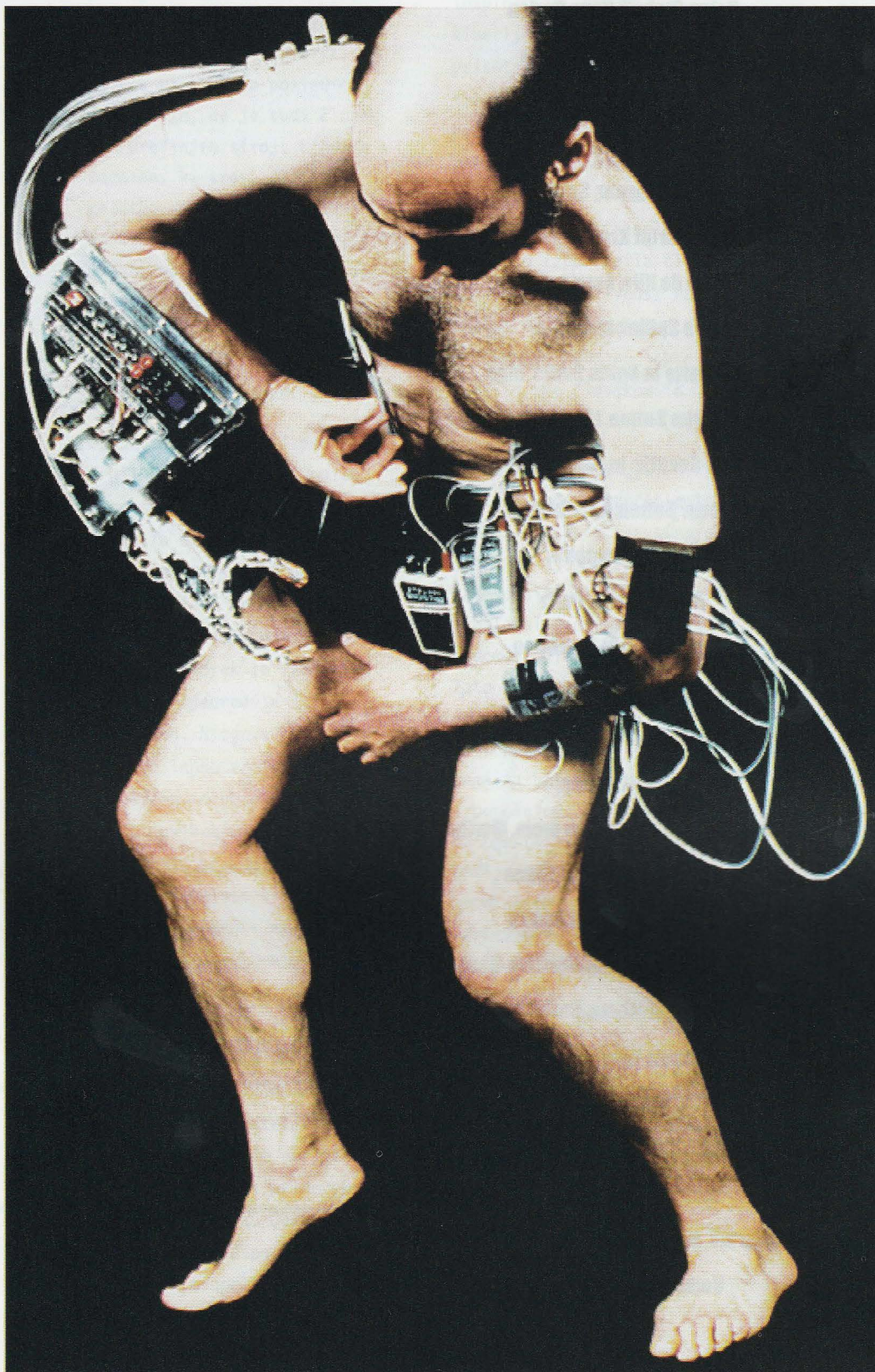


NOVA TELESNOST

NOVA TELESNA ZA ALTERNATIVNE SVETOVE

Skozi vso zgodovino svojega
obstoja si je človek
prizadeval s pomočjo
tehnologije spreminjati svoje
življensko okolje. Sedaj ob
koncu dvajsetega stoletja pa s
tehnologijo poskuša
spreminjati še svoje telo.
Alternativna telesa ali telesa
prihodnosti so predmet
številnih raziskav in
projektov sodobnih medijskih
umetnosti. Umetniki
estetizirajo znanstvene
dosežke in postavljajo
pomembna filozofska vprašanja
o možnih poteh človeštva v
tehnološko civilizacijo.
Zgodovini znanosti in
umetnosti se na področju
telesnosti prepletata, tako da
ju skoraj ni mogoče ločevati.



Sodelujoči na II. mednarodnem festivalu računalniških umetnosti Nova telesnost

Georg Legrady, Stuttgart

Erkki Huhtamo, Turku

Darij Kreuh, Ljubljana

Bojan Štokelj, Nova Gorica

Takahiko Iimura, Tokijo

Alessandro Amaducci, Torino

Jacek Szleszynski, Wrocław

Sigrid Langrehr, Salzburg

Raj Pertot Kraljev, Trst

Petra de Njis, Amsterdam

Teo Spiller, Ljubljana

Rais Šmite in Raitis Šmits, Riga

Marko Butina, Ljubljana

Mojca Sekulič in Ivo Buda, Trst

Trevor Batten, Amsterdam

EIKE, Budimpešta

Alain Escalle, Pariz

Igor Štromajer, Ljubljana

Marina Gržinič, Ljubljana

Marko Rodošek, Maribor

Nada Prlja, Skopje

Učenci OŠ Borci za severno mejo, Maribor

Branka D. Jurišić, Ljubljana

Machiko Kusahara, Tokijo

Monika Fleischmann in Wolfgang Strauss, Sankt Augustin

Margaret Morse, Berkley

Stelarc, West Melton

Srečo Dragan, Ljubljana

Kathy Rae Hoffman, Dunaj

Boris Horvat, Ljubljana

Marko Seketin, Miloš Barbiš, Marko Gorišek in Frane Dovgan, Ilirska Bistrica

Vojko Pogačar, Maribor

Umetna telesa so popolni stroji

Umetno ustvarjena telesa burijo človeško domišljijo od antike naprej, pravi razmah pa so dosegli s prvimi uspešnimi poizkusi v 17. stoletju, ko so začeli izdelovati avtomate, mehanska priprava, ki deluje s pomočjo v sebi skrite sile, ki jih je poganjal urni mehanizem in nekatere vodni pritisk. Njihov razcvet je posledica filozofije, da je tudi človek sam prefinjen stroj, L'Homme machine, ki trdi, da lahko celotno delovanje človeka pojasnimo s pomočjo mehaničnih mehanizmov. Večina avtomatov je bila uničena, ohranilo pa se je nekaj primerkov, med njimi je najbolj znan Pisar, ki ga je naredil Pierre Jaquet-Droz.

Sposoben je namočiti pero v črnilnik in napisati Cogito ergo sum - Descartesovo dokazilo obstoja človeka. Vgrajena krmilna bobna predstavljata primer preproste oblike programiranja. Drugi slavni primerek je izdelal genij strojegradnje Jacques Vaucanson. Njegova mehanična raca je lahko zrnje požrla, ga prebavila in potem izločila. Ob vedno novih bioloških spoznanjih so zamrle razlage delovanja telesa s pomočjo mehanike. Znanost pa je priskrbela nove dokaze za povezavo med živim in neživim, med življenjem in elektriko. Ta spoznanja so bila osnova za leta 1818 objavljeni roman Frankenstein pisateljice Marry Shelly, ki opisuje verjetno najbolj popularni primerek umetnega človeka. Doktorju Frankensteinu uspe iz delov človeških trupel sestaviti

telo, ki ga s pomočjo elektrike oživi. Literarna umetnost pa je skovala paleto umetnih bitji, kot recimo Karl Čapek in Isaac Asimov za robote. Filmski ustvarjalci so v teh temah našli neizčrpn vir inspiracije. Roboti, kiberljudje in umetni človek so prisotni v ljudski kulturi, literaturi, slikarstvu in medijski kulturi ter so del umetnostne zgodovine. Večini del je skupen strah in nelagodje pred tehnologijo, ki bi lahko izpodrinila človeka. To razkriva težavnost razmerja med strojem in telesom, kajti dovršenost tehnike lahko izniči razliko med človekom in strojem.

Freud v delu Nelagodje v kulturi poda natančen opis protetične funkcije strojev, ki jih izdelujemo, zato da bi zadovoljili človeške potrebe, izboljšali, okrepili ali nadomestili človeške funkcije. Zato ima vsak stroj lasnosti svojega izdelovalca in antropomorfne poteze, zaradi tega pa bo stroj tako izpopolnjen, da bo lahko nadomestil človeka, nad čimer pa ljudje negodujejo. To pa je nesmiselno, saj je cilj antropomorfizacije popolna simulacija človeka.

Stroje gradimo zato, ker delajo zanesljiveje, močnejše, ker naredijo več in natančneje kot ljudje. Stroji lahko nadomestijo človeka ali del njegovih dejavnosti. Pozabljeni avtor Samuel Butler je leta 1872 v svojem romanu Erewhon razvil evolucijsko teorijo stroja, stroj je v mnogih

pogledih v prednosti pred človekom, ki nazadnje postane parazit stroja. Turing je v svojem spisu Computing Machinery and Intelligence postavil vprašanje "Ali stroji lahko mislijo?" in mu pritrdil z operativnim argumentom, ki se imenuje Turingov test. Stroj misli takrat, ko njegovih odgovorov ni mogoče razlikovati od odgovorov človeka. Ko so sredi 60. s računalnikom simulirali psihoterapevta, je bil ta tako uspešen, da so ga mnogi pacienti imeli raje kot človeka.

Konec našega stoletja pa zaznamuje spreminjanje odnosa do tehnologije. Nelagodja je zamenjala radovednost in optimistično pričakovanje, da tehnologija prinaša možnosti za napredek. Če je simulacija uspešna in se ne pokaže razlika med človekom in strojem, to pomeni da človek še ne bo nujno postal odveč. Pač pa iz tega sledi, da nima več smisla med njim in strojem razlikovati, saj delujeta enako. Pogoji je, da ljudje še naprej razvijamo pravilni odnos do znanosti in tehnologije. Sodobnost bo še močnejše navezana na uporabo tehnoloških sredstev, ki tako postajajo človekovo delovno in življenjsko okolje. In v tem novem prostoru je umetnost nujno potrebna. Čim več ljudi bo razumelo bistvo tehnologije, lažje bo ohranjati ravnotežje med dobrim in škodljivim.

Z razumevanjem, da tehnologija omogoča lažje sodelovanje med ljudmi, nam bo bližina sočloveka postala še pomembnejša.

Umetnost strojev in protetično telo

2 Stroji bodo radikalno preoblikovali našo kulturo. Sedaj smo živa bitja, toda kot taki funkcioniramo v našem kulturnem okolju le še, ko se zanašamo na informacije, ki se ne ponavljajo iz generacije v generacijo z geni, temveč na informacije, ki so proizvedene in shranjene zunaj naših genov. Stroji so postali nujno potrebni za vzdrževanje in rast naše kulture. Že danes veliko ljudi živi s pomočjo umetnih organov in strojev, ki pomagajo njihovim telesom. Kmalu bodo takšni surogati sposobnejši za preživetje kot pa izvirnik. S tem bo omogočeno, da bi zamenjali vse organe in človeške možgane preselili v stroj. Tako ni več pomembno vprašanje Ali stroji mislijo?, ampak Koliko je duh neodvisen od možganov? Zato moramo opustiti idejo o telesni identiteti in tradicionalno nasprotje med dušo in telesom. Zato Hans Moravec išče subjekta s prednostmi stroja, ki pa zaradi njih ne izgubi osebne identitete. Namesto telesne identitete predlaga vzorčno-identiteto, ki jo enači s softverom, vzorci in procesi, ki potekajo v možganih, in ne s stroji, hardverom, ki te procese nosi in jih podpira. Spoj človekovega telesa s tehnologijo, tehnološka arhitektura, daje telesu nove možnosti dožemanja sveta. Tudi tistega, ki ga sedaj s svojimi čutili ne moremo spoznavati. Stroji omogočajo delo v ekstremno neugodnih razmerah, pod morjem, v vesolju.

S računalniško tehnologijo je človeku uspelo nesluteno povečati dejavnosti, ki so bile dotlej v domeni njegovega uma. Freud je opisal cilje tehnologije kot ustvarjanje nadomestnih

organov in udov, kot nadomestitev naravnih z umetnimi organi, tako da človek postane protetični bog - Prothesengott. Tako je opisal vsemogočne želje, ki jih omogoča tehnika.

Nova telesnost

Program festivala Nova telesnost lahko konceptualno opredelimo po predstavitvah avtorjev, skupin in teoretikov, ki s svojim delom: predstavljajo filozofijo kompleksnih zvez med človekom in postindustrijskimi stroji, se ukvarjajo z novimi medijskimi tehnološkimi oblikami človekove osebnosti, raziskujejo telo kot predmet oblikovanja in tehničnega dopolnjevanja, predstavljajo drzno iskanje oblik za preigravanje razmerij med naravo in tehniko, poskušajo pri napravi-bitju inscinirati njegov posebni značaj.

Tema Nova telesnost bo predstavljena na simpoziju, performansih in razstavah. Interaktivni mediji, virtualna resničnost in nove komunikacijske tehnologije prinašajo človeku nove možnosti čutenja in postavljajo vprašanja o njegovem prihodnjem razvoju. Ko stopamo v odnos človek - postindustrijski stroji - človek se ustvarja

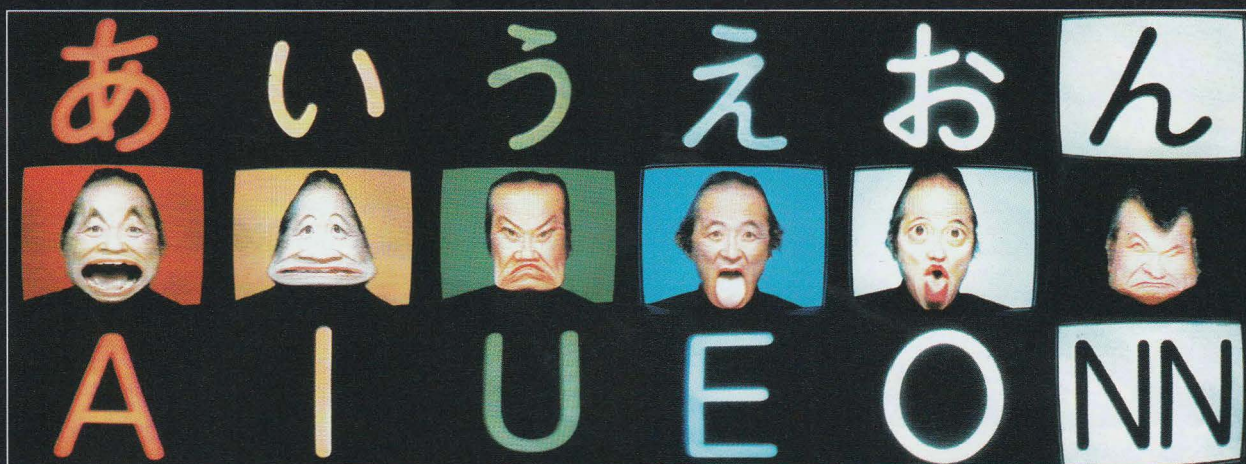
naša nova podoba, utemeljena na drugačnem vedenju in čutenju, o nas samih in prav tako o sočloveku. Ustvarjajo se nove vezi med ljudmi, kar omogoča tehnologija za hipne komunikacije, in omogočena je nadraženost čutov, ki je človek še nikoli ni uspel občutiti, si jo je pa želel.

Tehnologija je izdelana po človekovih željah in ne po potrebah.

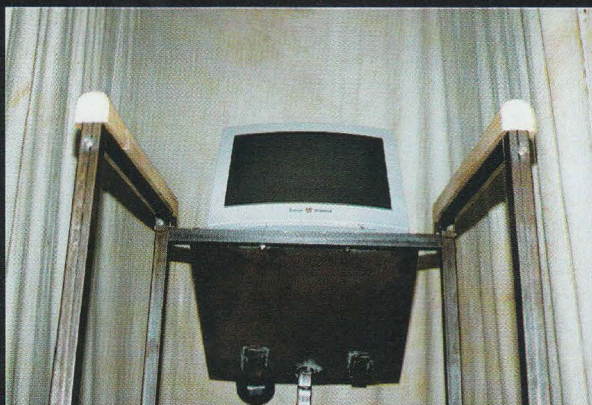
Razstavo Nova telesnost sestavljajo interaktivne instalacije in grafični prikazi ustvarjenih teles v digitalnem okolju. Razstavljena dela so razdeljena na projekcije in objekte, ki so postavljeni po galerijskem prostoru.

Postavitve razstave posnema hipertekstovno računalniško zapisovanje, kar omogoča aktivno vključevanje gledalca v program. Obiskovalec sam izbira med programi in po sistemu vklop-izklop oblikuje svojo vidno zasnovo razstave.

Razstavljene projekti ponujajo gledalcu različne umetniške poglede na telesnost.

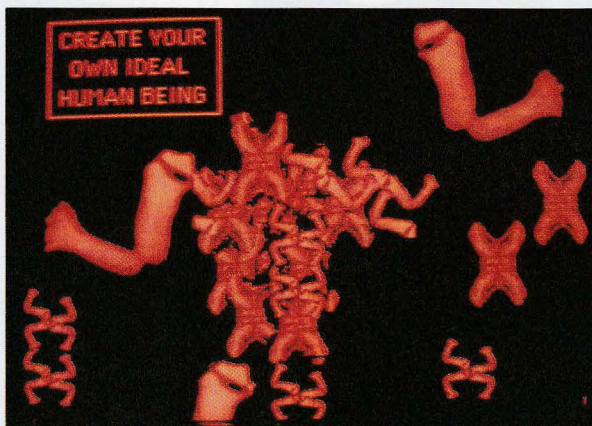
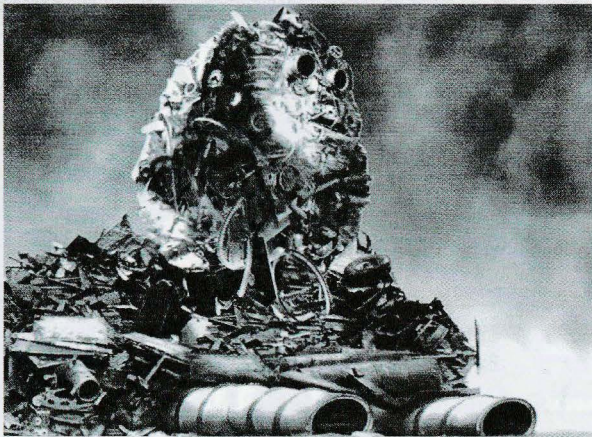


Takahiko Iimura je pionir japonskega eksperimentalnega filma in video umetnosti. Njegova instalacija AIUEONN SIX FEATURES je sestavljena iz šestih monitorjev. Prvič je bila razstavljena na Kirin Plaza Osaka 1993. Pri kombiniranju komičnega in absurdnega je izdelal šest smešnih obrazov, ki so animirani s Sistemom G (Sonyev sistem za izdelavo digitalnih slik v realnem času). Iimura dekompozicira, ali razteguje in modificira človeško elektronsko "kožo" ter gradi odnos med preprosto gesto telesa in stroja. Podoba umetnikovega obraza je osnova za animacijo šestih japonskih samoglasnikov, ki so enaki v japonskih pismenkah in v latinici.



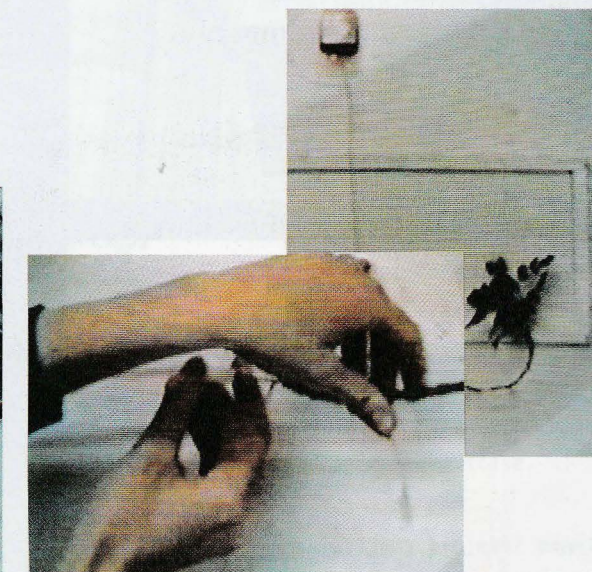
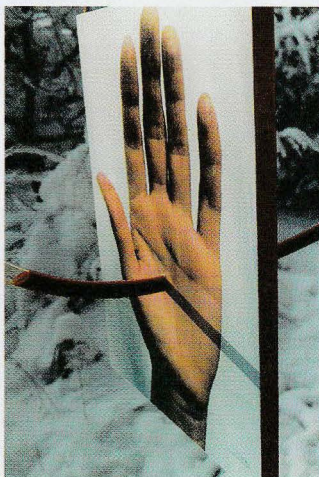
Darij Kreuh v svoji instalaciji ustvarja virtualni prostor, ki simulira materialnega in se pomensko naslanja na duhovni prostor. Gledalec prevzame funkcijo povezovalca med materialno in digitalno podobo, postane model, skozi katerega se izpostavi funkcionalnost kot vrednota telesa. Telo omejeno, podvrženo spremembam in ranljivo, dobi z virtualnim prostorom kontrapunkt, v katerem se osvobaja telesnosti in tako na simbolni ravni konstituira duhovni prostor. Prostor instalacije je determiniran kot materialni nosilec podobe in prostor komunikacije, v katerem gledalec vzpostavlja stik z deli instalacije, interaktivno ali kot vizualni diskurz s celoto. Gledalec si lahko ogleduje posamezne dele, jih bere in vzpostavlja dialog z prostorom instalacije, jo analizira in odkriva strukture, ki pomensko sestavljajo izhodišče za kompleksnejšo podobo, ki se vzpostavi z interakcijo med gledalcem in instalacijo. S pomočjo računalniške tehnologije gledalec ogleduje budo z vseh strani, dokler se ji ne približa, da lahko pogleda v njeno notranjost. Takrat se buda preobrazi v metulja, virtualni prostor zaradi preobrazbe razpade in izgubi svojo materialno dimenzijo. Gledalec je prepuščen metulju, s katerim vzpostavi novo interaktivno razmerje.

Italijanski avtor **Alessandro Amaducci** združuje svoje delo z New ageovsko ideologijo in ustvarja skrivnostno, duhovno, skorajda ezoterično dimenzijo telesa. Po študiju filmske zgodovine se je Amaducci posvetil video umetnosti. Ustvaril je čez dvajset videov za katere je prijel več mednarodnih nagrad na tridesetih festivalih, ki se jih je udeležil.



Program projekcij računalniških animacij zaokrožajo avtorji **Marko Seketin, Miloš Barbiš, Marko Gorišek in Frane Dovgan**, ki delujejo v Produkciji Sokolski dom Ilirska Bistrica. Svoje 2D animacije izdelujejo na AMIGA računalniku in jih kombinirajo z videom.

Sigrid Langreher povezuje tehnične naprave in naravni svet. Povezava med naravo in tehničnimi napravami je bila potrjena pred stoletji, ampak viden napredek je dosežen v sedanjih dneh. Njena instalacije je sestavljena iz večih elementov (fotografije, računalniške grafike, video in objekti), ki so povezani z cirkuliranim "krvnim tokom". Krvni obtok naravnih teles izenači s pretokom informacij med komunikacijskimi napravami.



Poljak **Jacek Szleszynski** ustvarja v svojih animacijah vizijo strojnega sveta, v katerem se izdelujejo serijska telesa in se v paketih pošiljajo v življenje. Szleszynski je študiral biologijo in umetnost na Wroclav Univerzi. Njegova video biografija vsebuje enajst del, sodeloval je na sedemnajstih festivalih na Poljskem in tujini, kot so WRO Media Art, New Visions Glassgow, AVE 95 Arnhem in BRA.VO Braunschweig.

Z računalniško animacijo dela nizozemka **Petra de Njis**, ki v spotu Body na grotesten način razmišlja o genskih manipulacijah in človekovi želji, da postane popoln in nesmrten. Čeprav na videz šaljiva animacija, avtorica reflektira kar se dogaja v znanstvenem razvoju in prepozna nevarnost, da če lahko kontrolirali vodiš katerokoli deviacijo v človeku, je naslednji korak preprečiti-ne dovoliti nerojenemu ortoku, da se rodi nezdrav ali kakšnemkoli smislu neprimeren. De Njisova meni, da je družba s samo popolno človeško vrsto mrtva družba. Animacija Guro meditation je računalniško skonstruirani obraz, ki se giblje med dihanjem in tako ima življensko podobne kvalitete. Dihanje povdarja poseben zvok "didgeridoo", kar ustvarja meditativni vtis. Petra de Njis je imela osem razstav v Amsterdamu in je sodelovala v mednarodnih projekcijah Desktop t.v., Instant Composing, Fax Project Amsterdam-Dunaj-New York-Gratz ter The Virtual Temple - program na Internetu, kjer ima svoj naslov: <http://www.desk.nl/pdenjis>.

Litovska umetnika **Rais Šmite** in **Raitis**

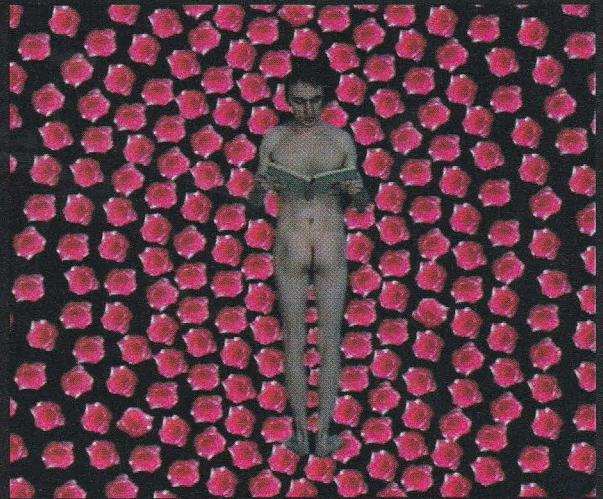
Šmits v svojem delu *The Hedgehog coat* postavljata goło telo med računalniško animirane vrtnice. Vsebinsko sta poiskala med litovskimi bajkami in zgodbami, skratka med mitologijo: po vsej verjetnosti resnično. Od leta 1995 delata na projektu Electronic Art and Media Center "E-Lb" v Rigi, ki organizira razstave, produkcijo umetniških del, konference in mednarodne projekte v Latviji. Aktivnosti so usmerjene tako, da čimveč ljudi spozna interaktivnost in nove komunikacijske tehnologije. Raisa Šmite in Raitis Šmits sta imela deset svojih razstav v Latviji in Litvi.



Na temo spolnosti se navezuje **Vojko**

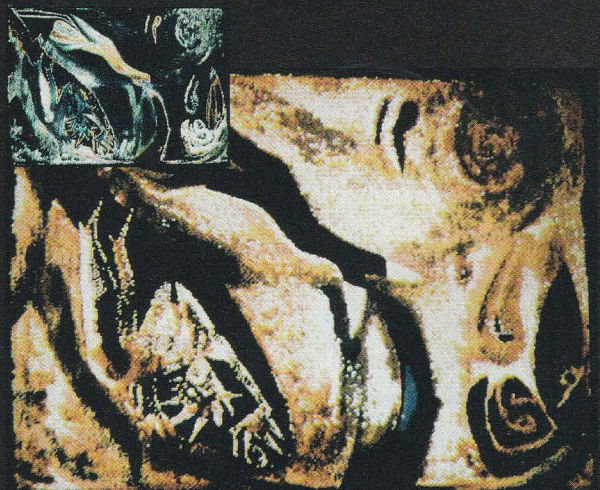
Pogačar v performansu *Sramotilni steber*. Projekt je zasnovan v slogu inkvizicijskega izobčevanja z ironično distanco, na podlagi srednjeveških izkušenj s sramotilnimi stebri in v smislu rastave Entartete Kunst leta 1937.

Problemizira proces ločevanja, odtujevanja pornografije kot družbenega fenomena. Projekcija CD-ROMov pornografske vsebine je povezana z občasnim branjem traktata o virtualni erotiki in pornografiji, kar se navezuje na branje obsodb ob podobnih dogodkih v davni preteklosti. Drugi njegov projekt *Prostor-Čas* dokumentira festivalsko dogajanje. Instalacija, ki nastaja v času programa, zajete informacije interaktivno transformira v prostorski kolaž. Ta spiralni kolaž pomeni novo nastajajočo podobo, ki se nenehno dopolnjuje, hkrati pa pomeni časovni presek festivalskih dogajanj. Vojko Pogačar je en prvih slovenskih umetnikov, ki je začel uporabljati računalnik. Leta 1989 je sodeloval na mednarodnem festivalu računalniške grafike Prix Ars Electronica v avstrijskem Lintzu.



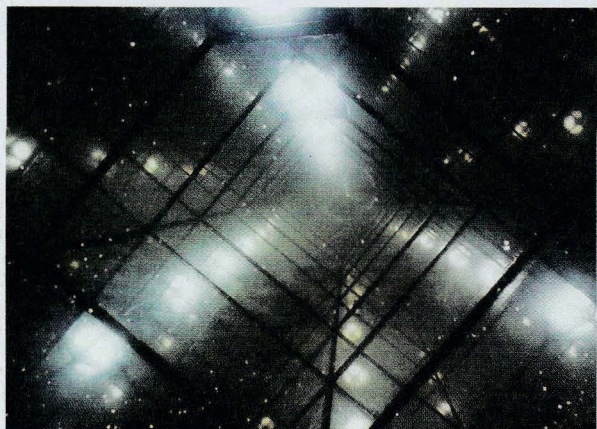
Teo Spiller v svojem projektu *Were you*

born from vagina? problematizira cenzuro golega telesa in spolnosti v kibernetskem prostoru. Spolnost dojema kot pogoj za spočetje novega živega bitja, ko takorekoč iz nič nastanejo raznolika in kompleksna bitja. Osnovni zakon narave, odkar je ustvarila živa bitja, je nenehno prepletanje življenja in smrti, rojevanja in umiranja. Ogibanje razmišljanju o spolni reprodukciji nam preprečuje, da bi začutili fenomen življenja, ker se sramujemo spočetja se ne moremo sprijazniti s svojo minljivostjo. Informacijska cesta bo sodobnega človeka še bolj oddaljila od prvinskega razumevanja svojega bivanja in ga še globje zabredla v nevrotično hlastanje po navideznih dobrinah. Za Spillerja je nedopusno, da hočejo v kibernetski prostor vpeljati cenzuro, ob tem pa bodo imeli moč spreminjanja človekovega mnenja v uniformirano potrošniško kreaturo. Teo Spiller je izdal CD ROM svojih računalniških slik in je en prvih slovenskih umetnikov s stalno razstavo na Internetu: [http:// www.fractal.si/spiller](http://www.fractal.si/spiller).





Francoz **Alain Escalle** sledi metamorfozi v življenju metuljev. Instalacija *Nokturna življenja* (Ephemeres) se začne kot abstrakcija svetlobe in gibanja in počasi se slika spremeni v metulje. Projekt je začel pripravljati med sodelovanjem pri snemanju kratkega filma *OR.NI.CAR*, ki ga je leta 1994 režiral Eric Legay.



Bojan Štokelj razstavlja objekt, sliko *Bacona, Inocenc X*, ki pa ima več konotacij in opozarja na odnose znotraj družbenega položaja umetnosti: umetnost-reprodukcija, enkratni fetišizem umetniškega izdelka-reprodukcijske tehnike, odnos analogno-digitalno in vloga telesa in sil, ki delujejo na telo.

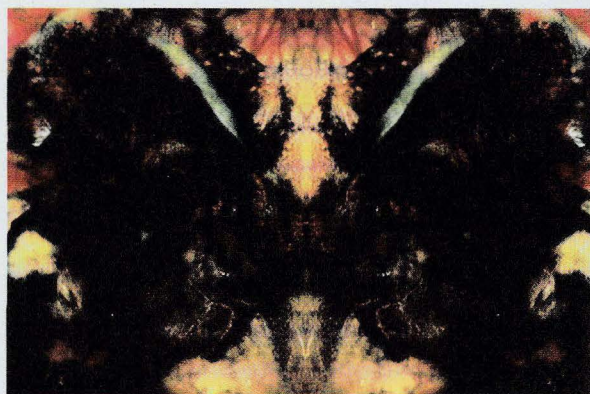
Marko Butina kot ustvarjalec zajema iz okolja, pridobljene podatke pa preoblikuje v nekaj svojega in novega. Osnovni motiv tako stiska, razteguje, preobrača, spreminja kontrast, naravo, svetlobo in nato vse ponovi. Tako ustvarja umetnino kot proces, ki jo gledalcu interaktivno predstavlja na CD ROMu ali računalniškem softveru. Marko Butina je diplomiral na Akademiji za likovno umetnost in nadaljeval podiplomski študij restavratorstva in konservatorstva. Dela kot konservator specialist na Restavratorskem centru RS.

Mojca Sekulič in Ivo Buda v svoji

animaciji ustvarjata krogotok med naravnim in umetnim, med prehodom iz naravnega miru v shizofrenijo prihodnosti.

Trevor Batten dela na računalniku AMIGA

dinamične vizuelne generatorske procese, ki jih postavlja v odvisnost z zvokom. Išče vizualne aplikacije za sonološke koncepte (elektronska glasba), kot možnost za računalniške slike. Poučuje na AKI Media Art v nizozemskem mestu Enschedu. Udeležil se je številnih mednarodnih konferenc o teoriji in praksi računalniške umetnosti. Napisal je več teoretičnih razprav in člankov ter izdal dve grafični mapi.



EIKE s instalacijo *NetWork* pojasnjuje

fenomen Virtualne resničnosti. V instalaciji se poslužuje preprostih sredstev in v odsprejdi postavlja koncept.

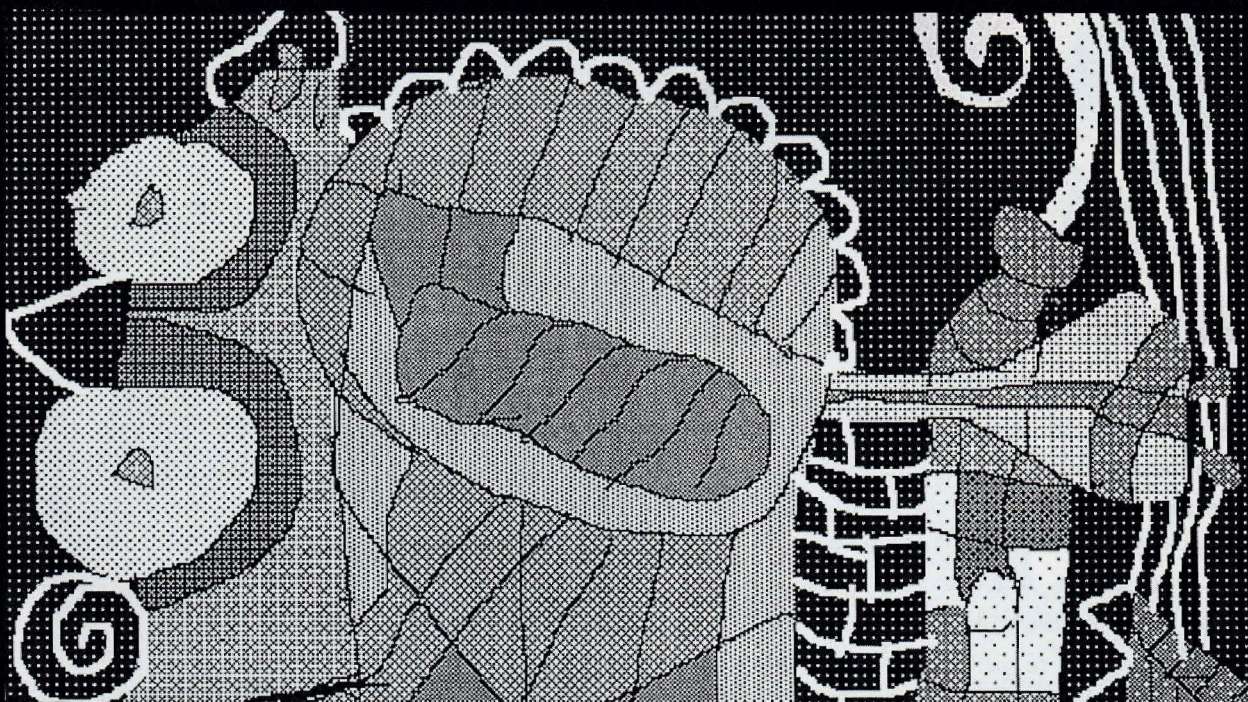
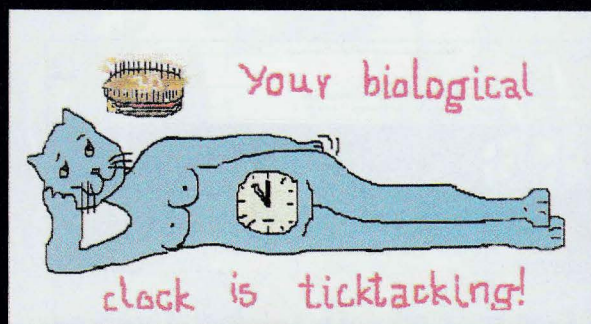


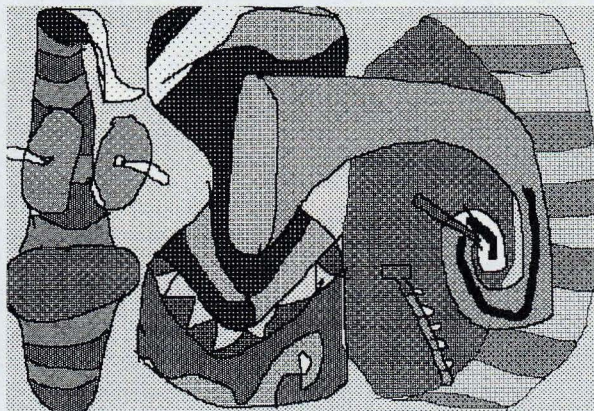
Pavel Kopriva koristi zemeljsko atmosfero kot največji naravni fenomen v gibanju, ki jo združuje z matematično obliko informacije. Projekt je proces transformacije digitalne oblike v podobo, z aktivno prisotnostjo sodelujočega. Stanje atmosfere je prisotno dvojno.

Wojciech Brzuszewski je leta 1992 začel uresničevati projekt Sonet. Od takrat je objavil 8 poglavji z 359 soneti v vsakem. Vsako poglavje je natisnjeno v eni kopiji in disketi. Sonete oblikuje računalnik v abstraktnem, neznanem in neobstoječem jeziku.

Fotografijo kot nosilca spomina uporablja madžarsko kanadski umetnik **Georg Legrady** v svoji instalaciji Slippery Traces: The Postcard Trail. Obiskovalec izbira in krmili projekcijo CD ROMa, ki je ne-linearna pripoved v kateri gledalec pluje skozi labirint 240-ih povezanih kartic. Te vsebujejo teme narava, geografija, kolonializem, prihodnost, delo, urbana okolja, tehnologija, rasa, nadnaravno in kič.

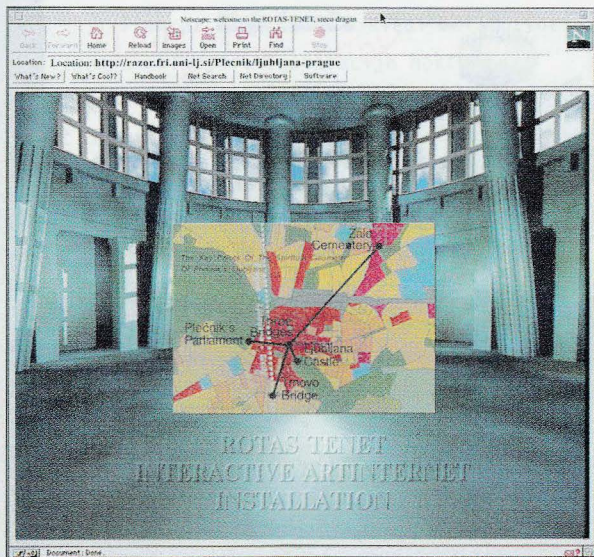
Razstavo računalniških grafik sestavljajo dela **Marka Butine, Tea Spillerja, Mojce Sekulič** in **Branke D. Jurišić**, ki pri svojem strokovnem delu uporablja računalnik za učenje različnih veščin otrok z motnjami v razvoju. Njene "kompjutorgrafije" - Female-Male Postcoital Thinking pa vsebujejo humorna sporočila o žensko moškem odnosu.



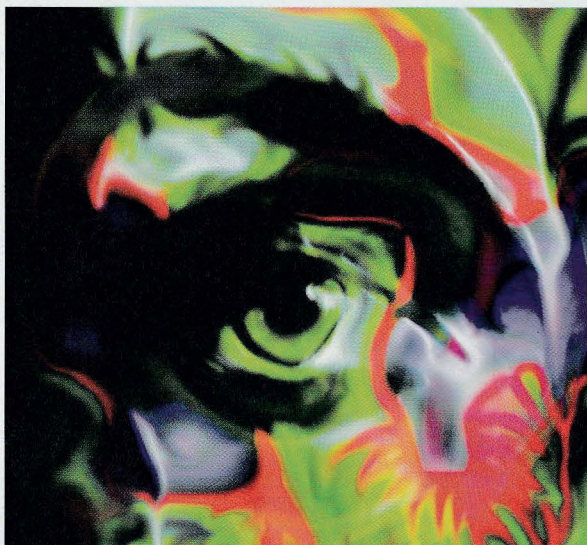
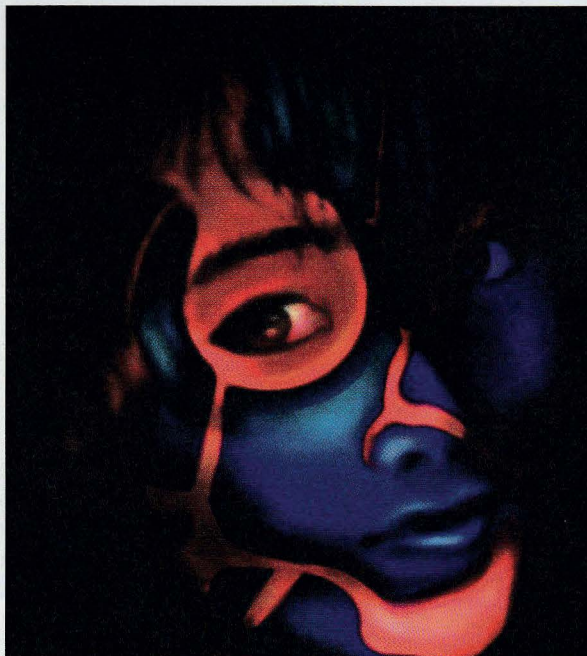


Instalacijo makedonske umetnice **Nade Prlja** sestavljajo računalniško spremenjene fotografije.

Posebno mesto v festivalnem programu pa ima **razstava učencev Osnovne šole Borci za severno mejo** iz Maribora. Prav otroci z veseljem in z veliko motivacije sprejemajo računalniška orodja za ustvarjanje. Svojih del se izjemno veselijo in so ponosni na rezultate svojega dela. Izodišče za pedagoško delo pa ostaja likovno teoretični problem, kateremu so podrejeni orodja in materiali. Otroška ustvarjalnost je večja, ker do rezultata pridejo hitreje in enostavneje. Dokazana je povezava med razvojem kreativnosti pri pouku likovne vzgoje in uporabo računalnika.



Marko Rodošek, rojen leta 1974, se z računalniško grafiko ukvarja od leta 1994. Večinoma dela z računalniki AMIGA. Njegove grafike so bile objavljene v Joker-ju, slovenski reviji za računalniške igre, in v nemških revijah AMIGA Joker, AMIGA Magazin in AMIGA Plus, pri slednjih dveh je objavljen na CD ROMih. Na Internetu se ga najde pod AMINET pix. Na festivalu Nova telesnost prvič razstavlja.



Simpozij Nova telesnost

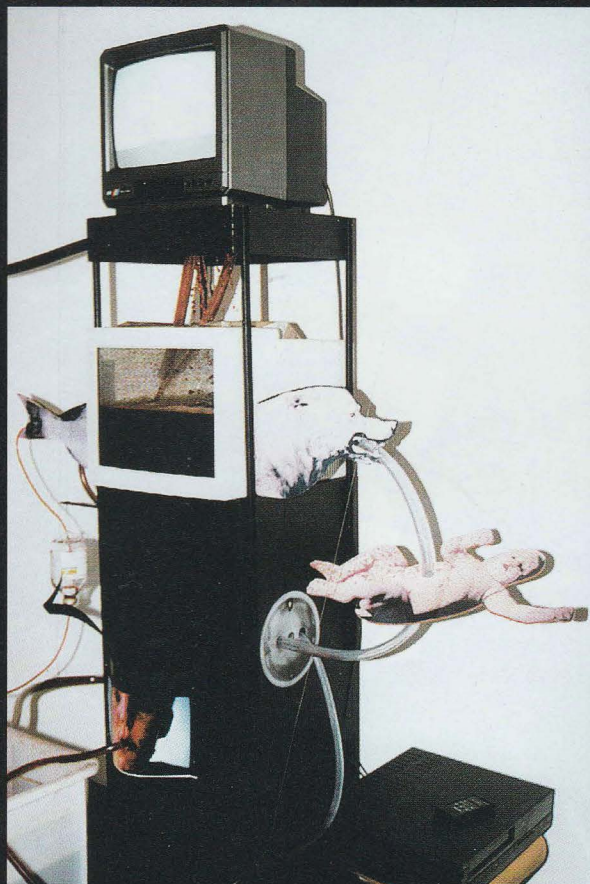
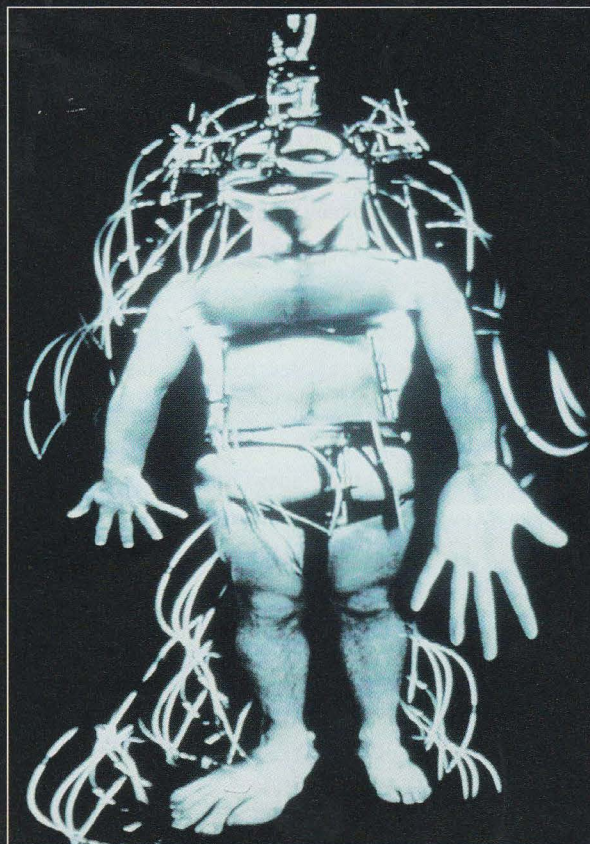
Teorije, ki so povezane s konceptom festivala so vsebine simpozija Nova telesnost.

Američanka **Margaret Morse** poučuje medijske teorije in kritiko na University of California Santa Cruz. Napisala je že številne tekste, na simpoziju pa ima predavanje Virtualni vdih: umrljiva telesa in žive lutke, v katerem predstavlja nekatera najnovejša dela v umetnosti, ki se dotikajo mišljenja, smisla in smrtnosti. Razlika med življenjem in smrtjo je bila zaničevana ne samo od virtualnih tehnologij, ampak tudi skozi želje in znanstvene metafore. Kot odgovor, umetniki zapolnjujejo misterije virtualnega življenja, kopiranih ali ponarejenih teles in umetnih smrti.

Erkki Huhtamo je medijski raziskovalec, pisec, kustos in sedaj dela kot potujoči profesor. Njegova posebnost so področja medijske arheologije, estetika in umetnostna zgodovina. Njegovo predavanje Razteleženi potnik - medijsko arheološke refleksije na temo virtualizacije izkušenj podaja idejo dematerijalizacije fizičnega telesa. Diskutira o transformacijah telesa znotraj medijske kulture in pri tem postavlja sporednice med sodobnostjo in fenomenom kot je "stereoscopomanija" iz 19. stoletja in zgodnje debate o telekomunikacijah.

Wolfgang Strauss je medijski arhitekt in profesor interaktivne medijske umetnosti in oblikovanja v Saarbrücken v Nemčiji. Ustvarja skupaj z **Moniko Fleischmann**. Njuno delo je vključeno v razstave in festivalske programe medijske umetnosti po celem svetu. Njuna najbolj znana dela so Home of the brain, Liquid Views, Rigid Waves in več projektov virtualne resničnosti.

Machiko Kusahara je izredna profesorica medijske umetnosti na Fakulteti za umetnost tokijskega poli-tehničnega inštituta. Sodeluje v mnogih organizacijah, na primer v NICOGRAPH, 3D Forum in A-Life Network of Japan. S predavanjem in projekcijo bo predstavila najbolj zanimive umetniške projekte na temo VRja. Machiko Kusahara je sodelovala pri pripravi simpozija Nova telesnost.



Janez Strehovec, doktor filozofije, je raziskovalec teorije medijske umetnosti in sodi med redke slovenske družboslovce, ki se intenzivno posvečajo novim medijem. Podaja interpretacije spremenljivosti umetnosti, njenih oblikah in vlogi, v družbi spektaklov, informacij, v svetu, ki ga obvladujejo računalniške, robotske in druge tehnologije.

En izmed vrhuncov festivala Nove telesnosti pomeni nastop avstralskega umetnika **Stelarca** v šesturnem performansu Split body / Voltage-in / Voltage-out. Stelarc je poučeval umetnost in sociologijo. Med njegova najbolj znana dela sodijo performanci Dogotki okrepljenega telesa, Filmanje notranjosti mojega telesa in Tretja roka. Njegova dela so vključena v zbirke številnih galerij in muzejev po celem svetu. Stelarc oblikuje svoje nastope na podlagi filozofije o zastarelem naravnem telesu, zato opremlja svoje telo z tehnološkimi (mehanskimi in elektronskimi) dodatki. Zanima ga simbioza med strojem in človekom, ideja o ustvarjanju alternativnih teles, ustvarjanje izkušenj, ki jih ni mogoče uresničiti samo z naravnim telesom. Tako spodbuja številne vitalne funkcije telesa in stopnjuje njegovo energijo do ekstatičnih učinkov.

Te med nastopom vizualizira na monitorje in preko laserjev, preko povezave z MIDI komponentami pa podaja akustično podobo nastopa. Pripet na elektrode se giblje po ukazih preko računalnika ali s Internet povezavo iz katerega koli dela sveta.

S svojo tehnološko arhitekturo Stelarc daje telesu nove možnosti dožemanja sveta okrog sebe, pa naj gre za snemanje notranjosti telesa, zvoka krvi, pluć, srca ali za kibernetični prostor, morske globine ali vesolje. Za Stelarca je uporaba tehnologije najbolj naravna stvar, zato nenehno zastavlja svoje telo, ga povezuje z mediji in telekomunikacijami. Tako iz sebe oblikuje tehnoločloveka. Komunikacija in dogajanje v cyber prostoru postaja vsakdanost vedno večjega števila zemljanov.

Umetniška produkcija na Internetu je tema predstavitev in predavanja američanke **Kathy Rae Huffman**. Raziskuje praktično in teoretično delovanje Interneta, njegove komunikacijsko-umetniške vsebine in še posebej cenzuro - oblike nadzora in kapitalizacije informacije. Je cyberaktivistka, ki se aktivno udeležuje številnih konferenc na to temo in je avtorica internetovskega projekta Siberian Deal.



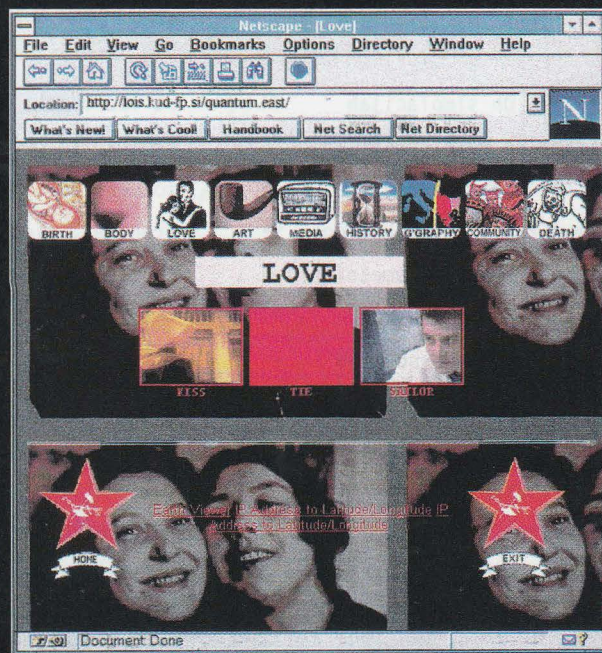
Bojana Kunst in Igor Štromajer - INTIMA

sta avtorja projekta o.html zi(e)rou p(o)int ti: em el, izvajan v času od 20. avgusta do 10. septembra 1996, na Internetu in sicer na URL naslovu <http://www2.arnes.si/guest/ljintima1/0.html>.

Poročilo iz sejma ONE ISP COM sta pripravila **Boris Horvat in Blaž Zupan**. ONE ISP COM je zbral ponudnike komunikacijskih in informacijskih storitev v omrežju Internet in predstavnike industrije, ki je povezana s tem hitro rastočim segmentom računalništva. Tehnologija cyberspace, pa seveda predstavlja neprestano nove izzive za umetniško prakso. Prireditve se je udeležilo pettisoč ponudnikov storitev, predstavnikov industrije in "garažnih programerjev".

Program o umetnosti na Internetu pa zaključuje projekt Os življenja, predstavitev **Marine Gržinic in Aine Šmid**. Os življenja je nastal v produkciji OSI-Slovenija, program elektronskih komunikacij, ki deluje na KUD France Prešern v Ljubljani. Marina Gržinič in Aina Šmid sta vodilni slovenski video umetnici, ki sta skupaj ustvarili več kot dvajset videov. Za svoje delo sta prejeli številne nagrade na mednarodnih video festivalih.

Ob Internetu je CD ROM najbolj razvijajoče področje interaktivnosti. **Erkki Huhtamo** je pripravil izbor umetniških projektov za program CD ROM Art Galerijo. Veliko umetnikov je zainteresiranih za oblikovanje novega medija. Medijska umetniška scena devedesetih je sredi širših preobratov, del katerih je pojav CD ROMA kot alternative da postane masovno-distribucijski artikl. Nove aplikacije so velikokrat "nove" samo površinsko, ker so v resnici nič bolj kot adaptacije komercialnih in ideoloških struktur.



Umetniki so hitro začeli uporabljati CD ROM, čeprav se zdijo nekatera dela umetnikov, ki smo jih do sedaj videli, malce več kot korak k neznanemu, je raznolikost pristopov opogumljajoče. Njihova dela segajo od osebne meditacije, surrealistične in bizarne fantazije, elektronske umetniške knjige, popkulturne parodije, interaktivne uporabe zvoka in podobe, do del ki sprejemajo kritični in skeptični odnos do obljubljenega blagoslova multimedije. Pomemben razlog za porast umetniških CD ROMov je lažji dostop do močnih multimedijskih računalnikov. Umetniki so zainteresirani za oblikovanje novega potrošnega produkta, kateri združuje izivalne in komplekstne ideje z potrošniško - orientacijskim veseljem (vpliv video iger) in bolj dostopno obliko koriščenja. Da pa je CD ROM pomembno predstavitevno sredstvo, dokazuje Icon on silver - predstavitev skupine makedonskih umetnikov, ki je nastal v produkciji SCCA-Skopje.

Novi družbeni odnosi spreminjajo naša bivalna okolja. **Raj Pertot Kraljev** raziskuje nove prostorske možnosti, ki jih združuje v tri arhitektonske vizije bivališč, ki so zaključene celote. Prva stopnja pomeni večplastno mesto, druga pomeni mesto kot zaključen sistem bivalnih parkilišč in tretja stopnja je avtarkično geostacionirano mesto v orbiti. Od leta 1990 razvija projekt Letečih gledališč in še Vesoljska gledališča.

Gledalčeva nova telesa

Ob simulacijah virtualne resničnosti in nenehnem razvijanju komunikacijskih tehnologij je pomembna vsebina umetniških raziskovanj človekova miselnost, dohovnost in spremenjena vloga človeka, ki stopa v odnos s strojem. Tehnologija brez umetniških konceptov bi ostala le odtujena delovna uporaba. Brez dvoma je bilo razmišljanje o življenju in prikazovanju njegovih različnih aspektov vedno pomembna tema v umetnosti. Računalniki omogočajo oblikovanje drugačnih (teoretično mogočih) modelov življenja, kjer umetnik eksperimentira z lastno domišljijo. Pri tem velikokrat zastavijo svoje telo in ga povezanega z računalnikom prepuščajo gledalcu, da ustvarjata celostno sliko. Gledalčeva vloga je v njegovem načelu nedoločljivosti. Kaj se zgodi, ko opazujemo tehnološko umetnost? V klasičnih umetnostnih se interpretira vpliv umetnine na opazovalca, kibernetična umetnina pa se odziva na opazovalca, obstoja interaktivni odnos med opazovanim in opazovalcem. Gledalec je v interaktivnih projektih notranji in vmesni člen med prostorom in umetnino, ki je v celoti osredotočena na njega. Njegova pozicija je ponotranjena in povezovalna, zaradi načela nedoločljivosti

pa vedno nekaj izgubi. Ko izbira, se odloča katero možnost bo izbral naslednji trenutek, sledi svojim pobudam in tako soustvarja enkratnost interaktivnega dela. Tako se postavlja novi odnos, ali je umetnost v delu avtorja, ali opazovalca, ki izbira, ali je umetnost v stroju. Ali pa je umetnost čisti softver, matematična abstrakcija z ali brez hardvera. Odgovor je možno poiskati v vzajemni odvisnosti umetnika-stroja-gledalca. Gledalčev vizualni spekter in interaktivni prostor se pomešata, sodelujeta, to kar počne v kibernetičnem prostoru, počne tudi v svojem resničnem okolju, kar raztopi klasično definicijo prostora, časa, opazovalca in opazovanega. V resnici dve telesi ne moreta biti v isti točki prostora in časa, potem pa lahko prav to dosežemo v virtualnem prostoru. Virtualno okolje ni resnični svet, ni resničnost, ampak okolje, kontrolirano z računalniki, ki zaznavajo naše potrebe in nanje reagirajo. Umetniki gradijo kompleksne medijske svetove, nekakšne alternativne ali paralelne prostore, ki jih gledalec odkriva ali vstopa preko vmestnikov v samo umetniško delo. Pri tem nastajajo nova človeška zaznavanja, ki se modificirajo preko novih tehnologij. Takšni virtualni sistemi so ravno nelinearni

dinamični sistemi, živi sistemi. Gledalec je duh v stroju, ki v njem funkcionira kot podaljšana roka, proteza ali virtualno telo. Ker je gledalec del umetnine, lahko goji iluzijo, da njegovo telo agira kot klon znotraj kibernetičnega polja in da vodi imaginarne objekte. Tako postane producent tega prostora, čeprav ni digitaliziran. Za stroj razlike med resnično osebo in računalniško generiranim objektom ne obstojajo, za stroj je vse simulirano. Virtualnost, v kateri se medsebojno prepletajo simulacija, imaginacija, resničnost, je psihotičen prostor, ki obstoja prek gledalčeve vloge. So uporabnikovi prerezi resničnega in simultanelega sveta, računalniško kontrolirano in izdelano okolje. Peter Weibel je opisal, da virtualni stroj opremljajo duha z novimi telesi, s tem ko ga oblačijo v nova teletelesa in teleorgane. Po oblekah, ki so mehanični stroji, dobi duh sedaj tudi nova telesa. To se ne dogaja transplantativno niti biogenetsko niti robotsko, temveč tako, da duh dobi nove umetniške "protetične organe" - virtualne stroje kot so podatkovna rokavica. Ti teleorgani delajo iz človeka frojdovskega "protetičnega boga", telebožanstvo, boga teleprezence.

Telesa pred telesi

Koncept A-Life je stičišče področja biologije in računalniške znanosti, ki se ukvarja z življenjem, ki bi lahko bilo. Želi uveljaviti "duha v stroju", odkriti, kako pride do spontanega samoorganiziranja molekul in živčnih omrežji, kako vidimo, govorimo in mislimo, kako zaznavamo in spoznavamo, kako se skozi naravno selekcijo poraja raznolikost živlenskih oblik in kako to evolucijo simulirati in umetno proizvesti. Pisec knjige *Artificial Life*, Ch. G. Langton, je prepričan, da se neka stopnja evolucije zaključuje, sedaj se pričena nova. Sredi tega stoletja je človeštvo doseglo moč, da lahko iztrebi življenje na Zemlji. Sredi naslednjega stoletja pa

bo življenje zmožno ustvariti. To nudi nove možnosti umetniškemu ustvarjanju, saj ima umetnik priložnost, da dela z umetno naravo, novimi bitji in simuliranim življenjem. Drugi umetniki dodajajo telesu tehnične naprave, s katerimi mu povečujejo možnost čutenja novih izkušenj. Simbioza telesa in postindustrijskih strojev je ideja, ki privlači umetnike in znanstvenike. Nanoroboti in nevročipi bi naj bili v prihodnosti sestavni del človeških teles, že sedaj pa medicina omogoča preoblikovanje človekovega videza. Lepotna kirurgija spreminja obliko obraza, povečuje ženske prsi, moškim omogoča željeno velikost penisa in telesu vrača mladostni videz.

SPONZORJI
DRUGEGA
MEDNARODNEGA
FESTIVALA
RAČUNALNIŠKIH
UMETNOSTI



OPEN SOCIETY INSTITUTE - SLOVENIA
ZAVOD ZA ODPRTO DRUŽBO - SLOVENIJA



SOROSOV CENTER ZA SODOBNE UMETNOSTI - LJUBLJANA

JABOLKO

Apple Authorised Reseller

Ulica Stare pravde 11, 1000 Ljubljana

Tel: 061 132 01 54 in 061 132 72 17

Fax: 061 132 20 68

Tehnična podpora: 061 302 768

e-mail: info@jabolko.si

<http://www.jabolko.si>



SAFE INVEST

ZAVAROVALNIŠKO

POSREDOVANJE

d.d.

Banka. Ljudje.



Nova Kreditna banka Maribor je banka s celovito ponudbo bančnih storitev, ki zajema tolarsko in devizno poslovanje, poslovne povezave z več kot 600 bankami, kreditiranje, investicijsko bančništvo, poslovanje z vrednostnimi papirji, premičninami in nepremičninami, leasing posle, finančno svetovanje.

Obvladujemo celoten splet storitev, ki jih mora ponujati sodobna in uspešna banka.

A to ni vse.

Poslujemo z znanjem, izkušnjami in tradicijo odprtosti, zaradi katere naši partnerji postanejo naši prijatelji. Ne ponujamo le svojih storitev, temveč rešitve problemov.

Širimo bančno mrežo in jo približujemo tistim, ki nas potrebujejo. In zato lahko zapišemo: ena vodilnih slovenskih bank smo prav zaradi Vas, ki sodelujete z nami.

Čisti računi - dobri prijatelji!

