

Iza kulisa - vizualni kodovi mreže

Izložba smještena u prostoru Galerije VN, čije materijalne premise čine zidovi u Ilici 163-a, polazi od internetskih zidova net.cube galerije koji se šire prostorom i vremenom onoliko koliko to dopuštaju izloženi umjetnički radovi. Ipak, izložba “Iza kulisa - vizualni kodovi mreže” ne prenosi, čak i ne prevodi radove izložene u net.cube galeriji, već nastoji ukazati na njihovu nevidljivu materijalnost. Izloženi su predlošci, skice i nacrti važni za proces nastanka *online* radova Darka Fritza, Dine Karadžić i Vedrana Glige, Darka Masneca, Tee Stražičić i Igora Štromajera.



Darko Fritz

No, što znači internetska materijalnost u vrijeme bežičnih mobilnih uređaja koji su umreženi bilo gdje u bilo kojem trenutku? James Bridle je istaknuo sjajan primjer ENIAC-a, jednog od prvih računala koji je zauzimao dvije ogromne prostorije radi čega je bilo potrebno podjednako raditi i unutar i izvan njega. Jedan od matematičara koji je na njemu radio izjavio je kako je ENIAC bio kompjuter unutar kojeg se živjelo. Bridle se na to nadovezuje mišljenjem da se osobno računalo danas nije smanjilo, već su njegove granice toliko ekspandirale da prekrivaju površinu čitavog planeta, i dalje, sve do satelita, što znači da još uvijek živimo unutar računala¹.

Zato prostor Galerije VN postaje potporna struktura umjetničkih predložaka aludirajući pritom na nevidljivu materijalnost mreže. Dina Karadžić i Vedran Gligo autori su scenografije koja funkcionira kao instalacija za sebe, unutar koje su smješteni efemerni “objekti”. Police ostavljaju dojam skela na gradilištu, ljestve vode do radova u nastanku, a središnji prostor omeđen je polutransparentnim najlonima. Scenografija prostora kroz vlastitu estetiku naglašava stvarni proces u pozadini radova koji su internetskim promatračima nevidljivi.

Razotkrivajući nevidljive strukture radova izloženih u galeriji net.cube, koji istovremeno grade online galeriju, naglasak je stavljen na estetske komponente koda i radnih procesa koji stoje iza konačne vizualne reprezentacije rada. Objektifikacija pojedinih programerskih postupaka i njihovo

približavanje publici ukazuje na aktivno sudjelovanje u procesima “izgradnje interneta” koje ne bi trebalo biti dostupno samo uskom krugu tehnički obrazovanih umjetnika, dizajnera i programera. Štoviše, ako se zna gdje i kako tražiti znanje, razina tehničke i medijske pismenosti za aktivno djelovanje na mreži može biti svima dostižna.

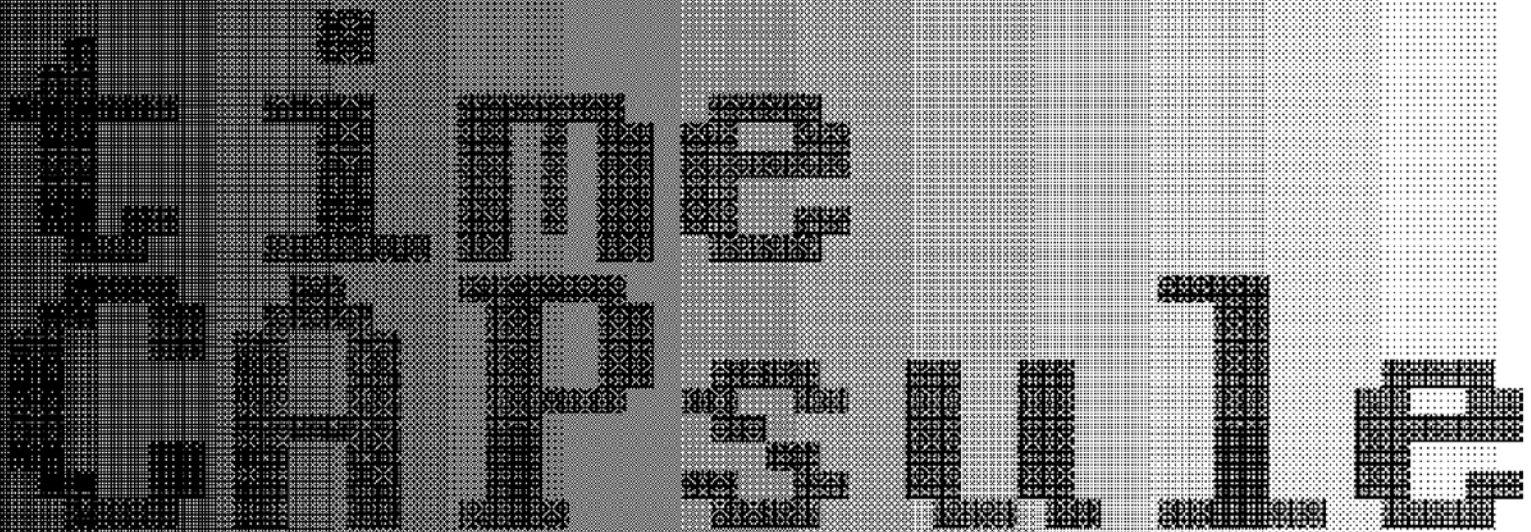
Primjerice, Igor Štromajer je izložio sadržaj svih datoteka koje čine rad *7h!5 !5 no7 4 7357:you'v3 833n w4rn3d*, prikazan u tekstualnom obliku. Rad se sastoji od datoteka čistog teksta (plain text) i binarnih datoteka. Prve sadrže izvorni programski kôd (source code) koji mu služi kao nacrt rada, a druge zapise zvuka ili slike. Stoga će i neupućeni moći čitati datoteke čistog teksta, dok će im binarne datoteke, ispisane isključivo jezikom računala, ostati zagonetka.

Ideja iza rada *7h!5 !5 no7 4 7357:you'v3 833n w4rn3d* kako ju je izrazio Igor Štromajer je:

“m4k3 your own 4r7. do no7 3xp3(7 m3 7o do !7 for you: ! h4v3 no7h!n9 7o 54y 4nd !'m 54y!n9 !7. 7h3 h!9h357 purpo53 !5 7o h4v3 no purpo53 47 411. ! h4v3 no 5p3(!41 m355493. ! w!5h ! d!d. !7 wou!d 83 9r347 !f! h4d on3. a=tF² — 7o f!nd 7h3 4r7, you mu17!p1y 7h3 7!m3 8y 7h3 5qu4r3 of 7h3 for(3.”

timeCAPsule Dine Karadžić i Vedrana Glige osmišljen je kao rad u nastajanju - društvena platforma za izražavanje i (auto)evaluaciju vizionarske misli, futurizma i inovacije. Kreiran je virtualni prostor za komunikaciju projekta i korisnika, kao i korisnika i

4 ⁰¹ James Bridle: Cloud Thinking, MaMa, Zagreb, 2016. preuzeto s: <https://www.youtube.com/watch?v=u41ympKrybM>, 18. veljače 2017.



Dina Karadžić i Vedran Gligo

korisnika te predviđa definiran datum zaključenja komunikacijskog procesa. Kroz ponuđeni set pitanja korisnici predviđaju budućnost na zadani datum da bi po završetku odbrojavanja njihova predviđanja bila rezimirana u zajednički prostor sci-fi inspiracije i komunikacije. U prostoru Galerije VN predstavljene su razvojne skice i vizuali iz situacija koje su bile dio jednog pozadinskog narativa u vremenu kad su Dina i Vedran tek započinjali sa zajedničkim projektima.

U gradnji igre *Dream Control* Darko Masnec je krenuo od glitcha, a kroz postav će biti izloženi slojevi grafičkih datoteka koji su u konačnici činili animaciju slike i teksta. *Dream Control* je anti-video igra u kojoj igrač/ica nema moć kontrole niti odlučivanja. Ideja je da sudjeluje u igri zbog užitka i rekreacije, bez ozbiljne ili praktične svrhe. Oduzimanjem kontrole, Masnec igri oduzima ključnu karakteristiku i pozivom na uživnje u ne-djelovanju ostavlja mogućnost potrage za escape tipkom.

Izloženi su i segmenti rada, probne verzije i tekst radne verzije instalacija Tee Stražičić koje su ranije izložene u fizičkom prostoru Galerije Galženica u Velikoj Gorici na izložbi “Napokon se isplatilo”. U pozadni radova *Vatra*, 2016. i *Močvara*, 2016. naziru se ekonomije digitalne suradnje i okvir unutar kojeg umjetnica djeluje te razmjena vizualnih informacija unutar digitalnih zajednica kreativaca. Dok vatra ukazuje na dinamiku gibanja klupske scene, tako i pojam močvara, osim što asocira na istoimeni klub u kojem su česte audio-vizualne suradnje, može aludirati na stagnaciju kreativnih odnosa.

Rad Darka Fritza se ponešto razlikuje od ostalih zato što ne izlaže predloške koji prethode nastanku internetskog djela, već fizičke interpretacije vizualnog jezika mreže koje izlaže u novom galerijskom kontekstu kao nastavak kontinuirane zamjene medija reprezentacije. Dosadašnji rad *200_OK* [video webcast archive] Darka Fritza dio je serije *Internet Error Messages* koja je započela 2001., a kao prostorna i internetska instalacija izveden je u okviru izložbe *Fields*. Internetska http (Hypertext Transfer Protocol) poruka statusa “200 OK” izvedena je kao hortikularna jedinica u botaničkom vrtu u Rigi 2014. Instalacija i njena neposredna okolina bila je nadzirana video sistemom i uživo emitirana na internetu tijekom tri mjeseca kontinuiranom (pokretnom) video slikom putem *webcasta*. Poruka o statusu “200 OK” pokazuje da je naredba bila uspješna, iako se obično sama poruka nikada ne pokazuje. Rad u okviru net.cube galerije koristi probane snimke iz arhive video nadzora i nakon *webcasta* ponovo vraća sadržaj na internet.

/modify

/interpret

/rules of play

Biografije:

Dina Karadžić

Diplomirala je Malu plastiku i medaljerstvo (BFA+MFA) na ALU Zg 2012. Od 2014. suosnivačica i umjetnička voditeljica umjetničke organizacije Format C [<http://formatc.hr/>], organizacije s fokusom na suvremenom umjetničkom istraživanju i suradničkom stvaralaštvu. Aktivno (su)djeluje u području suvremenih transmedijskih edukativnih praksi; izlaže u području vizualne | digitalne | internetske umjetnosti; radila u poljima stop-animacije i autorskog oblikovanja likova, te freelance ilustracije. <http://formatc.hr/j3dn4>

Vedran Gligo

Samouki je DIY haker / umjetnik / organizator / projektni voditelj. U svojoj svakodnevnoj praksi snažno primjenjuje open source principe, i osnažuje lokalnu zajednicu održavajući besplatne i otvorene digitalne radionice u zagrebačkom AKC, putem hacklab01 projekta [<http://hacklab01.org/>]. Djeluje u području open source kulture, promocije GNU / Linux sustava, frontend web developementa, glitch stvaralaštva, suradničke online umjetnosti velikog razmjera, nezavisne kulturne produkcije, (h)aktivizma (...). <http://v3d.space/>

Darko Fritz

Umjetnik, istražitelj i samostalni kustos suvremene i medijske umjetnosti. Studirao je arhitekturu u Zagrebu i vizualnu umjetnost na Rijkakademie van belvende kunsten u Amsterdamu. Od 1980ih ostvaruje video radove i uživo izvodi audiovizualne kompozicije koristeći tehnike 'proširenog filma'. Kao član projekta Katedrala, 1988. ostvaruje multimedijalnu kompjuterski generiranu interaktivnu instalaciju, a od 1994. ostvaruje umjetničke radove na internetu. Radove predstavlja u galerijskim i muzejskim izlagačkim prostorima te na medijskim, filmskim i video festivalima i u javnim prostorima. Umjetnički rad je predstavio na 18 samostalnih i više od stotinu grupnih izložbi diljem svijeta. Uz odabir suvremene umjetničke produkcije kroz program Siva zona u Korčuli (36 izložbi od 2006. do 2014.), kustos je niza izložbi o povijesti suvremene i medijske umjetnosti od kojih izdvajamo bit international, [nove] tendencije, kompjuteri i vizualna istraživanja, 1961 – 1973, Neue Galerie, Graz, 2007, i ZKM, Karlsruhe, 2008. te Histories of Post-digital: 1960s and 1970s Media Art Snapshots, Akbank Sanat, Istanbul, 2014.

Darko Masnec

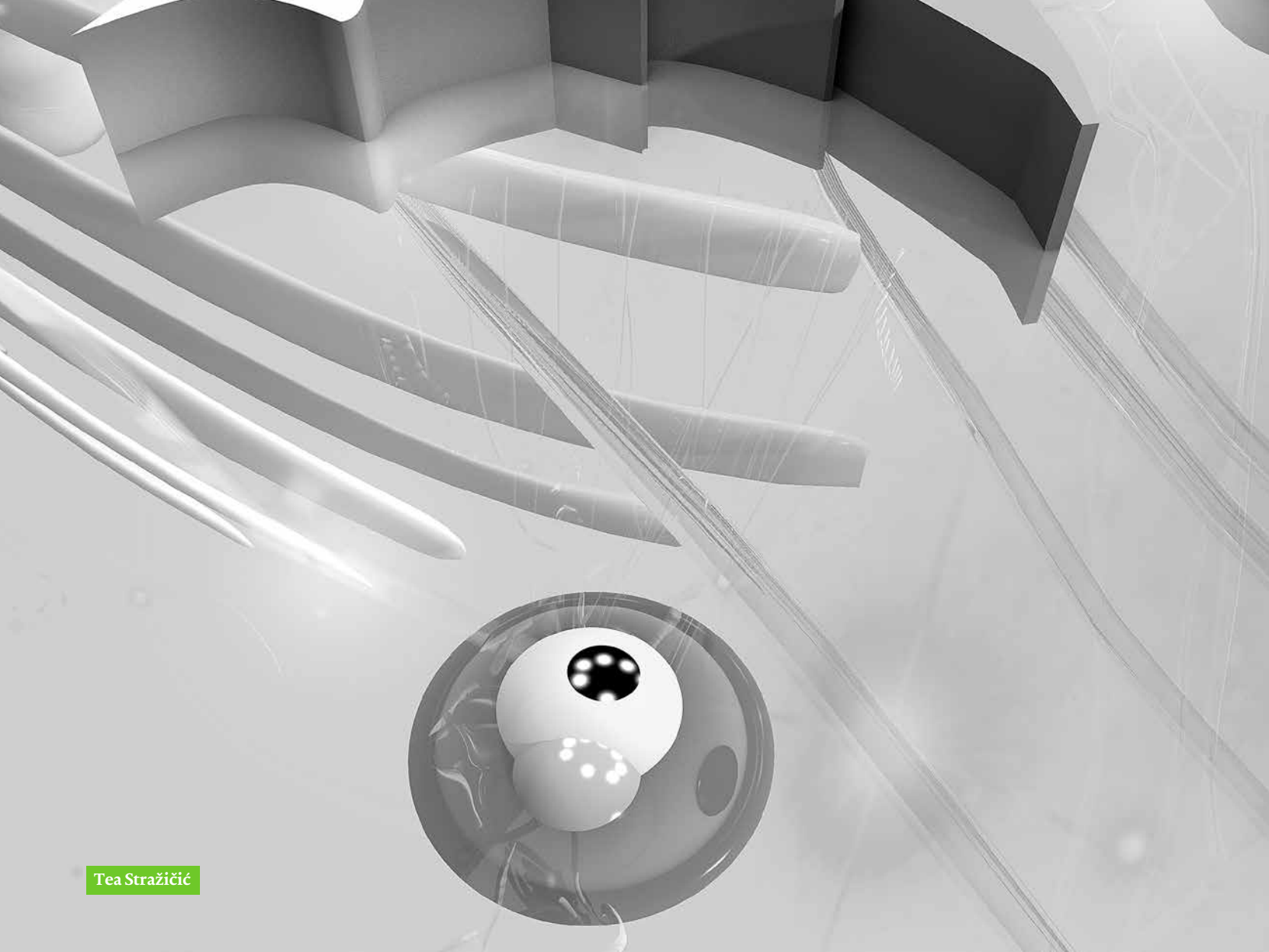
Na Odsjeku za animirani film i nove medije pri Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu drži kolegij Teorija i praksa videoigara. U siječnju 2017. obranio je doktorski rad naziva 'Zagrebačka škola crtanog filma – umjetničke i tržišne prakse u kontekstu videoigara'. Autor je višestruko nagrađivanog animiranog filma "Ja već znam što čujem", radio je kao animator na tri kratka filmska projekta, objavio nekoliko članaka na temu animacije i videoigara te redovito surađuje s Animafestom kao ko-mentor radionica videoigara. U galerijskom kontekstu između ostalog participira i kao pridruženi član umjetničke grupe PIT koja se bavi konceptualnim umjetničkim praksama.

Tea Stražičić

Magistrirala je animaciju pri likovnoj akademiji u Zagrebu. Ilustratorica je i redateljica animiranih filmova koja iza sebe ima i raznolik opus radova poput video igara, iPad aplikacija i digitalnih stripova. Sudjeluje na ASF programu, rezidenciji OW u Danskoj te je trenutno u Los Angelesu. Zajedno sa sestrom Martom Stražičić ima kolektiv za digitalnu animaciju i ilustraciju SCHWESTERN SISTERS i surađuje s Adriatic Animation studiom.

Igor Štromajer

Naziva se pseudo-/para-umjetnikom i intimnim mobilnim komunikatorom (intima.org). Svoj rad je predstavio na brojnim izložbama i festivalima. Njegovi projekti se nalaze u kolekcijama umjetničkih institucija poput Centre Georges Pompidou u Parizu, Museo Reina Sofia u Madridu, Computerfinearts Gallery u New Yorku, i Umetnostne galerije Maribor. U svojim radovima istražuje taktične emotivne pseudo-umjetničke akcije, intimističku gerilu i traumatske low-tech komunikacijske strategije kako bi nadišao političku anksioznost.



Tea Stražičić



Kustoski tim:

Irena Borić je povjesničarka umjetnosti. Djeluje kao kustosica i kritičarka. Suraduje na projektima *Srami se!*(2013) i *net.cube*(2015.-). Recentne izložbe uključuju: *Politics Within* (2014), *U mojoj zemlji palme rastu* (2014), *Akrobacije s kamenjem*(2014), *Pipe Dream*(2015) *net.cube: Napokon se isplatilo!*(2016) i *Stakleni stropovi*(2016). Članica je uredništva nezavisne izdavačke platforme INCA press.

Martina Kontošić kustosica je i voditeljica projekata u kulturi. Bila je kustoska asistentica WHW-a, od 2014. suraduje s Udruhom MAPA Andreje Kulunčić, a od 2015. radi u udruzi Kurziv, nakladniku portala Kulturpunkt.hr. Kurirala je izložbe “Iako, nego, ali onda ipak opet” Ivane Pipal (Galerija Nova, Zagreb 2014.), “Red - usporavanje” (Galerija VN, Zagreb 2015.), “Herojska iscrpljenost” (Galerija Nova, Zagreb 2015.) i dr.

Renata Šparada je povjesničarka umjetnosti te objavljuje članke i likovne kritike u časopisima *Vijenac*, *Zarez*, *Kontura* te internetskim portalima Kulturpunkt i Pogledaj to. Za kustosicu se usavršila u Muzeju za umjetnost i obrt.

Tri kustosice od 2015. suraduju na net.cube projektu koji nastoji osigurati uvjete za umjetničke internetske projekte i poticati domaće internetsko stvaralaštvo, njegovo kontekstualiziranje i mapiranje. Program se ostvaruje kao internetska galerija netdotcube.org i diskurzivni program koji čine predavanja i izložbe u fizičkom prostoru. Krajem 2016. u Galeriji Galženica zajedno su kurirale izložbu o ekonomijama virtualnog svijeta “Napokon se isplatilo!”.