

TOX VOZNI RED PO DEVETDESETIH

mladinska kulturna revija

tevilka 1-2

december 1996

izdajatelj: MKC Maribor, Ljubljanska 4, tel.: + 386 (0)62 307 015

uredni tvo: Aleksandra Kostić & Peter Toma' Dobrila & Petra Vidali

oblikovanje & prelom: Multimedijski center KiberSRCelab - Kibla

(Gorazd Novak & Ale{ Stiper & Aleksandra Kostić)

naslovnica: Samo Lapajne

prevodi: Peter Toma' Dobrila & Klavdija Hrast & Dragan Barbutovski

& Diana Le nik (lektorica) & Mojca Kositer

lektoriranje: Petra Vidali & Peter Toma' Dobrila

osvetljevanje: MCA repro studio Maribor

tisk: Dravska tiskarna

naklada: 2000 izvodov

Izid dvojne tevilke so otogo-ili:

Zavod za odprto dru'bo (OSI) Slovenija.

Urad RS za mladino.

TOX je na osnovi mnenja Ministrstva za kulturo RS z dne 13. 2. 1995, t. 415 382/94

uvr -en med proizvode, za katere se pla-uje 5% prometni davek.

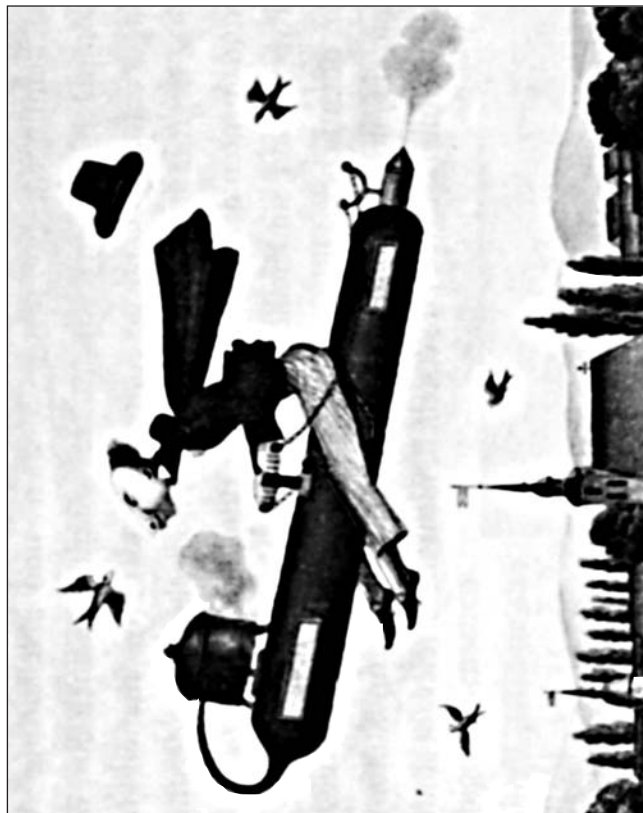
Smo celice, ki se povezujejo v strukturo.

Sodobni teoretiki o posturbani dru'bi si jemljejo za model velika urbana središča (npr. London) z infrastrukturo (podzemni vlaki, avtobusi, tramvaji, ipd.), kjer sta vse v vsakodni izkurni transporta in komunikacije implicirana temeljni vzorec strukturiranosti in ideja hipertekstualnosti.

V Sloveniji lahko to izkurno preko obasnih bivanj v velenestih samo pododivljamo in istovetimo z internetovsko hipertekstualno strukturo. Realnost je povsem drugačna. Slovenskih velenest tako alitako ni, je samo mala printerska dr'ava, ki odmetava vse, kar jo pri teku ovira, da bi šimprij pri la do cilja, Evropske skupnosti, študi jo bo potem herc log. Pozablja se, da bi morali malo bolj komunicirati in se povezovati z vzhodno Evropo, celo z dr'avami biv e Juge. Kakor je enodimenzionalna komunikacija navzven, je tak na tudi navznoter. Nekatere celice v dr'avi se zelo slabo prehranjujejo: neetablirana kultura, mladinske formacije, avantgarda, od tekani in skoraj vse, kar ni slovensko. Zato gre vsa hvala mariborskemu festivalu realnalkih umetnosti, ki se je drugič povezal v vozle evropskih festivalov za elektronske medije (lin ka Ars Electronica, rotterdamski DEAF96 in potujoča ISEA) in vključil vzhodno Evropo. Nobeden od sorodnih festivalov nima v svojem programu enakovredno zastopanih Mad'arske, Poljske, švedske, Makedonije, Latvije in Slovenije ob zahodnih dr'avah.

Malo pred festivalom pa se je v Mariboru rodil nov multimedijski center KiberSRCElab - Kibla, ki ponuja obilo izobraevalnih in ustvarjalnih možnosti z Internetom in kulturnimi programi. Poraja se globalnost na nivojih interesnih domen, v smeri nastajanja posturbane dru'be »nove plemenskosti« z visoko stopnjo komunikacijske kulture. Stvar va e odločitve je, kako in s kom se boste povezali, lahko pa je tudi stvar naključja.

Infomacija je orodje. Uporabi jo!



Slovenske politične vaje v slogu: romantika, secesija, neoklasicizem, camp...

Estetika je esenca, esprit politike. Ni~ novega. Vpra anje je le, koliko se parafraze Aristotelove maksime zavedamo.

O njej veliko pove tudi uradna estetika. Na državni ravni se z denarjem iz davkov organizirajo velespektakli, ki celo kontradiktorno manifestirajo nespravljive bloke hierarhij in privilegirancev. Arogantno se eskivirajo zakonske odredbe o javnih natečajih, milijarde se tro ijo za nakit, prebivalstvo pa je vse glasnej e zaradi nezadovoljivega grotnega položaja, razkroja socialnega sistema, profesorji zaradi vse bolj revnih znanstveno raziskovalnih projektov, tučeni pa se vsako leto soo-ajo z manj ob tujdjskih dejavnosti. Dana nje stanje lahko poimenujemo diktat forme nad vsebino. Kar pa je pot v smeri dialektičnih strukturnih neskladij, pot proti evfemizmu bli-aa in zakrivani bedi, pot proti totalitarizmu in slepoti, pot knuha in iger. Pot fa istoidnosti. Od tod do zloma, značilnega za svet v 30. letih, je le streljaj. In -e so poglobljanje razlik, samoplojevanje elite, diktat kapitala imanentne podjetni kemu sektorju, je toliko bolj zakabljujo-e enako ravnanje države, ki bi naj igrala vlogo korektivnega faktorja. -e je res država, ne pa klika dolo-enih privatnikov in njihovih interesov. Tovrstno delovanje jo, namesto v sodobno dru'bo 21. stoletja, vra-a v -ase, ki jih je Demos legitimiziral kot relevantne 'e z denacionalizacijo, vra-anjem premo'enja, spreminjanjem zgodovinskih dejstev in brisanjem enega obdobja, preimenoivanjem ulic, odstranjevan-

jem spomenikov. Z vsem tem pa novi oblastniki razkrivajo zgolj lastno minomost in eferemost, nesposobnost produktivne opcije, ki jo sublimira destruktivna, ve-no nana ujo-a se na preteklost in eskivirajo-a dialog s sedanostjo. Mimo so -asi romantike, Ruplovega rumenega brezrokavnika, iskanja prizanj in pomladi naroda, ki so Slovenijo postavili v revolucionarno leto 1848. Vstopili smo v obdobje neoklasicizma, npr. proslava Kona5, ki je v eksplarni- no tudi Mariboru.

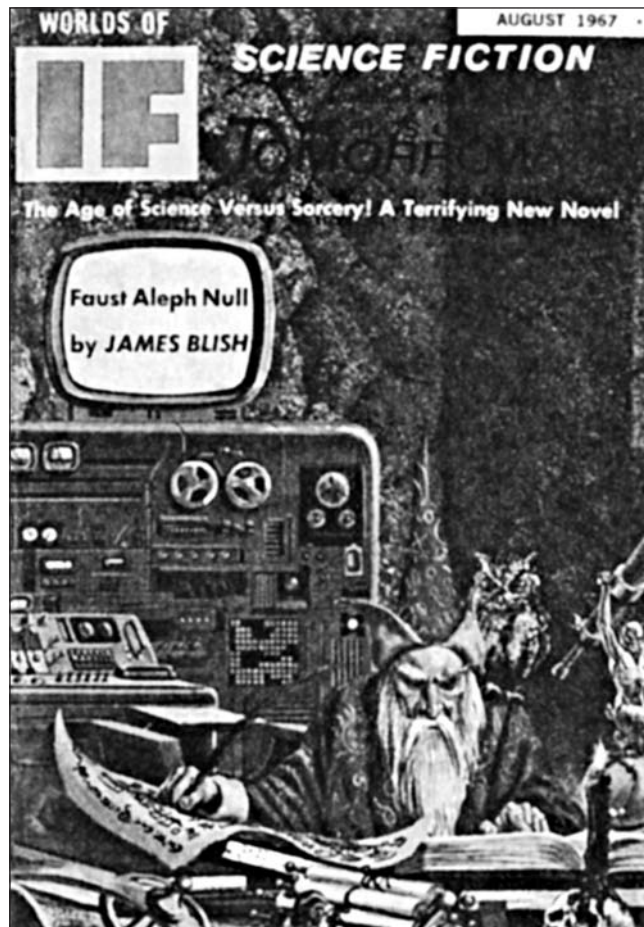
Univerza si gradi monumentalni kolos, potem ko je iz svojih notri izgnala kulturo, in mesto je tej neoklasicisti- ni logiki pritegnilo. Obdobje prej z navezo Tovornik Pandur lahko historiografsko analogiziramo kot art nouveau, jugendstil ali v političnem repertoriju udoma-eno secesija. Zgodovinske vzporednice neoklasicizma so najbolj izrazite v umetnosti in arhitekturi nacizma in faizma, totalitarne logike veli-in, ki populusu vli-ajo strahospo tovanje: bolj kot je monumentalna, manj i so ljudje in ve-ja je oblast. Zatorej so izpranjene ljudi, kot De Chiricove slikarje, Speerova arhitektura, Stalinovi kipi ali Ceausesucujeve arhitekturno urbanisti- ne manije. Problem je v politiki, ki metafizi- no elementarnost jeni-je resno in jo realizira po svojih postulatih, ter v etiki umetnikov in njihovi brezprizivni zlihanosti z oblastjo, najsi gre za Matja'a Bergera ali Borisa Podrecco. In -e prvi kastrija zgodovino, ji puli jezik in zabada dleto v lobarjo, drugega zgodovina ne zanima druga-e kot pragmatič- no. Vzporednice so deg-utantne. Oblast in umetnik tako razgaljata sebe z malikovanjem estetike, ki postavlja absolutisti- ni, okameneli tron zveli-anja, namesto kulture ozirna umetnosti, ki fluidno reflektira -as, dih nove dbe. @vljenje je postalo redundantno. Spomeniki so pa- dolgotrajnej i in vztrajnej i od -love kega 'ivljenja. Pot v zgodovino pa je ponavadi enkratna in lahko pokvarljiva roba. Kupiti si ve-nost, ne glede na ceno, je elementarna mis-elnost totalitarizma (estetizacija politike - politizacija umetnosti), njegove najgloblje, intimne oblike, ki se za-ne navidezno nedol'no z deviacijo recepcije estetike in njenimi neposrednimi aplikacijami, z izlo-itvijo etike, z demonta'o pravne države na protokol in zakol, z anuliranjem celih segmentov prebivalstva, s sanopa nastjo enih in inercijo drugih, s prevlado forme nad vsebino, s povelje-ivanjem spomenikov nad ljudmi, z najni'jo



vrednostjo 'ivil-
jenja v ste-aju
pod ble -ico
petelinov. -e
z a u p a m o
kazalocem, bo
naslednji trend
camp.

Ta se 'e bohiti skozi politi-no estrado, vklju-no s pape'em na jumbo plakatih in strankarskimi shodi. V petih letih smo potentakem po'rli sto evropskih let. Supersoni-no, toda estetiki campa je sledila vojna, kar lahko velja tudi metafori-no.

In kje je avantgarda? Ta nikdar ni bila certifikat vladajo-ih. Bila je in je alternativa. Tako uveljavljeni estetiki, umetnostnim trendom kot institucijam umetnosti in dr'ave. Njeni rezultati se venomer sumirajo retroaktivno, ponovno odkrivajo in ele v prihodnosti post avljajo v relevanten kontekst. Avantgarda zahteva -asovni odmik za objektivno umestitev v »realnost«, razkritje pomenov, ki v svojem -asu niso ali no-ejo biti vidni oziroma spre-jeti, s -imer potrjuje tezo, da politiki (tudi kulturni) ni v interesu refleksija sedanjosti, kaj ele projekcija prihodnosti, marve- funkcioniira v domenah relativizacije, regeneracije in absolutizacije po svoji meri. Vsekakor pa je



avantgarda tista eti-*ra* stalnica estetike zeitgeista, ki jo spremlja ve-*na* usoda dru'idov, alkimistov in kultivistov. Neke vrste ezoterika, ki ji ele-*asovna* premica aktivira estetska dognanja.

Peter Toma' Dobrila

peter.tomaz.dobrila@kibla.org

Maribor brez dima in odplak

Maribor ima idealno prilo'nost definirati novo identiteto. Moderno in v skladu s svetovnimi trendi ter predvsem v duhu urbane skupnosti ob koncu stoletja, brez nostalgije za brutalno industrijo, ki ga je lebotomirala. Ni naklju-*je*, da se mu je to zgodilo na prehodu iz industrijske v postindustrialno dru'bo, v dru'bo informacij in globalne vasi. Topogledno pa lahko tudi govorimo o posturbani dru'bi plemenskih interesnih skupnosti. Mesto ni ve-*koncentrirano*, marve-*je prese'eno* s svetovnimi informacijskimi kanali. Ostaja le e kot kraj bivanja in so'itja razli-*nosti*. Vsled tega pa bi bilo nujno preveriti smisel mestnih institucij in politike. Milijoni kvadratov hal in povr-*in* ostajajo izpraznjeni, ker ni koncepta, ki bi situacijo reflektiral aktualno prostorsko-*asovno*, ampak vseskozi zgolj z izrazitimi historiografskimi konotacijami in disjunkcijo; namesto akceptiranja nove, planetarne, internetovske globalne resni-*nosti*. Za konstituiranje sodobne dru'be moramo procese opazovati sinergetsko in interdisciplinarno, ne z vidika forme, temve-*izklju-*no** po vsebinah. Manjka razmislek o sedanjosti s stali-*sa* prihodnosti, ne pa preteklosti, ta s svojim glo-maznim bremenom ubija tudi sedanjost. Ritualno in brezperspektivno. Najprej zato pozdravimo vsaj-*isti* zrak, manj onesna'eno vodo ter nas-tavke za novo mariborsko (urbano) psiho in si-*ve* nehajno te'iti s pre'iveto in razsuto industrijo. Potegnimo raje konjunkcijske linije-*realne* ter vir-

tualne in se pri-*nimo* navajati konjunkcije ter zlasti komunikacije.

Maribor without smoke and sewage

Maribor has an ideal opportunity to define its new identity. A modern one and in accordance with world trends and first of all in the spirit of the urban community at the end of the century, without nostalgia for the brutal industry, that has made a lebotomy on it. It is no coincidence that this happened at the transition from the industrial to the postindustrial society, into the society of the information and the global village. In this respect we can also speak about the posturban society of tribal interest communities. The town is not concentrated any more, but it is surpassed by world information channels. It remains only as a place of living and symbiosis of differences. Because of that it would be urgent to ventilate the sense of the urban institutions and politics. Millions of square metres of halls and surfaces remain vacant, as there is no concept, that would reflect the situation in the space and time, but all the time only by pronounced historiographical connotations and disjunction; instead of accepting a new, planetary, internetal global reality. To constitute the modern society the processes shall be observed synergetically and interdisciplinary, not from the formal point of view, but exclusively by contents. We are short of consideration about the present from the point of view of future and not of the past, and this, with its huge load, is killing also the present. Ritually and



2. MEDNARODNI FESTIVAL RAČUNALNIŠKIH UMETNOSTI
2 ND INTERNATIONAL FESTIVAL OF COMPUTER ARTS

Program in koncept/Programm and Concept p. 14
Marina Gr'ini};; Programski sklop; Huffman, Iimura in Amaducci,
p. 24/New Corporality; Huffman, Iimura, Amaducci, p. 26
Aleksandra Kosti}; Razmislek o slovenski produkciji, p. 29/A
Thought on Slovenian Production, p. 33
Jo'e Sla-ek; Nova telesnost, p. 37
Simpozij, p. 41
CD ROM Art Gallery /Salon multimedijjskih zgo{-enk,
p. 65
Performans, p. 78
Dona-e strani in mre'ni projekti/www-sites&net projects, p. 85
Katalog razstave Nova telesnost/The Catalogue of the exhibi-
tion The New Corporality, p. 101



Od 24. avgusta do 1. septembra 1996 je v Mariboru potekal 2. mednarodni festival ra-unalni kih umetnosti Nova telesnost, ki so ga organizirali:

Mladinski kulturni center (MKC) Maribor,
 Umetnostna galerija Maribor,
 Zavod za umetni ki video,
 IZUM in

Multimedijski center KIBLA (KiberSRCeLab).

Festival Nova telesnost je tematsko predstavil avtorje, skupine in teoretike, ki v svojem delu obravnavajo filozofijo kompleksnih zvez med ~lovekom in postindustrijskimi stroji, se ukvarjajo z novimi medijsko tehnolo kimi oblikami ~lovekove osebnosti, raziskujejo telo kot predmet oblikovanja in tehni-nega dopolnjevanja in ustvarjajo nova razmerja med naravo in tehniko.

V rednem programu so bile razstave, interaktivne instalacije, perfor-mansi, predavanja, koncerti in projekcije. Spremljevalni program pa je vseboval predstavitve projektov, oblike prakti-nega dela, video projekcije in zabave. Osem dni dogajanja na razli-nih prizori -ih v Mariboru in v galeriji KUC v Ljubljani. V Likovnem salonu Celje pa

so v organizaciji Zavoda za kulturne prireditve Celje v -asu festivala odprli Cyber salon Akvarij. Razstave osnovno olcev postajajo stal-nice v festivalskem programu.

From the 24th of August until the first of September 1996 was The 2nd International Festival of Computer Arts New Corporality, in Maribor, which was organised by MKC Maribor, Art Gallery Maribor, Institute for Art Video, IZUM and Multimedia center KIBLA. (KiberSRCeLab/CyberSRCeLab). The festival New Corporality themati-cally introduced authors, groups and theorists, who displayed the philos-ophy of complex relations between the human being and the postindus-trial machines, which were dealing with new media technological forms of the human character, researching the body as an object of shaping and technical completion and developing a new relation between nature and technic.

In regular program were exhibitions, interactive installations, perfor-mances, lectures and projections. The attending program includes intro-duction projects and workshops. In the eight days of the festival, different authors showed their work on different locations in Maribor, as well in



PROGRAM

SOBOTA/SATURDAY, 24. AVGUST

Razstavni salon Rotov'

Trg Borisa Kraigherja 3

20.00 Otvoritev festivala in instalacije Slippery Traces: The Postcard Trail, avtor George Legrady in CD ROM Art Gallery, program selektorja Erkkija Huhtama.

Formal opening of the festival and installation Slippery Traces: The Postcard Trail by George Legrady and CD ROM Art Gallery, selector of the program Erkki Huhtamo.

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

22.00 Sprejem za udeležence in goste festivala Nova telesnost.

Reception for participants and guests of the festival New Corporality.

NEDELJA/SUNDAY, 25. AVGUST

Razstavni salon Rotov'

Rotov ki trg 1

19.00 Otvoritev mednarodne razstave instalacij Nova telesnost.

Opening of international installation exhibition New Corporality.

Razstavljaljo/exhibitors are Alessandro Amaducci, Takahiko Iimura, Darij Kreuh, Sigrid Langrehr, Petra de Njls, Raitis Smits in Rasa Smite, Teo Spiller, Jacek Szleszynski, Bojan tokelj

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

21.00 Otvoritev mednarodne razstave instalacij.

Opening of international installation exhibition.

Razstavljaljo/exhibitors are Trevor Batten, Marko Butina, EIKE, Alain

Escalle, Mojca Sekuli-, Vojko Poga-ar; Internet projekti Marina Gr'ini-, Teo Spiller in Igor tramajer ter CD ROM Icon on Silver SCCA Skopje.

PONEDELJEK/MONDAY, 26. AVGUST

Univerzitetna knjižnica Maribor

Gospojna 10

12.00 Otvoritev instalacije 1923 makedonske umetnice Nade Prlja; razstavo je omogočil SCCA Skopje.

Opening of installation 1923 by Macedonian artist Nada Prlja; exhibition is supported by SCCA Skopje.

Otro ko razstavi -e

Avtobusna postaja, Mlinska ul. 1

18.00 Otvoritev razstave računalniških grafik učencev O Borci za severno mejo iz Maribora.

Opening of computer graphics exhibition by pupils O Borci za severno mejo from Maribor.

Galerija Union

Pre emova 3

20.00 Otvoritev razstave računalniških grafik.

Opening of computer graphics.

Razstavljaljo/exhibitors are Marko Butina, Branka D. Jurić, Mojca Sekuli- in Teo Spiller.

TOREK/TUESDAY, 27. AVGUST

Umetnostna galerija Maribor

Strossmayerjeva 6

17.00 PRIMA VISTA (Luka Frelih in Vuk -osi): Predstavitev slovenskih umetniških Internet projektov

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

19.00 Začetek dvodnevnega simpozija Nova telesnost

Beginning of two days symposium New Corporality

Sodelojo-i predavatelj(i)ce/with cooperating lecturers Erkki Huhtamo, Machiko Kusahara, George Legrady, Margaret Morse, Wolfgang Strauss in Monika Fleischmann.

22.00 Projekcije/projections of video by Alessandro Amaducci, ra-unalni kih animacij/computer animations by Petra de Njis, Raitis Smits, Rasa Smite, Jacek Szleszynski in festivalski izbor v Videopolno-nici/and festival s selection in Midnight Videos.

Organizacija Likovni salon Celje (Nevenka ivavec)

19.00 Otvoritev Cyber Cafe v Likovnem salonu Celje (do 15. 9.)

SREDA/WEDNESDAY, 28. AVGUST

IZUM

Pre emova 17

18.00 predavanje Machike Kusahare o virtualni realnosti ameri kih in japonskih umetnikov s prikazi na Internetu.

Lecture by Machiko Kusahara about American and Japanese virtual reality artists with showings on Internet.

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

20.00 Simpozij Nova telesnost/Symposium New Corporality.

Videopolno-nice/Midnight Videos.

^ETRTEK/THURSDAY, 29. AVGUST

IZUM

Pre emova 17

17.00 Sre-o Dragan:Rotas Tenet, Interactive Artinternet Installation.

18.00 Predavanje/lecture by Kathy Rae Huffman in predstavitve Internet projekta/and introduction of Internet project Siberian Deal in predstavitve slovenskih projektov mre'ne umetnosti/and introduction of slovenian projects net art Marina Gr'ini- Os 'viljenja, Teo Spiller in Igor tro-majer INTIMA teater.

Multimedijski center KIBLA



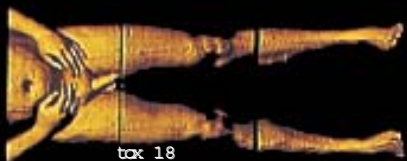
Narodni dom, Kneza Koclja 9

Elektronski umetnik - 90, www.kaly.com

21.00 Performance, digital projects

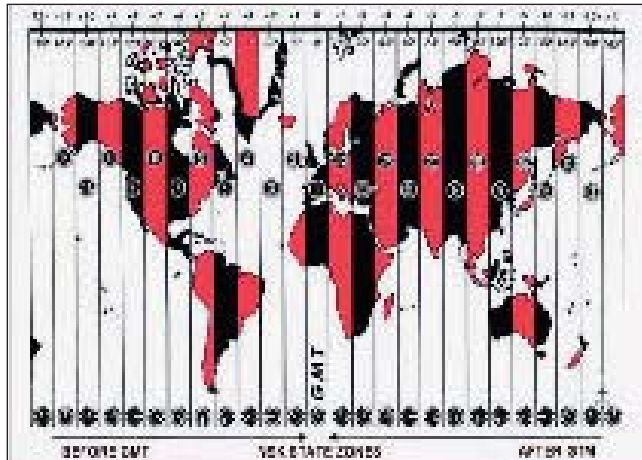
Voltage in/Voltage out avstralskega

umetnika Stelarc



tax 18

John Clyffe: The visible human project, 1995

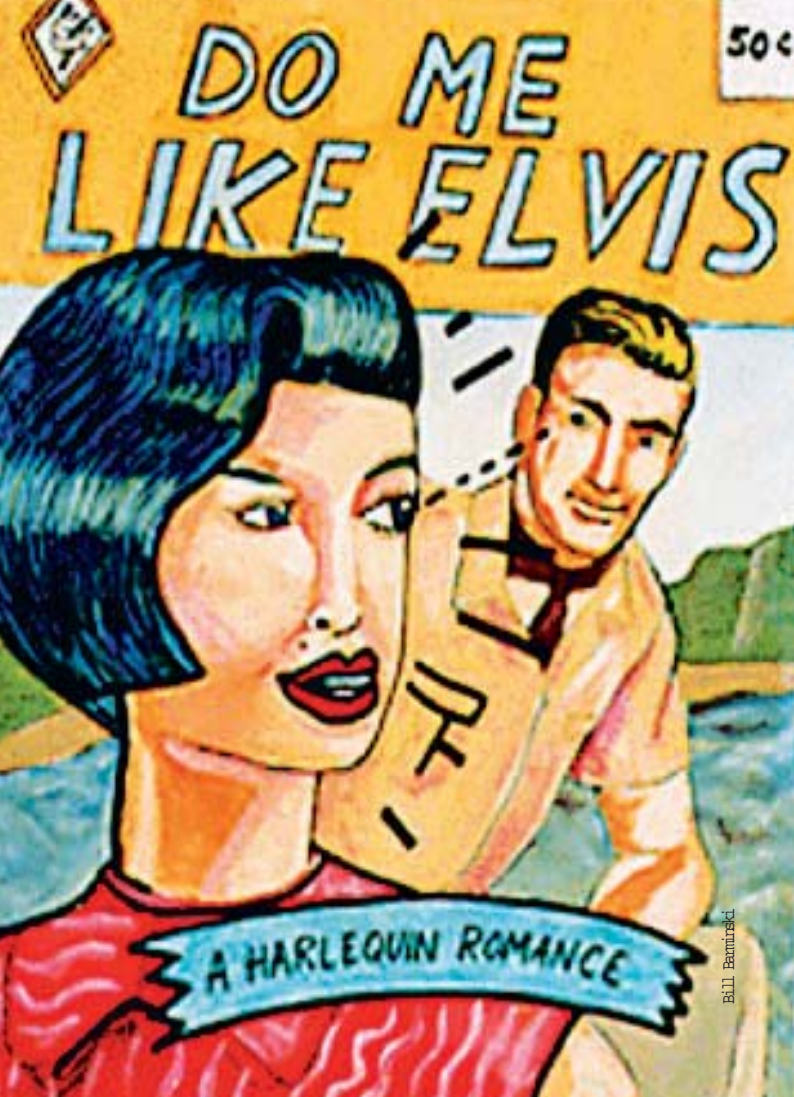


Irwin: Transnacionala



tax 19

Kathy Rae Huffman: Siberian Deal/J



PETEK/FRIDAY, 30. AVGUST

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

19.00 Boris Horvat predstavitev iz sejma/introduction of market ONE
ISP COM, Nada Prlja predstavitev CD ROMA Ikona na srebro/intro-
duction of CD ROM Icon on Silver.

21.00 Projekcija računalniških animacij avtorjev/projection of computer
animations by Milo Barbi, Frane Dougan, Marko Gorišek in Marko
Seketin.

22.00 Projekcija računalniških animacij kanadskih avtorjev po izboru/pro-
jection of computer animation Canadian authors by selection of Su
Rynard.

Videopolno-nice /Midnight Videos.

SOBOTA/SATURDAY, 31. AVGUST

Multimedijski center KIBLA

Narodni dom, Kneza Koclja 9

20.00 Performance Stanovitni steber avtorja Vojka Pogačarja in sve-ani
zaključek festivala Nova telesnost 96.

Performance Insulting Pillar by Vojko Pogačar and festive closing of the
festival New Corporality 96.

DELAVNICA NOVA TELESNOST

NEW CORPORALITY WORKSHOP

25. 30. 8., Multimedijski center Kibla, Narodni dom, Kneza Koclja 9

Od 10. do 14. ure Otroška računalniška delavnica, v kateri lahko otroci s
pomogo mentorjev izdelujejo svoje računalniške grafike in brskajo po
Internetu. Soorganizator je Zveza prijateljev mladine Maribor.

SEMINAR NOVA TELESNOST

NEW CORPORALITY SYMPOSIUM

27. 28. 8., Multimedijški center KIBLA, Narodni dom, Kneza Koclja 9, od 19. do 22. ure.

POMEMBNEJ[I NASLOVI

MKC Maribor, Ljubljanska 4, Maribor; tel./fax: + 386 (0)62 307015

URL: <http://www.kibla.org/mkc>

Umetnostna galerija Maribor, Strossmayerjeva 6, Maribor; tel. + 386 (0)62 211771, 2 442, fax: +386 (0)62 227784

URL: <http://www.kibla.org/ugm>

Multimedijški center KIBLA, Narodni dom, Kneza Koclja 9, Maribor; tel.: +386 62 225375, fax: + 386 62 225376

URL: <http://www.kibla.org>

Pekarna, Ob `eleznici 16, Maribor; tel./fax: + 386 (0)62 307 510

URL: <http://www.kibla.org/pekarna>

Likovni salon Celje: Zavod za kulturne prireditve, Likovni salon, Gregor-i-eva 6, 3000 Celje; tel.: + 386 63 442863

Galerija KUC, Stari trg 21, Ljubljana; tel./fax: +386 61 216540

ISEA (International Symposium On Electronic Arts): WTC, Congress Center, Beursplein, Rotterdam (15. do 20. 9 1996);

URL: <http://www.eur.nl/ISEA96>

ARS ELECTRONICA: Ars electronica Center, Hauptstrasse 2, Linz (2. do 6. 9. 1996); Info.Tel: + 43 732 715200;

E mail: info@aec.at

URL: <http://www.aec.at>

V2 organisatie, Eendrachtsstraat 10, 3012XL Rotterdam; tel.: + 31 (0)10 404 6427;

DEAF 96 festival Digitalni teritoriji (17. do 22. 9. 1996);

E mail: DEAF@v2.nl

URL: <http://www.v2.nl>

HILUS

ICOM (International Council of Museums): Maison de l UNESCO, 1, rue Miollis, 75732 Paris cedex 15 France; tel.: + 33 1 47340500, fax: + 33 1 43067862;

E mail: icom@unesco.org

URL: <ftp://ftp.nim.se/pub/ICOM>

<ftp://calvin.chin.doc.ca/pub/ICOM>.

ali

WiredWorld (The European Internet Publishing Summit): Palais de Congress, Brussels (2. do 3. 9. 1996).

URL: <http://www.1stconf.co.uk>

Festival Nova telesnost so finan-no podprli/Festival New Corporality was financial supported by Mestna ob-ina Maribor, Ministrstvo RS za kulturo, SCCA Ljubljana, OSI Slovenija, SCCA Skoplje, KUD France Pre eren; z Mac ra-unalni ko opremo/with Mac computers Jabolko d.o.o.; z video opremo/with video equipment Studio LEGEN.

Zahvaljujemo se podpomikom in sponzorjem programa/with thanks to program supporters and sponsors Microsoft Slovenija, Iztok Brodnjak, Magi d.o.o., Igor tromajer, -or e Legen, David Ore i~, Marta Seljak, Alojz irec, Matja' Su nik in Zoran Banovi~, WIN.INI, Melentie

PROGRAMSKI SKLOP: Huffman, Iimura in Amaducci

V okviru prvega mednarodnega festivala računalniških umetnosti leta 1995 v Mariboru sem predlagala program, ki sta ga predstavila Machiko Kusahara, Tokio, in Erkki Huhtamo, Helsinki, oba priznana teoretika novih medijev, publicista in kustosa. Želela sem, da se takoj ob rojstvu mariborske prireditve, ki si je zastavila dolgo in svetlo prihodnost, predstavita dva pomembna pola ali realnosti, ki danes strukturirata tako teoretično kot praktično, dogajanje na področju novih medijev.

Machiko Kusahara se je s predavanjem na temo umetne inteligence, s prikazom zgodovine oblikovanja koncepta umetnega 'vključevanja od avtomatosa do današnjih dni, neposredno spoprijela z najbolj produktivno diskontinuiteto tega milenija, diskontinuiteto med 'lovekom in strojem.

Erkki Huhtamo pa se je s predstavitvijo problematike interaktivnih projektov osredotočil na pomen ali, boljše rečeno, na status gledalca pri oblikovanju umetnega dela, ki se v interaktivnih projektih spreminja iz zunanje opazovalca v notranji generirajoči vmesnik med prostorom in delom.

Torej sem ob prvi ediciji festivala predlagala program, ki se je tako rekoč v celoti osredotočil na gledalca: pri inteligentnih ustrojih naj bi bil ta v poziciji opazovalca, pri interaktivnih projektih pa naj bi bila njegova pozicija povsem ponotranjena in povezovalna. Prav pozicija gledalca vmesnika je tista, ki nam lahko da videti zunanjo zgradbo institucije umetnosti danes in na njej mesto v njej. (Vzpostavljeno sodelovanje mariborskega festivala z Machiko Kusahara in Errikijem Huhtamom se nadaljuje tudi letos.)

Letos sem v okviru festivala predlagala program treh avtorjev/umetnikov/aktivistov: Kathy Rae Huffman, ZDA/Dunaj (Naslov: Kathy Rae

Huffman, HILUS, Kleine Neugasse 12/3, A 1040 Vienna, Austria;

E mail: kathy@thing.or.st), Takahiko Iimura, Tokio in Alessandra Amaducci, Torino.

Huffmanova, ki velja za pionirko produkcije in predstavitve video ustvarjalnosti v ZDA, se v zadnjem času intenzivno ukvarja z Internetom. Raziskuje praktično in teoretično delovanje Interneta, njegove komunikacijske umetne možnosti in posebej cenzuro oblike nadzora in kapitalizacije informacije v okviru Interneta. Lahko jo imenujemo tudi cyberaktivistka, ki se aktivno udeležuje tevilnih konferenc na to temo in je tudi sama avtorica Internetovskega projekta Siberian Deal.

Takahiko Iimura velja za enega od emblematičnih japonskih raziskovalcev novih medijev. Zanimivo je z avangardnim filmom in videom, danes pa se predstavlja z digitalno manipulacijo in simuliranimi elektronskimi instalacijami.

Alessandro Amaducci velja za enega od najbolj propulzivnih italijanskih avtorjev nove generacije videolistov. Amaducci je uspelo ta »arhaični« medij poetično povezati z novo ageovsko ideologijo.

Vsi trije avtorji se predstavljajo s programi, ki gradijo kompleksne vizualno medijske svetove, nekak ne paralelne svetove, ki operirajo z različnimi ravni vizualnega in medijskega (Internet, fotografija, virtualna scena, slikarstvo, film) ter prostorskega (galerija, cyberscena, virtualna geografija). Pri tem ne gre samo za posamezen izdelek, ampak za redondantne sisteme delovanja, dna anja in postprodukcije. Vsi trije tudi operirajo z novo telesnostjo, pa neprav ne vemo natančno, ali se ta nova telesnost nanaša na telo kot tako ali na korpus 'love kega zaznavanja, ki se po-asi modificira v stiku z novimi tehnologijami. Huffmanova se ukvarja z disperzijo telesa v internetovskem omrežju, Iimura z njegovo dekompozicijo ali, boljše rečeno, z raztegotvarjenjem, napanjenjem in modificiranjem 'love ke elektronske »ko'e« ter raziskovanjem osnovnih parametrov odnosa med preprosto konceptualno gesto/akcijo telesa in strojem, Amaducci pa s skrivnostno, notranjo, skorajda ezoterično dimenzijo telesa. Ta program je samo eden od mnogih smeri raziskovanja produkcije utopičnih

svetov, ki lahko e najbolj dosledno konceptualizirajo travmo sedanjega realnega sveta.

NEW CORPORALITY: Huffman, Imura and Amaducci

In order of The first international festival of computer arts 1995 in Maribor I suggested the program, which has been introduced by Machiko Kusahara, Japan and Erkki Huhtamo, Finland, both recognized theorists of new media, journalists and curator. I wanted already at the beginning of this festival, which aims at long and bright future, to introduce two important poles or realities, which are theoretically and practically structuring the happening in the area of new media nowadays.

Machiko Kusahara has encountered herself with the most productive discontinuity of this milieu discontinuity between human and machine, which was put into her lecture to the theme artificial intelligence from Automaton race to these days.

Erkki Huhtamo has concentrated on the meaning or better on the status of the viewer forming art work, who in interactive projects changes from the outsider to an inside generative intermediate part between space and work.

All this was focused on within his introduction of questionable interactive projects

So, at the first edition of the festival I suggested the program, which has been concentrating on the viewer: dealing with intelligent mechanisms the viewer should be in the position of an outsider, at interactive projects, his position should be a complete insider and combiner. The position of the viewer is the one, which can expose us the outside structure of art institution today and our place in it (this cooperation within the festival is going to continue with Kusahara and Huhtamo this year).

For this year in order of the festival, I have suggested the program of three authors/artists/activists Kathy Rae Huffman (A: K. R. Huffman,

HILLUS, Kleine Neugasse 12/3, A 1040 Vienna, Austria;
E mail: kathy@thing.or.at),

Takahiko Imura, Tokio and Alessandro Amaducci, Torino.

Huffman, who is known as the pioneer of production and introduction of video work in USA, has been very intensively working with the Internet lately. She has researched the practical and theoretical function of Internet, its communicative artistic possibilities and especially the censorship forms of control and the capitalization of information on the Internet. We could also call her cyberactivist, who has actively participated many conferences to this theme and is also the author of the Internet project, called Siberian Deal.

Imura is known as one of the emblematic Japanese researchers of new media. He began with videos and avantgarde films, and today he is introducing himself with the digital manipulation and simulated electronic installations.

Amaducci is known as one of the most propulsive Italian authors of the new generation video people. Amaducci managed to combine this archaic media with the new age ideology in a very poetical way.

All suggested authors introduce themselves with programs, which build complex visual media worlds, which build some kind of parallel worlds, which operate with different levels of visual and medial (Internet, photography, virtual scene, painting, film) and space (gallery, cyberspace, virtual geography). This isn't just about an individual product but also about redundant systems of work, behaviour and postproduction. All three authors operate with the new corporality although we don't know exactly if this new corporality is referring to the body as itself, or to the corpus of human perceiving, which slowly modifies in touch with new technologies.

Huffman is dealing with the dispersion of the body on the Internet, Imura with his decomposition or better said with the expanding, stretching and modification of the human electronic skin and with researching the basic parameters of the relationships between the simple conceptual action of the body and the machine, and Amaducci with the secret, inside, almost

esoteric dimension of the body. This suggested program is just one of the possible in the line of the production research of utopic worlds, which can most consistently conceptualise the trauma of the present real world.

Marina Gr'ini

Marina Gr'ini



tax 28

RAZMISLEK O SLOVENSKI PRODUKCIJI

Osrednji namen 1. mednarodnega festivala ra-unalni kih umetnosti je bil predstaviti slovenske avtorje in pribli'ati teoretsko misel slovenskemu prostoru ter spodbuditi dejavnost na tem podro-ju. Temu je bilo zado -eno. Zaradi raznolikosti posameznih avtorjev je lo bolj za skupen se tevek raznoterih pristopov kot za postavitev, ki bi bila post avljena na skupni imenovalac z jasnim konceptom. Dejansko -as e ni bil zrel za kakr nekoli lo-eranje. Izkristaliziralopa se je, da slovenski avtorji, ki ust-varjajo na vizualnem ozirna likovnem podro-ju, uporabljajo ra-unalnik v razli-nih stopnjah izrabe medija, glede na mo'nosti dostopa do tehnologi-je. V zahodnih dr'avah se tovrstna produkcija koncentrirra ve-inoma na in titutih za nove medije, univerzah in drugod, v vzhodnem svetu pa je verjetno zaradi nefleksibilnosti in zaprtosti univerzitetnih institucij *

Mariborska univerza s poudarkom na tehni-nih vedah je bila v -asu social-isti-ne Jugoslavije, v osmdesetih letih, ra-unalni ko najbolj razvit center in vzor-ni model, vendar danes ostaja ob strani; po-asi se uveljavljajo ljubljanski specializirani inštituti in univerza; v primeru ljubljanske skupine Atanor, ki se je lani predstavila na mariborskem festivalu z dvajsetminutno ra-unalni ko animacij-o, jeta dostop izkoristila na Fakulteti za elektrotehniko in ra-unalni tvo in na Fakulteti za arhitekturo)

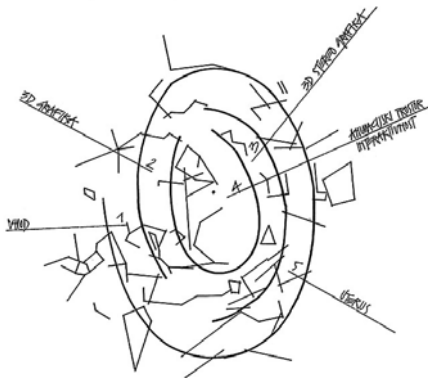
umetni ka produkcija pravzaprav najve-ja na neprofitnih, fondiranih orga-nizacijah, njihov najve-ji podpomik je neposredno Zavod za odprto dru'bo Slovenija, posredno gospod George Soros (Ljubljanska Ljudmi-la in kiber kavarna v KUD France Pre eren, letos sta se mu e pridru'ila mariborsko Zrcalo in multimedijski center Kibla), ki so potencialna kreativna 'ari -a.

* (poleg ve-inoma komercialne produkcije na ljubljanskem ARXEL)

Darij Kreuh, tudent specialke, je izpost avil problem nerazvitosti

tax 29

Akademij
letniku :



video v -strtem
i mediji ne

posve-a dovolj pozornosti. »Vsaka razvita dr'ava ima institut za nove medije, znotraj akademije odprte oddelke, ki se ukvarjajo izklju-no s tem. Na tak nih oddelkih seveda niso samo likovniki, ampak tudi ustvarjalci z drugih podro-ij.« Pri njem kot avtorju, prvenstveno kiparju, je viden logi-en, progresiven ustvarjalni lok, s sodelavci je letos izpeljal avtorsko idejo interaktivne prostorske instalacije Kokon.

^e se osredoto-imo na ideje, ugotovimo, da se je najve- projektov lanskkih razstavljalcev porodilo iz specifikke posameznih, na Slovenskem uveljavlj-jenih umetnostnih podro-ij, in ne iz narave novega medija samega po sebi. Za ve-ino slovenskih ustvarjalcev je bil ra-unalnik sredstvo, s kater-im so lahko aplicirali pristope, ki so lastni posameznim razdeljenim podro-jem likovne umetnosti. Slikarstvo, kiparstvo, arhitektura in video so podro-ja, iz katerih slovenski umetniki izhajajo in kamor aplicirajo mo'nosti uporabe ra-unalnika, in ne obratno. Na lanskoletnem festivalu je bilo pri ra-unalni ki grafiki opazno, da umetniki prenašo raziskujejo, spoznavajo in reflektirajo programska orodja in so se prehitro zadovoljili z najelemtnejim im, brez poglobljanja v zna'nosti posameznih okolij. V tem smislu je dale- najbolj relevantno in kreativno, celo pionirsko razni l-

janje Vojka Poga-arja, ki je 'e daljnega leta 1984 izdeloval in fotografiral ra-unalni ke grafike, se sprva eval o originalu in reprodukciji na koncep-tualnem nivoju in ponudil tehten razmislek o mediju in njegovih omejitvah, zaradi -esar se je po letu 1989, ko je kot prvi Slovenec razstavljjal na Ars electronici, odlo-il popolnoma zavrniti ta medij. @e takrat se je pojavil problem programiranja in nujnega povezovanja v delovne skupine, kjer bi se naj znarja zdru'evala v 'elji za relevantnim umetni kim projektom na ra-unalniku.

Letos smo avtorje nekako razdelili po na-inu uporabe medija (grafika, multimedijske instalacije in mre'ni projekti), -prav je tudi ta samo okvir-na in nenasilna. ^e bi bili avtorski projekti dosledno razdeljeni po stopnji izrabe novega medija, bi dobili razdelitev na projekte:

- ki so narejeni delno ali v celoti na ra-unalniku in jih avtorji iz razli-nih razlogov prezentirajo s pomo-jo ra-unalni kega odtisa/printa ali video-projeckije kot kon-ne izdelke kjer lahko gledalec sledi ali sodeluje v neposrednem procesu nastajanja dela work in progress , kar je bistve-na prednost in zna-ilnost medija, o katerem govorimo.

Primerjava lanskega festivala z leto njim pove, da se stvari z neverjetno hitrostjo premikajo naprej. Vse ka'e, da prostorskih, multimedijskih inst-a-lacij z elementi virtualne realnosti mariborski nizkopror-a-nski festival nikoli ne bo gostil v velikem obsegu in v tem smislu ne bo nikoli pa a za o-i, kot je bila na primer Ars electronica leta 1994. Slehnjega je zelo malo zaradi drage opreme, zato se 'e in se bo e bolj osredoto-al na nematerialne, mre'ne projekte. Letos bo tudi predstavitev slovenskih umetni kih internetovskih projektov (ve-ina na stre'niku KUD France Pre eren

<http://lois.kudfp.si> in Ijudmila), in sicer oba pola konceptualno/kreativni in produkcijsko/kreativni (prvi so Marina Gr'ini), Igor tromajer, Marko Peljhan, NSK in drugi pol Luka Pi kuri-, Luka Freljih, Vuk Josi) ..).

Druga dominantna lanskega (dama-a produkcija) in leto njega festivala

(tuja produkcija) je video, ki je zelo uporaben in praktičen audio vizualni medij in prenese vse: strip, animacijo, film, glasbo, računalnik in e-kaj. »Lastno estetiko govori v najbolj eklektičnem jeziku (...). Video je povezan s televizijo, torej množičnim medijem (...), ki je v nasprotju z naravo novih medijev (...). In -e je nekako-, v času nastanka televizije, torej v 50 tih letih in naprej, do 90 tih, video bil nekaj na subverzivna, avtorska, eksperimentalna ali umetniška forma poseganja v množične medije, ki je nesporno odigrala svojo vlogo in demokratizirala nove principe (...), pa z novimi mediji nima mnogo skupnega (...). Skratka tudi umetnost se modernizira (demokratizira), ne samo po vsebini, marveč tudi po formi, z računalnikom pa je pridobila stroj za aplikacijo lastnih estetskih zapovedi (...). Novi mediji imajo CD ROM kot lastno prenosno sredstvo, ki upošteva zakonitosti njihovega funkcioniranja, estetike in zlasti navedene interaktivnosti, komunikativnosti ter individualnega pristopa« (Peter Toma Dobrila).

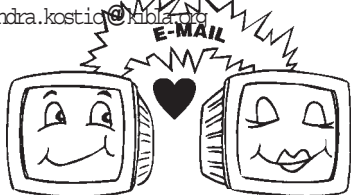
Iz zgoraj navedenih razlogov smo letos uvrstili v program umetniški CD ROM galerije mednarodno priznanih umetnikov po izboru Edkija Huhtama.

CD ROM i slovenskih avtorjev sredi. Prvi umetnik, ki se je imenoval za umetnika kibernetičnega prostora in ki je kreator enega prvih slovenskih CD ROM ov je Teo Spiller (poleg Bojana Toklja). Vendar so to zgolj kronološka dejstva, morda bomo v prihodnje leto govorili o tem primerjalno in z vidika kvalitete.

Aleksandra Kosti,

kustodinja Umetnostne galerije Maribor

E mail: aleksandra.kosti@kibla.org



A THOUGHT ON SLOVENIAN PRODUCTION

The 1st International Festival of Computer Arts has been aimed at presenting Slovenian authors, at presenting theoretical thought to the Slovenian area and at fostering of activities in this area. This aim has been achieved. Due to the diversity of various authors the approach has been more of a joined sum of various approaches than an installation which had been created upon a common denominator with a clear concept. Moreover, the time was ripe for any diversification. It has become crystal that Slovenian authors who are creative in the visual and artistic area use computer on different levels of media usage depending on the availability of technology. In the West, this kind of production is concentrated in the new media institutes, universities and elsewhere while in the East, due to the inflexibility and closeness of the University institutions,*

In the 80s, in the times of socialist Yugoslavia the University of Maribor with its focus on technical sciences was the most developed computer center and a role model. Today it is way behind. More and more specialized institutes and the University of Ljubljana are becoming influential. This could be said for the Ljubljana sAtanor Group which last year presented its 20 minute computer animation. The group is part of the Faculty of Electrotechnics and Computer Science and the Faculty of Architecture.

The artistic production is concentrated in the non profit foundations (especially Open Society Fund Slovenia) being the biggest contributor to the functioning of institutions like Ljubljana sLjudmila and cyber cafe in the KUD France Prešeren - or Maribor sZrcalo (The Mirror) and Kibla Multimedia Center (KiberSRCeLab), which are all potential creative centers*

together with the mostly commercial production at Ljubljana s ARXEL. . Darij Kreuh, a student of the specialized studies program, has put to the attention a problem that the Ljubljana s Academy of Fine Arts is underdeveloped due to the fact that video studies are pushed to the back of the senior year curriculum and that little attention is given to video and to the new media. Each developed state has an institute for new media as part of open departments which carry out activities exclusively concerned with it. Not only painters, also other artists are part of the institute. In Kreuh we can see a sculptor who has a logical and progressive creative span and who has been able to implement a project of special interactive installation.

If we concentrate on ideas we could see that the majority of last year s projects has come to life from a specific of the individual, in Slovenia renowned artistic areas and not from the nature of new media itself. For the majority of the Slovenian creators computer has been a means for the application of various approaches which are characteristics of individual areas of fine arts. Painting, sculpturing, architecture and video are areas from which Slovenian authors derive and where they apply possibilities of computer usage and not vice versa. While focusing on computer graphics at last year s festival one could see that software tools were not widely researched, explored or reflected; moreover, authors have soon become satisfied with the most basics and have not explored possibilities of various tools. In this regard Vojko Poga-ar has been the most creative with his pioneer thinking. From 1984 he has been creating and photographing computer graphics, has been thinking about an original and about a reproduction of graphics on the conceptual level and has offered a constructive thinking about the media and its limitations. Due to the above said he has decided in 1989 at the time when he was the first Slovenian to exhibit in Ars Electronica to completely abandon this media. Then, a problem of programming and mandatory linking into working groups has come forward due to the fact that various knowledge should be joined in an attempt to implement a relative artistic project on a

computer.

This year authors were divided according to the use of media (graphics, multimedia installations and networking projects) even though this classification has been loose and non violent. If the clarification based upon a level of new media usage would be stricter the authors would be faced with a division of projects which use computer for a whole project or for just a part of the project (the authors would then present the end projects through a computer print out or through video projection) and with the division of projects depending on whether the viewer could follow or take part in the direct process of the creation of work, the so called work in progress. The later is a key strength and a characteristic of the media we debate. A comparison between last year s and this year s festival shows that things have been progressing with a rapid speed. One could say that Maribor s low budget festival would not be able to host special multimedia installations with the elements of virtual reality which are very attractive and have been presented at Ars Electronica 1994. The reasons is: expensive equipment. This festival will therefore concentrate on non material networking projects. Also this year we will present Slovenian artistic projects on the Internet (all of them come from KUD France Preeren -

<http://lois.kud-fp.si> - and OSI s Ljudmila),

as well as both poles: conceptual/creative and production/creative (the representatives of the first pole are Marina Gr'ini} and Aina mit, Igor tromajer, Marko Peljhan, NSK and of the second pole Luka Pi kuri~, Luka Prelih, Vuk }osi}).

The second dominant of last year s (domestic production) and this year s festival (foreign production) in video which is widely used, as well as a practical audio visual media which can take on all: cartoon, animation, film, computer and much more. Its own esthetics speaks in the most eclectic language. Video is connected to television, that is to a mass media (...) which is contrary to the nature of new media (...) And if from

the 50s when television was created up to the 90s video was some sort of a subversive, experimental and artistic form of interference of mass media which has played its role and has democratized new principles (...) it has nothing to do with new media (...) Moreover, art is modernizing (democratizing) not only content wise but also formal wise, and with a computer it has become a machine for the application of own esthetic rules (...) New media use CD ROM as own transmission tool which considers legitimacy of its functioning, esthetics and above all its principles of interactivens, communication and individual approach (Peter Toma` Dobrila).

Therefore, we have decided to include artistic CD ROM gallery of internationally renowned artists by the selection of Erkki Huhtamo into the official program since CD ROMs of the Slovenia authors are rare. The first artist who named himself artist of the cyber space and was a creator of one of the first Slovenian CD ROM s was Teo Spiller (together with Bojan Tokeli). However, these are only chronological facts. Maybe next year



Erkki Huhtamo

NOVA TELESNOST

Posve-eno Norbertu Wienerju, ki je postavil temelje kibemetike

COGITO, ERGO SUM

V vsej zgodovini obstoja si je -lovek prizadeval s pomo-jo tehnologije spreminjati svoje 'ivljensko okolje. Ob koncu dvajsetega stoletja pa posku a s tehnologijo spreminjati e svoje telo. Od prvih poizkusov oblikovanja stroja po -love ki podobi v 17. stoletju do danes se je razumevanje delovanja -love kega telesa in strojev mo-no spremenilo. Od mehani-nih avtomatov do nanotehnologije, ki je deluju-a v notranjosti telesa, je preteklo tristo let. Razcvet avtomatov je posledica filozofije, po kateri je tudi -lovek sam prefinjen stroj, L Homme machine, ki tudi, da lahko celotno delovanje -loveka pojasnimo s pomo-jo mehani-nih meh-anizmov. Avtomat, mehanska priprava, ki deluje s pomo-jo v sebi skrite sile, izdelal ga je Pierre Jaquet Droz, je napisal Cogito, ergo sum Descartesovo maksimo -love kega obstoja. S tem se odpira podro-je razmi ljajo-ih strojev, saj so ob vedno novih biolo kih spoznanjih zamrle razlage delovanja telesa s pomo-jo mehanike.

Kibemeti-ne informacije

Razprave o mehani-nem delovanju -loveka so ponovno za'ivele okrog leta 1940, ko je Norbert Wiener postavil temelje nove vede. V svoji knjigi Kibemetika je dokazoval, da bo preu-evanje upravljanja in pretoka informacij pri -loveku pomagalo graditi bolj e stroje, ti pa bodo po analogiji dali bolj i vpogled v delovanje -love kega organizma. Kot primer je uspe no analiziral ataksijo, bolezen 'iv-nega sistema, ki povzro-a

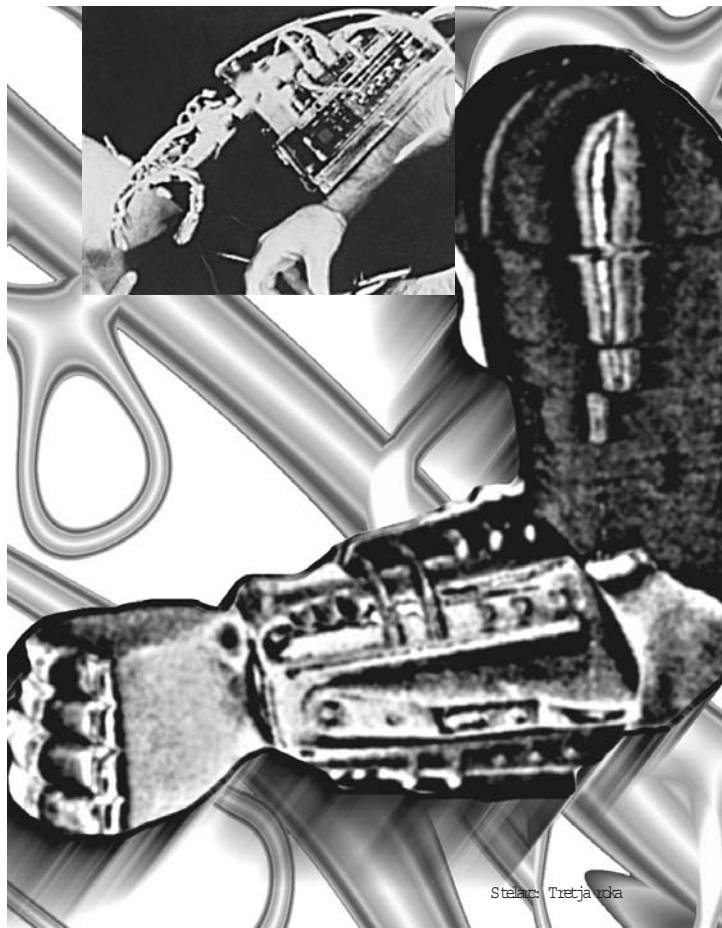
nekoordiniranost telesnih gibov. Wiener nikoli ni trdil, da je -lovek stroj, -prav so iz njegove teorije »razvili« Cybernauta ali Cybermene pol -lovek, pol stroj. Leta 1950 je objavil knjigo -lovek ko ravnanje s -love ki- ni bitji.

Tehno-lovek

Galvanijeva teorija o sistemu elektri- ne povratne informacije pri -loveku je ena izmed pomembnih osnov za -lovekovo priklapljanje na stroje, kar je temelj za nastope avstralskega umetnika Stelarca. Med njegova najbolj znana dela sodijo performansi Dogodki okrepljenega telesa, Tret- ja roka in Fractal Flesh. Stelarc ustvarja spoj -lovekovega telesa s tehnologijo, tehnolo ko arhitekturo, ki daje telesu nove mo'nosti doje- manja sveta. Tudi tistega, ki ga sedaj s svojimi -utili ne moremo spozna- vati. Z ra- unalni ko tehnologijo je -loveku uspelo, poleg mo- i mi ic, nes- luteno pove- ati tudi dejavnosti, ki so bile dotlej v domeni njegovega uma. S simulatorji je mo- e oblikovati kakr ne koli razmere in s tehnologijo za virtualno resni- nost lahko zelo nazorno sodelujemo v -utenju simulacij. Z ustvarjanjem umetnih svetov se ustvarjajo nova telesa, kot so digitalna ko'a ali -utila. Kiberneti- ni prostor Interneta 'e sedaj omogo- a nastajanje poljubnega oblikovanja identitet. Pospe eno pa se razvijajo novi dru'beni odnosi, ki so posledica komunikacije med -lovekom strojem -lovekom.

Biotehnologija

Nanotehnologija in nevro- ipi naj bi bili v prihodnosti sestavni del -lovekovega telesa, 'e sedaj pa medicinska tehnika omogo- a preobliko- vanje -lovekove zunanjsosti. Lepotna kirurgija spreminja obliko obraza, pove- uje 'enske prsi, mo kim nudi 'eljeno velikost penisa in telesu vra- a mladosni videz. Iz oblikovanja pa lahko celo ustvari novi videz in tako nas- tane novo telo. Michael Jackson utele a idejo nove telesnosti. V okviru umetni kega projekta pa se nenehno novotelesno operira ORLAN in s performansi pridobiva vedno znova novi videz.

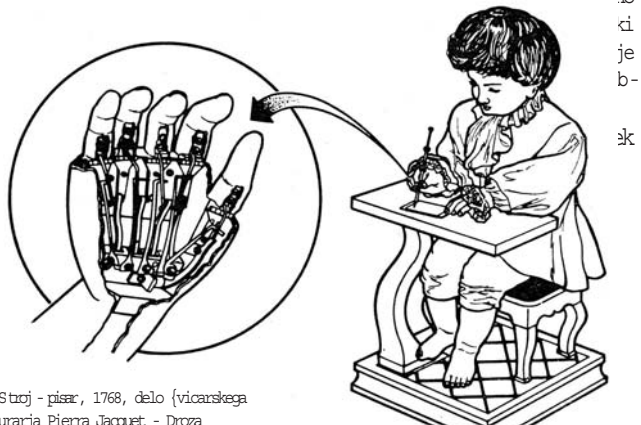


Stelarc: Tretja roka

Tehnologija spreminjanja telesa bo po vsej verjetnosti postregla s popolnoma novimi boleznimi, kozmetičnimi ali celo z medijskimi. Prav s temo boleznimi se na aljivi na-in ukvarja umetni ki projekt Markusa Kacha Institutes für mediale Krankheiten.

Nova telesnost

Alternativna telesa ali telesa prihodnosti so predmet tevilnih raziskav in projektov znotraj sodobnih medijskih umetnosti. Umetniki estetizirajo znanstvene dosežke in postavljajo pomembna filozofska vprašanja o mojih poteh love tva v tehnološko civilizacijo. Festival Nova telesnost predstavlja le del avtorjev, ki s svojim delom predstavljajo filozofijo kompleksnih zvez med lovekom in postindustrijskimi stroji, pomeni pa prispevek k oblikovanju odnosa do tehnologije. Sodobnost bo e mo-neje navezana na uporabo tehnoloških sredstev, ki postajajo lovekovo delovno in ivljensko okolje. In v tem lovekovem novem prostoru je umetnost nujno potrebna. im ve- ljudi bo razumelo bistvo tehnologije, la'je bo ohranili ravnateljice med dobrim in zlim. Samo z univerzalno



Stroj - pisar, 1768, delo (vicarskega) urarja Pierrea Jaquet - Droza

SIMPOZIJ NOVA TELESNOST/NEW CORPORALITY

Sodelujo-i/Participants include Erkki Huhtamo (Finska/Finland), Machiko Kusahara (Japonska/Japan), George Legrady (ZDA/USA), Margaret Morse (ZDA/USA), Wolfgang Strauss in Monika Fleischmann (Nem-ija/Germany).

Machiko Kusahara, p. 42

Kak(en je videti obraz telesa prihodnosti?, p.43

What Does the Face of the Body of the Future Look Like?, p. 46

Po-utiti se virtualno: Bi se imaginacija uresni-ila?, p. 50

Feeling Virtual? Would Imagination BCome True?, p. 51

Erkki Huhtamo, p. 56

Raztele(en potnik medijsko arheološke refleksije o virtualizaciji izku(enj, p. 57

The Disembodied Traveler Media Archeological Reflections on the Virtualiyation of Experience, p.58

Margaret Morse, Virtualni vdih: umrljiva telesa in 'ive lutke/Virtual Breath: Mortal Bodies and Living Dolls, p. 59

Monika Fleischmann /Wolfgang
Strauss, p. 60
Telo v kiberprostoru, p. 61
Bodywork in Cyberspace, p.62

Machiko Kusahara

Naslov/Address:

Machiko Kusahara je izredna profesorica medijske umetnosti na Fakulteti za umetnost pri Politehni-nem in titutu v Tokiju. Od leta 1986 pou-uje medije in ra-unalni ko grafiko. V mnogih japonskih publikacijah (med drugimi tudi v Asahi Newspaper, eni izmed najpogosteje branih) objavljajo njene -lanke o sodnih medijih.

Ob profesionalnih obvezah sodeluje tudi v mnogih organizacijah, npr. 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 tudi rala matematiko in zgodovino znanosti na tokijski Mednarodni kr -anski univerzi, ob tem pa tudi ra-unalni ko programiranje. Po kon-anem tuđu je delala kot specialistka za tehnolo ke raziskave in marketing v IRM Company v Tokiu. tudi rala je tudi zgodovino umetnosti v Parizu.



Machiko Kusahara
Associate Professor of Media Art
Faculty of arts
Tokyo Institute of Polytechnics
2 9 5 Honcho Nakano ku Tokyo
164 Japan
<http://renga.nttice.or.jp/kusahara>

Kak{en je videti obraz telesa prihodnosti?

Kak{ne vrste likov lahko najdemo v virtualni resni-nosti?

V tem trenutku lahko najdemo ne{tete agente in robote, kako se podijo po ra-unalni{kih omre'jih, kot je na primer Internet. Liki v kibemeti-nem prostoru so precej naravni, digitalni. Narejeni so z ra-unalni{ko grafiko. Zdaj ko je grafi-no izra'anje likov postalo prakti-na resni-nost. Zdaj moramo za-eti raziskovati in razvijati vpra{anje, kak{ne vrste likov se bodo razvile iz virtualnega telesa. Umetniki ra-unalni{ke grafike so brez primere med tehnologijami podob, ker niso samo sposobni predstaviti podobe, ampak se lahko tudi popolnoma integrirajo s simulacijskimi sistemi. ^e uporabimo te like ra-unalni{ke grafike in jih kombiniramo z raziskavami, bi bilo mogo-e definirati zunanjo podobo, geste in zna-ilnosti telesa prihodnosti.

Kako je izra'ena resni-nost lika?

Mnoge raziskave so pokazale ogromne razlike med na-inom, kako dojemamo naravno prizori{-e, in na-inom, kako dojenamo druge ljudi in 'ivali, o katerih mislimo s -love{kimi izrazi. Treba je le pomisliti na na-in upodabljanja zna-ajev v stripih ali igrah, da upotovimo, da je to, kar doje-

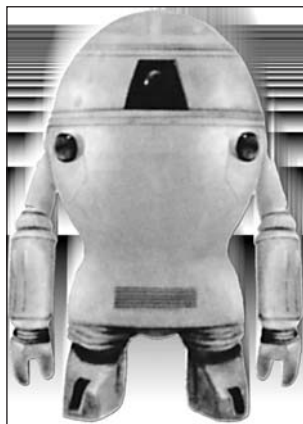
mamo kot resni-no, veliko bolj odvisno od subjektivnega opa'anja resni-nosti in intersubjektivnih odnosov kot pa od stopnje vizualne podobnosti z resni-nostjo. Dejansko, liki tukaj niso ali jim celo ni treba biti podobni -loveku ali 'ivali.

Luxo.Jr., ra-unalni{ko grafi-na mojstrovina Disneyjevega animatorja Johna Lasseterja iz leta 1986, sploh ne vsebuje obrzavov. V tem delu sta o-e in otrk par namiznih lu-k in s pono-jo CAD-a jim je uspelo izraziti celo vrsto -ustev. To delo ka'e, da liki ne potrebujejo nujno obrzanih izrazov, da bi delovali resni-no. Ko je bil Lasseter prene(-en od Disneyja v takratni oddelk za ra-unalni(ko grafiko, da bi delal animirane filme, je presene-en ugotovil, da so tehnike in znanje (know-how), ki so povsem obi-ajni v svetu animacije, popolnoma neznani v svetu ra-unalni(ke grafike. Tako je na primer vsaka akcija, ki jo naredi lik iz risanke, sestavljena iz treh stopenj: predvidevanje, akcija in izvr{itev. Na ta na-in je gledalec pripravljen na to, kar naj bi se zgodilo, in je dove(-en o tem, kdaj je akcija kon-ana in to mu ali ji onogo-a, da ji spro(-eno sledi. V vsakodnevnem 'ivljenju imamo nezavedne indikatorje, po katerih smo sposobni predvidevati akcije. Z namernim pretiravanjem teh konaj opaznih gibov je mogo-e ustvariti prepri-ljivo vizualno pripoved. To dejstvo nam daje vodil-no nit, da si izdelamo percpcijski sistem. S svojima likoma LuxoJr in Tin Toy je Lasseter pokazal, da se realisti-ni u-inki ne dajo dose-i preprosto z zvestim simuliranjem resni-nih stvari in dogodkov. Na u-inek resni-nosti veliko bolj vpliva subjektivnost gledalca in obstaja sistem vizualnega jezika, ki onogo-a simulacijo resni-nosti.

Do Lasseterja se je iskalec realizma v ra-unalni(ke grafiki osredoto-il le na pribli'no vizualno resni-nost. Za namen razvedrila in zabave pa je subjektivni realizem seveda mnogo bolj pomemben kot vizualni realizem in je poleg na-ina izra'anja v veliki meri odvisen od konteksta in vsebine. Inter-aktivno okolje ima najve-ji vpliv v pogojih konteksta. Ob-utek, da je -lovek vpleten in da drugi liki odgovarjajo na njegova dejanja, je izredno pomemben, saj daje ob-utek, da drugi obstajajo.

Iskanje agentov, ki delajo v omre'ju

Agenti, ki se podijo po omre'jih, bodo v prihodnosti delovali kot na(i osebni ra-unalni(ke slu'abniki. Sprejemali bodo goste in telefonske klice namesto nas, kadar bomo zaposleni, razvr(-ali bodo na(o po(to po pomembnosti in nam prina(ali iz knji'nice (baze podatkov) tekste, ki jih bomo potrebovali. Razlikovali se bodo od robotov in preprostih ukazov v tem, da se bodo sposobni u-iti in njihova zabrisana obdelava podatkov jim bo omogo-ala -love(ko presojo: izbirali bodo lahko stvari, ki jih imamo radi, in bodo dajali prednost na(emu okusu. Agent je ena najbolj obetavnih oblik umetnega 'ivljenja, za katere si zdaj prizadeva umetna inteligenca po znu(enju top-down ekspertnih sistemov. Va(agent bo zau-panja vreden, prijazen in pripravljen storiti vse za vas. Morda vam bo najprej po ponoti prinesel napa-no stvar, toda hitro se u-i in je izjemno u-inkovit. ^e se zgodi kaj nepri-akovanega, vam bo o tem takoj poro-al. Kak(en je videti obraz tega idealnega agenta? Za-eti moramo premi{lje-



vati ne samo o detajlnih programiranja, ampak tudi o vizualni zasnovi agenta, ki bi izpolnjeval vse te pogoje. Vsi bodo potrebovali nov obraz za svoj novi jaz, za telo, ki se razposajeno giblje po omrežjih. In potem obraz za ra-unalnik; za agenta, ki podpira ta novi jaz. Na mestu, kjer se spreminjajo-i se -asi kri'ajo z estetskim -utom, ki so ga Japonci zgradili ob izpostavljenosti vsaki prepri-ljivi novi kulturi, bi morali biti sposobni gledati obraze na{ih bod-ih teles kot virtualne like.

What Does the Face of the Body of the Future Look Like?

What Kinds of Characters Can We Find in Virtual Reality?

At this moment you can find countless agents and robots running around on computer networks such as the Internet. The characters in cyberspace are quite naturally, digital. They are rendered through computer graphics. Now that graphic expression of characters has become a practical reality. The need is upon us to begin a research and a development concerning the question of what kinds of characters will arise from the virtual body.

Computer graphic artists are unique among image technologies because they are not only capable of rendering an image, but can also be integrated fully with simulation systems. By taking advantage of this characters of computer graphics and combining it with field research it should be possible to define the countenance, the gestures, and the characteristics of the body of the future.

How is the Reality of a Character Expressed?

Much research has demonstrated an enormous difference between the

way we perceive natural scenery and the way we perceive other people or animals that we think of in human terms. One need only consider the manner of depicting characters in comic books or games to realise, that what we perceive as real depends much more on the subjective notions of reality and intersubjective relationships than it does on the degree of visual similarity with the reality. In fact, characters here do not even need to resemble human beings or animals.

Luxo.Jr the 1986 computer graphic masterpiece of Disney cartoonist John Lasseter, includes no faces at all. In this work, a father and child pair of desktop lamps using CAD data, manage to convey an extraordinary range of emotions. This work demonstrates that characters do not necessarily need facial expressions in order to appear real. When Lasseter was transferred from Disney to what was then the computer graphics department of Lucasfilm to work on the application of computer graphics to feature animation films, he was surprised to find out that techniques and know how which were commonplace in the world of animation were completely unknown in the computer graphics world.

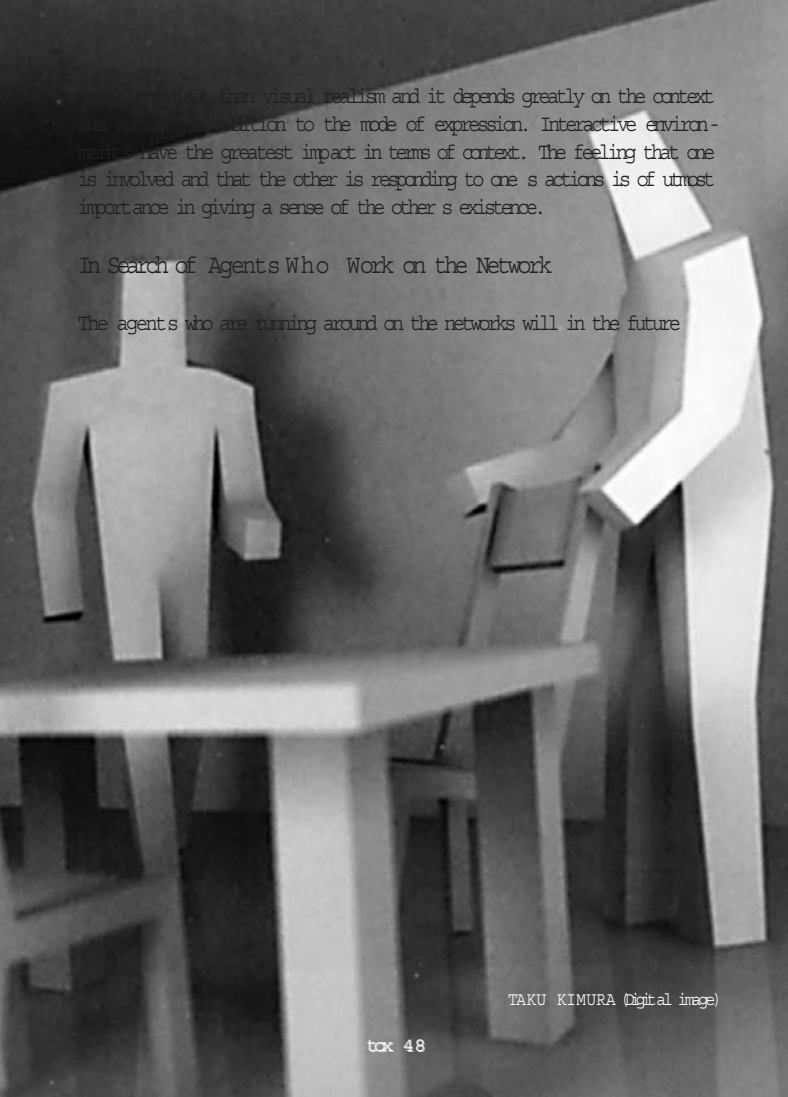
For example, every action performed by a cartoon character is comprised of three stages: anticipation, action and follow through. In this way the viewer is prepared for what is about to happen and informed when an action is complete, making it possible for him or her to follow the action in a relaxed fashion. In daily life we have unconscious indicators according to which we are able to anticipate actions. By intentionally exaggerating these subtle gestures it is possible to create a convincing visual narrative. This fact provides us with a clue as to the working of the out perceptory system. With his Luxo Jr and Tin Toy Lasseter demonstrated that realistic facts cannot be achieved simply by faithfully simulating actual things and events. Moreover the effect of reality is influenced by the subjectivity of the viewer and there is a system of visual language that makes it possible to simulate reality.

Until Lasseter the pursuer of realism in computer graphics had centered exclusively on approximating visual reality. For the purpose of entertainment and amusement applications, however, subjective realism is much

... more than visual realism and it depends greatly on the context and the relation to the mode of expression. Interactive environments have the greatest impact in terms of context. The feeling that one is involved and that the other is responding to one's actions is of utmost importance in giving a sense of the other's existence.

In Search of Agents Who Work on the Network

The agents who are running around on the networks will in the future



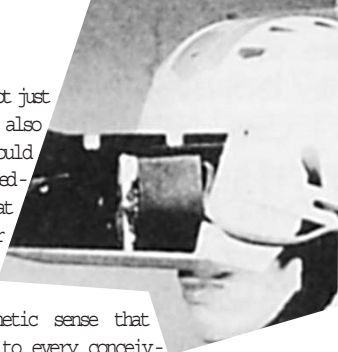
TAKU KIMURA (Digital image)

work as our personal computer butlers. They will handle guests and telephone calls for us when we are busy, sort our mail in order of importance, and bring us the texts we need from the library (database). They will differ from robots and simple commands in that they will be able to learn and their fuzzy information processing will allow them to make human judgment calls: to pick out things we like and give priority to our tastes. The agent is one of the most promising forms of artificial life towards which artificial intelligence is now striving after the bankruptcy of top down expert systems. Your agent will be trustworthy, friendly and willing to do anything for you. At first it might bring you the wrong thing by mistake but it learns quickly and is extremely efficient. If something unexpected happens it reports it to you immediately. What does the face of this ideal



YASUTAKA TAGA (digital image)

agent look like? We have to start thinking not just about the details of the programming, but also about the visual design for an agent who would fulfil all of these conditions. We'll all be needing a new face for a new self, for a body that frolics on the networks. And then a face for the computer; for the agent that supports this new self. In the place where the changing times intersect with the aesthetic sense that Japanese have built up through exposure to every conceivable foreign culture, we should be able to catch sight of the faces of our future bodies as virtual characters.



Po-utiti se virtualno: bi se imaginacija uresnila?

Machiko Kusahara je tudi članica Japonskega VR združenja. S predavanjem in projekcijo je predstavila najzanimivejše in umetniške projekte na temo VR. Projekti, ki se ukvarjajo s projekcijo virtualnega sveta so bili predstavljeni neposredno z interneta.

Program doravnava virtualno resničnost in kiberprostor v 'ivljenju, umetnosti in kulturi' v letu 1996.

Virtualna realnost je zbirala pozornost, ko je bila eksperimentalna. Filmi, kot je Kosec, so ponudili zanimivo, skoraj ekscentrično idejo VR

ir in javnosti. HMD prikazovalnik je postal simbol VR sistema. Seveda je ideja VR zvenela vznemirljivo, a hkrati je bila draga droga.

Sedaj se (morda) končno soočimo z vrati k VR, z boljimi idejami in z mislijo na praktičnost. Obstajajo pa še tudi resne aplikacije VR, kot je rehabilitacijski program za prizadete otroke.

Inženirji in raziskovalci, ki so usmerjeni v izdelavo strojne opreme, delijo sodelovanja tako z znanstveniki kot z umetniki. Enako vlada spoznanje, da so močnejši tisti, ki producirajo občutje VR in ne HMD prikazovalnik. Tudi dober film je izjemna izkušnja. Brez 3D vizije ali telesnega gibanja bi Internet ponudil občutek navigacije v virtualnem prostoru. Končno smo domeli, da je pri VR resnično pomembna kakovost izkušnje, ki jih ponuja.

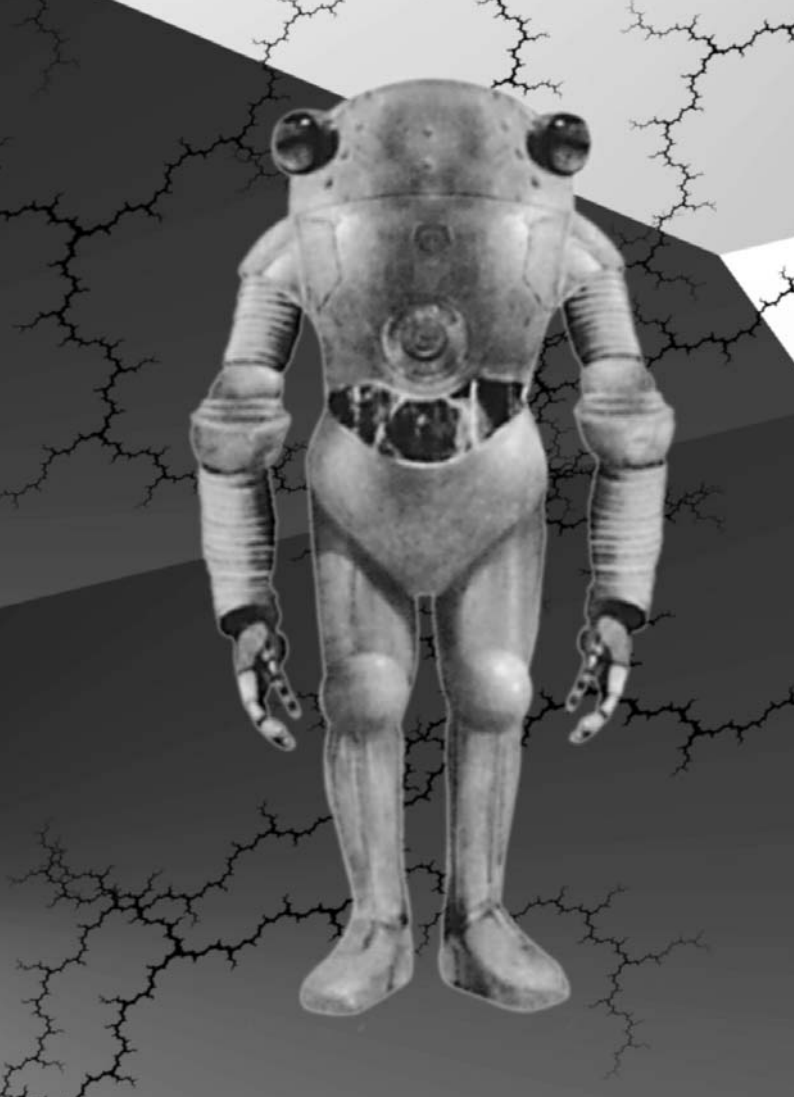
Feeling Virtual: Would Imagination Come True?

This program dealt with virtual reality and cyber space in life, art and culture in the year 1996. Virtual reality (VR) attracted attention when it was still experimental. Films such as The Lawnmower Man gave an interesting but eccentric idea on VR to the general public. The head mounted display (HMD) was regarded as a symbol of the VR system. VR sounded exciting, but it was an expensive gimmick.

Now we are (maybe) facing the dawn for VR finally, with a better idea and practical thought. There are many applications of VR being launched, such as a rehabilitation program for disabled children.

Engineers and researchers are becoming more hardware oriented now and seek for collaboration with artists. People are realizing that it is our brain that produces the feeling of virtuality. A simple naked eye stereogram offers a most inexpensive way to experience VR without any HMD. A good film brings an immense feeling to the audience. Even text based novels would do. Without any body motion nor body movement the Internet





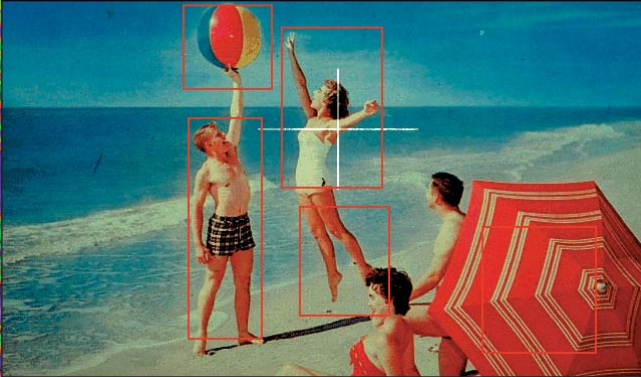
would offer a feeling of navigating on a virtual space. Finally we came to



the result, that what really matters in VR is the quality of experience it offers.
Machiko Kusahara

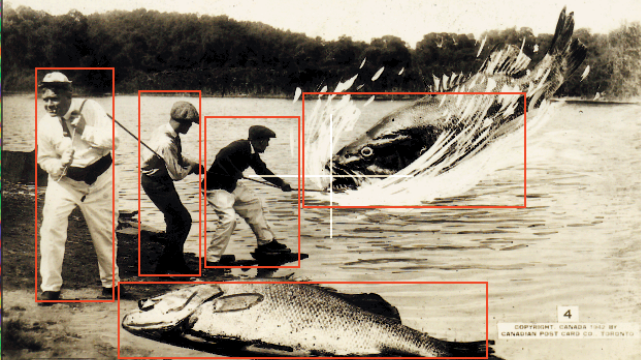
Linda Dement:
Cyberflesh

ALL THE HOT SPOTS FOR THIS IMAGE



George Legaraj & Roserary, Gonzalez: Sunny Traces

THE FISHING IS GOOD



4
COPYRIGHT CANADA 1990 BY
CANADIAN POST CARD CO. TORONTO

[CLICK HERE TO REVIEW HISTORY](#)

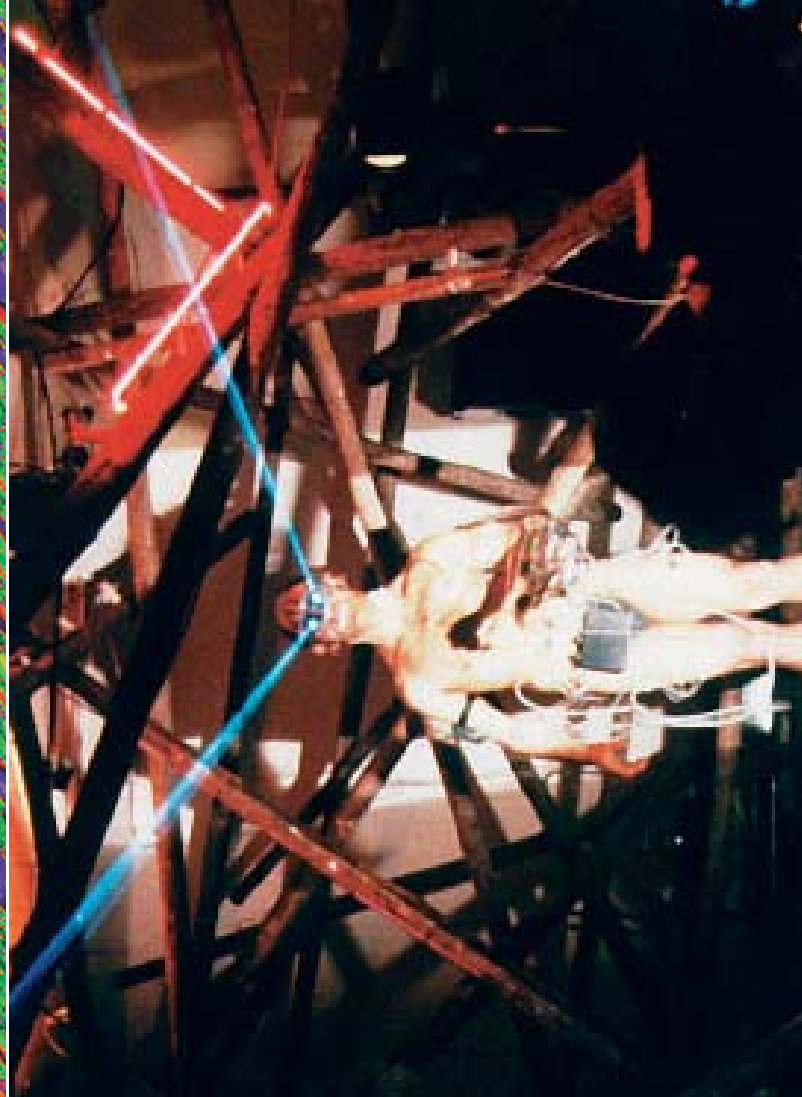




Foto: P.T.D.

E-mail: erhuhta@utu.fi

Erkki Huhtamo je raziskovalec medijev, pisec in kustos. Poučeval je medijske tudije na University of Lapland, Finska, sedaj pa dela kot potujoči profesor. Njegova posebnost so medijska arheologija, estetika in umetnostna zgodovina. Izdal je v desetih jezikih tevilne tudije, med njimi tudi: osnovni stroji v galeriji arheološki pristop v medijski umetnosti, Umetnost in virtualna okolja, Od Cybernacije do interakcije. Njegova zadnja knjiga, Arheologija virtualnosti, je izšla na Finskem leta 1996.

Predaval je po vsej Evropi, v ZDA, Kanadi, Avstraliji in na Japonskem. Kot kustos je pripravil razstave medijske umetnosti, vključno z ISEA 1994 v Helsinkih, Toshio Iwai v Escoo in Digitalne meditacije v Pasadeni. Načrtal je scenariji in režiral tri ser-



Foto: P.T.D.



Avtomat za kolonialna blaga in pija-e, 1930,
Kopenhagen

The Disembod- ied Traveler Media archeo- logical Reflec- tions on the Virtual- ization of Experience

The idea of the dematerialization of the physical body and the simultaneous creation of other virtual bodies has recently gained currency in relation with the discourses on virtual reality and networking. From a media archeological point of view, these ideas can, however, be traced back in time. This seminar will discuss the transformations of the body within media culture, by creating parallels between the present and phenomena like the 19th century stereoscopomania and the early debates around telegraphy.

Margaret Morse

Margaret Morse pou-uje filmsko in video teorijo ter kritiko na University of California Santa Cruz. Napisala je tevilne tekste o umetnosti in umetnikih, ki uporabljajo elektronske medije in virtualne tehnologije, med njimi Nature Morte: Landscape and Narrative in Virtual Environments, What Do Cyborgs Eat? Oral Logic in An Information Society in Culture on the Brink: Ideologies of Technology. Pripravlja izdajo svoje knjige Elektronske kulture: Fikcija sedanjosti na televiziji, v medijski umetnosti in vsakdanjem 'ivljenju.

Virtualni vdih: umrljiva telesa in 'ive lutke

Razliko med 'ivljenjem in smrtjo so zani-evale ne samo virtualne tehnologije in umetnosti, ampak tudi 'elje in znanstvene metafore. Umetniki odgovarjajo tako, da raziskujejo skrivnosti virtualnega 'ivljenja, replikatskih teles in umetne smrti. Diskurz raziskuje nekatera noveja dela

v umetnosti, ki se dotikajo mi ljerja, smisla in smrtnosti.

Virtual Breath: Mortal Bodies and Living Dolls

The distinction between life and death has been muddled not only by virtual technologies and artifice, but also through wishes and scientific metaphors. In response, artists are plumbing the mysteries of virtual life, of replicant bodies and artificial death. This seminar examines some recent work in art concerning mind, matter and mortality.

Margaret Morse: Biografy

Monika Fleischmann in Wolfgang Strauss

Naslov/Address:

W olfgang Strauss

GMD IMK

Schloss Birlinghoven

53754 Sankt Augustin

Germany

E mail: info@gmd.de

URL: <http://www.gmd.de>

Monika Fleischmann je medijska umetnica in umetni ka direktorica In tituta za medijske komunikacije v GMD Centru za Informacijsko tehnologijo v Sant Augustinu pri Bonnu.

W olfgang Strauss je medijski arhitekt in profesor interaktivne medijske umetnosti in dilikovanja na oli za posebne umetnosti v mestu Saarbrucken v Nem-iji. Sta soustanovitelja Art+Com Berlin, leta 1992. Njuno delo je vklju-eno v razstave

in festivalske programe novih medijskih umetnosti po vsem svetu; leta 1992 sta prejela nagrado Zlata Nika festivala Ars Electronica. Njuna najbolj znana dela so: Home of the brain, vizija v prihodnost, telekomunikacije; Liquid Views in Rigid Waves, interaktivna umetni ka dela o mitu Media Narciss; Cyber City, Responsive Workbench, House of Illusion in Sky Writer, posebna dela o virtualni resni-nosti.

W olfgang Strauss is a media architect and professor of interactive media art and design at the School of Fine Arts Saarbr ocken, Germany.

Monika Fleischmann is a media artist and artistic director at the Institute for Media Communication in the GMD Center for Information Technology in Sankt Augustin near Bonn.

Both were co founders of Art+Com Berlin in 1988. Their work has been included in exhibitions and festivals of new media art world wide, awarded in 1992 at Ars

Electronica with the Golden Nica. Their body of work includes: Home of the Brain, a vision into the future of telecommunication; Liquid Views and Rigid Waves, interactive artworks on the myth of the Media Narciss; Cyber City, House of Illusion and Sky Writer, special virtual reality works on man machine interfaces and new perception.

Telo v kiberprostoru

Moderne tehnike virtualne resni-nosti spreminjajo telo v vnesnik, ki lahko prebije stene resni-nosti. Uporabnik se iz opazovalca spreminja v sodelujo-ega in tako lahko posreduje v virtualno okolje in nanj vpliva.

Interakcija je komunikacija v resni-nem -asu. Telo je razstavljeno ali na razpolago novim izku njam prostora. Tehnologija je za to, da poraga lju-dem ponovno odkriti njihove -ute. Informacijska dru'ba 'eli s pomo-jo telekomunikacije ponovno pridobiti sposobnosti, ki so pri nekaterih, tako imenovanih primitivnih ljudeh, e vedno doi-ajne. Aborigini npr. komunicirajo na oblje razdalje s svojimi telepatici-nimi sposobnostmi. Da bi bilo to mo'no, zahtevajo moderni ljudje globalni pozicijski sistem, ki poraga ustvariti novo idejo o svetu, v katerem 'ivijo. Telo je odli-na to-ka za zares

intuitivni strojni jezik. Vzajemno delujo-e operacijske procedure omogo-ajo premislek o odnosih med -utnimi organi in njihovimi vlogami.

Telo kot vnesnik in predstavitev

Liquid Views in Rigid Waves (1993 94) sta interaktivni instalaciji, pri katerih ljudje pozabijo da komunicirajo s strojem. V obeh delih je prisoten simbolizem ogledala in izmi ljenege telesa, ki ga je Ovid opisal v mitu o Narcisu. V Rigid Waves si obiskovalec ogleduje impresionisti-no sliko sbe z ogledali. Ko stopa bli-je sliki, se ta transformira v neverjetno real-isti-no sliko. Ko stopi dovolj blizu, vidi svoj odtsev v ogledalu. In ko stoji pred ogledalom, obiskovalec vzajemno so deluje z njim, s spa-eno podobo svojega telesa in podobo svojega telesa, z njegovim shizofrenim ehom. Media Narciss deluje in se gleda v ogledalu intimno. Ampak v istem trenutku pusti za sabo sledbe, ki jih nato gledajo tudi drugi.

Bodywork in Cyberspace

Media using interactive or distributed communication technologies influence and change both human perception and artistic design. While conventional techniques of illusion such as used on stage or on TV screen are limited in scope and are therefore separated from the viewer, virtual media open unlimited space. They handle the disintegration of space and the narration of non linear stories.

Modern virtual reality, techniques turn the body into an interface for penetrating the walls of reality. The traditional interface of eyephone and dataglove adapts to the body. The barrier of mechanical interfaces is overcome. Virtual reality systems transform linear narration into interactive actions in space and time. Changing from observers into co actors people can interfere in three virtual environment and influence it.

Interaction is communication in real time. Digital media emphasise the idea of interactivity, people s own experience of simulation on their body.



of rethinking the very relationships between sense organs, rethinking their roles.

Our special contribution is the development of imagination systems,

where people can actively be involved in the process of an evolving work. In a close co operation between art and science we are creating environments to simulate reality in order to simulate our sensory perception. The goal is to develop interfaces which allow for the most intuitive kinds of interaction with the machine, relegating technology to the background.

Representation

Liquid Views and Rigid Waves (1993/94) are interactive, spatial installations. As a result of the intuitive interface, people forget that they communicate with a machine.

The two works deal with mirror symbolism and the fictitious body, which Ovid had already described in the myth of Narciss.

In Liquid Views your image is returned to the viewer in a transparent pool of simulated water which is the surface of a touch sensitive screen. A water sound can be heard. When you dip your hand into the water by touching and stroking the screen, you distort and disfigure the telenatic image of your face into total dissolution unless you take your hand away, and allow your image to reconstitute itself.

Approaching Rigid Waves the viewer perceives an impressionist painting of a mirrored room. Coming closer the painting is transformed into an



increasingly realistic pool. Once the visitor has got close enough he sees his reflection in the mirror. Acting in front of the mirror the performer interacts with the distorted image of his body with his schizophrenic echo.

The works are produced by computer, video and sensorial sensory recipients. The virtual images change in a way that is similar to the performer. Immobilised in a virtual space, the disorientation in a world of total narcissism of the viewer is the result of the process of the work. The work is a



THE MULTIPLE BODIES OF MULTIMEDIA: CD ROM ART GALLERY

Medijska umetna scena devetdesetih je v pravi zmedi, -e obravnava-mo ve-je preobrate, ki so se v zadnjem -asu zgodili na podro-ju medijske kulture. V kratkem -asovnem obdobju smo bili pri-e interaktivni multimediji CD ROMu kot alternativni bodo-ega masovno distribuiranega konzumnega medijskega artikla. Spektakularna rast Interneta in World Wide Web sta nam simultano razkrila resni-no novo mednarodno medijsko omre'je.

Ampak te mo'nosti ne vodijo avtomati-no do medijsko kulturnega raja. Korporacije, industrijalci in vlade vidijo multimedijo in omre'je kot nov na-in zasl'u'ka ali neke vrsto kontrole in velikokrat kot potencialne sovra'nike. Nove aplikacije so velikokrat nove samo povr insko, ker so v resnici zgolj adaptacije komercialnih in ideoloških struktur pred 'i-nega sveta.

Umetniki so hitro stopili na to podro-je. -eprav so se nam zdela dela umetnikov, ki smo jih do sedaj videli, malce ve- kot prvi pla ni koraki k neznanemu, je raznolikost umetnih pristopov navsezadnje vseeno opogumljajo-a. Dobili smo osebne meditacije, nadrealisti-ne in bizarne fantazije, elektronske umetne knjige, popkulturne parodije, interaktivne

raziskave podob in zvoka, visoko kriti-na in skepti-na interaktivna dela, ki kljubujejo objavljenemu, a te'ko dosegljivemu blagoslovu multimedije. Pomemben razlog je seveda vedno la'ji dostop do mo-nih multimedijskih ra-unalnikov. Ampak to ne razlo'i vsega.

Umetni ka dela na CD ROM so vstopila na neozna-en zemljevid; ob istem -asu so za-eli vpra evati mnogokrat povr inske in same po sebi utrne ideje vladajo-ih v svetu multimedijstosti. Tam kjer korporacije ne stmiijo k ve-pomenskosti prodajnih paketov, ki jih zlahka prodajajo, se umetniki ukvarjajo z ve-pomenskostjo, kompleksnostjo in osebnim pe-atom. Njihova aktivnost je qpozicijski diskurz nasproti komercialni multimedijski ponudbi. Mnogo umetnikov je zainteresiranih za oblikovanje novega konzumnega produkta, ki zdru'uje izzivalne in kompleksne ideje s potro ni ko naravnano zabavo (vpliv video iger) in dostopnej o obliko uporabe opreme.

Tak en hibriden produkt je lahko eden najbolj zanimivih in intrigantnih novih umetnih razvojov multimedijske kulture devetdesetih.

Pri-ujo-i izbor umetnih CD ROM ov je delo finskega raziskovalca in profesorja novih medijev (Univerza Lapland, Finska), publicista tevilnih -lankov in tudi ter kustosa Erkkija Huhtama: »V umetnih delih, ki izkori -ajo mo'nosti CD ROM a, se zrcalijo razli- ni pristopi: individualne meditacije, nadrealisti-ne in bizarne fantazije, elektronske »umetni ke knjige«, pop parodije, interaktivna uporaba podobe in zvoka in celo meta interaktivnost, kjer je prisotna kriti-na in skepti-na dr'a do pre-kovanih mo'nosti multimedije...Umetniki raziskujejo najve-krat pre-proste in o-itne ideje, ki vladajo v svetu multimedije. Za razliko od komer-cialne ali ideolo ke izrabe ra-unalni kega medija umetniki izpostavljajo dvoumnost, kompleksnost in osebni pristop. Nekateri med njimi ustvarjajo novo vrsto »potro ni kih produktov«, zanimive hibride pod vplivom video igrice.«

The media art scene of the 1990 s is in turmoil, reflecting the wider upheavels currently taking place on the field of media culture. In a short period of time we have witnessed the advent of interactive multimedia,

with CD ROM as a viable alternative to become the next mass distributed consumer media item. Simultaneously, the spectacular growth of the Internet and the World Wide Web has opened up the vista of a truly new international media network, with a bulging rhizomatic on line culture as its corollary. These possibilities do not, however, guide us automatically to a media cultural paradise. Corporations, industrialists and governments see multimedia and networking as new ways of making money or exerting control and often as potential enemies. New applications are often new only superficially, being in reality mere adaptations of commercial and ideological structures inherited from the pre wired world. The artists have been quick to enter this terrain. Although the artistic creations we have seen so far may sometimes seem little more than first timid steps towards the unknown, the variety of artists approaches is, nevertheless, encouraging. Artworks utilizing the data storage and retrieval possibilities of the CD ROM disc show an impressive variety of approaches. There are highly personal meditations, surreal and bizarre fantasies, electronic artists books, pop cultural parodies, interactive explorations of image &



sound, even meta interactive works taking a highly critical and sceptical stance towards the promised but hardly delivered blessings of multimedia. One of the explanations behind this proliferation is naturally the ever casier access to ever more powerful multimedia computers. But this does not explain everything.

CD ROM artworks have ventured on unmapped terrain; at the same time they have begun to question the often facile and obvious ideas reigning in the world of multimedia. Where corporations aim towards unambiguous packages that are easy to sell and digest, the artists emphasize ambiguity, complexity and personal touch. Their activity constitutes a counter discourse to the output of commercial multimedia. Yet, many artists are also interested in creating a new kind of consumer product, which aims at marrying challenging and complex ideas with consumer oriented pleasure (often influenced by video games) and a more easily approachable form. This kind of hybrid product may well prove to be one of the most interesting and intriguing new artistic developments of the multimedia scene of the 1990 s

SEZNAM CD ROMOV:

Antiron: The Antidote to Multi mediocrity.

Kolektivno delo sedmih umetnikov, pod vodstvom Andyja Camerona. Produkcija Sass/Antiron. Velika Britanija, 1995.

Instantra klasika, Divji in anarhisti-en napad na vse nesmiselne aspekte diskurza o interaktivnem mediju, multimediji in ostalih tako modnih konceptih. Produkcija inteligentnega in kontroliranega kosa zne(njave zahteva resni-ni talent, in ti ustvarjalci ga resni-no imajo. [tevilni neravni in pogostoma 'ivce parajo-i detajli Antirona, kot je konstantna uporaba raklju-ij v programiranju, povzro-ajo, da nikoli ne ve(, kaj bo sledilo. Vsakenu vzponu sledi spust (grafi-no). In bodite pripravljeni na BOMBO...

BAR MIN SKI: Consumer Product.

Bill Barminski, Webster Lewin in Jerry Hesketh. Produkcija: De Lux O Consumer Productions, ZDA, 1994.

Projekt je interaktivno potovanje po nenavadnem svetu vizualnega umetnika Billa Barminskega iz Austina, Texas. V obliki interaktivne veleblagovnice, predstavlja različne je poklon ameri kemu potro ni kemu kapitalizmu - na samosvoj način, pod vplivom punka. Material je razkošen, vključuje razne vrste podob in nepriakovanih presenečenj. Organizacija dela je namenska - ista zmešnjava - in divja. CD-ROM prav tako vsebuje neslavni strip Tex Hitler z esejem Greila Marcusa in dokumentacijo o kontraverznosti ter debato, ki sta jo odprla v rodnem Texasu.

Biomorph Encyclopedia. Muybridge.

Nobuhiro Shibayama. Produkcija: 4. Dimension, Japonska, 1994. Nadrealistična in nenavadna, toda poetična kombinacija klasične kronofotografske foto serije Eadwearda Muybridga iz 19. stoletja in srednjeveških ilustriranih kodeksov. Uporabnik ustvarja različne animirane zanke na knjižnih straneh. Shibayamovi eksperimenti podajajo Muybridgove analize z bergsonovsko senzualnostjo - ponovno jih postavljajo v kontinuirani tok, utripajoči svet. Efekt je poseben drugačen, kot bi jih kinematografsko animirali. Vzpostavi se isti čas, toda zelo drugačen prostor. Fluiden prostor. Erotično in intenzivno, ne ekstenzivno, čas in prostor sta neločljiva. (David Heilly)

Cyberflesh Girlmonster.

Linda Dement. Produkcija: Linda Dement, Avstralija, 1995
Komična reprezentacija poastrne čenosti. Podarjeni deli telesa, zbrani med Umetniškim tednom festivala v Adelaidi leta 1994, so bili uporabljeni za konstruiranje računalniškega interaktivnega dela. Okoli 30 čensk je sodelovalo na originalnem dogodku, kjer so skenirali njihove izbrane dele telesa in digitalno snemali stavek ali zvok. Konglomerat teles je nastal iz dobljenih informacij. Nato animiranih in interaktivnih. Ko gledalec aktivira eno od teh po(asti), lahko sliši ali vidi besede, povezane s tem delom telesa, lahko se pojavi druga po(ast, lahko se sproči digitalni video, zgod-



ba ali zdravstvena informacija o fizičnem starju, ki jo opisuje pripoved, se Bill Barminski





Christine Tamblyn

l a h k o
prika'e na
ekranu.
Uporabnik
se skozi te
parametre
premika
domala
slepo; ni
sistema
izbire ali
jasno kon-
trolirane-
ga vmes-

nika.

Good daughter, bad mother, bad daughter, good mother:
catharsis and continuum.

Susan Metros, ZDA, 1994. Nastanek tega CD-ROM-a, ki raziskuje odnos



m e d
materjo in
n j e n o
h-erjo na
z e l o
oseben,
poeti~ni
na-in, je
povzro-ila
smrt unet-
ni~ine
matere
lta 1993.

To interaktivno popotovanje vključuje petintrideset let mojih dnevniških zapisov in ~asopisnih ~lankov, mojega in materinega dopisovanja, zbranih citatov, dru'inskih fotografij in stri-eve zbirke dana-ih Super-8 filmov in videov. Izgled in ~ut vmesnika temeljita na aktualni kaligrafiji iz mojih dnevnikov in ~asopisov. (Susan Metros)

Meet the Media Band.
Media Band. Produkcija: Canter Technology, ZDA, 1994.

Prvi izdelek Media banda, loose kombinacija razli- nih uveljavljenih audiovizualnih talentov: Marc Canter, Jim Collins, Stuart Sharpe, Kelley Gabriel, Chris Watkins, John Sanborn, Mark Shepherd, Allison Prince and Michael Kaplan. CD-ROM vsebuje dve deli, Un Do Me in House Jam, oti v Aether Rave. To lahko ozna-imo za eksperimentalne glasbene videe (ali boljše: video glasbo), svobodno obliko izraze neizrabljenih kreativnih mo'nosti multimedije. Dodatek k mnogim vzne-



mirljivim (audio)vizualnim vizijam in presenetljivim re(itvam) vnesnikov, lahko delo (tejemo za izziv 'arna videoumetnosti, ki temelji na specialnih efektih (epitomiziran s prisotnostjo Johna Sanborna). Je to res znakka iminentne demize videoumetnosti?

The Residents Freak Show.

Jim Ludtke. Produkcija: Voyager, ZDA, 1993.

Resni-na klasika, nedvomno eden najbolj{i}ih CD-ROM-ov doslej. Nenavaden svet Residents je ovit v interaktivni film, ki popelje uporabnika v zakulisje tradicionalnega {oua spak, preplavljenega z najrazli-nej{i}imi ~love{kimi ~udesami. Odkrijemo lahko mnogo skritih presene-enj. Najbolj pa je razpoznaven na-in, kako sta glasba in nadreal-isti-ni vizualni svet integrirana ena v drugega. Rezultat je brezpomenska izku(rnja, resni-en virtualni svet na ekranu.

ScruTiny in the Great Round.

Tennessee Rice Dixon in Jim Gasperini. Glasba Charlie Morrow. Produkcija: ScruTiny Associates, ZDA, 1995.

Multimedijsko umetni{ko delo, ki povezuje originalno umetnost in kola'ne elemente iz razli- nih dobbij in tradicij; stati-ne podobe, video in animacije; originalne pesnitve in odlomke tekstov iz virov, kot so William Blake, biolo{ke knjige in Bhagavad-Gita; in zvokov, v{tev{i dobljan glas, zvoke iz narave in glasbo. Evokacija eroti-ne alkemijske drame prokreacije. Potovanje v ~asu skozi podlago klorofila in krvi. Raziskovanje medigre med mo{kimi in 'enskimi apeti 'ivljenja.

She Loves It, She Loves It Not: Women and Technology.

Christine Tambllyn, ustvarjeno v so{elovanju z Marjorie Franklin in Paulom Tompkinsom. Produkcija: Christine Tambllyn, ZDA 1993.

To delo se osredoto-a na poglobitve orise razmerja med 'enskimi in tehnologijo, v{tev{i reklame, ki prikazujejo 'ensko zasu'njenost z doma-ini opravili, industrijske klippe, ki razkrivajo spolne stereotipe na delovnem mestu in odlomske iz znanstveno-fantasti-nih filmov, ki

prikazujejo invazijo 'enskih teles s futuristi-nimi stroji. Avtobiografske anekdote, gledalcu posredovane s -rkami, so kola'irane s temi kulturnimi artefakti, medtem ko zanke zvo-nih efektov ustvarjajo teksturalni anti-ert. Tehnologije interaktivnih ra-unalnikov se samorefleksivno izpra(ujejo kot potro(ni)ko naravnane episteme.

The List of Works

Antiron: The Antidote to Multi mediocrity.

Collective work by seven artists, under the direction of Andy Cameron. Produced by SASS/Antiron. U.K.1995. Platform: Macintosh.

An instant classic, hilarious and anarchistic attack on all the ridiculous aspects of the discourse on interactive media, multimedia and other such fashion surfing concepts. To produce an intelligent and controlled piece of mess requires real talent, and these guys have really had it! There are innumerable weird, and often nerve wrecking details on Antiron, such as the constant use of random programming: you never know what will follow. What comes up must go down (graphically). And be prepared for the BOMB... If you did not know what the cliches of multi-media are, check out this one!

BAR MIN SKI: Consumer Product

by Bill Baminski, Webster Lewin and Jerry Hesketh. Produced by De Lux O Consumer Productions, USA 1994. Platform: Macintosh.

This CD ROM is a an interactive trip into the weird world of the visual artist Bill Baminski from Austin, Texas. In the form of an interactive shopping mall, it presents the different artistic goodies. Baminski has created over the years to honor the American consumer capitalism in his own

punk influenced way. The material is rich, including all kinds of images and unexpected surprises. The organisation of the work is purposefully messy and hilarious. The CD ROM also contains Baminski's infamous Tex Hitler comic strips, with an essay by Greil Marcus and a documentation about the controversy and debate they raised in his native Texas.

Biomorph Encyclopedia. Muybridge

by Nobuhiro Shibayama, produced by 4. Dimension, Japan 1994. Platform: Macintosh.

A surreal and weird, but poetic combination of the classic 19th century chronophotographic photo series by Eadweard Muybridge and the medieval illustrated codex format. The user creates different animated loops on the book pages. Shibayama's experiments through morphing invest Muybridge's analyses with a Bergsonian sensuality remapping them into a continuous flow, a pulsing world. The effect is completely different than cinematographically animating them. The same time, but very different space is regained. Fluid space. Erotic and intensional, not extensional, it is time and space indistinguishable (David d Heilly)

Cyberflesh Girlmonster

by Linda Dement. Produced by Linda Dement, Australia 1995. Platform: Macintosh.

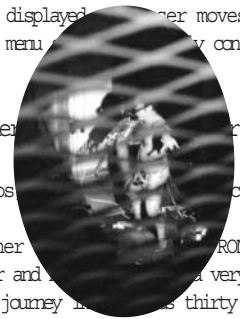
A macabre, comic representation of monstrous femininity. Donated body parts collected during Art's Week of the Adelaide Festival '94 have been used to construct a computer based interactive work. About 30 women participated in the original event by scanning their chosen body part and digitally recording a sentence or a sound. Conglomerate bodies were constructed from the information donated. These were animated and made interactive. When a viewer activates one of these monsters, the words attached to that body part can be heard or seen, another monster may appear, a digital video could play, a story or medical information about the

Perfor -



Stelarc

physical state described by the story may be displayed. The user moves relative blindly between these; there is no menu or any other controllable interface.



Good daughter, bad mother, good mother
crisis and continuum

by Susan Metros. Produced by Susan Metros
Macintosh.

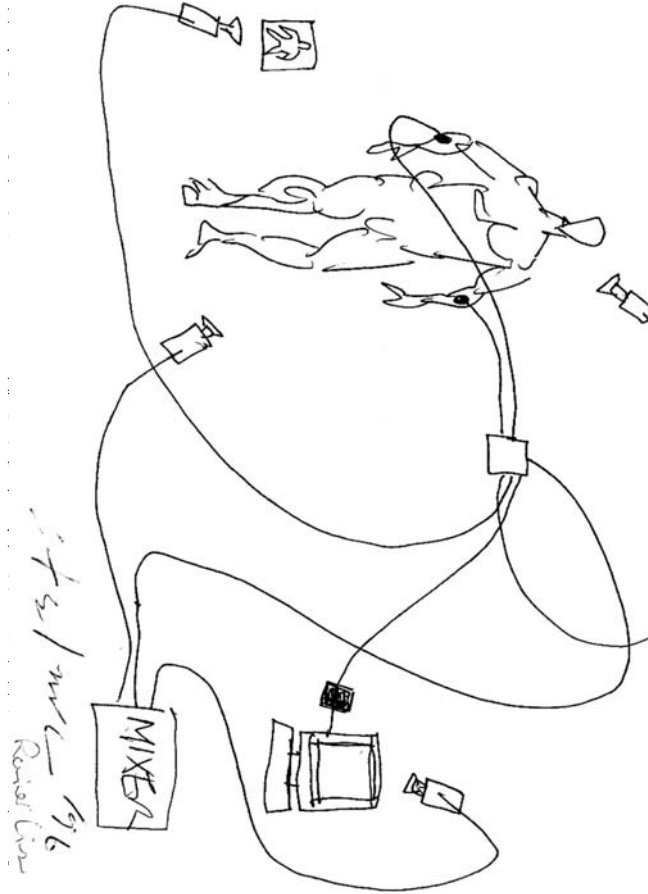
Triggered by the death of the artist's mother, this CD-ROM explores the relationship between the mother and the child in a very personal, poetic manner. This interactive journey includes thirty-five years of my diary and journal entries, my mother's and my correspondences, collected quotes, family photos and my uncle's collection of Super 8 home movies and videos. The look and feel of the interface is based on the actual calligraphy from my diaries and journals. (Susan Metros)

Meet the Media Band

by the Media Band. Produced by Canter Technology, USA 1994. Platform: Macintosh.

The first product by the Media Band, a loose combination of several well-known audiovisual talents: Marc Canter, Jim Collins, Stuart Sharpe, Kelley Gabriel, Chris Watkins, John Sanborn, Mark Shepherd, Allison Prince and Michael Kaplan. The CD-ROM contains two works, *Un Do Me* and *House Jam*, wrapped up in an *Aether Rave*. These can be best characterized as experimental music videos (or, rather, video music pieces), free form explorations of the unexplored creative possibilities of multimedia. In addition to many stunning (audio) visions and surprising interface solutions, the work can be appreciated as a challenge to the 1980's special effects genre of video art (epitomized by the presence of John Sanborn). Is this really a landmark of the imminent demise of video art?

The Residents's Freak Show



ied art and applied art at T.S.T.C., at CAUTECH, R..M.T.I. and at the University in Melbourne. He gave lessons on art and sociology at the International school in Yokohama, and statuary art and art of drawing at the college of the University in Ballarat. He won the award of the Myer funds in Australia and the award of the Australian committee for visual arts. Among his best known works there are The Happenings of the Strengthened Body, Filming the Interior of My Body and The Third Arm. His works are included in the collections of several galleries and museums all over the world.

Stelarc oblikuje svoje nastope na podlagi filozofije o zastarelem naravnem telesu, zato opremlja svoje telo s tehnolo kimi (mehanskimi in elektronskimi) dodatki. Zanima ga simbioza med strojem in -lovekom, ideja o ust

varianju alternativnih teles, ustvarjanje izkušnj, ki jih ni mogoče uresničiti
 tevilne vitalne funkcije telesa
 jih u-inkov. Te med nastopom
 preko povezave z MIDI kompo-
 stopa. Pripet na elektrode se
 nemet povezavo iz katerega koli
 uredo daje Stelarc telesu nove
 aj gre za snemanje notranjosti
 etni-ni prostor, za morske glo-



j naravna stvar, zato nenehno
 in telekomunikacijami. V svojih

s of the obsolete natural body
 with technological (mechanical
 rested in the symbiosis between
 creating alternative bodies, in
 ized only by the natural body. In
 ctions of the body and increas-
 he appearance they are visual-
 Foto: Matja Wenzel

ized on the monitors and by lasers; by connections with MIDI components
 he gives the acoustic image of his appearance. Fixed to the electrodes
 he moves according to computer statements or through the Internet from
 any part of the world. With his achitecture Stelarc gives the body new pos-
 sibilities of comprehending the world around him, as for recording the
 interior of the body, sound of the blood, lungs, heart or for the cyberspace,
 for sea depths or universe.

Using the technology is the most natural thing for Stelarc, therefore he
 constantly stakes his body, connects it with media and telecommunica-
 tions. In his appearances he creates the technohuman.

Vojko Poga~ar

Naslov/Address:

Vojko Poga-ar
 Pri vzpenja-i 2
 2000 Maribor
 Slovenija

Vojko Poga-ar je rojen leta 1950 v Krkan in leta 1973 je dokon-al tudi na
 Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani. Imel je ve- odrednih razstav in za
 svoje delo je prejel razli-ne nagrade in priznanja, doma in v tujini. Leta 1989 je
 sodeloval na mednarodnem festivalu ra-unalni ke grafike Prix Ars Electronica.

SRAMOTILNI STEBER za Erosa, Thanatosovega brata

iz ciklusa vizij:

Prepovedane umetnosti

Projekt 3/96

Projekt je zastavljen v slogu inkvizicijskega izob-ovanja (iz ob-ovanja) z ironi-no distanco, na podlagi srednjevekih izku enj s sramotilnimi stebri in s konceptualno zasnovo v smislu razstave Entartete Kunst v Mnchnu leta 1937.

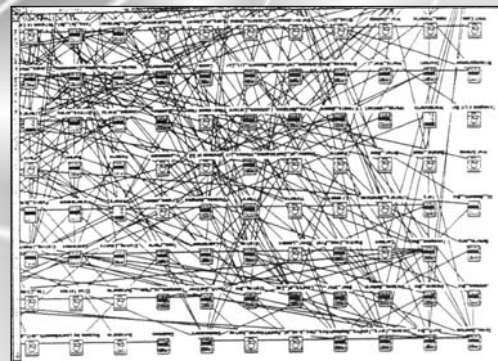
Problematizira pojav procesa lo-ovanja, odtujevanja pomografije kot dru'benega fenomena od erotike na nivoju osebne izku nje.

Postavil bom tri stebre, kjer se bodo predvajali porno klipi iz zgo -enk, ki se dobijo na na en tr'i -u po uradni poti. Stebri bodo primerno ozvo-eni, tako da se bodo zvoki pane ali in prepletli v mu-eni ko stokanje.

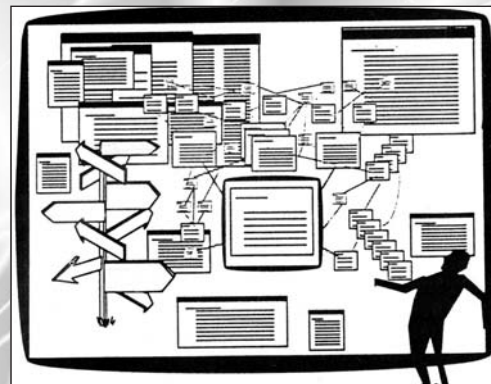
Sramotilne stebre bom postavil kot enkratni projekt, enočasno predstavo, vendar pa na natan-no dolo-en in v naprej razgla en dan in uro, kot

se je to po-elo v davni preteklosti.

Ob samem dogajanju, bi se ob-asno prebral traktat o virtualni erotiki in pomografiji ter druge lit-anije v tej zvezi.



Tehnolo ko so sramotilni stebri izvedeni tako, da je vsak sramotilni steber sestavljen iz estih monitorjev, ki so priklapljeni na tri razli-ne video



grafične postaje, na katerih operater predvaja računalniške porno klipe iz regularnega domačega trga zgoščenk s porno vsebino.

COM FEST SITE VOYEUR«

iz ciklusa vizij:

Siecle des Coiffures

(ali časovno prostorski presek strune virtualne festivala)

Projekt 2/96

Projekt je zasnovan na tezi, da tvorijo celoto festivala organizatorji in avtorji na eni ter publika oziroma doiskovalci na drugi strani. Dva pola, ki se dopolnjujeta: oddajniki podajalci in sprejemniki. Eni brez drugih ne morejo obstajati in festivali brez avtorjev in organizatorjev, tvorba nove celote v kateri se

ženanje, oplajanje

fomo do

mi



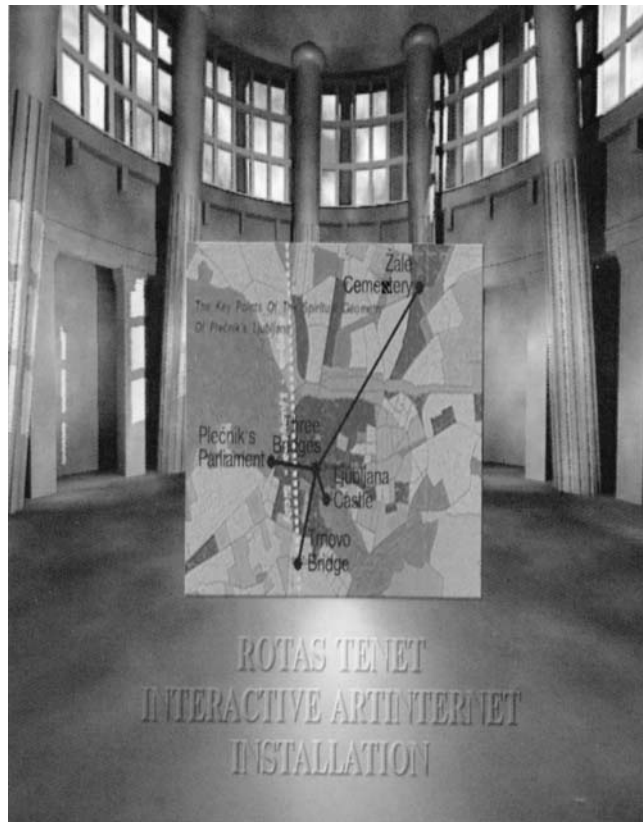
before



after

... poveani izsledki citatov iz mojih

teoretičnih spisov o vizijah, pomenu in vlogi virtualnega sveta. Ker gre za interaktivno komunikacijo, je s tem dopolnjevanje vsebin logična nadgradnja, hkrati pa opravičljiva in logična posledica ravno



v festivalski interakciji

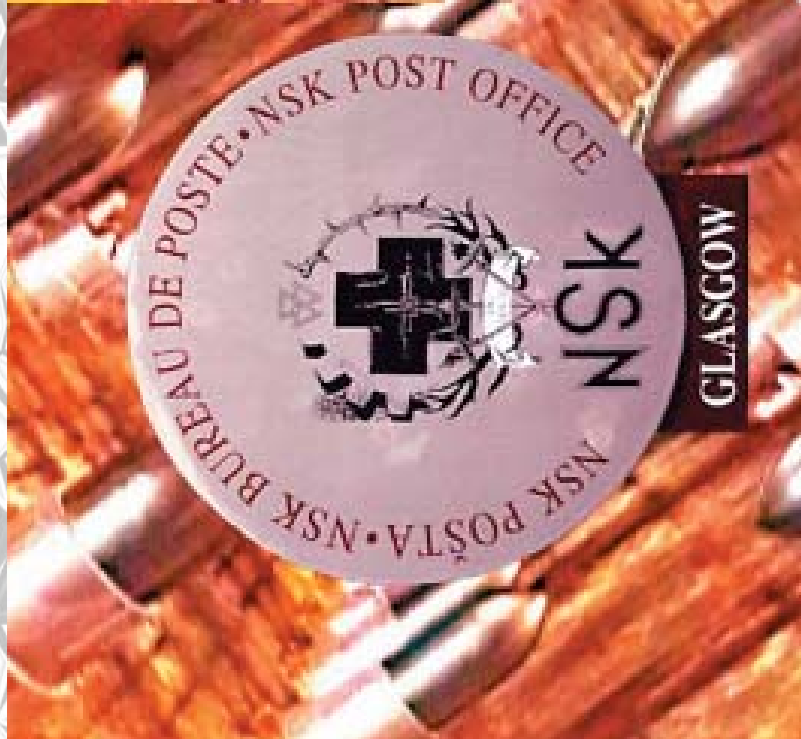
<http://lois.kud-fp.si>



Tehnolo ko se projekt izvaja z digitalno in klasi-no fotografsko opremo,



tax 88

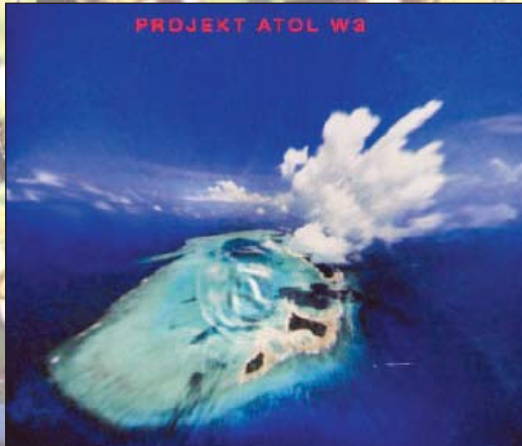


ra-unalni ko grafi-no postajo s programsko opremo (Photoshop 3.0, Corel 6.0 itd.) s skenerjem, visoko resolucijskim barvnim printerjem...

http://lois.kud-fo.si

UGM

www.kibla.org/ugm

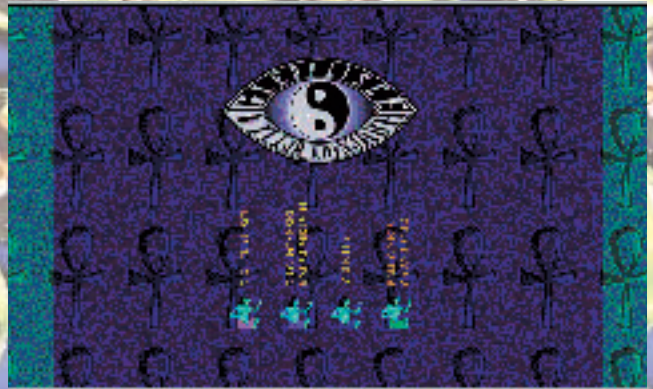
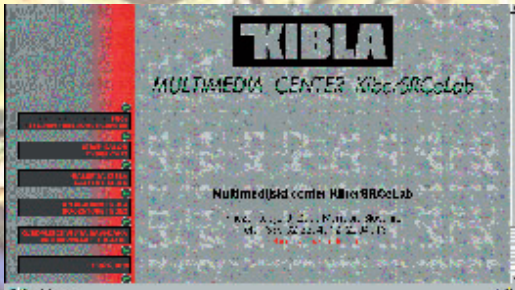


DOMA^E STRANI IN MRE@NI PROJEKTI/
WWW-SITES AND PROJECTS

www.kibla.org

Gledali {~e

www.kibla.org/teater



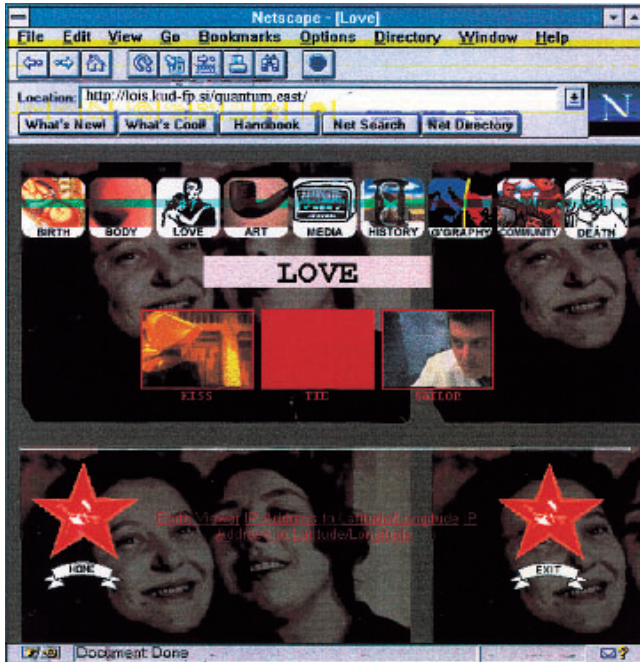
WWW SITE

OS @IVLJENJA/AXIS OF LIFE

by Marina Gr'ini- and Aina mid

URL: <http://lois.kudfp.si/quantum.east>

SGI INDY/PC; PEARL/PHOTOSHOP, produced by Ljudmila (Ljubljana digital media lab) OSI/Vuk Cosi}/Ljubljana 1996



Vuk }osi} in Luka Freljih

URL: <http://lois.kudfp.si>

Ljudmiline doma-e strani/Ljudmila s Home Pages

Kaj se je zgodilo z avtorjem?

Vsebine, infostruktura, oblikovanje html urejanje, programiranje. Nosilci, ki sestavljajo avtorja mrežne strani? In potem, kako izvimik ve, da on/ona ni kopija?

What Happened to the Author?

Contents, infostucture, design, html editing, programming. Bearer of which is the author of a web site? And then, how does the original know he/she s not a copy?

Kibla

Sre~o Dragan

URL: <http://razor.fri.uni-lj.si/Elecnik/Ljubljana/prague>

NSK

Marko Peljhan

Marina Gr

Naslov/Address:

Marina Gr'ini-
-esnikova 12
1000 Ljubljana
Slovenija

Opis

Stran AXIS OF LIFE
tudi primami vzrok
nikacijske strukt
fi-ne strani. Ustve
LIFE parafrazira t



eb in to je
itve komu-
a te speci-
AXIS OF
otro{ni{ko

nakupovalno skupnost. Ta -as so na meniju naslednje teme: rojstvo, telo, ljubezen, umetnost, mediji, zgodovina, geografija, skupnost, smrt. Nova oblika skupnosti je virtualno ustvarjena na specifi-en na-in, v katerem se odra'ajo te razli-ne teme. Kaj je torej specifi-nega na tej strani? Stran je poskus na kriti-en, skoraj politi-en in diakriti-en na-in reintegrirati elemente in refleksivnost v vsebini umetnostnega gradiva, ki se distribuira po W W W.

Stran AXIS OF LIFE zagotavlja tudi dodatno pomenben poudarek, ali boljše re-eno kriti-en pristop k vsebini in vpra(anju identitete, ki jo ima web. Stran AXIS OF LIFE s svojimi elektri-no psihopatološkimi analizami osebnosti vsakega net.surferja ustvarja premikanje med skrbno, skoraj strateško izbranimi temami in poseben indeks komunikacijskega spleta. Stran z avtomati-no analizo vsakega net.surferja zagotavlja jasno identiteto spleta. To je narejeno

- 1.) s popolno spremembo tega, kar se obi-ajno razume kot vsebina strani v WWW, in
- 2.) z raziskovanjem psihopatološkega profila vsakega od net.surferjev, z analizo njegovih/njenih okusov, psiholoških nagrnjenosti in političnih skali~, ustvarja pa tudi posebno refleksivnost njegovega/njenega telesa, spolnosti, strahov.

Izzivamo idejo WWW, ki naj bi bila web brez meja, s tem da na tej specifi-ni strani o'ivljamo politične, socialne premika-e, ustvarjene na področju umetnosti, ki vodijo na{e mi{ljanje, fizi-na telesa, 'elje. S pomo-jo te strani postavljamo vpra(anje o mo'nih novih konceptih umetnosti v WWW. Na-in surfanja, predlagan na tej strani, je poglobljenost, ki se v vseh primerih izogiba belo--menu odra'anju izbrane teme. V tem pogledu na primer tema o skupnosti, ki jo je mogo-e izbrati na meniju strani AXIS OF LIFE, prenese surferja do dveh bistvenih mej: Virtual bread in Antarctica; Virtual bread je pomenben znak antiskupnosti in protielenent tehnolo{emu preobilju; Antarctica, ki sta jo ustvarila Gr'ini} in [mid, je skupnost brez podobe, ali boljše re-eno utopi-na geografska

stran.

^e je WWW specifi-na skupnost, kjer so milijoni povezani v iskanju novih informacij, 'elje in strani, posku(ajo odkriti mo'ne vmesnike, premike in poti - je eno od vpra(anj, ki ga je treba postaviti, kako smo mi kot umetniki, socialni dejavniki in kiberneti-no-politi-na bitja, dolo-ili osnovne elemente teh povezanih pogojev. Kako je danes mogo-e konstruirati novo individualno odgovornost brez plitve moralnosti in patosa? Ti dve vpra(anji sta osnova koncepta za ustvaritev strani AXIS OF LIFE. Bistvenega pomena je tudi, da so ve-ina tem na tej strani nova vizualna izku(nja za {tevilno -lanstvo skupnosti WWW; stran je sestavljena z uporabo specifi-nih slik, ki zadevajo tako imenovane VZHODNE post-socialisti-ne miselne zveze: zgodovino, umetnost, medije, 'ivljanje...

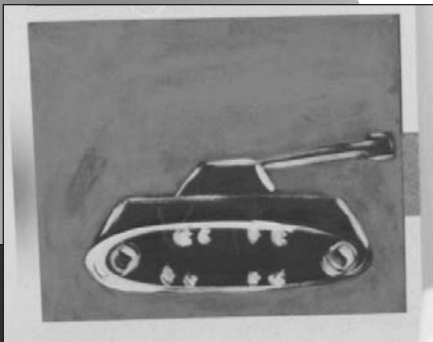
Stran je povezana z drugimi stranimi na tak na-in, da kolikor mogo-e poudarja nadaljnje politične, informacijske, družbene in umetnostne premike, povezane s predlagano izbrano temo. ^e je na zadnji instanci stran imaginarno-simboli-na konstrukcija, potem je povezava z družbenimi in političnimi postavkami, ki delujejo z materialnimi podatki in dejstvi, izjemno pomembna; povezava z drugimi stranimi, ki jo zagotavlja AXIS OF LIFE, vzdr'i nadaljnje kritično branje in surfanje, kot je prvotno predlagano v AXIS OF LIFE.

Zgradba strani, vodljivost, je navidez lahka in preprosta, toda zročljivost strani je rekonstruirana zgradba, ki je operativna na dveh nivojih: po eni strani je to sestav diakroničnega, skoraj neresničnega potovanja, neke vrste virtualno potapljanje, potapljanje v znaku Erosa in Tanatosa, po drugi strani pa je miselni operativni sestav mo'nih tujih, dejanskih, kaotičnih in naključnih potapljanj v zgodovino, spomin, filmske podobe in upanje.

Description

The AXIS OF LIFE site is done specifically for the web and there it finds

the primary reason to exist. The webness and the netness of the communication structure set up in the WWW are important structural elements of this specific site. It is produced in a way that we can say that AXIS OF LIFE paraphrases the so called fast food democratic consumer shop community. This time on the menu are the following topics: birth, body, love, art, media, history, geography, community, death. The new form of community is virtually brought up through the specific way in which these different topics are reflected. So, what is specific to this site? The site is an attempt to reintegrate in a critical, almost political and discritical way elements and reflectivity in the content of the art material distributed through WWW.



ditional important impact, or
ent and on the question of web
tric psychopathological analy-
roduces shiftings among the
pics, and an extra community

web index. The site with the automatically done analysis of each net surfer is providing a clear web identity. This is constructed

- 1.) through a reversal of what is understand to be a common content of the sites in the WWW, and
- 2.) through inquiry on the psychopathological profile of each of the net-surfer, analysing his/her tastes, psychological preferences and political stances, as well as producing an extra reflectivity on his/her body, sex, fears.

We challenge the idea of the WWW that is supposed to be the web without borders with bringing up in this specific site political, social shifters generated in the field of art, which are driving our minds, psychic bodies, desires. Through the site we pose a question of the possible new art concept in the WWW. The way of surfing proposed in the site is an immersion that in all the cases avoid any back and white reflectivity of the chosen topics. In this respect, for example, the topic of the community which is possible to select on the menu of AXIS OF LIFE brings the net surfer to two crucial borders: Virtual bread and Antarctica; VIRTUAL bread is a significant sign of anticommunity and a counter element against technoscape abundance; Antarctica the one produced by Gr'ini} and mid is community without the image, or better to say the u topic geo-



Foto: Matčja Wenzel

graphical site.

If the WWW is a specific community, where millions are wired searching for new information, desires and sites, trying to discover possible interfaces, shiftings, and paths one of the question to be posed is how we, as artists, social activities and cyborgpolitical entities, defined the basic elements of this wired condition? How is possible today to construct a new individual responsibility without a superficial morality and pathos? These two questions are in the basis of the concept developed to construct AXIS OF LIFE. Also what is of crucial importance is that most of the topics brought in the site are a new visual experience for the waste mem-



Intime: Refresh

bers of the WWW community; the site is structured using specific images concerning the so called EAST post socialist context: the history, art, media, life...

The site is linked to other sites in the way to emphasise as much as possible further political, informational, social and artefactual shiftings connected to the proposed selected topics. If in the last instance the site is an imaginary symbolical structure than the linkage provided here to social and political items, operating with material data and facts are extremely important; the linkage to other sites provided in AXIS OF LIFE sustained further critical readings and surfings, as in is primarily proposed by AXIS OF LIFE.

The structure of the site, the manageability is formally speaking easy and simple, but the potentiality of the site is the site re structured structure which is operational on different level: on one hand it is the structure of a diacronical almost fictional travelling, a kind of virtual drowning, drowning with signs of Eros and Tanatos, on the other it is a mental operational structure of a possible strange, factual, chaotic and accidental immersion into history, memory, film images and hope.

Marina Gr'ini~

Teo [piller

[pillerNaslov/Address:

Teo Spiller

Pra'akova 14
1000 Ljubljana
Slovenija
tel.: 386 61 310 722
E mail: teo.spiller@siol.net
URL: <http://www.siol.net/ext/spiller/index.html>

Rojen leta 1965. Po treh letih pusti tudi strojni tva in se povsem posveti likovni umetnosti. Sedem let intenzivnega vsakodnevnega tudija prostorske konstruktivne tudijske risbe po 'ivem modelu, osnovnih grafi-nih tehnik, slikarskih tehnik, likovne teorije in umetnostne zgodovine ga oblikuje v zrelo umetni ko osebnost.

Oktoobra 1995 se prvi- predstavi javnosti z razstavo ra-unalni kega slikarstva na vseh najaktualnej ih medijih: papirju, ra-unalni kih zaslonih, CD ROMu (prvi likovnik v Sloveniji, ki izda svoj CD ROM) in Internetu (prva slovenska virtualna razstava digitalne umetnosti). Na sejmu ra-unalni tva in informatike »INFOS 95« predstavlja ra-unalni ko umetnost v Sloveniji. Je tudi avtor ve-ih ~lankov o digitalni umetnosti. Intenzivno se ukvarja tudi s fotografijo.

Predvsem ga zanimajo vzvodi in mehanizmi, najgloblji psiholo ki in soci-olo ki dejavniki manipulacije, ki oblikujejo miselne vzorce, mnenja, predsotke, na-ela, postulate, tabuje in dogne posameznika kot razmi lju-jo-ega individuum, kakor tudi celotne dru'be.

Na straneh nove virtualne galerije se imenuje »Umetnika kibernetkega prostora«, pri -ener definira umetnost kibernetkega prostora kot »plemenito znes filozofskih sporo-il (ki se po ve-ini nana ajo na bivanje ~loveka kot dru'benega in psiholo kega subjekta) in likovnih ekspresij posami-nega avtorja, ki s svojim delom, ob podpori zvo-nih kulis, videa in tridimenzionalnih instalacij, interaktivno komunicira z gledalcom«.



(the index of the authors, which presented themselves with the instalations, videos, graphics and projections)

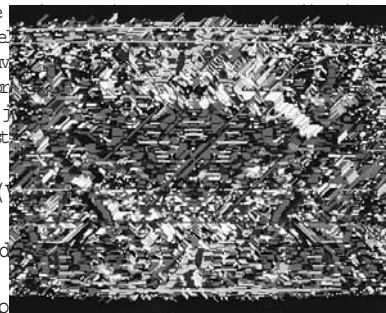
Amaducci Alessandro, p.102
Batten Trevor, p.105
Bruszewski Wojciech, p. 106
Butina Marko, p. 107
EIKE, p. 109
Escalle Alain, p. 114
Iimura Takahito, p. 116
Juri{i} D. Branka, p. 118
Kraljev Pertot Raj, p. 120
Krauh Darij, p. 124
Langrehr Sigrid, p. 128
Legrady George/Comella Rosemary, p. 130
Njis de, Petra, p. 136
O[Borci za sevemo mejo, p. 138
Prlja Nada, p. 142
Sekuli- Mojca/Buda Ivo, p. 149
Szleszynski Jacek, p. 150
Smite Rasa/Smits Raitis, p. 151
Skolski dom Ilirska Bistrica, p. 152
Spiller Teo, p. 154
Itckeli Brian, p. 155



Amaducci

Italy

Alessandro Amaducci se je zgodovine, je posvetil svoje delo. V Visual Arts je vodil video delav z mediji. Za italjanski arhiv je pr italjanskih partizanih. Ustvaril narodnih nagrad na tridesetih fest



OGLEDALO IN SENCE (

Zahodna dru'ba je vajena, o gledamo in takrat vemo, kaj te'ko re ljiv: sami ne moremo

obrazu. Vidimo lahko le nekaj delov na ega telesa. Ne vidimo na ih virov znanja, zato jih ne razumemo. Torej potrebujemo protezo, da bi se zavedali sebe. Potrebujemo tehnologijo, ki bi pomagala na im o-em, da gledajo sebe. Prvi tehnolo ki vir, ki smo ga izumili za ta primer, je ogledalo. Ampak v ogledalu ni posnetka nas samih: vidimo svojo podobo in si jo moramo zapomniti.

Fotografija je dobra re itev, a ne nudi nikakr nega gibanja, nobene sledi na ega 'ivljerja.

Gibajo-a slika je ekstremen poizkus, da bi razumeli, kaj smo: vsaka slika, bolj kot je abstraktna, je v resnici podoba dela na ega telesa, poskus, da se gledamo v toku -asa in prostora.

Filmska slika je predstavitev operacije na ih o-i: te podobe, odtisnjene na film, so povsem opti-ne, prebivajo v na i retini.

Video slika je predstavitev na ih misli, v tem primeru so podobe nevidne golenu o-esu (-e pogledamo trak posnete kasete, ne vidimo slik), podobe 'ivijo v na em spominu in so takoreko- mentalna predstava nas samih.

Ra-unalni ka slika je predstavitev nas samih, skoraj kot sanje, vidne ob vseh mo'nih pogledih, resni-na rekonstrukcija ideje na ih o-i.

Tako posku amo telesu dati sence na ih misli, upajo-, da bi v votlini tehnologije ena senca, ki opazuje ogledalo, lahko dala pravilne odgovore na na a vpra anja.

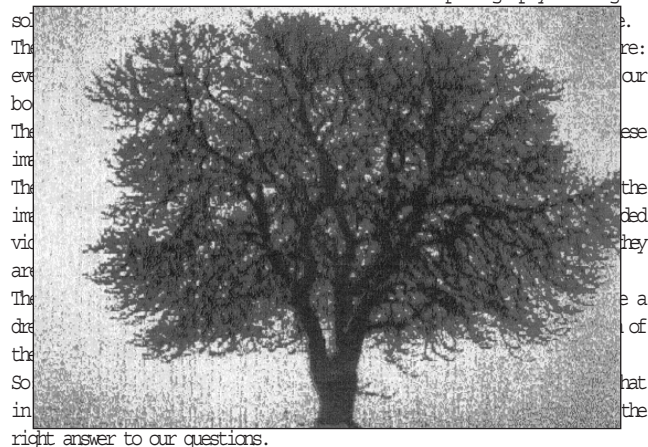
THE MIRROR AND SHADOWS (... in the cave of technology...)

The western society is used to consider the eyes as the privileged tools for knowledge. We watch something: then we know what it is. But there is a paradox very difficult to resolve: we cannot watch our eyes, neither our face. We can see very few parts of our body.

We cannot see the tools of our knowledge, so we cannot understand them neither understand us. So, we need some prosthesis to have awareness of ourselves. We need technology that helps our eyes to watch ourselves.

The first technological tool that we invented to this purpose was the mir-

ror. But in the mirror there is no recording of ourselves: we see our image then we have to remember it in our mind. So the photography was a good

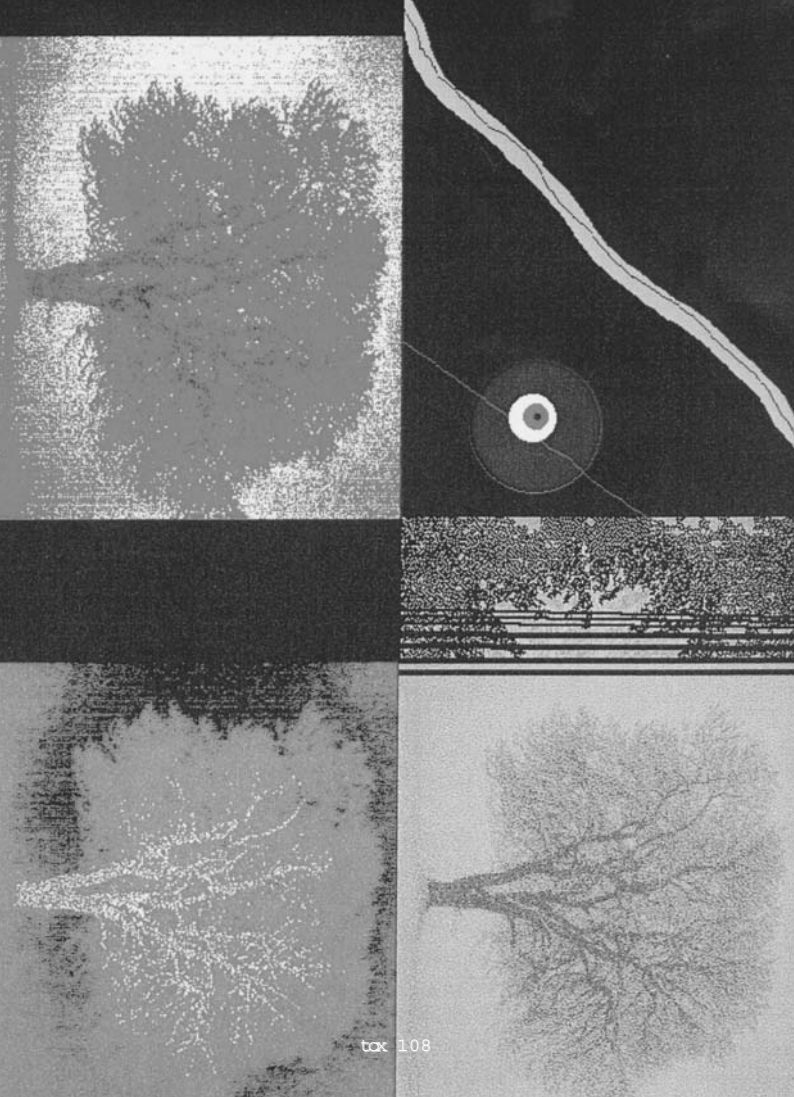


Alessandro Amaducci

Trevor Batten

Naslov/Address:

Trevor Batten
Kanaalstr. 15 ii
1054 WX Amsterdam
Holland



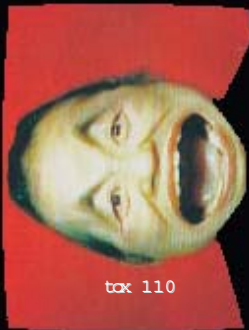
My work generally consists of computer programs which run on an Amiga. The program form closed ecologies of deterministic automata which continually re-process their own numerical and visual output.

Wojciech Bruszewski

Naslov Address

Wojciech Bruszewski, Strzeleckiego 38, 91 614 763, Poland
Idejo Soneta je za-el uresni-evati 18. marca 1992, ko je bil razlozen prvi sonet 14. ino fudc. Od takrat je dojavil 8 podlavji s 353 soneti v vsakem. Vsako podlavje je natisnjeno v eni kopiji in imi 5-ole diskete. Sonete oblikuje za-unalnik v abstraktnem, neznanem, nezavestnem jeziku.

あ



tok 110

い



う



A

|

U

え



tok 111

お



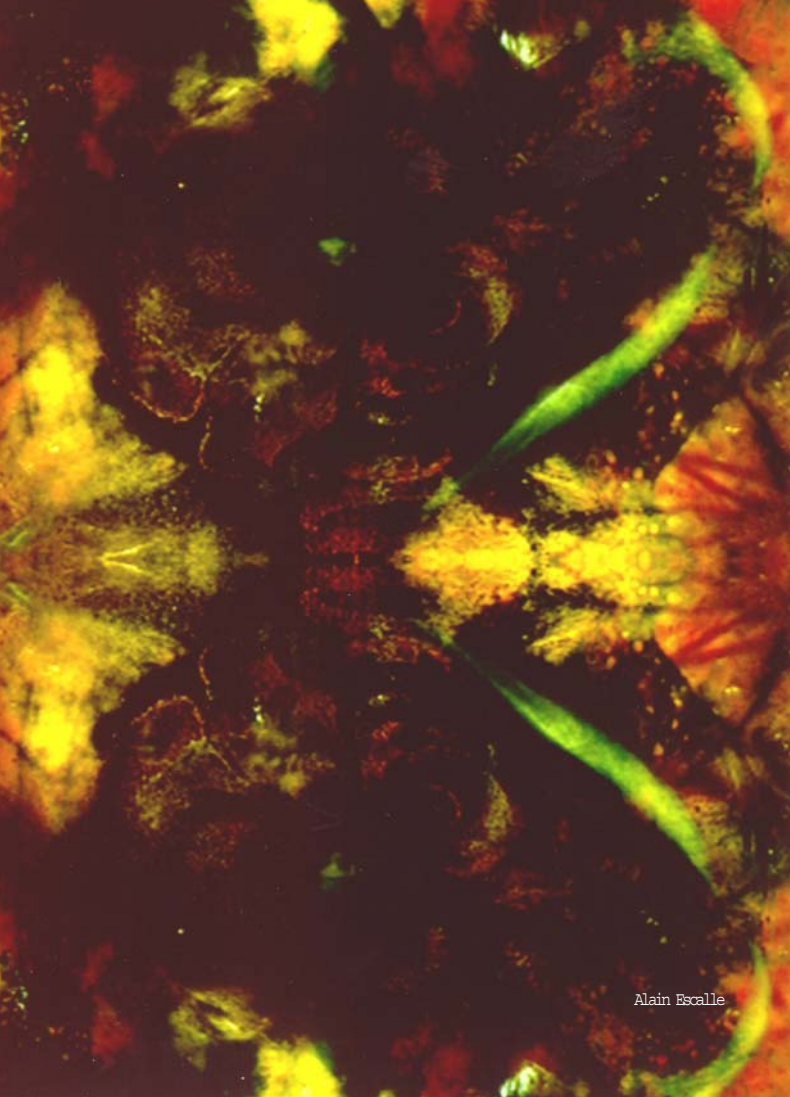
ん



E

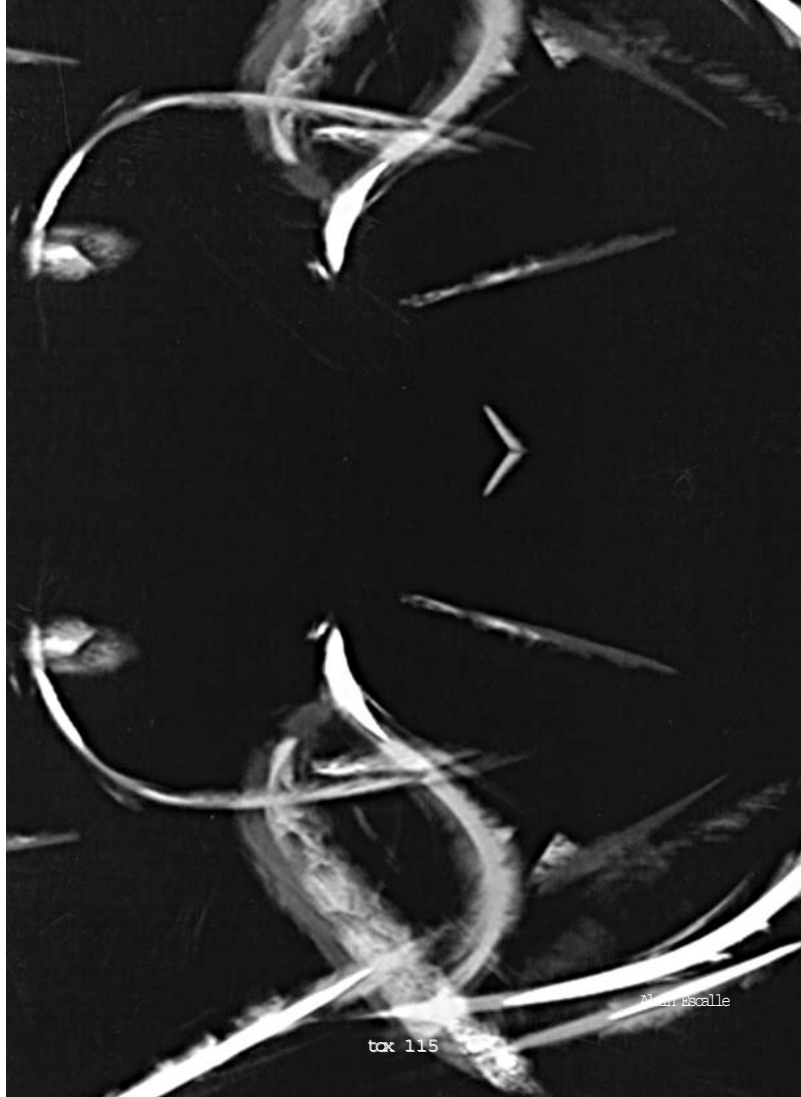
O

N



Alain Escalle

tox 114



tox 115

Blair Escalle

Osem kock iz pol-zrcalnega stekla je postavljenih v sobo, znotraj vsake utripa lu-, vse v enakem po-asnem ritmu. Dojenati je treba dva vzporedna prostora: sobo z zrcali v resni-nosti, kadar lu- ne sveti, in virtualni prostor, ne{tetokrat odsevan v kockah, kadar lu- gori. Robovi niso transparentni, tako je panelna konstrukcija vidna v ogledalih. Za razliko od sob z zrcali opazovalec ni del zrcaljenja, njegova podoba ostane samo ena. Pol-zrcalne kocke so vmesniki, baza je njihova kompatibilnost, to pomeni simulacijo njihove strukture, da bi jo bili spodobno povezati v bolj zapleteno celoto. Z najhujimi orodji postane paradoks ra-unalnika in sveta medijev razumljiv na znani na-in dojenanja.

NetWork is an model of a computer network by most simple tools. In this way it shows the character of the so called cyberspace to experience emotionally/physically too. It s interesting because the biggest problem is the incompatibility of virtual space and human body. To think about where do the human stand that s one of the actual work.

Eight cubes of half mirrored glass are placed in the room in each there one light pulsates inside, all in the same a slowly rhythm. Two parallel spaces are to perceive: the mirrored room in the reality, when the light is



dark,
and
the
into
end-
less
mir-
rored
virtual
space
inside
the
cube,
when

NetWork je model ra-unalni{kega mre'ja z najpreprostej{imi orodji. Na ta na-in prikazuje zna-aj tako imenovanega kibemeti-nega prostora, da ga spoznamo emocionalno in tudi fizi-no. To je zanimivo, saj je najve-ji problem inkompatibilnost virtualnega prostora in ~love{kega telesa. Ena od dejanskih naloz je misliti o tem, kje stoji ~lovek.

it lights. The edges are nontransparent thus a panel structure is visible in the mirroring. Different to known mirror cabinets the observer isn't part of the mirroring, stays singular.

The half mirrored cubes are the interfaces, the base is their compatibility, that means the similarity of their structure in order to be able to connect into an higher complexity. By little tools the paradoxon of computer and media worlds gets understandable in kwon way of perception.

Alain Escalle

Naslov/Address:

Alain Escalle

26, Rue Fessart

75019 Paris

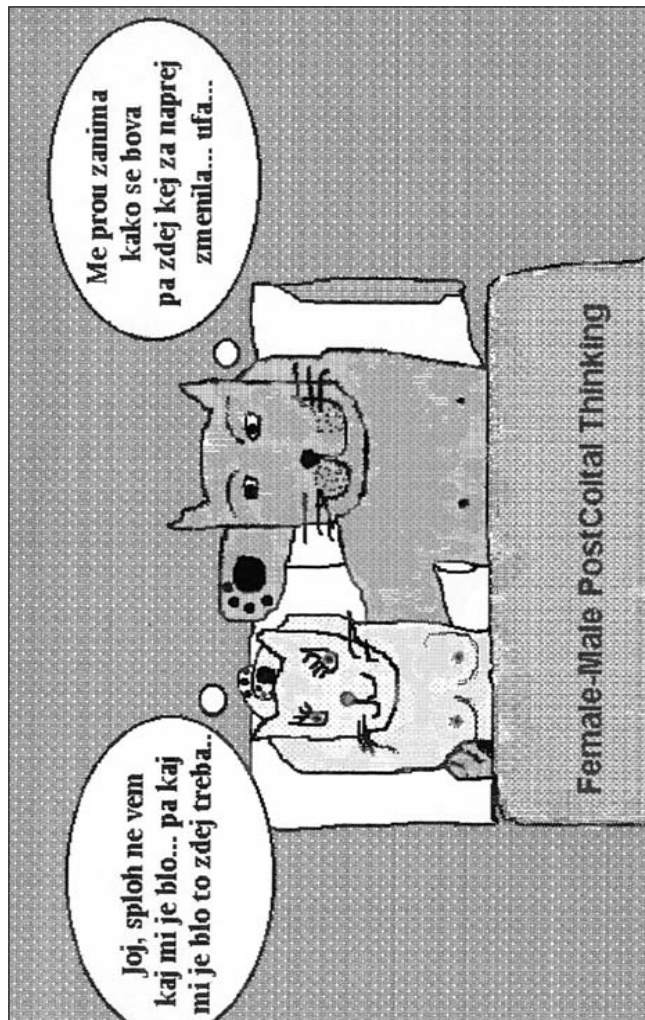
France

Instalacija Nocturnal Lives (Ephemeris), 1996, sledi metamorfozi v 'ivljenju metuljev. Podobe se za-enjajo kot abstrakcije svetlobe in gibanja in se zlagoma spreminjajo v slike metuljev. To osebno raziskovanje se je pri-elo med sodelovanjem pri kratkem filmu OR.NI.CAR, ki ga je leta 1994 režiral Eric Legay.



tox 118

Alain Escalle studied art in Nimes in the South of France between 1983 and 1986, and then he begun a 3 year Film and Video study program in Rennes. In



1990 he started working in Paris as an assistant director and a storyboarder. Since 1991 he has been working as a computer graphics artist specialized in the Harry, the Henry and the Flame.

He has created the graphics for dozens of commercials, music videos and TV programs (ARTE, Canal +) in Europe and in Japan and has collaborated in short films such as Bruges by Christian Boustani (Prix Pixel INA Imagina 1996, Silver FIPA Biarritz 1996, 1st Prize Liege 1996, 2nd Prize Short Film Festival Oberhausen 1996).

At the same time, Alain Escalle has been developing his own personal research resulting in Mirage Illimite, 1992 (Prix Pixel INA Imagina 1993, Best Video Paint Design and Electronic Special Effects Monitor Awards USA 1993) and the short film D apres le naufrage, 1994 (3rd Prize Imagina 1994, Prix SCAM 1994).

The installation Nocturnal Lives (Ephemeres), 1996, follows the metamorphosis in the life of butterflies. The images start as an abstract evoke of light and movement which slowly transform into images of butterflies. This personal research started during the collaboration in the short film OR.NI.CAR directed by Eric Legay (1994).

Takahiko Iimura

Naslov/Address:

Takahiko Iimura
4 50 4 Yamato cho
Nakano ku
Tokyo
165 Japan
iimuraagol.com
www.panix.com/kitchen
www.sirius.com/(tilda)/sstark/mkr/ti/art6a-e.html

Takahiko Iimura je pionir japonskega eksperimentalnega filma in video umetnosti. S filman se ukvarja od leta 1960, z videom pa od leta 1970. Sarostojno je razstavljaval v pomembnih galerijah v ZDA, Evropi in na Japonskem: MOMA (1975, 81)



in Whitney Museum (1981) v New Yorku, Centre Pompidou (1981) v Parizu ter muzeja Hara (1982, 85) in Saison (Studio 200, 1991) v Tokiju.

Takahiko Iimura has been a pioneer of Japanese experimental film and video art. He has been working in film since 1960 and video since 1970, and has had individual exhibitions at significant museums in USA, Europe and Japan, such as MoMA (1975, 1981) and Whitney Museum (1981) New York, Centre Pompidou (1981) Paris and Hara Museum (1982, 1985) and Saison Museum (Studio 200, 1991) Tokyo.

AIUEONN SIX FEATURES,

video instalacijo estih monitorjev in estih VHS trakov, sem prvi- realiziral na trgu Kirin v Osaki, 1993, kjer sem namesto kaset uporabil CRV video diske. Verzija s trakovi mi omogo-a naklju-no kombinacijo med estimi monitorji.

Pri kombiniranju kami-nega in absurdnega sem izdelal est sme nih obrazov, ki jih kmili Sistem G (Sonyjev sistem za digitalno izdelavo slik v realnem -asu), da sem lahko animiral vizualne podobe estih japonskih samoglasnikov, enakih v japonskih pismenkah in latinici.

Koncept sem razvil iz Difference Jacquesa Derridaja, kjer razli-rost podobe, -rke in glasu deluje v prostoru in gibanju. Potemtakem se vse podobe instalacije AIUEONN razlikujejo ter kasnijo glede na -rke in glasove, s tem pa ustvarjajo primer multikulturalnosti.

AIUEONN SIX FEATURES,

a video installation using six monitors and 6 VHS tapes was first realized at Kirin Plaza Osaka, 1993, using 6 CRV videodiscs instead of tapes. This tape version allows random combination among six monitors.

Combining the comical and the absurd, I realized six funny faces, which were manipulated by System G (Real time texture mapping developed by Sony), to animate the visual images of six Japanese vowels in Japanese and Roman alphabet. The concept is developed from Jacques Derrida's Difference in which the difference of Image, Letter and Voice works in

space and movement. Thus six images of AIUEONN differ and delay with the letters and the voices, realizing an example of multiculturalism.

Takahiko Iimura



Branka D. Juri{i}

Naslov/Address:

Branka D. Juri i}
Pav i-eva 6
1000 Ljubljana
Slovenija

Na Pedago ki akademiji v Ljubljani je diplomirala z delom Avtizem, leta 1990 je diplomirala na Defektolo ki fakulteti v Beogradu, na oddelku za defektologijo mentalno retardiranih. Zaposlena je bila kot specialna pedagoginja na oddelku za avtizem. Od septembra 1994 dela kot specialna pedagoginja defektologinja v ambulanti za mentalno higieno na otro kem dispanzerju Center v Ljubljani.

Pri strokovnem delu z ra-unalniki u-i otroke z motnjami v razvoju raznih ve -in. Materijale za delo izdeluje in ilustrira sama, tako da bo izdala priro-nik za risanje 'ivali, namenjen pred olskim otrokom. Preda- vanja ilustrira ali izri e kot strip.

V programu festivala Nova telesnost je sodelovala s kompjutografijami »Female Male Postcoital Thinking«, ki jih je izdelala s programoma Paintbrush in Fractal.



R a j
Per -
t o t
Kral -



ljubljska banka

NOVA LJUBLJANSKA BANKA D.D.

jev

Naslov/Address:

Raj Pertot Kraljev
Trg Francoske revolucije 4
1000 Ljubljana
Slovenija

Raj Pertot Kraljev se je rodil leta 1962 v Trstu. S projektom *Lete-e orgle* je za-
el raziskovati nove prostorske mo'nosti, ki so se mu odprle ob tujih glasbe in
arhitekture. Osnovo njegovega dela tvori misel:

Bodo-nost bivalnega prostora je v univerzalno zaklju-enem sistemu, kjer je
vsak poseg v simbiozi s celoto.

Iz te osnove izhajajo tri arhitekturne vizije mesta bivali -a, ki so zaklju-ene celote.
Prva stopnja: ve-plastno mesto, druga stopnja: mesto kot zaklju-en sistem
bivalnih parkiri -, tretja stopnja: avtarki-no geostacionirano mesto v orbiti.
Od leta 1990 razvija projekte *Lete-ih gledali ~ in Vesoljska gledali -a*. V projek-
tu Ambasada NSK v Moskvi je predstavil ikonsko skulpturo vesoljskega odra
Lete-e Osmice. Leta 1994 je diplomiral z nalogo *Ureditev vo'ne poti Ljubljane* na
Fakulteti za arhitekturo v Ljubljani.

PLANETARNI DOGODEK

»Bivanjski prostor v vseh smislih pogpuje -love ko bit. Nova dolika 'ivl-
jenja in z njim ustvarjanje je mo'no le v novem na-inu bivanja. Vesoljski
prostor nakazuje realno mo'nost, da se kon-no razvijejo nove duhovne
razse'nosti.

Pojem bivanja je v zemeljskem gledali -u predstavljen kot fiktivna tvorba.
To omogo-i gledalcem, da se neobremenjeno spoznajo z njegovo vsebi -
no. Prav zato sem prepri-an, da je gledali -e kot masovni bivanjski pros-
tor najbolj primeren paro-evalec o novi doliki 'ivljenja.

Teater kot arhitekturna forma je identifikacijska to-ka vsake civilizacije.
Sistem vesoljskih gledali ~ nas s svojo arhitekturno podobo ure -a v
dobo, ki prihaja. S tem se identiteti teatra povrnejo izgubljene vrednote



univerzalne razpoznavnosti.

FOTO: Aleksandra Kosti

Vesoljsko gledali -e bo mirovalo v dno-ju brezte'nosti na to-ki, ki je
36.000 km nad zemljo. Njegova hitrost bo enaka rotacijski hitrosti zemlje.
Tako gledali -e bo kot arhitekturni center prina alec idej, mitov in misli.
To bo avtonomen gledali ki prostor, v katerega se bo naselila umetnost.«

To je -lanek iz lanskoletne prve tevilke arhitekturne revije AB, v
katerem sem obrazlo'il segment svojega dela oziroma projekte vesoljskih
gledali -. Na-rti in makete teh gledali ~ ter na-rti in strukturni modeli
obitalnih mest so elementi doslej 'e razstavljenega gradiva, ki naj bi pred-
stavljali dokumentarni del razstave. Prikazani bodo v informacijski shemi
na ra-unalni kih zaslonih. Izdelal bom e ra-unalni ke grafike vesoljskih
mest, ki jih imenujem sistem zvo-nik. To so konusne bivanjske strukture,
v katerih se -lovek postopoma privaja na 'ivljenje v brezgravitacijskem
polju. Osrednji objekt razstave je Planetarij za eno osebo, proizvajalec
metamorfoz »-lovek avtarki-ni objekt« kot razvoj zadnjega bivalnega
stadija. Ta bo postavljen znotraj lahke mre'ne kupole, sestavljene iz poli-
esterskih palic, na kateri bo pritrjen projekcijski svod. Potek same pred-
stavitve bo organiziran tako, da si bodo diskvalci razstave izmenj-no

ogledovali na svod projicirana do-utja ~loveka, ki bo v objektu Planetarij za eno osebo potoval iz orbitalnih mest skozi intimni vesoljski svet. Potovalec bo namre~ priklapljen na senzorzje, ki preko ra-unalnika navzven posredujejo zvo-no in grafi-no podobo.

Na poti sam v samostojnem konstrukt bo potovalec ~istil svojo mo- s posredovanjem informacij svoje biti v izrazu jasne komunikacije. Odgovornost do samega sebe je temeljni pogoj za prisotnost pri akciji vzpostavitve novih razmerij v strukturi razvoja civilizacije. Odgovornost je prisotnost. Prisotnost pa je raziskovanje. Raziskovanje pomeni vzpostavitev realnega kontakta z obse'nim svetom nejasnosti in notranjih nerazlo'enih do-utkov, ki so vzrok notranjih napetosti. Cilj teh iskanj je, da ti do-utki postanejo oprijemljiva dejstva, kar se zgodi le v redkih primerih kreativne ekstaze sicer nerazpoznavnega duha. Po razmi ljanju o biti v domo-ju levitacije je moj duhovni smisel postal raziskovanje mo'nosti bivanja in ustvarjanja v tem prostoru. To vesolje in njegova celovitost je zame glavna ustvarjalna sila, gravitacija 0 pa njen izrazni oder.

Prepri-anje v aktualnost in mo- lastne ideje ter zavedanje, da 'ivim in delujem v prostoru, ki pravkar do'ivlja dru'beno miselni preobrat, me je pripeljalo do nujne odlo-itve, da takoj pripravim celovito razstavo svojega dela na predstavi vesoljske umetnosti z naslovom: PLANETARNI DOGODEK.

Darij Kreuh

Naslov/Address:

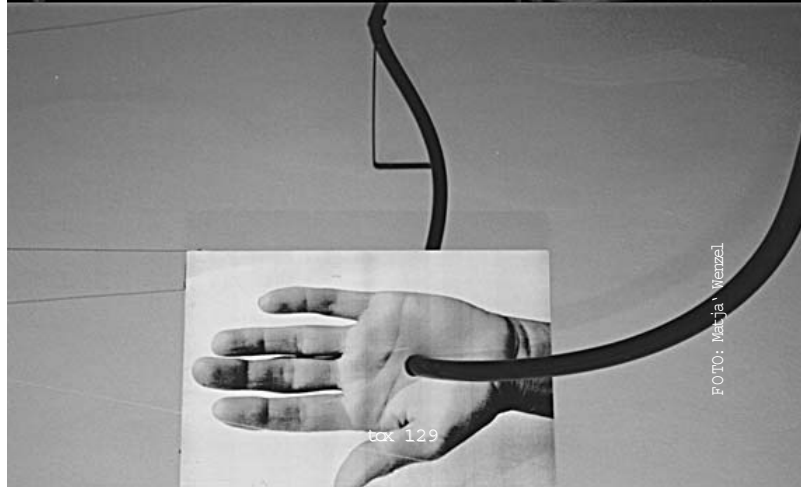
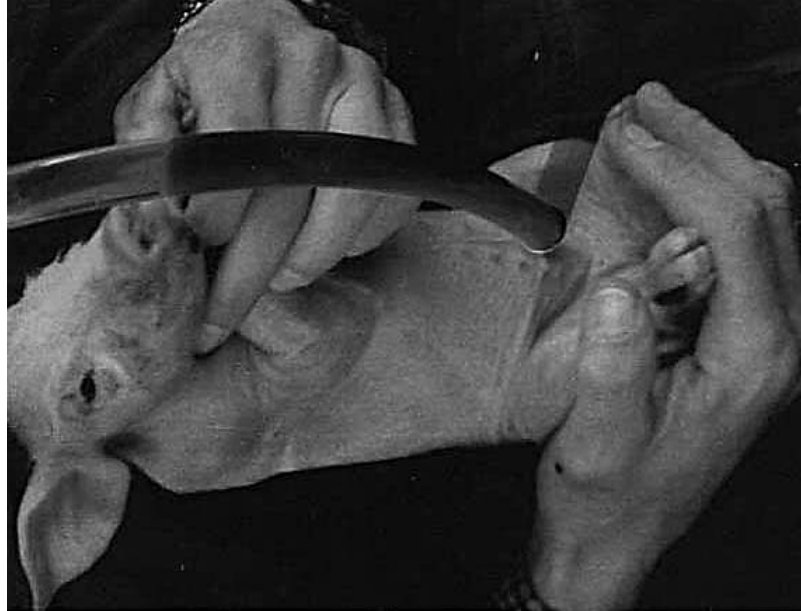
Darij Kreuh

Velbit ska 24

1000 Ljubljana

Slovenija

Darij Kreuh, akademski kipar, tucent specialke za kiparstvo in video na Akademiji za likovno umetnost v Ljubljani, je rojen leta 1966 v Mariboru.



Sodeloval je v različnih skupinskih razstavah in delavnicah. Imel je več kiparskih razstav in interaktivnih instalacij ter performansov.

KOKON

Postavitve

Lesena konstrukcija v obliki hiše je referenčni okvir prostorske instalacije in hkrati izhodišče oz. podlaga za virtualni ko-generiran prostor. Motiv, preko katerega gledalec vstopa v instalacijo, je buba (kokon), ki se nahaja v realnem prostoru, pritrjena na leseno ogrodje. Diagonalno na visoko bubo je znotraj konstrukcije hiše postavljena platforma, nad njo pa je

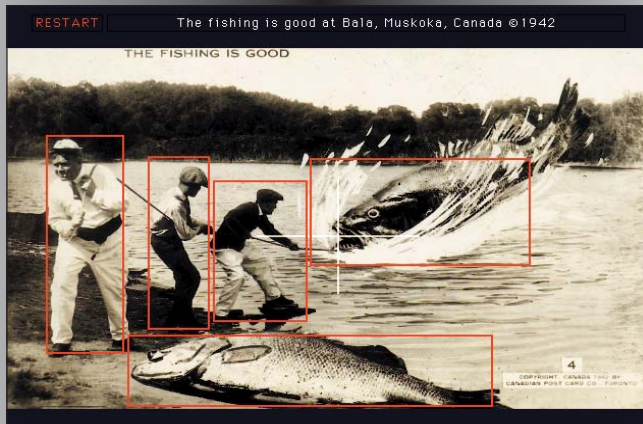


manifestirajo v virtualnem prostoru. Sredi tega virtualnega prostora pavisi s strupa buba, ki je animirana tako, kot da se za njeno lupino ali ovojnico dogaja preobrazba, skratka, nekakšno gibanje. Buba bo s svojim gibanjem pritegnila gledalčovo pozornost in ta se ji bo skušal približati. Gibanje po prostoru je neomejeno, gledalec bo lahko ogledoval bubo z vseh strani, dokler se ji ne bo toliko približal, da bi lahko skoraj pogledal v njeno notranjost (detajl lubine ovojnice čez cel ekran). Takrat pa se zgodi morfotična preobrazba bube v metulja. Virtualni prostor zaradi preobrazbe tudi sam razpade, s tem pa izgubi svojo materialno dimenzijo. Gledalec je tako prepuščen metulju, s katerim vzpostavi interaktivno razmerje, ki določa novo razsežnost.

Koncept

Prostor instalacije je determiniran kot materialni nosilec podobe in hkrati prostor komunikacije, v katerem lahko gledalec vzpostavi stik s posameznimi deli instalacije, bodisi interaktivno (platforma) ali kot vizualni diskurz s celoto. S tem je gledalcu omogočeno, da skozi posamezne dele bere in vzpostavlja dialog z realnim prostorom instalacije, ga analizira in odkriva tiste strukture, ki pomensko sestavljajo izhodiščne točke za kompleksnejšo podobo, ki se vzpostavi čez interakcijo med gledalcem in instalacijo. S pomočjo virtualnih tehnologij se znotraj instalacije vzpostavi nov virtualni prostor, katerega digitalna pojavnost je simulacija materialnega in se pomensko naslanja na duhovni prostor. Gledalčovo telo prevzame funkcijo povezovalca med materialno in digitalno podobo, postane model, skozi katerega se izpostavi funkcionalnost kot vrednota telesa. Materialna resničnost, v kateri je telo urejeno,

Slippery Traces, 1996. Installation side view.



tax 132

CLICK HERE TO REVIEW HISTORY



tax 133

podvr'eno spremanam in ranljivo, dobi z virtualnim prostorom kontra-punkt, v katerem se telo osvobaja telesnosti in s tem na simbolni ravni konstituira duhovni (digitalni) prostor.

KOKON

The place of instalation is determined as a material carrier of image and at the same time a place of communication, in which the visitor can connect himself with some parts of the instalation, wether as an interactive (flat form) or a visual discours with the entirety. Thus the visitor has the possibility to read through some parts and converse with the real world of instalation, to analise and discover those structures, which meaningly set up the starting points for a more complex image, which is made only with the interaction between the visitor and the instalation.

W ith the help of the computer technology, a new virtual space is made inside the instalation, of which digital appearance is a simulation of material, leaning on the spiritual space. The Visitores body takes over the function of a connector between the material and the digital image, it becomes a model, through which functionality as a value of body is exposed. The material reality, in which the body is limited, submitted to changes and vulnerability, gets into a virtual space contraposition, in which the body is getting free of corporeality and through this constitutes a spiritual (digital) space in a symbolic level.

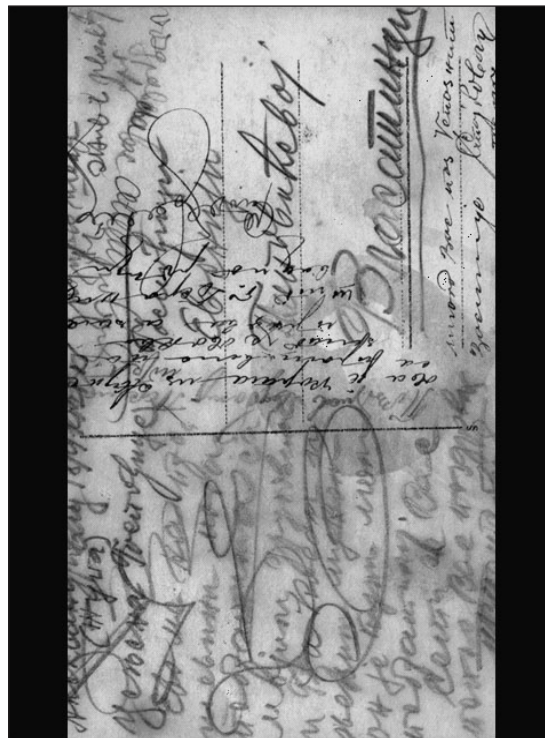
Sigrid Langrehr

Naslov/Address:

Sigrid Langrehr
Grenzstrasse 232
5071 Wals bei Salzburg
Austria

Instalacija je sestavljena iz večih elementov (fotografije, ra-unalni ke grafike, video in objekti), povezanih s cirkularnim krvnim tokom.

Povezavo med tehni-nimi napravami in naravnim svetom poznamo 'e dolga leta, toda ele danes je postala transparentna; izoliranje elementov



i z
nar-
ave
i n
kon-
stru-
iran-
j e

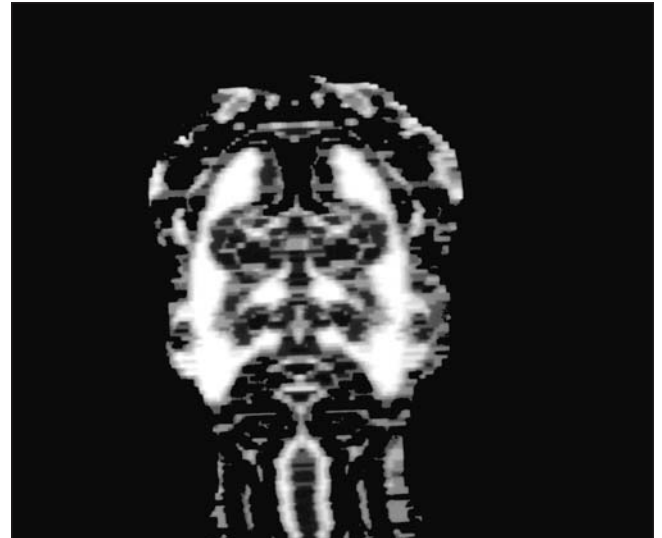
novih organizmov z nevidno glavo, povezovanje ra-unalnikov, videnje na me'i, biti on line dojen-ki, zvezani na popkovino svoje matere, odvisnost od transplantantov, tehni-na oprema, prikljopljena na elektri-no energijo, elektri-ni pra i-ki, krogotok 'ivljenja in smrti, krvna cirkulacija, elektri-na cirkulacija, vpra anja ra'li-nih oblik energije.

The instalation consists of several elements (fotos, computerprints, video and objects) which are connected by a circulating bloodpipeline. The connection between technical things and the natural world has of course taken place lots of years ago but has got a transparent stage nowadays. Isolating elements out of nature and constructing a new organism with an invisible head, connecting computers together, hanging on the net, being on line a baby hanging on the navel of its mother, hanging on transplantationbags, technical equipment hanging on electricity, a pig hanging on electricity, circulations between life and death, biocirculation, electricity circulation, questions of different kind of energy.

George Legrady in Rosemary Comella

Naslov/Address:

George Legrady
Professor of electronic media
Merz Akademie
Teckstrasse 58
D 70190 Stuttgart, Germany



DRSLJIVE TIRNICE; SLED NA RAZGLEDNICI, instalacija, 1996,

Fotografija je spomin, sled originala. V postmoderni dobi je preteklost postala zbirka fotografskih, filmskih ali televizijskih podob. Sro, kot replikanti (v filmu *Iztrebljevalec*), postavljeni v pozicijo prevrednotenja zgodovinskih pomenov reprodukcije.

(Giuliana Bruno: *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*)

Nelinearna pripoved, kjer gledalec potuje skozi 240, med seboj povezanih razglednic na temo: narava, geografija, kolonializem, prihodnost, delo, mestna okolja, tehnologija, spol, nadnaravno, ki-... Vsaka razglednica vsebuje pet mo'nih nadaljnjih povezav, ki vodijo k razli-nim podbam. Povezave temeljijo na literarnih, semioti-nih, psihoanaliti-nih, metafori-nih ali drugih zvezah. Ko gledalec navigira skozi podobe sledenjihovi zanimivosti in stremljenju, algoritem baze podatkov ohrani smer vsakega pomika in gradi zgodbo na drugem nivoju, ki temelji na sekven-cii gledal-evih izborov. Gledalec lahko izbere med statisti-no analizo ali metafori-no sledjo (name(-eno za podobo razglednice), medtem ko jo konstantno aktualizira glede na vsak sekven-ni pomik.

Instalacijo je navdihnil stroj za analizo podob v filmu *Iztrebljevalec*. Ta naprava, skozi katero protagonist Deckard vstopa v replikantovo fotografijo i{-o- namig, slu'i kot klju-ni model projekta. Deckard uporabl-ja tehnologijo za prodiranje v fotografsko podobo, s premiki in dorati zno-taj nje pa ru(i prostorske meje tradicionalne fotografije. Podoba prisiljuje, da mu razkrije, kar i{-e (ponovno odkriva podobo, da bi sovpadla z nje-govo 'eljo) - subjekt ('enski doraz).

Pripovedna struktura v filmu *L'annee demiere a Marienbad* je pomemben

refere-ni model projekta v smislu matrice nelinearnih povezav. Struktura Dsljivih tirnic sledi filmski rabi spreminjanja -asa in prostora, kjer so preteklost, sedanjost, tukaj in tam povezani. V bistvu, interaktivni na-in delovanja postavlja razvoj pripovedi v gledal-evi roki, z besedami Robbe-Grilleta: ...da po svoje odkrije delo.

SLIPPERY TRACES: THE POSTCARD TRAIL

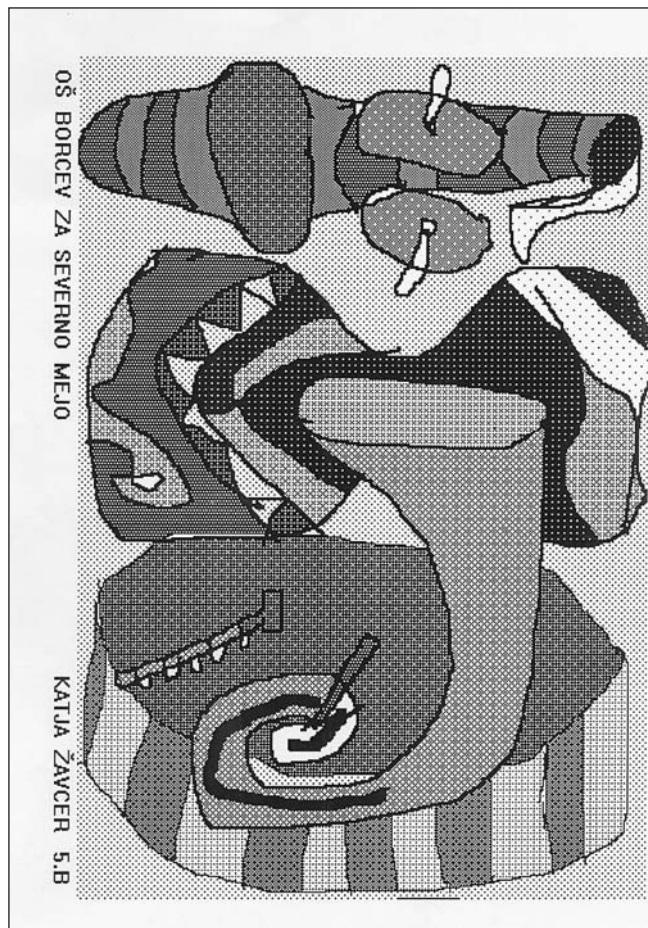
Photography is memory, the trace of an original. In a postmod-ern age, the past has become a collection of photographic, filmic or televised images. We, like the replicants (in the movie *Blade Runner*), are put in the position of reclaiming history means of tis reproduction.

(Giuliana Bruno: *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*)

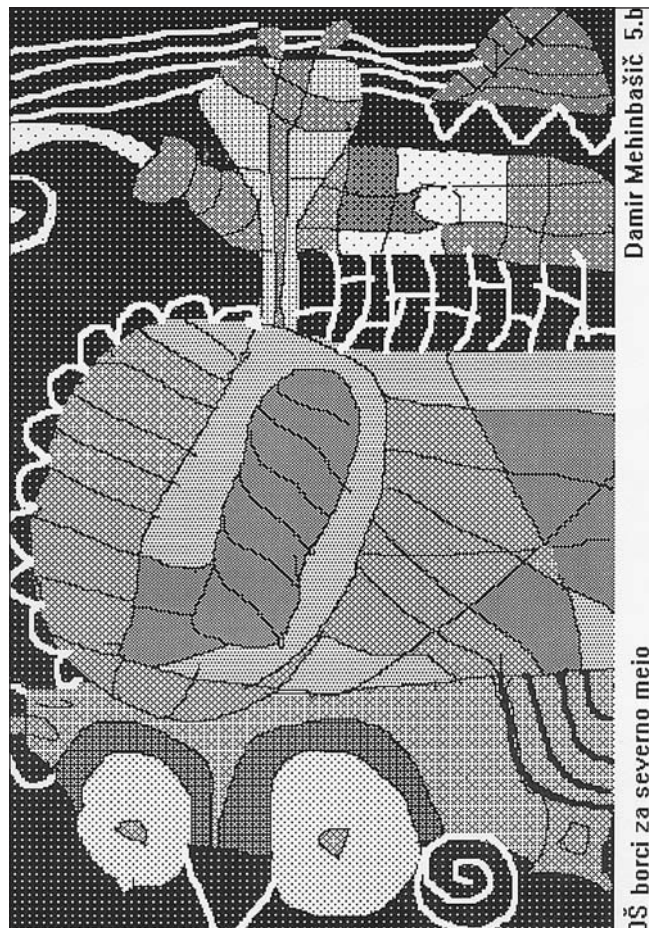
A non linear narrative in which the viewer navigates through a maze of about 240 interconnected postcards that cover a range of topics such as nature, geography, colonialism, the future, work, urban environments, technology, race, gender, the supernatural, kitsch, etc. Each postcard contains approximately 5 hot spots or links, each of which when selected by the viewer, leads to a different image. The hotspots links to other images are based on literal, semiotic, psychoanalytic, metaphoric or other connections.

As the viewer navigates through the images following their interest and desire, a database algorithm keeps track of each move, weaving a sec-ond level story based on the sequence of the viewer s choices. The view-er can chose to see this statistical analysis, or metaphoric trace (situated beneath the postcard image) as it is constantly updated and adjusted according to each sequential move.

The installation has been inspired by the image analysing machine in the film *Blade Runner*. This device through which Deckard, the protagonist, enters the replicant s photograph to search for clues, serves as the key model for the project. Deckard uses technology to penetrate the photo-graphic image, disrupting the spatial boundaries of the traditional photo-



tax 140



tax 141

ko diha torej ima 'ivljenju podobne kvalitete. Ob-utek poudarja e specifi-en »didgeridoo« zvok, ki je skluden z dihanjem. Konstantno ponavljanje zvoka in gibanja ima meditativen efekt.

Bobby or Create your own ideal human being, 1993

This is a computer animation about genetic manipulation and the desire of the human specimen to become perfect and rather immortal.

I built a kind of parody with parts of pictures from human bodies like a kind of do it yourself construction kit, so that everyone can build his or her own ideal human being. Because everyone has his own personal preferences and dislikes.

Of course this is not only a joke but a reflection of what is going on in the medical technological development. I can see a certain danger in the fact that if you can control any deviation in the human specimen the next step is maybe to forbid any unborn child with a certain deviation to be born at all. I personally think that a society with only perfect human specimen is a dead society.

O[Borci za severno mejo

Naslov/Address:

O Borci za severno mejo
Nasipna



FOTO: Matja Wenzel

2000 Maribor
Slovenija

LIKOVNO IZRA@ANJE Z RA^UNALNIKOM

Ra-unalnik ima v zadnjem -asu vedno ve-ji pomen na vseh podro-jih na ega 'ivljenja, tudi pri likovnem izra'anju. V osnovni oli se pri likovni vzgoji u-enci izra'ajo s pomo-jo orodja ra-unalnika. Slikarsko paleta, -opi-, vodene, oljne barve, pastele, svin-nik, oglje, kola' in karje zamenja pri nekaterih urah ra-unalni ki program PC PALETA, ki je 'etako izpopolnjen, da lahko imitiramo skoraj vsako likovno tehniko. Okorno in v-asih nerodno mi ko smo zamenjali z risalnikom, ki je podoben svin-niku. Ta se lepo prilega prstom roke in -rta ratan-no sledi na enu gibu. Program nudi tudi izbiro razli-nih podlag vrst papirja. Zanimanje otrok za novo orodje je izredno veliko (odli-na motivacija). Zelo ponosni so na rezultate svojega dela. Izhodi -e za likovno delo s pomo-jo ra-unalnika je likovno teoreti-en problem, iz katerega izhaja vsaka likovna naloga. Vse likovne tehnike, orodja in materiali so podrejeni likovnemu problemu.

Ob otro kem ustvarjanju in njihovi kreativnosti smo igranje pri li do rezultatov, ki so ve-namensko uporabni (naslovna stran olskega glasila, vo -ilnica, vabilo, plakat...).

Odli-no se lahko pripravimo za re evanje likovnih nalog pri grafiki, tehtanju kompozicije... Otro ka ustvarjalnost je ve-ja, ker pridemo do rezultata enostaveje in hitreje. Izbira barv je la'ja kot me anje le teh. Tehni-ne te'ave, kot so univalnik, polita voda in unazani -opi-i, odpadejo.

Povezava med razvojem kreativnosti pri pouku likovne vzgoje in uporabo ra-unalnika je na nekaterih olah 'e eksperimentalno dokazana.

Rozika Puvar,
mentorica, profesorica likovne vzgoje

The computer became of great significance in all different areas of our life, also in the expression of plastic art. In secondary schools pupils express themselves with the help of an instrument the computer, when it comes to plastic art. Pointing palettes, paint brushes, water and oil colours, pastells, pencils, charcoals, collage and scissors were



tax 144



tax 145

Darij Krah: Kōkon



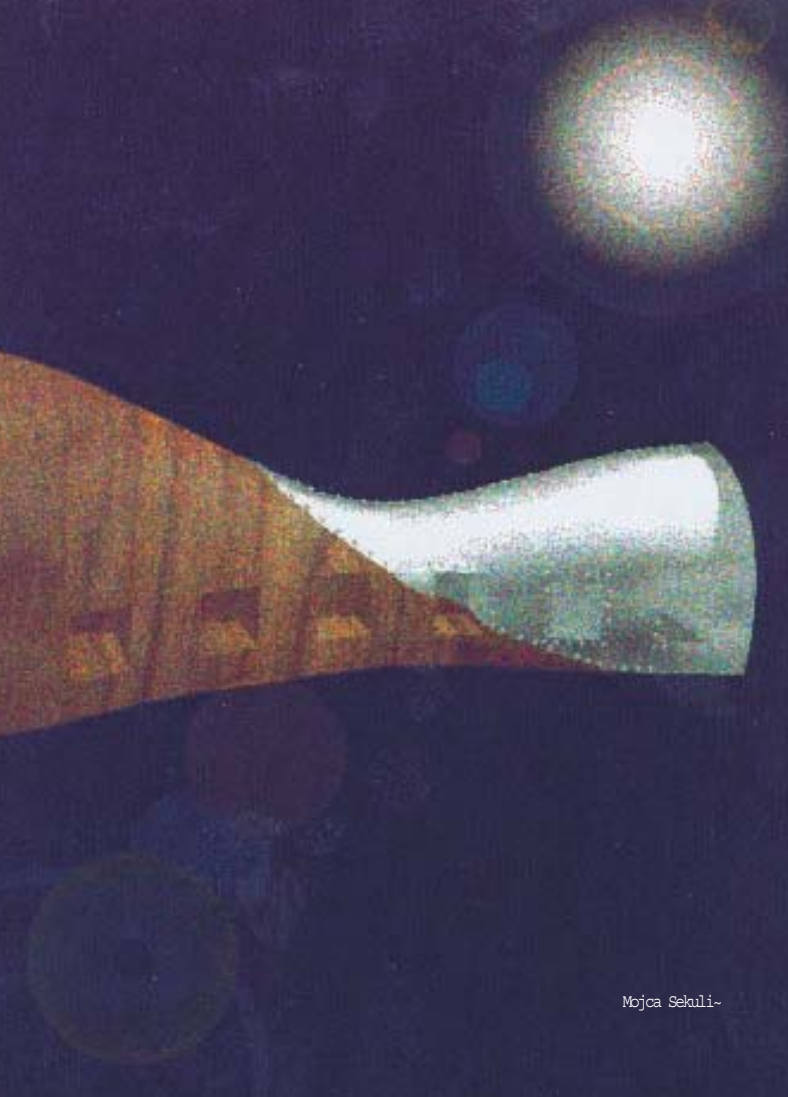
FOTO: Matjaž Menzel



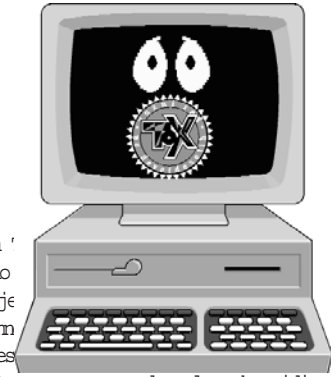
Rasa Šušter in Raitis



Vojko Pogacar



Mojca Sekuli-



1923

Ob-utek, ki ga doživi s fotografij in ' je iluzija. Seveda pa ga vsakodnevno realnosti. Sam koncept realnosti je iluzije, toda v procesu uporabe tem spajata. Iluzija postaja navidezna reszdi, tem bolj resni-na bo postala. To nam omogo-a, da celo sebe vidimo kot digitalne pojave.

Projekt "1923" posku(a simulirati ob-utek enakosti med iluzijo in realnos-tjo. Z o'ivljanjem preteklosti, ali boljše - pojavov tistega, kar je 'e bilo do'iveto - postane del iluzije v tem trenutku navidezna realnost. Na ta na-in -lovek prenega razdalje -asa, in to, kar je bilo v-eraj, postane del dana(njega dne).

Povezovalni elementi iz preteklosti nekega -loveka, transformirani v ra-unalni(ke slike, si prizadevajo vplivati na -lovekovo di(evnost. Pojav ustvari iluzijo, ki prenese -loveka nazaj v dan preteklost, in ta, dobo'ena s tem, kar za je njega/njo resni-nost, zdru'uje sedanjost in preteklost in s tem ustvarja druga-no -asovno dimenzijo.

Ra-unalni(ka podoba predstavlja podvojitev osebnosti, ki je digitalni pojav -ustev davno do'ivetih izku(enj.

Podoba se usmerja v psiho in vra-a -ustva.

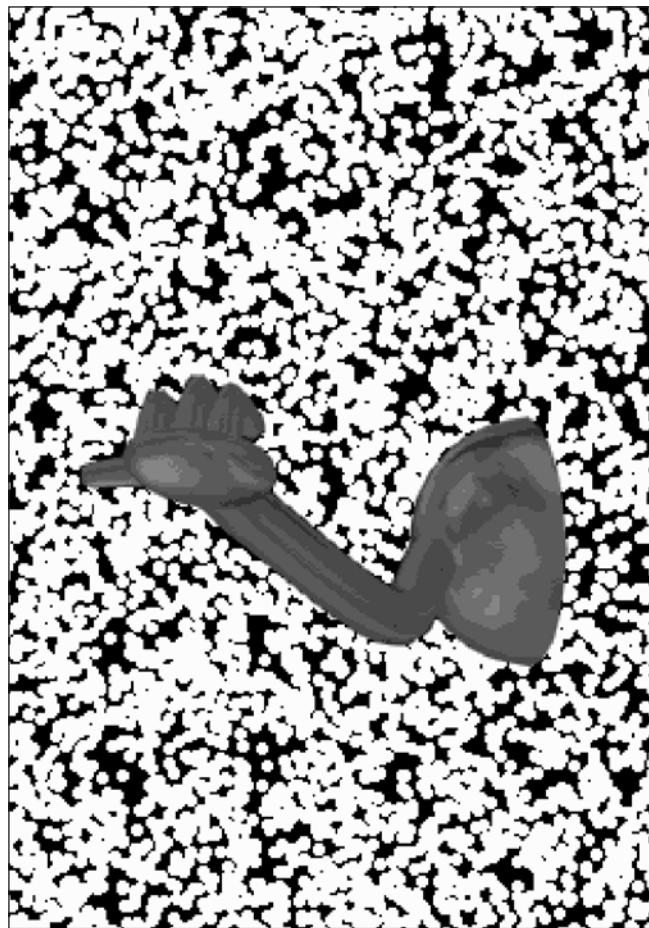
Podoba je lu-, ki razsvetljuje pozabljeni prostor znotraj nas.

1923

The sensation that faces from photographs and the TV screen return our gaze is an illusion. However, the daily repetition of the illusion places it within the framework of reality. The concept itself of reality is entirely contradictory to the concept of illusion, but in the process of using technology, the two often interweave and unite. Illusion becomes apparent reality, and the more realistic we consider it to be, the more real it will become. This enables us to view even ourselves as digital apparitions.

The project 1923 attempts to simulate the sensation of equality between illusion and reality. By enlivening the past, or rather the apparition of that which has already been experienced a part of the illusion becomes, at that moment, an apparent reality. In this way, one overcomes







Mojca Sekuli~: in

Ivo Buda

Naslov/Address:

Mojca Sekuli~

Valvasorjeva 5
1000 Ljubljana
Slovenija

Ivo Buda
Via S. Vito
5, Trieste,
Italia,
tel. 0039 40 306115.

Projekt SOESE je sestavljen iz dveh faz:

- 1) ra-unalni ka animacija
 - 2) slike posameznih razvojnih faz projekta ter nekaj grafik v galeriji.
- Pri animaciji gre za krogotok med naravnim in umetnim, med prehodom iz miru narave v shizofrenijo prihodnosti. Na dogajanje sva pogledala skozi arhitekturo oz. oblikovanje in sredi -e vsega so cnare, detajli neskon-no lahkih linij telesa z natan-no matemati-no geometrijo, ki je pogoj za -isto oblikovanje.
- Projektu sva dala ime S se, ker je v naravnem mogo-e slutiti, -esar ne razumemo, v umetnem pa zaznavamo tisto, -esar se bojimo. Oboje je nedokon-ano in neskon-no -isto povezano med sabo. Oboje je tukaj in obojega hkrati ni, ker je vsako od njiju isto-asno, ko obstaja v svoji obliki, 'e transformirano v obliko svojega antipoda ali nasprotja. Nadaljevanja?

Mojca Sekuli~

Jacek Szleszynski

Naslov/Address:

Jacek Szleszynski
ul. Zielinskiego 28/44
53 534 Wroclaw

Poland

Jacek Szleszyński se je rodil l. 1966, tužil je biologijo na Univerzi v Wroclawu in umetnost na Fakulteti za umetnost v Wroclawu.

Njegova video biografija vsebuje enajst del. Sodeloval je na sedemajstih festivalih na Poljskem in tujini, med drugim na WRO Media Art v Wroclawu, New Visions v Glasgowu, AVE 95 v Arnhemu in BRA.VO v Braunschweigu.

V Ma
Seri



Ra

Naslo
Rasa
Temp

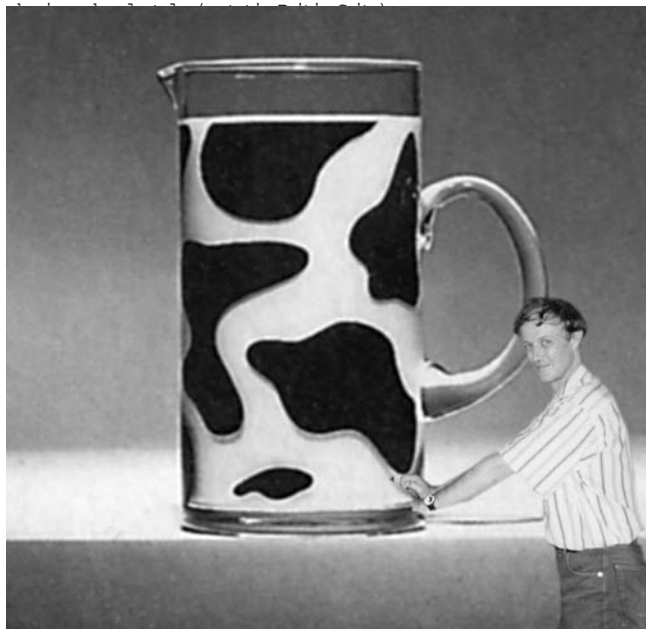
tax 156

E mail: rasa@parks.lv

mitic@parks.lv



da pr
www.kibla.org e-mail: kibla@kibla.org



tax 157

Fluent treatment of the formal subject in this work is the point of special importance. One could call to mind the centuries in the art history when art and craft were inseparable.

Inga Stellare,
art director

Sokolski dom Ilirska Bistrica

Naslov/Address:

Produkcija Sokolski dom Ilirska Bistrica

Marko Seketin

Bazovi ka 26

6251 Ilirska Bistrica

Slovenija

Produkcija Sokolski dom je društvo ljubiteljev filmske umetnosti in kulturne. Delujemo od leta 1990. -lani dru tva smo se osredotočevali na montažo in predvsem vizualnega pogleda na svet izu-ili na sferalnih telesih in videopostavitih ZKOS.

Ukvarjamo se s snemanjem in montažo videa in grafike, pa tudi z videoprojekcijami na različnih prireditvah. V svet računalniškega »vseleteli« slujajno in nenamerno. V procesu izdelovanja videofilmov smo potrudili napravo za podnaslavljanje in pisanje tekstov. Na izbiri smo imeli zbiranje besed generacije, ki so precej omejeni, ali pa računalnik. Očilo-ili smo se z računalnikom odločili, da je to pravilna! Odrle so se nam popolnoma nove vizije in možnosti izražanja.

Predstavljamo tri projekte :

CYBERFLASH est računalniških animacij

ROKA a.d.d.a. tehnični videokonstrukt

MLIN vizija.

Teo Spiller

WERE YOU BORN FROM VAGINA ?

ljube razni ljudi in miselnih vzorcih, ki nam jih oblikujejo vzgoja, glanje in okolje. Glavno zahoda civilizacija je bila 2000 let pod pritiskom religije, katere legenda se za-ne z breznačnim spo-etjem. S tem je bil spolnemu razno'evanju podtaknjen videz umazanosti, ne-odnosti.

Osnovni zakon narave, odkar je ustvarila 'iva bitja, je nenehno prepletanje 'ivljenja in smrti, rojevanja in umiranja. Ogibanje razni ljanju o spolni razno'itvi nam pomeni, da bi v vsej veli-astnosti za-utili 'ivljenje kot formo, kot to, ki ga v univerzumu ter nas zavaja v neka no zintelektualizirano javno samopomilovanje, da se sramujemo svojega spolnega in se ne moremo samizniti s svojo mrljivostjo.

Svoji pohod informacijske avtoceste v vse pore na tega 'ivljenja se bo splošni -lovek e bolj odaljil od intuitivnega, prvinskega razumevanja svojega bivanja in se globlje zabredel v nevrotično hlastanje po navidezni dobnosti. Zato je nedopustno, da ho-ejo v kibernetični prostora pojem splošni institucionalnostjo, konzervativne, puritanske sile vesti preobrniti, za katerega je nedopustno objavljanje slik mladega, golega telesa, medtem ko bodo imele iste sile mo- in pravico prikovati namizanje v uniformirano potro ni ko kreaturo.

Novo tvo je treba osvoboditi, prečeti stopi v tretje tiso-letje: treba ga je raz-iti, da se ozre po svojih miselnih vzorcih in se zamisli nad smisel- nostjo svojih miselnih tabujev, postulatov in navad. Ravno to pa je glavna naloga delovanja umetnosti ob prelomu tiso-letja: namemo in globalno razočanje vladajo-ih stereotipov v slu'bi svobodnejega razumevanja sveta in individualna, -etudi z najradikalnejimi sredstvi s oterapijo.

Bojan [tokelj]



Foto: Aleksandra Kostić

X 150 cm. Obdaja jo lesen okvir, kar e p
klasi-nem slikarstvu.

Bojan tokelj: Slika na platni



Multimedijski center KiberSRCeLab KIBLA





Foto: Aleksandra Kostić

umetni ki projekti,
oblikovanje,
celostne zasnove
(od ideje do kon-ne re itve),
baze podatkov,
promocija,
organizacija,
marketing,
stiki z javnostjo,
konerti,
predstave,
razstave,
performansi,
festivali,
tematski večeri,
video projekcije,
audio poslušalnice,
filmi
prenosi
Internet dogodki,
literatura,
predavanja,
simpoziji,
prezentacije,
sejmi,
audioteka,
videoteka,
CD ROM teka,
audio (post)produkcija,
video (post)produkcija
CD ROM (post)produkcija.

Student Resource Center / [tudent ski informacijski center

program Zavoda za odprto dru'bo - Slovenija, deluje od 5. julija tudi v Mariboru.

V okviru multimedijskega centra KiberSRCELab, Kibla, v Narodnem domu v Mariboru (Kneza Koclja 9) ponuja SRCE vsak delavnik med 10. in 15. uro informacije o mo'nostih olanja in tipendiranja na razli-nih tujih uni-verzah.

Program je namenjen dodiplomskim in podiplomskim tudentom ter vsem drugim osebam, ki jih zanima nadaljnje ali dodatno izobra'evanje.

Razen informacij o tujih programih zbira SRCE tudi informacije o na-inu prijave na tuje izobra'evalne institucije, o tem, kaj vse je potrebno za prijavo, kdaj se je treba za-eti pripravljati na prijavo, kako napisati 'ivljenjepis ali esej o ciljih, kako zaprositi za tipendijo in finan-no pomo- itd. Pri iskanju uporablja SRCE razli-ne vire informacij: kataloge in priro-nike, informacije iz elektronskih baz podatkov, shranjenih na CD romih ter raziskovanje podatkovnih baz s podro-ja izobra'evanja, ki so dostopne preko Interneta.

Tam bo mogo-e kralu najti tudi na o stran (zaenkrat se mariborsko SRCE pridru'uje SRCu v Ljubljani na <http://lois.kud-fp.si/srce/>).

Sicer pa nudi mariborsko SRCE tudi vse informacije, razpise, formularje itd. o izobra'evalnih in drugih projektih, ki jih podpira Zavod za odprto dru'bo - Slovenija.



Foto: Aleksandra Kosti | & Matjaž Wenzel



E mail: borut.wenzel@kibla.org

E mail: dejan.stampar@kibla.org

Galerija Kibla



Teoreti-no izhodi -e programa

1. problem ideje: ideja razvoj struktura kon-ni sistem
(od fragmenta do sistematizacije celote)
2. problem likovnih/vizualnih/univerzalnih medijev na podro-ju posodob-
ne umetnosti 90 let

*postcontemporary art je po mnenju P. Osborna primernej i termin kot postmod-
ernizem

Peter Osborne govori o tem, da bi bila potrebna fundamentalna negaci-
ja, da bi naredili sedanjost 'ivo, radikalno orientirano v prihodnost. Po pre-
prostem nadaljevanju izto-nice se lahko radikalno druga-na orientiranost
zgodí s premikom aure:

aura umetnosti

(slikarstvo, kiparstvo, arhitektura) senzualizem Clementa Greenberga

aura umetnika

(del institucije umetnosti) nominalizem Marcela Duchampa

aura ideje

(nadinstitucionalno, nadpoliti-no) -ista ideja VR multimedijske
celostne umetnine

Vzpostavljanje kriterijev:

opazovana realnost konstruirana realnost

sakralizacija umetnosti demokratizacija umetnosti

poudarjanje avtorstva odrekanje avtorstvu

avtonomi um deljena zavest

hemeti-nost komunikativnost

materialisti-no ekolo ko

nacionalno nadnacionalno

avtonoma vsebina kontekstualna vsebina

objektivizacija procesualnost

premo-rtnost hipertekstualnost

Osnovna ideja

Logi-ni potek zgodovine umetnosti je te'nja k celostni umetnini. Tako se
izpostavi problem medijev in sicer na to-ki medsebojne odvisnosti - kot
interakcija med klasi-nimi likovnimi mediji in multimedijsko elek-
troniko;

V multimedijski galeriji, kakr(na bi naj bila galerija Kibla, bi bilo treba na
za-etku predstaviti in problematizirati celotno paleto medijev -
od klasi-nih (slika, kip) do elektronskih (npr. video, CD ROM), kot tudi
pastorke vizualnih medijev npr. okus in vonj, in njihovih kombinacij, s
katerimi ustvarjajo umetniki. Potrebno je izpostaviti vsak medij, da bi
lahko vzvalovili v interakcijah. V Kibli se mora onogo-iti produciranje in
ustvarjanje z novimi mediji. Pomembno je povezovanje vizualne in audio
umetnosti (kot primer: slovenska video produkcija ne vzpostavlja audio
zapis kot enakovredni element, ampak ve-inoma kot zvo-no kuliso).

Vsi mediji so le v slu'bi Ideje, nadinstitucionalne, nadpoliti-ne, ekolo ke,
nadradne, nadnacionalne.

Vloga kustosa

kustos mora razbijati incestoidnost hemeti-ne institucije umetnosti. Kot
posrednik/tolma-/pedagog lahko izpostavi proces nastajanja neke umet-
nine ali projekta, saj je natan-no seznanjen z njim. Gledalec je za to pon-
avadi prikraj an, zato mora kustos obelodaniti ozadje, narediti proces
viden. S tem v povezavi je njegova naloga tudi speljati most med umet-
ni kim procesom in publiko:

z informativno uporabo medijev

(tiskanih, audio, video, tv, radio, CD ROM, Internet)

s pedago kim procesom preko infosl'u'be, delavnic, simpozijev in
okroglih miz.

RAZPIS GALERIJE KIBLA

projekt borza idej slovenskih in tujih umetnikov na temo:

Vizije Robirama (VR)

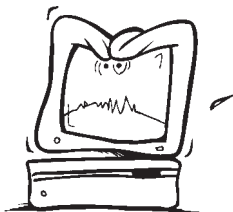
Komunikacija med potencialnimi razstavljalci in kustosom bo potekala po klasični in elektronski poti Mail art in E mail. Razstava bo zaradi omejenih finančnih sredstev izključno na konceptualnem nivoju.

Predloge, ideje, načrte, domislice, skice, slike, fotografije, montaže in ostalo

o fantastičnih, virtualnih in stvarnih predstavah mesta Maribor v prihodnosti

Geografske, komunikacijske, metafizične, filozofske, umetniške in druge mikro in makro razmisleke po ljite na naslov:

Galerija Kibla
za projekt Vizije
Robiram/VR
Narodni dom
Maribor



tax 172

Kneza Koclja 9
2000 Maribor
E mail: aleksandra.kostic@kibla.org
rok oddaje: 1. junij 1997



tax 173



Borut Wenzel in

Dejan [tampar

OBLIKOVANJE PROSTOROV MULTIMEDIJSKEGA CENTRA
KIBLA, 1996

Borut Wenzel je najprej podal koncept oblikovanja glede na namenitost prostora. V konceptu dominira ideja, da bi v Kibli štala »-mobela krava«, estetska in funkcionalna reitev glede na obstoječo infrastrukturo, poleg posebne vise-e konstrukcijske pogruntav-ine za racionalnike, ki spo-tuje -astiljivost stare zgradbe... Dejan [tampar se je pridru'il kasneje. Pri izvedbi sta se kot posre-ena avtorska dvojica (seveda skupaj z ostalimi sodelavci) teko-e odzivala na prostor z duhovitimi domislicami, in glede na naklju-ja vkomponirala vanj razpolo'ljivi material, ve-inoma najden na odpadku za industrijsko 'elezje. Gre pa- za »low low budget project«, kibi ju lahko pripeljal v kompromisno prostorsko poseljenost z odpadki ali v »garbage art«, vendar sta avtorja s premi ljeno selekcijo decentnih deta-jlov, improviziranim varjenjem in ostalimi obdelovalnimi postopki, z natan-nim ob-utkom za strukturo in harmonijo prostora dosegla svo-jevrstni, inovativni oblikovni prizem. Kibla je »work in progress«, nova tvorba, ki po-asi dobiva vsebino. Z dejavnostjo, ki ima socialno funkcijo in nadaljnim kreativnim odnosom do prostora, se bo postopoma ustvar-jala atmosfera Kible.

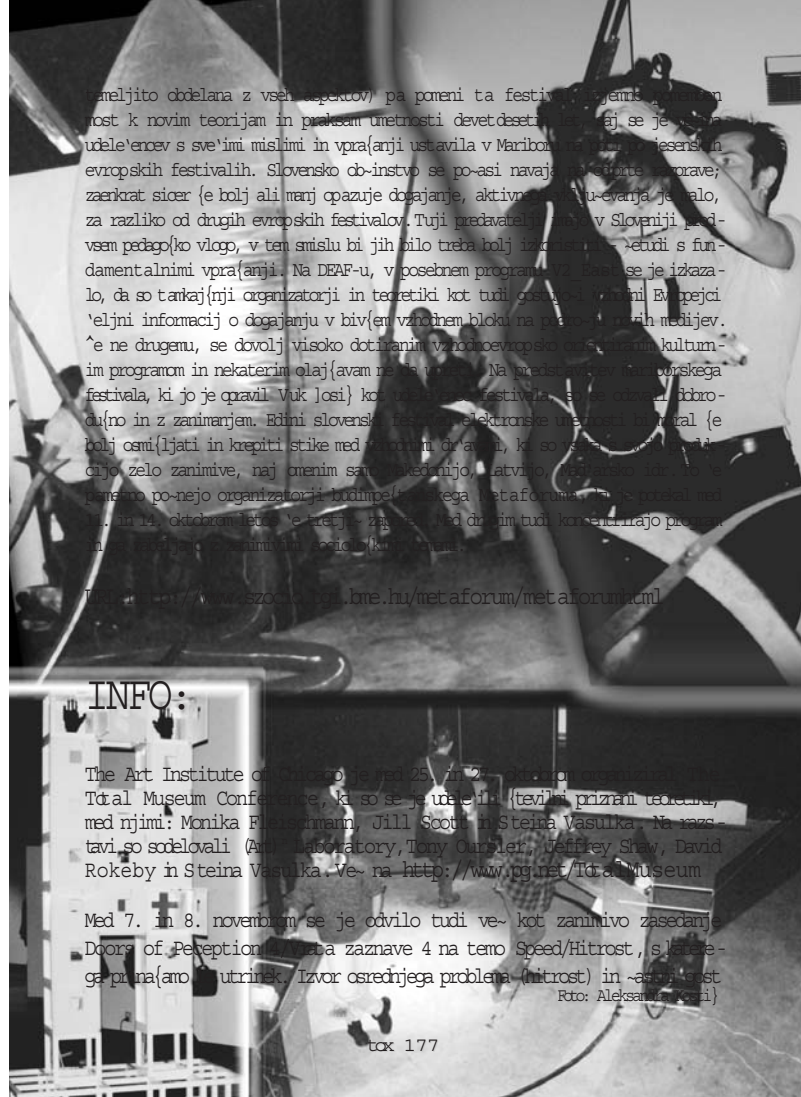
Aleksandra Kosti }

RUBRIKE - KAZALO

festivali za elektronsko umetnost, p. 171
 tv, p. 186
 sodobna umetnost, 189
 glasba, p. 210
 trans high tech, p. 226
 feminiyen, p. 239
 kokotovarije, p. 243
 civilna dru'ba, p. 245
 antitoksin, p. 247
 stup, p. 252

Primerjalni preblisk

DEAF je marj(i, marj ble(-av festival v primerjavi z Ars Electronico, toda zastavljen je konceptualno dosledno, vsebinsko kompleksno, tehni-no visoko profesionalno in izklju-no na digitalnem okolju. ^e postavimo ob bok (e mariborski Mednarodni festival ra-unalni(kih umetnosti, ugotovimo, da je zaradi skromne razpolo'ljive tehnologije in nizkih dotacij po tehni-ni in organizacijski plati primerjava nesmiselna. Verdar je zaradi leto(nje raznolikosti in kvalitete predavateljev in nekaterih razstavljalcev ter aktualne teme novih teles (spominimo se samo dveh leto(njih tematisk (tevilik Prihodost teles /Die Zukunft des Koerpers, I/nov.-jan. 1996, II/febr.-apr. 1996, umetnostne revije Kunstforum, kjer je ta problematika



analizirano obdelano z vseh aspektov) pa pomeni ta festival v primerjavi s tem, kar se dogaja v Evropi, predvsem v zvezi s postavitvami k novim teorijam in praksam umetnosti devetdesetih let. Naj se je vsaj v Sloveniji, kar se tiče predavateljev, udele'enov s sve'imi mislimi in vpra(anji ustavila v Mariboru, kar je bilo izjema in odstop od ustaljenih praks evropskih festivalov. Slovensko ob-instvo se po-asi navaja na evropske prakse, zaenkrat sicer (e bolj ali manj opazuje dogajanje, aktivno udele'enje pa je malo, za razliko od drugih evropskih festivalov. Tuji predavatelji, ki v Sloveniji predvsem pedagogsko vlogo, v tem smislu bi jih bilo treba bolj izkoristiti. ^etudi s fundamentalnimi vpra(anji. Na DEAF-u, v posebnem programu, ki se je izkazalo, da so taikaj(nji organizatorji in teoretiki kot tudi ostali udele'eniki Evropejci 'eljni informacij o dogajanju v biv(en vzhodnem bloku na prelo'jenih medijev. ^e ne drugemu, se dovolj visoko dotikanim vzhodnoevropskim in slovenskim kulturnim programom in nekaterim olaj(avam ne bi smeli. Na predstavitvi slovenskega festivala, ki jo je opravil Vuk Josi) kot tudi na evropskih festivalih, se je pokazal dirondu(no in z zanimanjem. Edini slovenski festival elektronske umetnosti, ki je imel (e bolj ostri(ljati in krepiti stike med slovenski dru'ba, ki so vsaj v Sloveniji, imajo zelo zanimive, naj omenim samo med njimi, Latvijo, ne samo, ampak tudi v primeru po-nejo organizatorji iznimno visokega netaforuma. ^e se spominimo na leto(nje, in iz dirondu(no in z zanimanjem, se izkazalo, da tudi koncentrirajo problematiko in vsebinsko, kar je zanimivo, kar je zanimivo.

http://www.vizualnaizobrazba.si/bne.hu/met-aforum/met-aforum.html

INFO:

The Art Institute of Chicago je med 25. in 26. oktobrom 1996 organiziralo Total Museum Conference, ki so se je udele'il(i tevilni priznani teoretiki, med njimi: Monika Florkoarmann, Jill Scott in Steina Vasulka. Na razstavi so sodelovali (Ar) Laboratory, Tony Oursler, Jeffrey Shaw, David Rokeby in Steina Vasulka. Ve- na <http://www.ggr.net/TotalMuseum>.

Med 7. in 8. novembra se je odvijalo tudi ve- kot zanimivo zasedanje Doors of Perception, kjer sta zaznave 4 na temo Speed/Hitrost, s katerega prina(a)no izvirnik. Izvor osrednjega problema (hitrost) in avtorji (Rto: Aleksandra Perri)

je bil Ivan Illich, znani socialni mislec, ki je problematiziral hitrost kot fundamentalno kulturno in politično vsebino 'e pred dvajsetimi leti. Vrhunsko debato je nadaljeval filozof Hans Achterhuis s predlogom scenarija za "selektivno po-asnost" kot način oblikovanja 'ivljenja v prihodnosti. (ve- o tem na <http://www.design-inst.nl/doors4/>)

Med 15. 17. novembrom 1996 se je zgodil tridnevni festival Across Two Cultures: Digital Dreams 4/Preko dveh kultur: Digitalne sanje 4 in sicer v Newcastle-Upon-Tyne v Veliki Britaniji. Elektronske instalacije so ustvarjali Diller in Scofidio, Ritsuko Taho, Paul Sermon in Teiji Furuhashi pokazali pa so jih v galeriji Laing Art Gallery in Zone Gallery. Site specific (razstava izven galerijskih prostorov) pa 'e kar razpiti Knowbotic Research Labs, Jane Prophet, Cornford and Cross and Simon Robertshaw. Z radijskimi komunikacijami se je ukvarjal Gregory Green.

Napovedi:

Artifices 4: Jeziki v perspektivi od 7.11. - 5.12.1996 v St. Denisu v Franciji. Glavna zvezda: Jeffrey Shaw.

3. Internationale Biennale Film + Architektur od 19. do 23.11.1997 v Grazu. Festival je bil ustanovljen 1993, namenjen je teoretični in umetniški refleksiji na področju arhitekture in medijev. Napovedujejo Paula Virilia @, Erkkija Huhtama, Monika Fleischmann in Wolfganga Straussa... ter Gordon Matta-Clarka.

ISEA '97 bo v Chicagu, ZDA (gl. [http://www.artic.edu/\(tilda\)isea97](http://www.artic.edu/(tilda)isea97))

DEAF96

(<http://www.v2.nl/DEAF>)

V Rotterdamu so se pod oznako R96 odvijali festivali DEAF96 (Dutch Electronic Art Festival/Nizozemski festival za elektronsko umetnost), ISEA96 (International Symposium on Electronic Arts/Mednarodni simpozij elektronske umetnosti) in Rotterdamski festivali. Rotterdam se je letos izkazal 'e z Manifesto (gl. sodobna umetnost), mestni septembrski festivalski projekt R96 pa je postal glavno mesto Nizozemske v nesporni kvalitativni vlni letošnjega evropskega kulturnega dogajanja.

DEAF96 je dosegal odlično razstavo umetniških del, simpozij Digitalni teritoriji, delavnice in izbrane prezentacije strani na svetovnem omrežju (www), V2_EAST - Medijska umetnost v vzhodni Evropi, skupinske razprave in refleksije, performansi (otvoritveni Stelarov in drugi manj znani performaserji), znanstveno-statistično predavanje Berta Mulderja o generiranih mestih (po naravnih modulih), raziskovalec in konstruktor robotov s Carnegie Mellon University v Pittsburgu, Red Whittaker, pa je predstavil robotka Padli angel, arhitekturni projekti (Attila: paraSITE, Knowbotic Research), razglabljal se je o problemu fotografije in digitalne družbe, omrežnih delovnih prostorih s predstavitvami umetniških pro-

gramerjev ter klepetalo na omre'ju v 'ivo (HILLUS - Kathy Rae Huffmann). Tudi za no-ro 'ivljenje je bilo poskobljeno.

DEAF96 je letos potekal med 17. in 29. septembrom, razstavo in simpozij Digitalna teritoriji so organizirali V2 Organisatie, Nederlands Foto Instituut (kustos Bas Vroege) in Paradox; nastala sta kot izbirni predlog za ISEA96. Simpozij je organiziral in tematsko osmislil Andreas Broeckmann in V2 Organisatie, in sicer kot triangel med arhitekturo, urbano kulturo in elektronskim omre'jem pod naslovom Digitalni teritoriji, ki raziskuje medsebojne odnose in vplive treh podro-ij. Vklju-il je tudi seri-jo analiz, ki kombinirajo ekonomijo, politiko in sociologijo s kriti-nim diskurzom o umetnosti, arhitekturi in dizajnu. Simpozij odpira vpra[anje, kak[ni so odnosi med elektronskimi in neelektronskimi prostori in kako so artikulirane dru'bene in ekonomske formacije v omre'njih okoljih. V tem kontekstu Saskia Sassen, ekonomistka in profesorica za urbano planiranje na Columbia University v New Yorku raziskuje, kako je digitalno vklorporirano v resni-ni svet in pojasnjuje, kako se relacije mo-i rekonfigurirajo v nove oblike teritorialnega dna[anja in socialne stratifikacije: kibersegmentacija. Simpozija so se udele'ili (e Edouard Bannwart s predavanjem o konceptu kiber mesta, Carlos H. Betancourth je razpravljajal o tem, kako distribuirani delovni procesi oblikujejo nove odnose mo-i in nadzora v virtualnih zhu'bah. Martin Pawley opisuje, kako so turisti-na nadomestna mesta in transurbane cone brez kulturne identitete doslej predstavljali mestne in urbane centre. S pomo-jo elektronskih medijev so urbani centri izrezani in postavljeni na translokalne vmesne cone. Moto najnovej[e knjige McKenzieja Waraka Virtualna geografija pa se glasi: "Ni- ve- nimamo korenin, imamo aerials."

Razstava Digitalni teritoriji je pravzaprav vizualno-tekstovni, mentalni dialog z aktiviranim obiskovalcem na podlagi spremenjenih zaznav okolja, ideje o -love{kem jazu in dru'benih vodilih v digitalni dru'bi in elektronskem omre'ju. Jaap de Jonge s Kristalno kroglo vabi obiskovalca, da



pogled na razstavo "Digitalna teritoriji" v galeriji ... analize ... real ...





tox 182



tox 183



tox 184

Ars Selektivna

Memesis - prihodnost Evrope? **BETON TANC**

Hibrid, ki
angle (kem
tronica 19
ci inform
nus, ~etud
festivalov
vedeli, ka
stupati do
osmi (ljer
konceptual
mo-nim fir
tovrstna u
izpostavlja



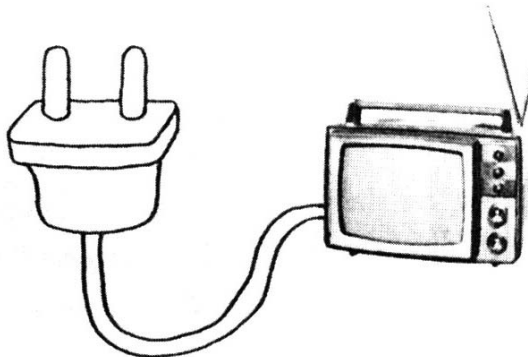
njih ustvaril oskarijade -, je v besu vse pogosteje trdil, da bo pravega fes-
tivala slej ko prej konec, saj po njem stegujeta roko kapital in hollywood-
ska produkcija zabave. Potem pa je lani sam zadržnil bivarski smisel fes-
tivala, sila
ni svet sve
janje spre
da ve- ni
premika v
(e ena mar
je vsega k
bo, da bo
je za-ela n
jet am za-
No in zgod
razohotila



tox 185

site specific - Ars Electronica Center, Design Center, Ars Electronica

Que
Stif
Pos
celk
odj
Klji
pro
na
for
jut
Mne
fre
pre



haus,
ined,
os so
nebon
. del.
6, na
laus -
zgolj
njega
ix in
Jef -
o-asni

Ker vsega, kar se je zgodilo, nima smisla napovedati, naj osebo izpustavim interaktivno kpanje s podvodnim zvokom in nadvodno video projekcijo, seveda Contained s simpozijem Aff Electronica, nagrajeno interaktivno instalacijo Global Interior Project, 1995, Masakija Fujihate, interaktivni glasbeno-video performance Perks Jona Rosea in Simona Biggsa z Rainerjem Linzom, Steviejem Wishartom ter Konstanze Binder kot hommage komponistu in pianistu Percyju Graingerju, feministično zafikancijo Avstalk VNS Matrix, zvočno instalacijo Roberta X Adriana, pa nemara (e zmagovito doma-o stran skupine Etoy (www.etoj.com)) in neutrudno promocijo Negropontejevega MIT Laba z gozdom avdio-vizualnih instrumentov. Ja, tudi 'ur je bil, kot praviči v Stadtwerkstat, to pot kegljarsko razbijanje steklenic v tekmovalnem duhu, sicer pa kup sprejemov, med katerimi me je najbolj navdučil otvoritveni v mestni hi(i pri 'uparu, ki je povedal, da je na razpolago, dokler ne oddide zadnja oseba. In seveda ni manjkala niti obvezna noblesa ob podelitvi nagrad Zlatih Nik in priznanj v studijih ORF. Zame tudi zadnje dejanje.

Peter Toma' Dobrila





Ah, ta zapra{ena tv !

TV je sicer marsikaj, a predvsem je tok podob, ki jih usmerja profit. Ta tok se ne poganja za na o pozornost, ker bi nas imel kdo posebej rad in bi bil zato ljube-e radodaren, ampak nas vle-e v svoje vtince zato, ker se mu sp-la-a. TV zahteva na -as, ker ho-e svoj denar, zato nam pa-jnilje oboje -as in denar. Najbolj pomenitna je razlika med tem, koliko iztr'i iz reklam, iz nara-nine ali prora-una ter med vrednostjo tistega, kar nam dnevno ponuja na zaslonu. Morda bi bilo zanimivo, -e bi TV podobe producenti odprinjali s cenami v obliki nekak njih podnapisov ali nalepk na ljudeh; tako bi se lahko gledalci sproti seznanjali s tem, za koliko denarja so se razli-ni nastopa-i pripravljani postavljati na ogled. Tisti, ki ne bi imeli cene, bi bili seveda neumni, saj bi se nastajjali takoreko- zastonj. Kar bi preprosto pomenilo, da jih TV nateguje, ne da bi jim zato karkoli pla-ala.

No, je 'e res, da ima TV pravico kazati dogajanja iz vseh javnih prostorov, ampak ta pravica je -asovno zamejena. Kar je ve-, je na-elona stvar dogovorov in pogodb. Prav tako je v zvezi s TV dolo-eno e marsikaj; od najmanj e koli-ine lastnega programa, ki ga mora oddajati vsaka TV postaja, do najve-je dovoljene minuta'e za oglase in reklame. Vse z namenom, da nas TV ne bi nategovala preo-itno, ampak s stilom, civi-lizirano in v doajestransko zadovoljstvo.

Pri tem nategovanju je zelo pomenben odnos med javnim in zasebnim. Odnos, ki ga TV spretno spreva-a v svojo korist, saj prina a javnost v na a bivali -a in obratno, na e zasebnosti prikazuje komurkoli. Seveda le toliko, kolikor ji to dopustno. Vsekakor pa braniti lastno intimno pred vdri TV, pomeni re-i TV kameram ne s podobno zavestjo, s kakr no t.i. primitivci verjarejo, da jim posnetki kradejo du'e. A tak ne zavesti je dandanes med ljudmi bolj malo, saj je v trendih bolj prorojsko razk-zovanje. In posledici-no vse bedarije, ki iz tega izhajajo.

Ko nam TV kaj prikazuje, je v njenem bistvu, da nam do tem vselej tuji pripoveduje, kaj gledamo ali bomo gledali. Potem nam eno ka'e, hkrati pa

nekaj drugega govori. Z monta'o zlahka soefra vsakr no koherentno. -e se ji le zaho-e, lahko odvzame ali podeli pomen -emurkoli, kar pride v -ami ris njenih le-. S tehnologijo ustvarja iluzije neposrednosti in simu-lacije, ki se ne nana ajo na nobeno analogno realnost. Svoja slepila servi-ra kot zakon z obveznim bontonom za vse, ki hrepenijo po bli'ini njene mo-i. Uporaba TV je ritualna; z 'ar-enjem priklepa do sebe odvsnike, ki so izpostavljeni dosevanjem po ve-ur na dan in potrebujejo vedno nove doze valovanj, da ne bi zapadli v abstinencije ne halucinacije in postaji nevarni za svojo okolico. Porabnikom nadzira bioritme; dolo-a jim, kdaj se ho jedlo in kdaj spalo, ali se ho lo ven in do kdaj se ho vnilo domov, kd v du'ini ho nadziral pilota in cenzuriral programe... In kot taka je bila TV od nekda tudi trpe'en predmet mnogih teorij oziroma videnj v gr kem pomenu besede.

Slovinci v videnjih TV zelo zaostajamo za zahodm, saj je na prste ene roke mogo-e pre teti teoretska dela s tovrstno tematiko. Kar ne pomeni, da TV ni navdihovala tevilnih zapisov, v katerih so gledalci izra'ali svoja -ustva do nje ali v najslab ih primerih moralisti-ne popacke do vsebinah njenih oddaj. To pomeni, da se ve-ini slovenskih intelektualcev TV nikoli ni zdela dovolj vredna akademskega prou-evanja in so na njo gledali prete'no zvi ka kot na nekaj trivialnega, neresnega in nepomenitega. V kolikor pa so jo 'e upo tevali, so jo teht ali iz tipi-nih knji'evnih perspektiv, posku ali dojeti njeno morebitno umetni kost z literarnoteoretskimi pojmi ter jo primerjali z gledali -em in filmom. V najbolj ih primerih so jo naskakovali s stali -a, da je TV ideolo ki aparat, ki utrjuje vladajo-e re'ime in da jih je na-elona sposobna tudi ru iti. Pravzaprav so se pred TV zbudili iz zapra enega -italni kega sna ele v devetdesetih, ko je postalo dokon-no jasno, da Slovenec ne vidi ve- Slovencev v knjigi kakor svoj obraz v ogledalu, ampak da Slovenec vidi Slovencev v glavnem v TV. In ko je s padcem berlinskega zidu postalo jasno, da TV ni samo napra-va za reprodukcijo lokalnih oblastnih razmerij, ampak tudi neiz-rpni vir globalnega kapitala.

Najnovej e teorije postavljajo v sredi -e raziskav TV naslovnike, gledalke in gledalce. Ne toliko, ker je od njihovih navad odvisen rating posameznih



Rogelio Lopez Cuevas

9. junij 19. avgust 96,

Rotterdam, ve- kot dvanajst razli- nih lokacij, 72 razstavljalcev iz 25 dr'av
teme: migracija, komunikacija, prevajanje, kompleksnost odnosa med naravo in
kulturo, iskanje kulturne identitete

kustosi: Rosa Marti nez (Barcelona), Viktor Misiano (Moskva), Katalin Ne ray
(Budimpe ta), Hans Ulrich Obrist (Pariz/Dunaj) in Andrew Renton (London)

svetovalci in svetovalke: Els Barents, Rene Block, Henry Meyric Hughes,
Svenrobert Lundquist, Anda Rottenberg, Lilijana Stepan-i-
E mail: manifest@stall.nl

URL: [http://www.mediaport.org/\(vijuga\)manifesta](http://www.mediaport.org/(vijuga)manifesta)

^im se umetnost geografsko povezuje (in Manifesta nedvomno ima ta
zna-aj), se tema kar vsiljuje: komunikacija, migracija in e kaj (predvsem
te'nja k preseganju nacionalnih okvirov in povezovanje na umetnostnem
nivoju).

Pet kustosov je Manifesto konceptualno po razstavi -ih in temah dosled-
no izdelalo, dovolj spretno in premišljeno. Pravzaprav so začeli obisko-
valcu zelo zahtevno nalogo, vozal s trojno zanko:

1. obiskovalec/pe alec je moral najprej fizi-no obresti vse mo'ne lokacije
v Rotterdamu in se z njimi seznaniti. Ne takoj, kasneje se je izkazalo, da
je Rotterdam s svojimi nepretencioznimi in funkcionalnimi razstavi -i za
tovrstno umetnostno usmeritev, sve'i konceptualizem ter gag z dalj im
u-inkom, lahko bi ga poimenovali deeper gag, idealno mesto. Arhitektura
kot lupina razstave se z Manifesto delno spoji, kar pomeni, da je morča
na poti k temu, da lupina izgine.

2. opazovalec/nepoznavalec je prebijal drugo zanko skozi precej nje
tevilno neznanih imen, kar je dobro, osve'uj-o-e. Druga-na izku nja veje.
Izku nja vzhodnega bloka oziroma izku nja neke postsocialisti-
ne stvarnosti, ki se povezuje z zahodnim. S tega povezovalnega vidika je to
izjemno pomembna razstava. ^e pa si vzame za izhodi -e odkrivanje
novih zanimivih del v umetnosti na razstavi -u samem, ugotovi, da je
avtorstvo drugotnega pomena (ali e manj). Po razstavi -ih bi se prav
lahko sprehodil, ne da bi prebiral informativne listke: kdo, kaj, s -im, kdaj,

sledil bi lahko samo idejam (mirne'nice, povratnice, kro'nice ipd. asociacije). Soob- po kritiki Michaela Gibbisa (Art Monthly, jul./avg. 96) pa vsaj Britanci te'je prepoznavaajo druga-nost, posebnost in te'o Manifeste,



»Take a walk on the art side«

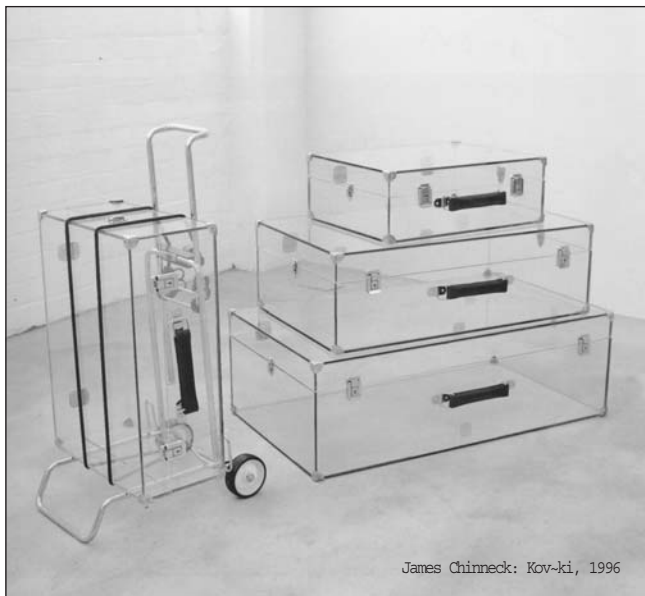
Museum Boijmans van Beuningen je s svojo strogo muzejsko ureditvijo idealna institucija za problematiziranje institucije umetnosti. Vadim Fikin je poklonil svoj sr-ni utrip, strast in vero. Dmitri Gutov postavlja v drug kontekst obiskoval-ev sprehod po muzeju z walkmanom oziroma z neobi-ajnimi komentarji k eksponatom, kar sovpada s postavitvijo stalne zbirke Hansa Haackeja, ki ni del Manifeste. Haacke je eksponate akronološko, po lastnem okusu in referencah razpostavil na paroje, ki so ob-ajno v depojih, jih pomembno opremil z informacijami in tako vzpostavil sve' pogled na ustvarjanje v daljni in bli'nji preteklosti (osebni dialog z zgodovino umetnosti). Maurice O Connell (Dublin) postavlja direktat preverjanja obiskoval-eve vloge v muzeju, komunikacijo z muzejskimi delavci. Lokalna umetni ka skupnost se povezuje s tujimi razstavljalci preko zdru'enja rotterdamskih umetnikov, novinarja in filozofa NETWORK-a zbira izmenjevalne zgodbe. Pogoa-arjev pogled na muzejsko zbirko/eksponat nam je 'e kar doma-. Postavlja se v vlogo parazita in gosa. Doma je parazit, v tujini gost? Ali v galeriji gost, izven galerije parazit? Ali parazit zgodovine, gost sedanjosti? Arsen Savadov/Georgy Senchenko (Kijev) sta postavila nekaj v muzejskih sanitarijah. Nisem definirala kaj. ^prav sem opazila nekaj nenavadnega. Hodim naprej. Utrujenemu muzejskemu popotniku se zaiskrijo o-i od sre-e, ko zagleda Irwinov muzejski vozi-ek. e njihove video trakove pisma bi si v zahvalo prijazno pogledala, toda vozijo samo nekajkrat na dan na 'alost. ^akati pa ni bilo -asa. Didier Trenet iz Beaune a je preuredil muzejski vt, Olafur Eliasson z Islandije pa je raziskal vlogo sonca na ljudi. V Villi Alckmaer so dodelili prostor umetnikov z lingvisti-nimi afinitetami: Mackennov javni video dnevnik, pomnkanje z razli-nimi Rotterdamani o razli-nih stvareh (Joseph Grigely, Jersey City) in ve-jezi-ni Epitafi Yurija Leidermana, ki so posve-eni 160 za'ganim prebivalcem Muenchena in Koelna.

V Kunsthal Rotterdam je tema dvigovanja in padanja oziroma nestabilnosti, o izgubi kontrole nad logocentri-no mislijo. Tommi Groenlund/Peteri Nisunen (Berlin) sta z zvo-nimi valovi vzpostavila interferenco, ki jo lahko zazna kot vibracije. Sli i , vendar ne ve , od kod prihaja. Jaan Toomik (Talin): Pleso-i -lovek avtor na ladji, ki se vra-a domov, depresivne ob-utke pre'ene z ritmi-nim poskakovanjem. Plemenenska izku nja. Subreal (Bukare ta) me a audio/tekstovnost in vizualnost v razli-nih -asovnih trajanjih. Borba z infomacijami v zgodovini, se kon-a z nizan-jem informacij brez histori-nega reda (podobno Hansu Haackeju). Borba s preteklimi kodami, ki jih popravljajo z novo, osebno izku njo. S psiho zbirateljstvom -love kih pogledov, gest ipd. pa se ukvarja Piotr Jaros iz Krakowa, ki smo ga imeli prilo'most videti 'e v budimpe tanskem Ludwig Museumu (naveza Sorosovih centrov po vzhodni Evropi).

V Witte de With (center za sodobne umetnosti) je tematski sklop Migraci-



naga-enimi 'ivalmi, »naga-eno« sadje.



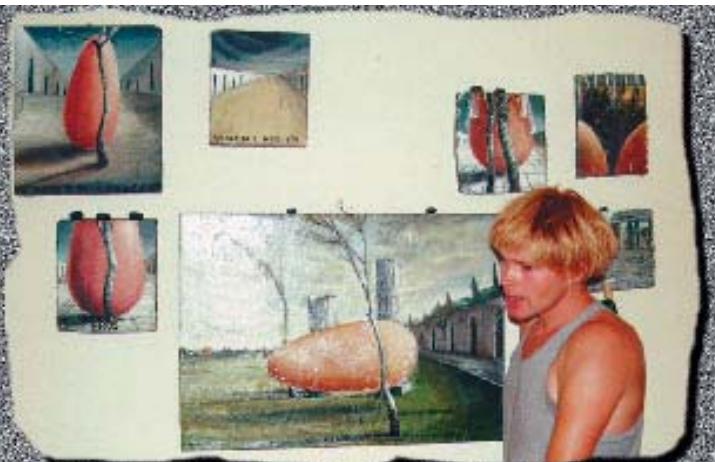
James Chinneck: Kov-ki, 1996

v nekaterih francoskih filmih Marcello Mastroianni in Catherine Deneuve, vendar v obratnih vlogah.

Za konec pa e Internet projekti Siraja Izharja iz Londona, Lydie Venieri iz Aten in Pita Schulza iz Berlina s krovno izjavo: »V digitalni eri ne velja skrb za umetnostni pogoj, ampak za pogoj za umetnost. To je staro vprašanje. Z novo tehnologijo se -love ka rasa premika v novo socialno sfero. Toda novi prostor po naravi ne more biti druga-en od starega. Tu moramo najti iste sledi.«

Manifesta je manifest konstituiranja 'eljene domovine, v sanjah obljubljene dr'ave. Preko nacionalnih meja i -ejo prostovoljni brezdom-

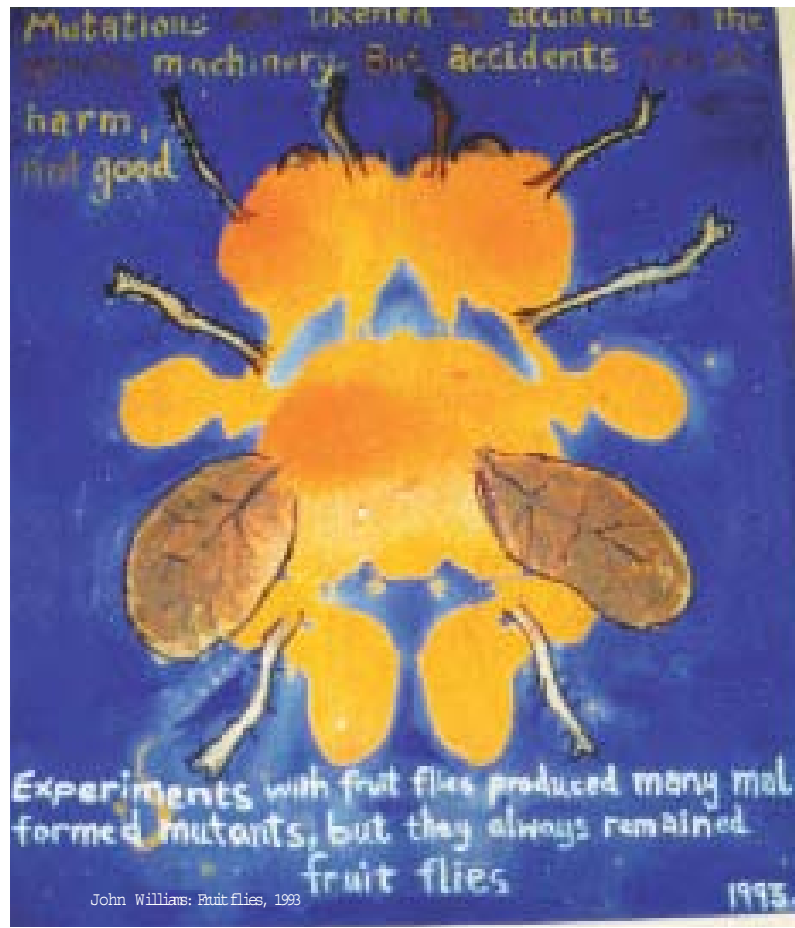




Tomovski otkulis Eros, Marko Jakšić, Dobra Street 28, 28.7.1995, to-ri opolne.



Tomovski otkulis Eros, Marko Jakšić, Dobra Street 28, 28.7.1995, to-ri opolne.



John Williams: Fruit Flies, 1993

1993.



izborom iz njegove zasebne zbirke v National Gallery. Vaje v slogu za balet in glavnik, ki jih je mani-vo ustvarjal v ateljeju, pa postanejo muke je'eve, ko zatchli biotop ne dopu ~a ve~ niti premikanja niti dihanja, kaj ele pogleda. Ve~

je manj. Raje bi valjal plastelinasto kepo po cesti, kot si je privo ~il mehi - ki kipar Gabriel Orozco na otvoritvenem performansu na rde-em Mallu pred ICA, do koder je pripeljal e prerezano Citroen 'abo za dva, nekaj skulptur, dvigalo, monokromni ah, izbrane ready made, nekaj fotografij in video ter vse skupaj sintetiziral v konsistenten echo izpovednosti in anga'iranosti znotraj te, e naprej hipertrendy lokacije. Atmosferska

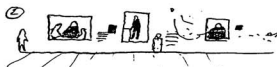
osve'itev. Po tem preizkusu vzdr'ljivosti je betonski kolos na South Banku, Hayward Gallery, znesel histori-no prvo pot-. K temu je pripomogel razvedrilni Claes Oldenburg, zlasti z zgodnjimi skulpti pionirskih pop art pozdravov, pa z risbami, medtem ko z leti njegova meh-alska perverzija

"THE NEW ONES", 1996, installation project
NEDKO SOLAKOV

The project deals with the BULGARIAN "NEW RICH".
I intend to ask some of the top BANKERS in Sofia (let's say 5)
to let me draw, paint portraits of them. In a very "classical",
representative, official way - "Cira" Gainsborough, SARGENT etc.
They should look like they are → the NEW MASTERS!
But NO direct criticism!
• First I deal with their supposable desire to be put
into eternity (painting) for the future generations.
• Second I deal with the artist's (in general) desire
to "SERVE" all these people.
There are two variants of display:



① VERY serious, strict - real
light blue (or light red) walls
over them → in "rectangle"
frames
the portraits
with proper cables, explain
who is the portrayed



② includes (besides the portraits,
the oil sketches, the preparative
drawings, small studies
of their "kids, wives, dogs etc.
also big family portraits etc.
Some of them could quote different types
of official portraits → small "dutch", rubens,

IF it is done in a proper way these guys could be
convinced to be portrayed - they will be flattered
even (if I am not going to ask them for money)



most of these "NEW ONES"
are very young - under 30
and they operate with
millions (in \$, of course)

← a nice frame

the Sofia's
delegation
on 415
BMW is surface
(CIRA IN MUSEUM)

close-up
studies

of course there is a certain level of risk putting into
the eternity "the new ones" - it is possible maybe one of them
to bankrupt and to spend the rest of his life in ... you know
what I mean ...
but I could take the risk!

© NKS '96





SRB



MAKEDONEC



BOSANEC



SLOVENEK

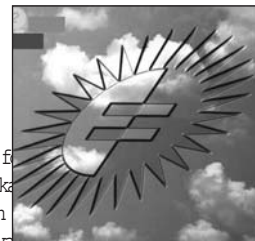


HRVAT



NACIONALIST

global



postaja vse bolj konzurna, predviljiva ter f...
 poimenovali izbor, reizazita, bleada. Vseka...
 široko zastavljen projekt, nomen est omen...
 prostor nahaja, s predikatom »Royal Festival...
 Ryuichi Sakamoto razprodal koncert klavirskega tria za 3.500 du...
 -prav ga je prena al po Internetu. Betonska konkurenca, labirint Bar-
 bican Art Centre, je, vsaj kar se ti-e et-sabliranih nivojev, presenetil s
 hommageom likovniku, pesniku, filmarju in vrtnarju -e uporabim
 najbolj splo ne formulacije Dereku Jarmanu, ki e danes velja na
 angle ki sceni za eksemplari-no alternativo, o kateri se ne govori ravno
 dosti. Tokrat pa je poklon segel kar do vzporedne filmske retrospektive.
 Jarmanu je nadstropje vi je malce neprimerno dru'bo delala ameri ka
 all star fotografinja Eve Arnold. Znane face in nekaj okantnosti v
 suverenem, toda preve-krat hladnem objektivu.
 Prehladen in nedore-en, neposre-en je bil mladozbor v Whitechapel Art
 Gallery, v East Endu, enem osrednjih kvartov londonske in britanske
 umetni ke scene, sicer pa srca indijske populacije ter famoznega in leg-
 endarnega para Gilbert&George. Med vso aro se je res nekaj na lo, kot
 se tudi na bol jem trgu na Brick Lane, prav zabavno pa je bilo gledati
 osebne izpovedi sodelujo-ih na videu. Vendar toleriran sportsljaj, saj je
 vsakoletni projekt Open (URL: <http://www.artonline.co.uk/artonline>) v
 svoji irini vklju-il devet galerij ter preko est deset privatnih prostorov in
 ateljejev, ki so odprli svoje povr ine stvaritvam in radovednosti. Dasiravno
 naj pohvalim Treadwell Gallery z ortodoksnim in vztrajnim konceptom
 huraerja in ironije Summer Days In Shoreditch, predvsem kiparja Seana
 Reada in kiparko iz curj Michele Howarth ter slikarja Aluna Juryja, pa
 je moj favorit ost al atelje portretov brixtonskega sosesa Shauna McMal-
 lyja in dana-i delovni prostor Johna Williamsa in Mary MacIntosh, v



katerem je Marko Jak e ustvaril serijalko, ki smo jo odprli v nedeljo popoldne v doma-em krogu. Chrisa ni bilo od nikoder, Tim pa je 'e nervozno -akal, da nas odpelje proti



Dovnu...

Peter
Debrila

Toma

Foto: Jagoša Djordjević

POSTKOLONIALNO STANJE SVETA

člajerska jesen 96

Na letojnji člajerski jeseni smo si lahko ogledali dve izjemno zanimivi razstavi: Remote Connections (medijska umetnost v obdobju razvrednotenja prostora) v Neue Galerie Graz, delo berlinskega kustosa Amnona Barzela in Inclusion - Exclusion (umetnost v -asu postkolonializma in globalne migracije) na dveh lokacijah, v Kuenstlerhaus Graz in v halah pivovarne Reininghaus, po temah, jih je konceptualno natančno razdelal Peter Weibel, pod skupnim ambicioznim nazivom muzej globalne umetnosti. Obe na široko objenata tretji svet in po tem ključu dobro dopolnjujeta svetovno umetniko mrežo in osnovni koncept Manifeste (migracija...). Zaradi Evropejcem manj znanih imen, raznolikih konceptov in pristopov, Pokrila je vse medije, -eprav je glavnina najzanimivejših projektov predvsem v okvirjih klasičnih medijev slike, kipa, fotografije, filma in instalacij. Iz bogate bere umetnin bi posebej izločila imena: Mehi-an Gabriel Orozco z Moja roka je prostorski spomin (na temo poetika periferije), ki je v prostorski instalaciji, neke vrste pahljavi razprostrla lesene palčke za sladolsedne lučke. Brazilka Jac Leinmer je na podteto estetska robov postavila na ogled zbirko reklamnih PVC vrečk posameznih svetovnih muzejev za sodobno umetnost. Nedko Solakov se je dinovito lotil neokolonializma v rde-e pobarvani razstavnici s galerijo portretov ljudi, ki s svojo dejavnostjo določujejo razvoj Bolgarije; poimenoval jih je Novi: direktor Instituta za sodobno umetnost, direktor nove televizijske postaje, lastnik verige hotelov Hrankov s petimi zvezdicami, podjetnik (ki par itd. Gre za reprezentativne portrete po naravilu. Vsi so resni in opremljeni s statusnimi simboli (zlate ure, obleke...). Transkulturalne fantazije so sanjali Kitajec Huang Yong Ping s ^love(kim ka-jim narcom,

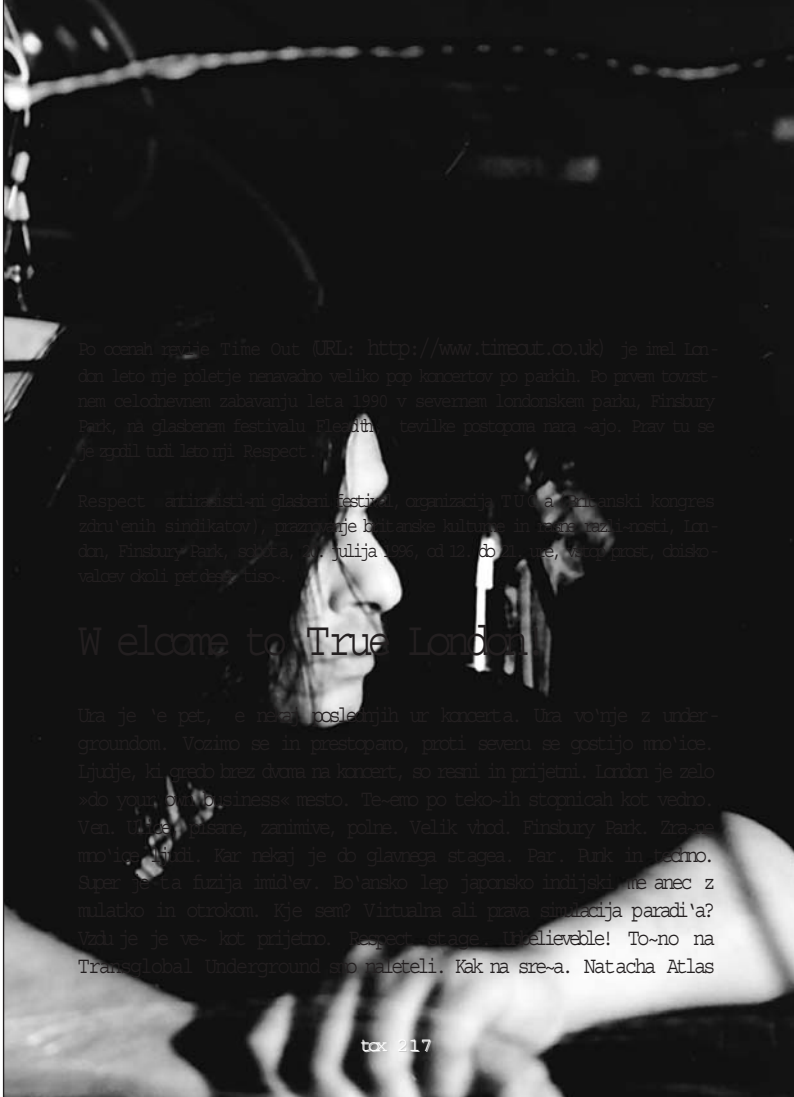
ogromno mre'vo, ki aludira na ka-ji gobec, vanjo so usmerjeni ~love{ki predreti, avtor je sicer tudi udele'enec Manifeste. Rasheeda Araeena poznano 'e iz Galerije [KUC.Teheran-an Chohreh Feyzdjou je njego-vo {tiriletro delo - precej(njo koli-ino slik konzerviral v sivo-rjaven tonu in jih navil na stojala za dekorativno blago; celotna instalacija izvedbeno deluje zelo kieferjansko. Avstralka Rachel Khendoori v filmskih tihotitjih Gozd preu-uje svetlobo v gibanju in prostoru, intervencije na fotografijah otrk, ki so se pri igri smirno ponese-ili pa dosega jo umetni{ko iz-i{-eno shtljivost, kakor jo v populisti-ni varianti odslikava Stephen King. Z Bene{kega Bienala in njegovega odseka Transnacionala pa se {e dobro spomnimo Iranke Neshat Shirin, tokrat je razstavila fotografijo Alahove 'enske. O kartografiji, manografiji in kolonialisti-ni vojni umetni derti so teme, kamor po Weiblovem mnenju sodijo med drugim Argentinec Miguel Angel Ri'os, Belgijec Hugo Debaere, ki je iz kvavjekov naredil vise-e skulpture nekajmetrskih dimenzi v klasi-nem plasti-nem izrazu (~lovek, ki kadi in afri{ka splo{-ena dojka) in v Bejrutu rojena, znana londonska umetnica Mona Hatoum, ki je z instalacijo iz kosov olivnega mila ses-tavila prezentno sliko sveta. Kritiko zunanjega in notranjega evropskega kolonializma pa so izrekli v posre-enem, sve'em, pripovednem umetni{kem j

Che'ri Sam
imitiral pis
Romuald H
nega mater
antologijsko
menjenega k
;asu pisanja
pri-akujeno



Aleksandra





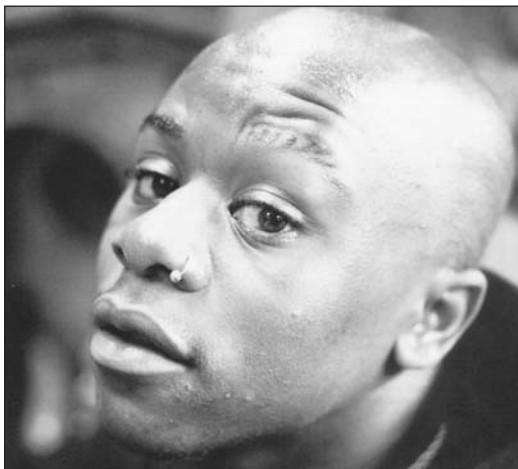
Eni dosah svoje Tike Out (URL: <http://www.timeout.co.uk/>) je imel London leto rje poletje nenavadno veliko pop koncertov po parkih. Po pravi tovarni celodnevni zabavni leti 1990 v severnem londonskem parku, Finsbury Park, na glasbenem festivalu Electric Feel, bevilke postopno naraščajo. Prvi tu se je spili tudi istotni Respect.

Respect - arindski glasbeni festival, organizacija (TU in a - janski kongres združenih sindikatov), prazničenje bulgarske kulture in verskega - rasti, London, Finsbury Park, avstrija, 17. julija 1996, od 12 do 18 ure, vsaj prost, došlo velov deli paradi - aša.

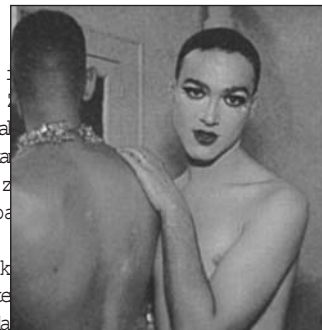
Welcome to True London.

Ura je le pet, je nara - poslednjih ur koncerta. Ura v rje z undergroundom. Vožimo se in prestopamo, proti severni se gostijo množice. Ljudje, ki grejo brez dvoma na koncert, so resni in prijetni. London je zelo »do you« - »business« - mesto. Te - ero po teko - ih stopnicah kot vedno. Veni, Ura je - sare, zanimive, polne. Velik vhod, Finsbury Park, Trasa množice - vidi. Kar nekaj je do glavnega stadia. Par. Rink in tedno. Sira je - a fuzija ljud - ev. Bo - ansko lep - japonsko indijski me anec z mlatico in otrokom. Kje sem? Virtualna ali prava simulacija paradi - a? Vadi je je ve - kot prijetno. Respect - raga. Unbelievable! To - no na Transglobal Underground - ero naleteli. Kak na sre - a. Natacha Atlas

ritmi-no premetava svoje lepe boke. Fatalna je. Poznavalci ozvo-enja bi imeli varjetno kaj



pripomniti, recimo preve- basov
ampak vseeno... super je. Milatka.
in vitka je. Morda je travestit. Vseka
lepih ljudi na enen mestu. Premika
zunaj. Vzdu je je vihunsko. Zato se z
Respect. Majice so tudi v redu, amp



»TUC gradi zdnu'enje proti rasizmu, k
novo tiso-letje kot bolj i in bolj po te
nega samo majhen element, toda
zdnu'ena v praznovanju kulturne in rasne razli-nosti z glasbo, plesom in
igro gre za primer, kaj je mo'no.«

Nacionalna politika? Vsekakor. Toda kcb bi si mislil, da se za nacionalno politiko lahko ka'ejo tudi ob-e pozitivna, humanisti-na na-ela. Utopija? Splch ne! O-itno so zdnu'eni sindikati (vse britanske antirasisti-ne in humanitarne organizacije, sindikat u-iteljev, glasbenikov,t.d.) organizaci-jo do potankosti premislili: kaj in koku ponujajo, s kak nim namenom in pod katerim politi-nim geslom. Da je vse skupaj e bolj -isto, je zadeva neprofitna. Petdeset tiso- udele'encev. Uspelo jim je vzpostaviti ob-utek svobode in so'itja. In za cinike z bli'ine balkanskega vro-ega kotla je to klobita za streznitev. Ob-utna ve-ina petdesetih tiso-ev udele'enih je v tistih nekaj urah -udovitega son-nega popolnneva v glasbi in plesu o-itno dosegla ekstati-no to-ko preko ve-nivojskih sporo-il za'eljene ideje (respect all kind of diversity). Pisana mo'ica ljudi vseh mo'nih ras in nacij, predvsem mladih, pri -emer handikepirani in dru'ine z otroci niso bile izvzete. Za vse je bilo zgledno poskibljeno. Organizacija kar se da popolna, udele'enci, kljub mestona zelo vro-i zabavi, skulirani, nbenega vsiljivega zaletavanja. Nekateri so poplesovali, drugi divje ple-sali, na primer v rave otanu, drugi posedali po tleh, jedli, se pogovarjali in puhali zelene pridelke, posebna stojnica je ponujala simulakre vseh

sinteti-nih drog iz zeli ~, 100% naravni ecstasy in sredstva za izboljšanje mo'ganskih funkcij pri u-enju...

»Imagine this...

A day where men and women of every colour and creed sit down together,talk, eat, listen to music.

There are people dancing, children playing together, everyone enjoying themselves.

A day where people enjoy each other s culture and celebrate our common humanity.«

Nelson Mandela

Festival je ponujal za vsakega nekaj, ne glede na leta, spol in raso. Poleg izbome glasbene ponudbe in ustrezne marketin ke opreme, je bilo na voljo tudi ogromno stojnic z najraznovrstnej o ponudbo svetovnih kulinarinih okusov, brezalkoholnih in alkoholnih pija~, 10% (!) dostopov za invalide, igralnice za otroke s programi in ringl pili, na stotine zgladno vzdr'evanih sanitarij, press otar in tirje otari, kjer se je zvrstilo precej več kot trideset nastopov. Na najve-jem, »respect« odru so ponujali glasbeno me anico od soula do reggaeja, od rocka do afri kih in latinskih ritmov, med drugimi Incognito, TransGlobal Underground, Chumbawamba, Right Said Fred.





Iboga



Zvočniki Tannoy, foto: Dean Primo'i-

Londonsko klubsko no~no 'ivljenje

London ima verjetno najizbojnjej e klubsko no-no 'ivljenje od vseh evrop-
skih velenest. Glede na njihovo avdio tradicijo (EMI praznuje prihodnjo
leto stoletnico) in bogati rasi ter nacionalni glashaeni 'ivelj je to razumlji-
vo. Klubi so najbolj zasedeni od srede do petka, v soboto pa je vse sku-
paj podobno eksploziji. Razvr -eni po okvirjih dosegaajo v soboto samo v
Time O
20 »hd
komadov
ve-erov
drum n
trip h
od so
beati, in
brit pog
pomeni
mi beati
70 mo'
realno s

okol
dbag«
klubskih
inna &
entom,
blues
break-
ost alo:
asih ne
barski -
50 in
ulno in
a-utite

A black and white photograph of a busy nightclub bar. Several patrons are seated at the bar, and a staff member is visible behind the counter. The scene is lively and captures the atmosphere of a London nightclub.

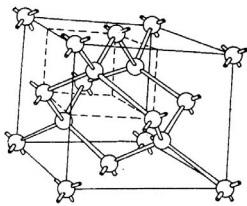
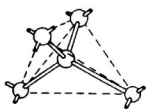
v glju vibracije bas kitar in bobnov, pogosto z nenadnimi breaki, ste na praven mestu.

Kraljestvo basov, bobnov in {e -esa

Mars v Sahu je kot vedno (tako pravijo) nabit. Ve-er Speed ponuja D.J. mojstre Doc Scotta, Peshaya in Spinbacka s petumim tematskim blokom: »classic 3 on 3 back to back session of intelligent, rollin loops and basslines« (citirani opisi glasbenih snemic in eksperimentov so precizni in kratkotalno neprevedljivi. ^e pa kdo misli, da zna, naj raz{iri meje slovenskega izrazoslovja.)

Smithfields v East Central Londonu je z novim Club Head, ki so julija po osemnajstmese-nem enkratmese-nem gostovanju v klubu Blue Note kon-no dobili prostor za tedenske ekshibicije freestyle trip hop hip groovin no-i z breaki, ki drbijo kosti, z radijskimi signali, wall to wall basslines za freaky deaky ljudi. Za me alno mizo: DJ Wildcat Will, Wavy

Davy
<http://www>
v East End
chill out n
pija-), z z
(London X
Anokha s f



RL:

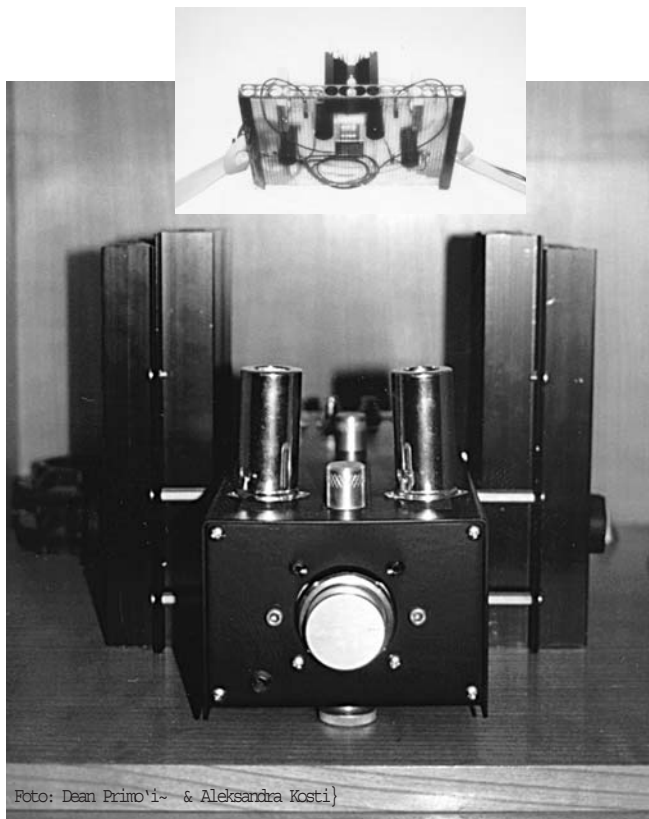
je
eni
rov
III,
u ne

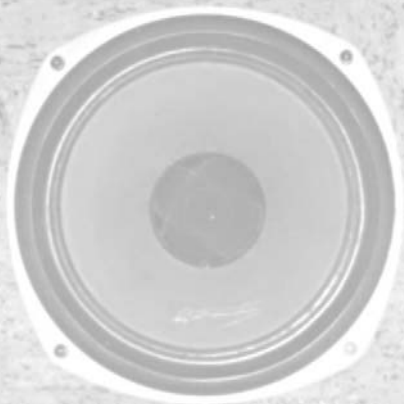
more meriti noben klub v Londonu. Stealth je najbolj doiskan ve-er. »Flip flop« niso samo modni sandali, temve- tudi glasbena zvrst, me an-ica drum n bassa, hip hopa, jazza, trancea in e -esa. Athletico je e en zelo popularen ve-er, bolj za dvajsetletnike, s Kirstie Mc Ara, Simon Fathead in Alex Sparrow od techna do junglea. Far East z Gillesom Petersonom in Benom Wilcoxon in njunim mese-nim leftizmom, od jazza k drum n bassu in R&B - eklekti-no torej.

Plastic People v Sahu je okusen, mali, intimni klub z novim S.M.A.L.L

ve-erom (hip hop in trip hop) in s Fridays R Firin z detroitskim house-om. Nato so e The Gardening Club v Covent Gardenu Stuff, ki pred-šavlja najnoveje e »vinile« trip hopa in drum n bassa, The End v West Central Londonu z air conditionom in popolnim zvo-nim sistemom na glavnem plesi -u. Flavour z elektronskimi in raztopljenimi house ritmi in Subterrain







z deep houseom in funky technom. Na novo odprti Fridge v Brixtonu je

postal trendovski klub. Escape from Sansara, mese-ni tranceathon se odvija v treh nadstropji. Mo-nej i industrijski techno zastopa Turnmills v East Central Londonu (ima ogromen vhod, kot vstop v paradl', z ve-eri Eurobeat 2000 in Heavently Social. Ministry of Sound v South Eastu ne nosi zastonj svojega imena. Divji zvo-ni sistem orogo-a drum n bass ve-erom kot je na primer Logical Progression pravo podlago za vesoljske futuristi-ne beate. V posebni sobi, Logocal Experience, razli-ni stalni in gostujo-i D.J. ji polagajo break beate, phat tunes in phunky zadovoljst-va. Velvet Underground v Sohu in ve-er Ultimate BASE so zelo obiskani. Dolga vrsta. Carl Cox in Daren Emerson miksa a najbolj i deep in funky spatial House & underground Techno. Omenbe vredni so e Club Extreme v West Endu Bed ve-er in Double Bed v RAW u v Sohu z drum bass, jazzy grooves in mo-nej im jungleom, 12 Dalston Lane v East Londonu s trojnim zvo-nim sistemom na petih nivojih, tematiki ve-er z inteligentnim drum n bassom Club DLB in Club Labirinth. Morda se sre-amo v Londonu, za Slovence pravijo, da vedno tr-ijo drug ob drugega, tudi v milijonskih mestih.

Aleksandra Kosti}

[e se greje...

V tekstu Bolj se greje, bolj e je smo se seznanili s topologijami avdio vezij. To je le eden od pomembnih faktorjev, drugega pa bi lahko po- ra-unalni ki terminologiji imenovali strojna oprema, se pravi elementi, s katerimi je vezje sestavljeno.

V elektroniki se elementi delijo na tri kvalitativne razrede: komercialni, industrijski in vojaški razred. Ti razredi ne nastanejo naravno, ampak so posledica slabe tehnologije. Kot osnovo za izdelavo polprevodnikov uporabljamo silicij (Si), germanij (Ge) in galijev arzenid. Ker je Si vedno najbolj uporabljan material, si na kratko oglejmo njega pridobivanje. V naravi ne najdemo čistega Si, zato ga moramo najprej očistiti vseh primesi. Ko smo s čistostjo zadovoljni, mu popravimo zgradbo mora biti monokristalna: razpored atomov je natanko določen, imenuje se kubična struktura.



Foto: Aleksandra Kostić

spoj, ali pa dodamo petvalentni element (antimon, arzen, fosfor), dobimo N spoj. Nato dodamo trivalentni element (indij) tetrivalentnemu, se trije elektroni kovalentno vežejo s tremi sosednjimi atomi Si, s četr- tim pa se veza ne ustvari. Ker pa ho- e tudi četrti elektron Si kovalentno vezo z indijem, prekine vez s sosednjim atomom Si in se veže z indijem. Atom indija tako dobi elektron in postane negativen ion s tremi komple- tnimi kovalentnimi vezmi. Njegovemu sosedu (Si atom) zaradi tega manj- ka elektron in nastane vrzel, ki sprejme elektron. Primesi, ki lahko spre- jmejo elektron, imenujemo akceptorje, polprevodnike z dodanimi akcep- torji pa P tip polprevodnika....e dodamo petvalentni element Mendelove- ga sistema (antimon), se trije elektroni kovalentno vežejo s sosednjimi atomi Si, peti pa je slabo vezan na svoj atom. Zato ima ta elektron podob- no energijo kot prosti elektron in osvobodi ga z malo energijo. Primesi, ki dajo svoj elektron, imenujemo donorje, polprevodnik z donorskimi primes- mi pa N tip polprevodnika. Kombinacija N in P spojitev nam omogoča grad- njo diode (N P spoj), transistorja (N P N ali P N P spoj), tiristorja (P N P N spoj), itn. Transistorje, pri katerih te- e tok skozi NEN ali PNP spoje, imenujemo tudi bipolarni transistorje. Poznani so unipolarni ali fet transistorje, pri katerih te- e tok samo skozi N ali P spoj; kumulirajo ga z elektri- nim poljem, po katerem je dobil ime (Field Effect Transistor)

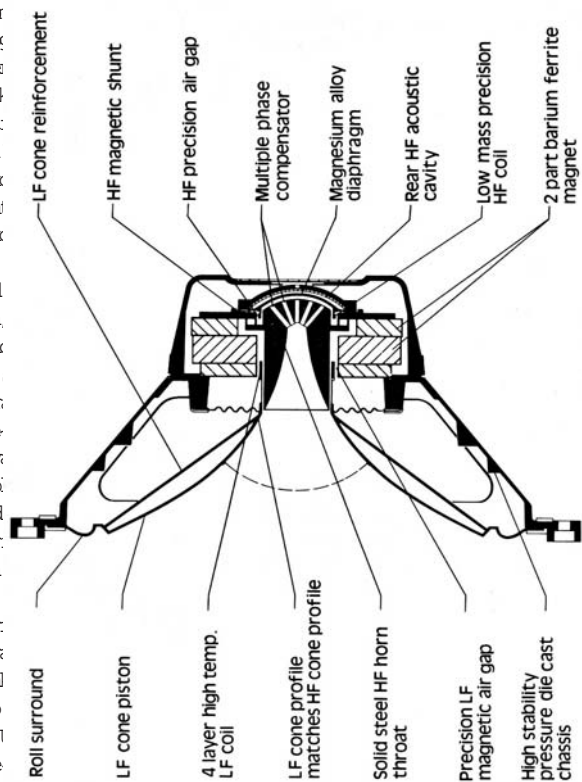
Spoznali smo, da se celotna tehnologija odvija na ravni atomov in zaradi tega prihaja do anomalij pri izdelavi polprevodnikov. Anomalije so lahko: mehanskega tipa (primankljaj ali višek atomov v kristalni strukturi), kemičnega tipa (atom drugega elementa zavzame mesto Si v kristalni strukturi ali pa zavzame mesto v kristalni mreži Si).

Zato se danes ukvarjajo s problemom toleranc polprevodnikov, oziroma izvajajo prva testiranja na sami rezini Si (kjer se nahaja tisoč ali več transistorjev, odvisno od velikosti rezine), nato rezino razrežejo na tipe in sortirajo po kvaliteti (pomeni, za koliko elementi odstopajo od vseh

parametrov). Nato elemente podvržejo procesu temperaturnih testiranj in ugotovljajo njihovo stabilnost. Elemente, ki uspešno prestopijo vse teste,

lahko kupimo kot Military ali Space komponente, ki so seveda najkvalitetnejše in s tem tudi najdražje, sledijo industrijski elementi, najslabši pa so

kor
Po
te
ne
st
li
Ok
ka
Ok



igu
mo
in
ib-
da.
as
e.

to-
ci,
rte
mo
tne
po
so:
ja,
nih
ad-

mi
nem
pa
ajo
ajo
m.
po-

lame tranzistorne ojačevalnike v zvo.

Dean Primožič

E mail: dean.primozic@kibla.org

Glasba kot dotik

Ko sem pred kakšnim letom prvič videl zvočne omarice firme TANNOY v živo, sem zaenkrat razumel pravi pomen tega izraza. Za integracijo teh dveh pojmov ni potrebno samo znanje akustike, mehanike, magnetike, elektronike, anatomije in psihologije -love kega dojetanja zvoka, ampak tudi velika mera občutka za design oziroma tržni trend. Domovina Tannoy je Velika Britanija, natančneje Kotska.

Zgodovina

Leto 1926 je v Londonu Guy R. Fountain izumil novi tip električnega usnemnika, ki je bil sestavljen iz dveh različnih kovin, potopljenih v elektrolit. Eden vodnik je bil iz tantalija, drugi pa iz aluja. Ta in ostali izumi so bili tako uspešni, da je Guy R. Fountain ustanovil podjetje z imenom Tannoy. Beseda tannoy je sestavljena iz besed »Tantalum« in »Alloy«. Danes je poznani in priznani »Tannoy Dual Concentric Loudspeaker« princip si je Guy R. Fountain izmislil in razvil leta 1950. Od takrat dalje uporabljajo njegove izdelke glasbeni entuziasti v snemalnih in radijskih rešitvah doma in v tujini. Guy R. Fountain se je upokojil leta 1974 in umrl leta 1977. Podjetje Tannoy vedno obstaja in nadaljuje s tradicijo zanesljive in realistične reprodukcije zvoka, ki jo je zapustil snovalec. Eden izmed izdelkov, posvečen ustanovitelju, se imenuje po njem: GUY R. FOUNTAIN MEMORY (GRFM)

Princip delovanja

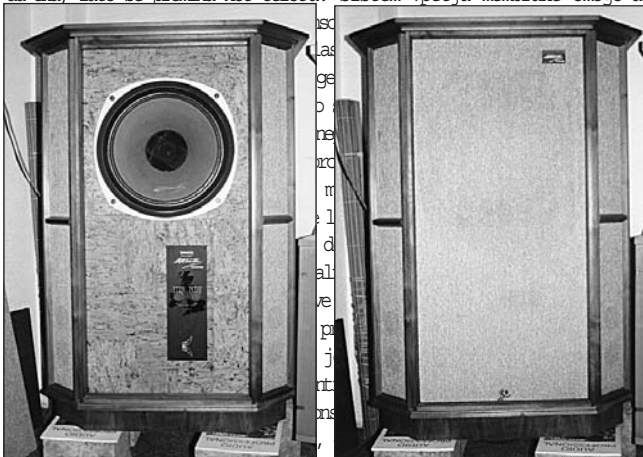
Ena od edinstvenih prednosti TANNOY DUAL CONCENTRIC sistema je, da sta nizko in visoko frekvenčni zvočnik nameščena v isti osi. Visokotonski zvočnik je koncentrično postavljen za nizkotonskim. Visoko frekvenčni zvok prihaja iz centra nizkotonskega zvočnika, obenem pa

predstavlja membrana bas zvo-nika eksponencialni horn visokotoncu. Tak en sistem ima e naslednje prednosti:

visokotonski zvo-nik ni postavljen pred nizkotonskim in zato ne moti njegove reprodukcije, vsled tega je polarna karakteristika sevanja enaka v horizontalni in vertikalni smeri (nekateri koaksialni sistemi imajo visokotonsko enoto pred nizkotonsko, prihaja do deformacije polarne karakteristike),

s pravilno na-rtovano kretnico se virtualna akusti-na izvora nizko in visokotonskih frekvenc postavit a v isto to-ko na skupni osi. Tako dobimo to-kovni izvor zvoka, ki je lociran malo za kompletno zvo-no enoto, ni faznih zamikov, kar omogo-a odli-no reprodukcijo kompleksnega sig-rala.

Nizkotonska enota ima premer 380mm in direktno seva zvok v prostor. Zvo-nik ima visoko komplianso, kar pomeni, da je vpet zelo elasti-no (mehko), zaradi -esar ima nizko resonan-no frekvenco, ki zna a 22 Hz. Membrana je izdelana tako, da so interna resonan-na nihanja uspe no du ena, zato se premika kot celota. Sistem vpetja membrane omogo-a



na visoko in nizkotonsko enoto. Sredinski pol je iz mehkega 'eleza in je oblikovan tako, da je magnetno polje linearno in odvajanje temper-ature -im ve-je, zato so lahko obremenitve ve-je. Celotni magnetni sis-tem je pokrit s pokrovom iz litega Al, ki varuje magnet pred zunanjimi vplivi in ne vpliva na akusti-no sevanje nizko in visokotonske enote.

Usmerjevalna enota (kretnica). Pri konstrukciji kretnice je medsebojno akusti-no, mehani-no in elektri-no delovanje pazljivo analizirano. Kretni-ca omogo-a kompleksno ekvalizacijo amplitude in faze za obe enoti. Zaradi tega sta enoti zelo dobro povezani v celoto. Vse komponente kret-nice imajo nizke tolerance, male izgube in so termi-no stabilne. Za frekven-no nastavitvev in impedan-no prilagoditev visokotonske enote je uporabljen transformator z zra-no re'o. Vse komponente so mehani-no pritrjene na tiskano vezje iz fiberglasa vsled prepre-evanja mehani-nih vibracij. Komplementarno na-rtovanje kretnice in pogonskih enot pomeni, da ima zvo-ni sistem kot celota minimalno fazno spremembo skozi ves frekven-ni spekter, zato sta nizko in visokotonska enota -asovno in pros-torsko pravilno post-avljeni, kar daje zanesljivo prostorsko reprodukcijo.

Anatomija in psihologija sprejemanja zvoka

-love ko uho je zadnji in hkrati najbolj do-utljiv (natan-en) element v akusti-nem prenosnem sistemu. Dojemanje zvoka ni odvisno od -love ke volje; nanj vplivajo razli-ni faktorji, zato vsak -lovek sli i druga-e (frekven-na karakteristika). S pomo-jo u esa kot sprejemnika zvoka se akusti-ni signal pretvori v elektri-nega. Osnovne karakteristike slu nega dojemanja so glasnost, vi ina in barva tona. Vzpostavljanje polne glasnosti zvoka se zgodi pribli'no 200 ms po pojavu le tega. Pri naglem pove-anju amplitude zvoka (velika strmina) uho po ilja ve-je tokovne impulze kot pri po-asnem pove-evanju amplitude. Za ilustracijo tega

fenomena vzemimo poslu anje glasbe na koncertu in doma. Zaradi ve-je realnosti mislimo, da moramo doma poslu ati z isto glasnostjo kot na kon-certu, a to ni tako. V stanovanju so ve-je in bolj stime glasbene spre-membe subjektivno glasnej e (manj i prostor), zato moramo znanj ati

nivo zvoka
Zmanj anje
zvoka, kon
zvoka in je
analiti-
ne
vi ino tone
manj -asa,
reagira na
lahko dolc
nost je c
pove-anjem



avno izvedbo.
o prenehanju
in frekvenju
in frekvenju
o vplivajo na
-lovek zazna
le, ki trajajo
ja, da -lovek
i na ta na-in
zvoka. Glas-
a, ozirna s
st in obratno.



Na slu ni sisten locira zvok z veliko natan-
nostjo zaradi faznih razlik
(-asovnih zamikov) srednjih frekvenc in jakostnih razlik visokih frekvenc
med obema u esona. Zvok potuje v zraku z hitrostjo 345 m/s, in to velja
za vse audio frekvence. Zaradi koaksilnega principa in fazne usklajenos-
ti nam GRFM zvo-
ne omare izpolnijo pogoje, ki omogo-
ajo natan-
no lokacijo zvoka v prostoru.

Poglejmo, kako glasnost vpliva na na slu ni sisten, ozirna pri katerih
zvo-nih pritiskih nam postane glasba kodljiva. Proizvajalec podaja
naslednje podatke: konstantni zvo-ni nivo, ki zna a preko 100db, nam
lahko povzro-i stalno okvaro sluha. Glasnosti reda 115db ni priporo-
ljivo poslu ati ve- kot 15 minut. -e je enkrat sluh po kodovan, se nikoli ve-
ne obnovi, zato je obiskovanje koncertov in diskotek (kjer so prej omenjeni
zvo-ni tlaki prese-
eni tudi za faktor 100 ali ve-) vse prej kot koristni.

Tehni- ne karakteristike

Nazivna mo-: 120W RMS, 500W peak
Ob-utljivost: 92 db/1W/1m
Glasnost SPL: 113 db/120W/1m
119 db/500W/1m
Impedanca: 8 ohm nom./5,5 ohm min.





Frek. karakt.: 29Hz 20KHz plus/minus 3db
Fazna karakt.: 80Hz 10KHz plus/minus 12 stopinj
-as. kompen.: 80Hz 10KHz plus/minus 10 mikrosekund
Polarna karakt.: 90 stopinj hor. + vert. za 6db pri 10KHz
Rezna frek.: 1KHz
Ekvalizacija: 1KHz 20KHz plus/minus 6db
5KHz 20KHz plus 3db/minus 6db na oktavo
Tip kretnice: pasivna, male izgube, -asovno kompenzirana, tip 1015
Pogonska enota: dual koncentrik, visoko komplansni tip 3839/M
Popa-enja: manj kot 2 procenta, tretji harmonik pri 60W,
merjeno od 80Hz 20KHz
pri 90db manj kot 0,5 procenta, tretji harmonik
pri 110db manj kot 2 procenta, tretji harmonik
pri 113db manj kot 5 procentov, tretji harmonik
Tip chi ja: filter 4 reda, bas reflex, Fb = 24Hz
Volumen chi ja: 220 l
Mere chi ja: 1100mm V, 800mm ~, 480mm G
Masa: 62 Kg
Nizkotonska enota: premer zvo-nika = 380mm
premer tuljave = 52mm
resonanca = 22Hz
total Q = 0,18
Viskotonska enota: premer zvo-nika = 51mm
premer tuljave = 51mm
spodnja frek. meja horna = 250Hz

Zvo-niki Tannoy model K 3808 so v KIBLI, da odstopijo prostor GRFM. Bi Tannoy se vedno pojavi problem njihove te'e in velikosti. Toda brez volumna pa- pri zvo-nikih ne moremo pri-akovati zanesljive reprodukcije basov fizika. Glede akustike jih je idealno postaviti v veliko sobo, saj nismo omejeni s spodnjo frekven-no mejo, ki jo dirigira volumen sobe, pa stojna valovanja so zaradi tega ni'ja. V navodilih pi e, da jih je potrebno postaviti 15 stopinj zamaknjene navznoter, gledano v smeri osi, tako da

se osi sekata malo pred poslu alcem. Pomik v kot sobe ni za'eljen zaradi pove-evanja bas podro-ja, ker izgubimo definiranost basov. Oja-evalnik je SINGLE ENDED, mo-i okoli 15W (doma-e izdelave), in poslu an-je se pri-ne. Moram e omeniti, da zvo-niki niso delali 4 leta, kar se je tudi sli alo. V primerjavi s prej nimi Tannoy so bili bolj »leni«, prostorska slika je bila stisnjena. To se je zgodilo, ker so zvo-ne enote izgubile elasti-nost vpetja, zato je nujno, da se uigrajo. Minilo je nekaj dni in GRFM so za-eli igrati, kakor se je od njih tudi pri-akovalo. Frekven-no podro-je reprodukcije je izjemno uglajeno, pri tihem in pri glasnem poslu anju, karakter zvoka ostane nespremenjen. Ve-ina obiskov je bila navdu ena nad reprodukcijo basov, ki se razteza do 29Hz. To bi lahko opisal kot »Your inner organs will vibrate right along with the rest of your body«. Dokaj realno, -e bi primerjali s koncertom. Vendar sem opazil te'avnost kontrole oja-evalnika (dumping factor) nad kontrolo premikanja membrane. Ker je kompliansa nizkofrekven-nega zvo-nika visoka, moramo poskrbeti za oja-evalnik z nizko izhodno uopornostjo. -e 'elimo



delati 'e dve dobri stvari, zvo-nike in whisky. Ne vem, kako je z vami, meni sta pri srcu obe. Whisky za dobro zabavo, GUY R. FOUNTAIN MEMORY TANNON pa za dobro po-utje.

Dean Primo'i~

Camille Paglia neodvisna feministi-na brite
(Vamps & Tramps, New Essays Camille Paglia, '91)

»Za mo ke pravim, naj se jim dvigne in na-
In za 'enske pravim, naj ga zavzamejo.«

Camille Paglia

(Vojna spolov, kratki film, re'ija Luca Babini, posneto 1



izvle-ek).

I m saying for men, get it up and keep it up. Get it up!
And I m saying for women, deal with it! Deal with it!

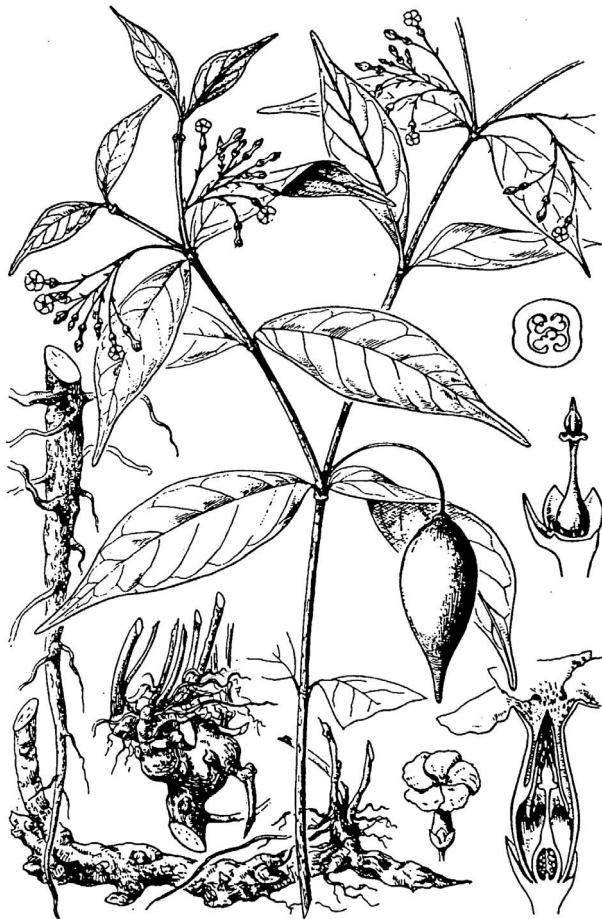
(Sex War, a short film by Luca Babini, excerpted).

»V feminizem, ponovno vna am smisel za lepoto, u'itek in
-utnost, kot Madonna. Kajti glavni problem feminizma zadnjih
dvajsetih let je nesposobnost vrednotenja umetnosti. V feminiz-
mu ni estetike. Kar je, je socialno bele'enje. Umetnost je
slu'kinja napol izdelani socialni zabele'ki. Omogo-am
vklju-evanje estetike in psihologije v feminizem.«

(Dr. Paglia, dokumentarni film Monike Treut, Philadelphia in New York, 1991).

I m bringing, like Madonna, a sense of beauty and pleasure
and sensuality back into feminism. Because, you know, femi-
nism s main problem for the last twenty years has been that it is
incapable of appreciating art, okay? There is no aesthetics in
feminism. All there is, is social agenda. Art is made a servant to
a prefab social agenda. So what I m doing is allowing feminism
to take aesthetics into it, and also psychology.

(Dr. Paglia, a documentary by Monika Treut, Philadelphia and New York, 1991).



c. Kautner det.

di
jo
ni
za
s-

z-

kokotoxiranje iz bodo-ih vsakodnevnih

GNOJ, GNOJILA IN OSTALA SRANJA

(NBK neznane bele kroglice)

Napravil se je dan. Na prvi pogled doi-ajen, le...

Tisti dan je bil druga-en od vseh. Bilo je nedblo-ljivo vreme, muhe so nizko nadletavale kup gnoja, pre-udno je migotalo ozra-je, ki je z visoknapetostno vibracijo povzro-alo trljenje perja in nadkrog se je razlezel neopredeljiv vonj.

Koko ja jata je bila razkropljena po dvori -u.

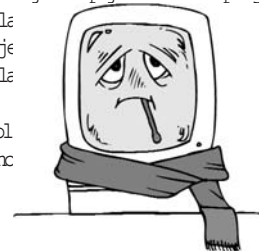
Koka je brskala po kupu gnoja. No, ni le brskala. Izrazito zardela, nervozno kljuvajo-e, kurje ko'e in vsa trle-a je krampljala z vrha kupa gnoja na rob vzno'ja, kjer je z vso vnato nala sedem novih kup-kov. Globoko zatoplje -as opazovana, dokler se ji ni pribli'ala
»Ti, kaj pa po-ne ?«

»Ne utegnem, oprostí,« je nervozno pabl

»Kolikor vidim, sortira gnoj po vsebn

odkokodaka:

»Kljun radovedni.«



a na
lep

o.
koka

»@e vem,« posko-i Dajca, »Glede na vsebnostna razmerja dolo-a kvaliteto na emu kupu gnoja.«

»Kaj?« Koka onalova'ujo-e vr'e desno kurje oko na Dajco in odkodokodaka, da je kvaliteta gnoja, ki je skupna last kumika, pa-, nespoma.

Drugi opazovalec, Krik, ki mu ni ue el niti ko od njunega kokodakanja, je z elegantnim razkorakom prikrenpljal bli'e in kikiriknil:

»Neumni koko i, serjeta po dvori ~u in pametujeta o gnoju.«

»Serje tudi ti,« koksne Koka

»Ja, ~emu neki pa besni? Mar na i iztrebki niso zlata vredni in je to splo no znano?« nedol'no kikirika Krik. Koka jezno kavsne proti Kriku.

»Kok! Splo no znano kikirika, vendar neprijetno ti zavdarja iz kljuna. Pamet po nepotrebnem trosi naokrog in sploh povej, ~e kdo je tebe prosil kljun odpreti.«

Krik na eni nogi postoji, u'aljen kljun zapre.

»Serjemo, da. Vsakdo gnoja kup ustvari lastnega in od drugod ga e nalo'i, ker zlato je nepreocenljivo. Ve- ga je, bogat si bolj,« modro kokodaka Koka, ki zajame zrak in dalje trosi, da brskanje po tujem kupu gnoja ni izkaz olike in od tega ni koristi, po lastnem pa plemeniti kurjo glavo vsako.

»Koka! Kikiriki! Be'ijo ti ~rvi-i!« Krikne Krik.

Koka vse ube'nike ~rvi-e na kup pospravi, Dajca, modra vsa, pa ne odneha.

»Koka, ve, koristno tvoje je po-etje. Plemenit je tvoj greben dovolj, ker brska po lastnem gnoju, ~e tvoj namen je vedeti o sebi...«

»Ah,« prekine Koka Dajco.

»Povej,« koko-e Dajca ljubeznivo.

»Bele kroglice.« Koka zaskrbeljeno kljune.

Dajca in Krik se spogledata za-udeno. Z zaprtim kljunom gledata Koko, ki zami ljena kokodaka: »Sosedovi gnojijo z belimi kroglicami. V na em kupu gnoja ni nobene. Le kje so jih staknili in ~igav je to iztrebek? Ne gre mi v glavo to.«

»A, zelnatim pa dobro dene?« kikirika vpra ujo-e Krik.

Koka, vesela Krikovega zanimanja, vzneseno zakokodaka. Razvmela sta

razpravo z dolgim zapletom in morebitnim koncem. Dajca se je ni udele'ila, vendar se u lja e danes, da se je med njima stkala zaupnost posebne vrste. Z vrha nakopi-enega bogastva sta zrla ~ez sosedovo ograjo in si namigovala. Dajca je neko- tudi sama naletela na bele kroglice, vendar jo je prav tisti hip pritiskalo v ~revesju...

Mira Muri~

OZARA =

Ohranitev ZdrAvja, RAdsti

Zgradili smo de'elo, ki je prirejena potrebam in sposobnostim povpre-ne neprizadete, »normalne ve-ine in le po-asi se ozave ~amo, da tevilne in vsakdanje arhitektonske, izobrazbene, pravne, zaposlitvene in osebne ovire onemogo-ajo prizadetim ljudem polno sodelovanje, znanj ujejo kakovost njihovega 'ivljenja in upravljajo njihove ~love ke zmo'nosti,« kot je pred petnajstimi leti napisal psiholog Tone Brejic. Vidimo bergle, invalidski vozi-ek, psa spremljevalca, ne vidimo pa ~loveka. Pri ~loveku z dolgotrajnimi psihosocialnimi te'avami, ki ga najbolj pogosto ozna-ujemo kot du evnega bolnika, nemalokrat vemo ~o njegovi diag-nozi kakor o njem kot ~loveku.



Nevladna, neprofitna, humanitarna organizacija Ozara je nastala 23. Januarja 1994 v Mariboru in 29. maja 1996 so odprli njene prostore za vse, ki kakorkoli 'elijo prispevati k poboljni ni-ni skabi ljudi ter skupaj z njimi iskati in udejanjati vse tisto, kar onogo-a ~loveka vredno 'ivljenje. V tem -asu se je povezala tudi z nevladnimi organizacijami v Avstriji, Nemiji, Angliji, Italiji, na Hrva kem, Mad'arskem, -e kem, Slova kem, Poljskem, v ZDA Ozara aktivno sodeluje in se vklju-uje v Zdru'enje Alpe Jadran za mentalno zdravje, W H O projekt Zdrava mesta, SINCO Slovenija Center za razvoj prostovoljnega neprofitnega sektorja, MOST SCI Slovenija Dru two za prostovoljno delo, Socialna zbornica Slovenije in Zdravni ka zbornica Slovenije. Pobolni ni-no skab za du evno bolne ljudi v Sloveniji Ozara razvija s pomo-jo partnerskih organizacij, saj imajo ve-desetletne izku nje na tem podro-ju; Ozari jih posredujejo brezpla-no.

Ozarin center v Melju vklju-uje dnevni center, delavnice za usposabljanje, samopomo-ne slu'be, zagovorni tvo, socialno svetovanje, delovne projekte, usposabljanje prostovoljcev, usposabljanje uporabnikov in zaposlovanje pod posebnimi pogoji ter prosto-asovne dejavnosti.

Naslov:

OZARA (Organizacija za kakovost 'ivljenja),
 Ul. Heroja aranovi)a 27,
 Maribor,
 Slovenija;
 tel.: + 386 (0)62 223-598,
 tel/fax: + 386 (0)62 223-686;

URL: htt

Usta

Ustanov: na-ine z kokainor navidezn: Formalno -asu smc

na im projektom IBOGAIN (ibogain je indbl alkaloid, ki prekine zasvo- jenost pri ve- kot 70% zasvojenih; ve- o njen si preberi v TOX t. 0 ali drugje):

1. Ministrstvo za zdravstvo smo prosili, naj spro'i preklini-ne raziskave ibogaina. Ministrstvo se sicer e vedno upira, vendar so do sedaj 'e ugo- tovili, da jim ne bomo dali minu, dokler se ne boo dr'ali Zakona o zdrav- ilih in spro'ili teh raziskav. Problem vidijo predvsem v tem, da mora tisti, ki raziskave spro'i, te raziskave tudi pla-ati. Seveda tega ne povedo nar- avnost.
2. Preko medijev smo slovensko javnost seznanjali (in jo e seznanjamo) s terapevtsko vrednostjo ibogaina. Zavedamo se, da v borbi proti zelo mo-nemu metadonskem lobiju lahko uspemo le z mno'i-no podporo. Pred letom dni je le nekaj ljudi v Sloveniji vedelo za ibogain, zdaj je zanj sli ala 'e ve-ina.
3. Pridobivamo si vedno ve-jo podporo akademskih krogov. Zavedamo se vrednosti ljudi na polo'ajih; z njihovo pomo-jo in njihovimi osebnimi kontakti pri ljudeh na e vi jih polo'ajih nam bo uspelo prej, kot pa z



: alternativne n, nikotinom, eo igricama,

1995. V tem ni predvsem z

neskon-nim pregovarjanjem Ministrstva za zdravstvo (korespondenca Ustanove Iboga z njimi je na voljo na

URL: <http://www2.ames.si/guest/ljiboga1/121.htm>.

4. Na Medicinski fakulteti v Ljubljani so pod vodstvom prof. Dr. Du ana Sketa, mednarodno priznanega slovenskega raziskovalca, za-eli s predklini-nimi raziskavami ibogaina na podganah. Zanima jih delovanje ibo-gaina na dopaminski sisten v mo'ganih.



Julia (t. 15, 1978

, kjer pa zan-

je, probleme s
stajutu morala
da bi se temu
s timico, tu-

dent ski Servis Maribor in OU Maribor (skratka vse, ki so povezani s tu-
dent sko populacijo v Mariboru), saj s svojimi donacijami skrbijo za to, da
lahko vsaj delujemo, in so tako sozaslu'ni za na e uspehe. Rad bi se zah-
valil tudi OSI, ki nam je za nakup ra-unalni ke opreme naklonil 1.000,00
US\$. Seveda pa bomo veseli vsake, e tako majhne donacije na na
ino ra-un 51800 678 53370.

Donacije Ustanovi Iboga se lahko odbijejo od osnove za davek.

Na na em naslovu lahko naro-i tudi roman Amona Knuta ml., IBOGA,
kjer je na bralcu prijazen na-in podanih ogramo podatkov o ibogainu.



@elim ti lep dan,
vsak dan

Marko Reza Resinovi~,
predsednik uprave

Iboga Foundation

Iboga Foundation is a non government, non political Foundation, that seeks alternative ways to interrupt various addictions: heroine, cocaine, amphetamine, alcohol, nicotine, television, work, video games, virtual reality, etc.

Iboga Foundation was formally founded in December, 1995. Since then we achieved several important tasks, mostly connected with our project IBOGAINE (Ibogaine is an irrble alkaloid that interrupts drug dependency in more than 70% of the dependands; you can read more about Ibogaine in TOX nr. 1 or elsewhere):

1. We asked slovenian Ministry of Health to start pre clinical tests of Ibogaine. The Ministry still doesn't want to do it, but so far they found out that we won't let them be in peace until they start these tests in accordance with the appropriate laws. The Ministry's main objection is money; whoever starts these tests must pay them. Of course, officially they don't say it this way.
2. Through media we informed (and still do) slovene people with therapeutic value of Ibogaine. We know that we need mass support to fight against very strong Methadone lobby. A year ago, only a few people knew about Ibogaine, now the majority is informed.
3. We have more and more support of academic circles. We are aware of

the value that people on positions have; with their help and their personal contacts with the people on even more powerful positions, our goal will be accomplished sooner than writing endless letters to the Ministry of Health (the correspondence of Iboga Foundation with Ministry of Health is available on

<http://www2.ames.si/guest/ljibogal/121.htm>.

4. On Medical Faculty at the University of Ljubljana a research team headed by Prof. Dr. Dušan Sket, an internationally recognised Slovene researcher, started pre-clinical research of Ibogaine. They are interested in Ibogaine's influence on dopamine systems in the rat brain.

5. We have built our home page on Internet (<http://www2.ames.si/guest/ljibogal/hpage.htm>).

It contains all the data on Ibogaine and Iboga Foundation. If you want to know more on the topic, please contact us at our

IBOGA@guest.ames.si

or [via mail](mailto:via_mail) :

Iboga,

p.p.43,

2001 Maribor.

Of course, Iboga Foundation has, as every non-government Foundation has, problems with financing. Mestna občina Maribor, which should finance us by their own statute, is finding stupid reasons why they can't do their duty. I have to thank the Student and youth service Fundacija, Student's Service Maribor and Student's organization of University of Maribor (in fact all the organizations, connected with the student population in Maribor) which through their donations take care of our functioning. Without them we couldn't accomplish anything. I'd like to thank OSI for 1.000,00 US\$, with which we could buy a computer. We'll be happy if any donations, no matter how small, find their way to

our account 51800 678 5330.

Donations to Iboga Foundation are tax exempt. On our address you can also order the novel IBOGA by Amon Knut ml. You can find a lot of

data on Ibogaine in this book, but, unfortunately, it's only in Slovene language. It costs money to translate it.

I wish you a nice day,
every day

Marko Reza Resinovič,
Chairman of the Board

PE^ENE GOBICE V MARINADI

Poznamo nore in manj nore gobe. Katere bomo uporabili, je seveda odvisno od tega, komu in s kakim namenom jih kanimo servirati. Splah pa je izbira trenutno razmeroma velika tako v naravi kot pri gojiteljih. Pa tudi sezona piknikov e ni pri kraju.

Pri-uj-o-i recept orog-a tevilne variacije, ki orog-o-ajo, da jih, seveda za predjed ali k jedem na 'anu, servirate odvisno od glavne substance zelo širokemu krogu ljudi, od najbolj ih prijateljev in ljubljjenih oseb do najhuj ih sovra'nikov. Zakaj bi slednje utapljali v 'lici vode, ko pa jih lahko spravite v stran s prijaznim povabilom na okusen in naraven (takorekoko-»bio«) prigrizek? Za definitivno eliminacijo priporo-amo uporabo zelenih, belih ali citronastih mu nic, za nekoliko manj definitivno eliminacijo z intenzivnimi simptomi zadetosti rde-o, panterjeva je nekje vmes, za povzro-anje te'jih prebavnih motenj pa kako neu'itno goldico ali sirovko. Vsekakor pa odsvetujemo serviranje lajajo-im in mjavkajo-im tirino'nim hi nim ljubljencem, ker utegnejo celo pri najbolj u'itnih gobah imeti te'ave z zdravjem.

Za 3 4 osebe potrebujemo:

300 do 500 g o-i -enih, vendar ne opranih klobukov gob listi-ark (poljubne vrste najbolj se odnesejo u'itne goldice in sirovke, bis-ence, kar'lji, pa tudi gojeni ostrigarji, za silo gre tudi z ve-jimi

ampinjoni, za manj ljubljene osebe ali za posebne priložnosti papri-
poro-amo katero od toxi-nih mu nic), 'lico olja, 'li-ko kaper, sok
ene limone, pol zvrhane 'li-ke soli, -ep sladkorja, ~mi poper, po
'elji kapljico zelene (jalapeno) tabasco omake, za pest peter ilja,
malo etraja in po 'elji bazilike, 6 8 strokov -esna, 1 dl hladno stis-
njena nerafiniranega olivnega olja, solatne liste, po 'elji 50 g gor-
gonzole in/ali mozzarella in olive ter paradi'nik.
Limonovemu soku dodamo sol, sesekljane kapre in peter ilj ter za-imbe.
Med me anjem postopoma prilijemo olivno olje.

Gobe nama'emo z oljem in na hitro pope-emo na 'anu, vro-i tedilnikovi
plo -i ali grill parvi ter e tople prelijemo z marinado. Damo v hladilnik le
za toliko, da se vse skupaj ohladi. Na vsak kro'nik damo opran in dobro
odcejen solatni list, nanj razporedimo gobe skupaj z marinado. Po 'elji
posujemo z zdrobljeno gorgonzolo oz. na listi-e narezano mozzarella, na
vrh damo olivo in okrasimo z rezinami paradi'nika. Serviramo takoj s

kruhom, zraven pa se poda suho belo vino, rose ali pivo.

Pri ~i -enju gob moramo paziti, s katerimi gobami imamo opravka. Vsem
vstam goldbic in mu nic (torej tudi kar'ljen in bisemican, ki veljajo za
odli-ne in povsem ali vsaj v termi-no obdelanem stanju nestrupene gobe)
je treba pred pe-enjem olupiti zgornjo ko'ico, sirovke pa je priporo-ljivo
po vrhu dorisati s papimatom prt-i-kom. Namesto gob lahko uporabimo
tudi na debelej e rezine narezane melancane ali bu-ke, gre pa tudi s po
dolgem razpolovljenimi paprikami, ki jih pope-emo in olupimo.

Darinko Kores Jacks

Cocktail: KATZENGIT

-e smo v prvem Toxu za-eli z za-etkom, tokrat pa s koncem, to e ne
pomeni, da gre 'e za zadnjo izdajo te simpati-ne publikacije. To tudi ne
pomeni, da je treba po na tej strani opisanem koktejlu prenehati s pitjem
prej nasprotno.

S koncem je mi ljeno le to, da Vam tokrat predstavljamo desertni koktejl,
ki se pije kot poobede, torej na koncu obeda ali/in serije pija-, -atur
praviloma sledi nadaljevanje popivanja z naslednjo serijo.

In -e smo prej nji- za-eli z alkoholiki in abstinenti, je tokrat situacija
podobna, a vendar nekoliko bolj ortodokso toxi-na. Predstavljeni koktejl
namre- definitivno je alkoholen, utegne biti celo dokaj zahtven (sploh po
seriji drugih alkoholnih pija-), ker pa je blagega in prijetno sladkega okusa
in zapeljivega videza (v lepi svetlozelenkasti barvi, ki 'e na videz deluje
privla-no strupeno), osebe, ki ga konzumirajo, vsaj med pitjem ne zaz-
najo njegovih alkoholnih potencialov ti se poka'ejo ele kasneje.

Gre torej za ne'no »damsko« pija-o (zato tudi ime »strup za ma-ke«), po
kateri pa bodo z veseljem segali tudi bolj sladkosnedni ma-oti.

Zadevo pripravimo takole:

Rob kozarcev na peclju nama'emo z rezino limone in ga pono-imo v

sladkor, da dobimo sladkorni rob (ta naj se nekoliko posuši). Po 'elji naredimo iz dalj ih zobotreboev ali temu namenjenih »fancy« palmic, lampijon-kov in kar je e podobnega ki-a, ki ga prodajajo prav v te namene, na katere nabodemo ko -ke banan, ananasa, krljje oran' ali mandarin in vi nje (ali drugo sadje po izbiri), nabodalca, ki jih previdno polo'imo v kozarce.

V shaker damo nekaj ledu, 1 del maraschina, 3 dele vodke (-e 'elimo u-inkovitej i gift, nadomestimo vodko s ~istim etilnim piritom), 3 dele zelenega bananovega likerja, 2 dela modrega cura aoja in 7 8 delov goste sladke smetane (tiste za stepanje, torej z najmanj 30% mle-ne ma ~obe). Mo-no pretresemo in precedimo v kozarce, na vrh pa dekora

tivno nabrizgamo malo stepene smetane in po vrhu potresemo s -oko-ladnim prahom, ki smo mu prime ali malce fino mletega cimeta in/ali klin-kov. -e 'elimo u-inkovitej i strup, polo'imo na vrh e »bombon~ek« kake mo-nej e psihotropne substance.

Postre'emo takoj.

Darinko Kores-Jacks

