

OpenLab_WonderLab

Sanja Kojić Mladenov

Projekat *WonderLab* predstavlja konstrukciju međusobno povezanih umetničkih, edukativnih, naučnih, tehničkih i performativnih sadržaja koji ukazuju na povezanost umetnosti, prirode, nauke i tehnologije, oblasti koje se međusobno prožimaju u savremenim umetničkim teorijama i praksama, o čemu svedoče eksperimenti pojedinaca i mnogi recentni međunarodni festivali, publikacije i događaji na regionalnoj i internacionalnoj umetničkoj sceni. Cilj projekta je podsticanje kreativnosti i eksperimenta ukrštanjem umetnosti i prirodnih nauka, rezultata novih istraživanja i mogućnosti savremene tehnologije, i to kroz intermedijску i postmedijскую umetničku praksu. Poslednjih godina vidljivi su pomaci takve prakse kod nas, te je neophodno omogućiti polaznu platformu i institucionalnu podršku za razvijanje lokalne umetničke scene i njeno povezivanje / umrežavanje sa protagonistima međunarodne, naročito regionalne scene.

Početak razvoja medijske umetnosti obeležen je zainteresovanošću umetnika za korišćenje novih tehnoloških mogućnosti, upotrebu novih alata (kamera, kompjutera, projektoru i sl.), često zaokupljenih fascinantnim efektima koji se kroz takvu praksu mogu proizvesti, te potrebom za beleženjem privremenih umetničkih događaja i procesualnih situacija, u cilju arhiviranja umetničkih aktivnosti. Takav vid pristupa karakterističan je za 70-e i 80-e godine 20. veka, te mnoge konceptualne umetnike regiona ex-Jugoslavije, koji u to vreme prvi počinju da koriste savremenu tehnologiju. Tokom vremena se sve više razvija kritička medijska praksa, naročito tokom 90-ih godina, usmerena najviše na analizu mas-medijske kulture i aktuelnih političkih događaja koji su u to vreme razarali poznati geopolitički i socijalni kontekst jugoistočne Evrope. Tokom 21. veka postepeno se sve više razvija nova generacija umetnika koji sa lakoćom koriste mogućnosti savremene tehnologije, eksperimentišu s njima, istovremeno kritikujući njihove sisteme, zakonitosti i posledice koje njihova upotreba proizvodi.

Potreba za eksperimentisanjem, interdisciplinarnim pristupom, inoviranjem poznatih umetničko-naučnih tehnika i metoda, ispitivanjem novih sadržaja, kritičkim posmatranjem konzumerskog društva, naučnim otkrićima, zatvorenim tehničkim sistemima i rekonstruisanjem nametnutih mehaničkih naprava postaje sve prisutnija kod mnogih umetnica i umetnika zainteresovanih za probleme uticaja savremene tehnologije na društvo. Nova generacija umetnika odrastala je kroz upotrebu tehničkih pomagala, prateći njihovu ekspanziju poslednjih godina, koja je dovela do promena u načinu rada, međusobnoj komunikaciji, te niza novih situacija koje sve više utiču na svakodnevni život pojedinaca, menjajući ustaljene navike, obrasce ponašanja i vrednosni sistem društva.

Teorijsku bazu takve prakse čine neki od stavova Feliksa Gatarija (Félix Guattari), Žila Deleza (Gilles Deleuze), Rozalind Kraus (Rosalind Krauss), Leva Manoviča, Petera Vajbla (Peter Weibel), Hauarda Slejtera (Howard Slater) i mnogih drugih, koji analiziraju poziciju medija u vizuelnoj umetnosti, kritikujući dominantni okulocentrični estetski koncept, nasuprot afirmaciji konceptualizovane haptičke, afektivne, pulsirajuće (telesne) percepcije u post(novo)medijskom svetu umetnosti, uz težnju ka proširivanju postmedijske prakse na konceptualnu umetnost, instalacije i relaciju estetiku (Rosalind Kraus) ili širenju novih umetničkih formi heterogenih u svojoj materijalnosti, sa naglaskom umetnika na „sociološkim“, a ne materijalnim svojstvima rada, te usvajanju digitalnih alata proizvodnje, skladištenja i distribucije koje koriste masovni mediji (Lev Manovič).

Analizom pojedinih umetničkih istraživanja uočavamo nekoliko vidljivih strategija delovanja savremene postmedijske prakse, među kojima se mogu izdvojiti: bioart, *sound art*, *device art* (*DIY* i *DIWO* praksa), net i *web art*, VR art, lumino-kinetička, interaktivna, haptička, robotska, kibernetika, hibridna umetnost i slično, bez jasno postavljenih granica i međusobnih podela, te

ostavljajući prostor za dalji razvoj i međusobne relacije. Koncept izložbe *WonderLab* nije okrenut jednoj specifičnoj pojavi već ima tendenciju ukazivanja na široke mogućnosti povezivanja umetnosti, prirode, nauke i tehnologije kroz rad uključenih umetnika i umetnica: Albena Baeva (BG), Marko Batista (SL), Wu Chi-Tsung (TW), *diStruktura* (RS), Spartak Dulić (RS), Izvanredni Bob (RS), Dragan Ilić (USA/RS), Mirko Lazović (RS/NL), Darija Medić (RS), Špela Petrič (SL), Robert Pravda (RS/NL), Radiona.org (HR), Marica Radojčić (RS), Robertina Šebjanič (SL), Maja Smrekar (SL), Saša Spačal (SL), Saša Tkačenko (RS), Isidora Todorović (RS), Zoran Todorović (RS), Projekat 0 (RS) i kroz istraživanja Centra za intermedijску i digitalnu umetnost MSUV (*Apsolutno*, Predrag Šidanin, Vladan Joler, Stevan Kojić, Nataša Teofilović...).

WonderLab teži formiranju laboratorije unutar muzejske tradicionalne prakse, bez težnje za otkrivanjem velikih naučnih ideja i istina, na kojima insistiraju prave naučne laboratorije, već radi omogućavanja slobodnog umetničkog delovanja, eksperimentisanja i rekonstrukcije postojećih, tradicionalnih umetničko-institucionalnih sistema. Mnogi pozvani umetnici usmereni su ka korišćenju *open source* hardvera, *hakovanja* zatvorenih sistema i primene *uradi sam* filozofije (*DIY* i *DIWO*), recikliranjem različitih elektronskih uređaja, od starih mehaničkih do novijih tehnoloških sprava, ukazujući na potencijal mašina i široke mogućnosti konstruisanja novih naprava. U pitanju je karakteristična praksa umetnika na Zapadu, poznatih kao *makers*, kojima je osnovni koncept rada eksperiment u multidisciplinarnim projektima i kritika nametnutih ekonomsko-tehničkih sistema.

Pojedini umetnici se bave istraživanjem kretanja informacija kroz različite medije i ispitivanjem mogućnosti pretvaranja vizuelnog impulsa u audio ili motorički signal, i obrnuto, upotrebom različitih senzora koji reaguju na kretanje osoba u prostoru, svetlosne ili zvučne promene, te koji koriste jednostavne ili napredne softvere, arduino i druge mikroprocesore. Interakcija između mašine – prostora / zvuka/ svetla – čoveka i/ili biljnog, životinjskog i *nano* organizma sve je prisutnija kroz kritičko analiziranje tradicionalnih znanja i želje za propitivanjem različitih pojava i odnosa: od ispitivanja klimatskih uslova, prostornih ograničenja, svetlosnih i zvučnih pojava do odnosa „žive“ i „nežive“ prirode, mutacija organizama, biodiverziteta i životnog ciklusa.

Kritika konzumerskog sistema i upotrebe *user friendly* zatvorenih tehničkih uređaja, koje ne možemo da menjamo i prilagođavamo sebi, takođe je jedna od prisutnih ideja u mnogim radovima, kao i ispitivanje internetskih sloboda i digitalnih prava, mogućnosti bloga, društvenih mreža, komunikacije i razmene informacija.

Takvi vidovi umetničkog aktivizma poslednjih godina postaju sve prisutniji, kako na internacionalnoj umetničkoj sceni tako i regionalnoj, kroz umetničke projekte, među kojima su: Ars Electronica - Linc; Device Art i Touch Me Festival Kontejner - Zagreb; Kiblix_Multimedijски centar KIBLA - Maribor; Soft Control – Maribor - Slovenj Gradec - Beograd - Rijeka_Prag - Riga- Barselona- Porto; Share foundation – Beograd – Bejrut - Rijeka; Resonate - Beogradski novomedijski festival - Beograd; HackteriaLab - Bangalor, te aktivnosti organizacija kao što su: Centar za nove medije Ljudmila_Ljubljana, Galerija Kapelica - Ljubljana, Radiona - Zagreb; Galerija 12Hub - Beograd, Institut za fleksibilne medije Napon - Novi Sad, Media Space – RIXC - Riga; CIANT – Internacionalni centar za umetnost i nove tehnologije (*International Centre for Art and New Technologies*) - Prag; KSEVT – Kulturni centar Evropske svemirske tehnologije (*Cultural Centre of European Space Technologies*) - Slovenija, CERN – Evropska organizacija za nuklearna istraživanja - Ženeva i mnogi drugi.

Kao segment razvoja medijske i postmedijske prakse Muzej savremene umetnosti Vojvodine je osnovao Centar za intermedijску i digitalnu umetnost (2013) sa ciljem mapiranja, sistemskog

proučavanja, sakupljanja, zaštite i prezentacije intermedijskih praksi i digitalne kulture. U njegovom sklopu je započeto kolekcioniranje umetničkih dela (kompjuterska, net i *web* umetnost, umetnost virtuelne realnosti, video-igre, 3D animacija, bioart, *device art*, medijske instalacije, zvučna umetnost, akcija, intervencija, umetnost u javnom prostoru i performativni oblici umetnosti [performans, *body art*, parateatar...]), praćeno uvođenjem novih muzeoloških metoda arhiviranja i zaštite. Projekat *WonderLab* je zamišljen kao otvoreni javni segment rada Centra za intermedijsku i digitalnu umetnost, okrenut afirmaciji interdisciplinarnih i hibridnih pristupa umetnosti, razvoju medijske i postmedijske prakse, kritici ekonomski vodećih medijskih sistema, kao i nastavku uvođenja novih funkcija Muzeja u odnosu na različite procese u savremenoj kulturi.

Projektom *WonderLab* se započinje okupljanje umetnika, umetničkih grupa, kustosa, teoretičara i naučnika iz Srbije, regiona bivše Jugoslavije i internacionalne scene, koji imaju mogućnost da prezentuju svoje radove na izložbi, kroz predavanja, AV performanse i radionice koje su okrenute uključivanju lokalnih stvaralaca i studenata zainteresovanih za medijske instalacije, bioart, *device art*, *sound art* i sl. Koncept projekta je usmeren ka afirmaciji dijaloga i razmene znanja među učesnicima, ka razvoju postmedijske umetničke prakse proistekle iz kritike savremenog okruženja i ukazivanju na značaj otvorenosti ka publici i njenom uključivanju u umetničko-tehnološko-muzeološku praksu.