



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

Neubergerjeva ul. 25
SI - 1000 Ljubljana

aksioma@aksioma.org
www.aksioma.org

Ljubljana, 25. februar 2014

MEDIJSKO OBVESTILO

Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana predstavlja:

Pablo Garcia

Dogodivščine v virtualnosti (Adventures in Virtuality)

Samostojna razstava

www.aksioma.org/adventures.in.virtuality

Aksioma | Projektni prostor

Komenskega 18, Ljubljana

2. – 18. april 2014

Odprtje razstave in predstavitev umetnika: sreda, 2. april 2014, ob 19. uri



Fotografiji za brezplačno objavo sta na voljo na naslovu:

<http://www.aksioma.org/press/adventures.in.virtuality.zip>



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

Pablo Garcia

Dogodivščine v virtualnosti (Adventures in Virtuality)

Ob koncu prejšnjega stoletja smo začeli izraz »virtualno« enačiti z izrazom »digitalno«. Toda Pablo Garcia trdi, da je »virtualnost – sistematični približek in reprezentacija realnosti – obstajala že dolgo pred računalniki« in se manifestirala v perspektivi, v optiki, uporabljeni pri izdelovanju podob, in kasneje v fotografiji in filmu. »Računalnik – »digitalnost« – je povsem odvisen od več tisočletij virtualnosti.« Sprehod skozi to predzgodovino ni le fascinantno potovanje po medijski arheologiji; je tudi način prevpraševanja našega lastnega, sodobnega dojemanja starih oblik reprezentacije in vpliva tehnologije na umetniško ustvarjanje skozi zgodovino; to je način prevpraševanja domnevne »novosti« sodobnih dosežkov in razvoja; to je pogled v preteklost in vnovično odkritje poskusov in raziskav, ki so se končali v slepi ulici, morda pa ob tem odkrijemo tudi, kako se ti poskusi in raziskave vklapljajo v svet, v katerem živimo.

Dogodivščine v virtualnosti je razstava, ki zajema nekatere od nedavnih sprememb v delu v Ameriki živečega ustvarjalca Pabla Garcie, vse pa so povezane z njegovim časovnim popotovanjem po teh »več tisočletjih virtualnosti«. Začne se z *NeoLucido – Prenosno camero lucido za enaindvajseto stoletje* (*NeoLucida – A Portable Camera Lucida for the 21st Century*, 2013–2014), projektom, ki je nastal v sodelovanju z Golanom Levinom. *NeoLucida* je poskus vnovič ustvariti *camero lucido* in jo ponuditi trgu po dostopni ceni; *camero lucida* je bila zelo učinkovito orodje za ročno risanje, ki ga je leta 1807 patentiral Sir William Hyde in ki so ga skozi celotno devetnajsto stoletje uporabljali slikarji in ilustratorji, saj jim je omogočalo natančno risanje človeških figur.

Stare *camere lucide* so dandanes zelo drage, njihova uporaba pa je zapletena. *NeoLucida* pa je lahka, trpežna, majhna in skoraj v celoti sestavljena iz montažnih elementov, izdelanih na Kitajskem, ki so zlahka dostopni. Prototip je nastal s pomočjo Kickstarterjeve kampanje, v skladu z načeli filozofije odprtega vira (Open Source) pa so navodila za izdelavo lastne *camere lucide* dostopna na temu namenjenem spletišču. *NeoLucida* je provokativna izjava: »Pri izdelavi *camere lucide* za enaindvajseto stoletje je naš namen spodbuditi interes za medijsko arheologijo – za tesno prepleteno zgodovino vizualne kulture in tehnologij za ustvarjanje podob. To osupljivo napravo bi radi naredili dostopno študentom, umetnikom, arhitektom in sploh vsakomur, kdor rad riše življenje. Rešena pozabe, *NeoLucida* roti celo generacijo umetnikov, naj zastavijo vprašanje: »Kaj če bi lahko sledil obrisom vsega, kar vidim?« In: »Kako bi umetniki v devetnajstem stoletju lahko videli svet?« In: »Kako bi se risanje obrisov človeških figur lahko vključilo v sodobno umetnostno izobraževanje?« In: »Kakšen je zgodovinski odnos med umetnostjo in tehnologijo?«

Konceptualni namig na stare mojstre vizualnih ukan in raziskovalce je poteza dveh nedavnih projektov Pabla Garcie, *Memento Mori (Catoptric)* in *Profilograf (Profilograph)*, 2012). Prvi je ironični poseg v javni prostor, ki se poigrava z vsesplošno navzočnostjo ukrivljenih »zrcal«, kot so kromirane in položene cevi, ki se pojavljajo povsod, od kopalniške napeljave do pisarniškega pohištva. Od sedemnajstega stoletja naprej se ukrivljena zrcala uporabljajo za ustvarjanje podob, ki so videti abstraktne, dokler ne uzremo njihovega odseva v ukrivljenem ogledalu, ki je nameščeno na točno določeno mesto v prostoru, v tem trenutku pa postanejo običajne, realistične podobe. Ta proces so skupaj z anamorfozo (pri kateri je podoba projicirana pod kotom na neko ploskev, in sicer tako, da jo je mogoče videti le z izhodiščne točke projekcije; takšna je, denimo, lobanja v sloviti mojstrovini Hansa Holbeina *Ambasadorja*) pogosto uporabljali za šifriranje sporočil v drugih kompozicijah. V večini primerov je bilo to sporočilo nekakšen »memento mori« (pomni, da si smrten). *Memento Mori (Catoptric)* je natisnjena in že izrezana popačena podoba lobanje, izdelana v različnih velikostih



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana

oziroma z različnimi premeri, da se prilega različnim cevem in da jo je torej mogoče zlahka namestiti povsod, kjer je mogoče proizvesti odsev, da nagovarja nič hudega sluteče občinstvo.

Profilograf, po drugi strani, uporablja proces, imenovan profilografija, ki ga tvori risanje niza zaporednih obrisov ali profilov in ki ga je ustvarjalec vključil v programsko opremo, da ustvarja prehode med danimi nizi zaporednih podob. S tem je Garcia v *Profilografu* (po Dürerju) šest obraznih profilov, ki jih je Albrecht Dürer predstavil v *Štirih knjigah o človeških proporcijah*, spremenil v en sam profil. Premikanje podob, ki izpodrivajo druga drugo, ustvarja nove obraze, ki so izpeljani iz Dürerja, a ki jih v njegovi obravnavi analognosti ni mogoče najti. Potem ko je to formo oblikoval v zaprto zanko, jo je natisnil s 3D tiskalnikom in jo namestil na vreteno, ki ga poganja motor. Ko se delo vrti, svetloba ustvarja senco ob robu profila in oživlja spreminjajoči se obraz. V *Profilografu* (po *Muybridgu*) je 12 podob Eadwearda Muybridgea (Pl. 624), ki upodabljajo konja v teku, s pomočjo profilografije spremenil v en sam neprekinjen profil in ga nato preoblikoval v tridimenzionalni model, tridimenzionalni natisnjeni prototip in bronast kipec.

In končno projekt *Venera spletne kamere* (*Webcam Venus*, 2013), ki je nastal v sodelovanju z Addie Wagenknecht, raziskuje upodabljanje golote v muzejskih slikah in v spletnih »sexcam« performansih. Ustvarjalca sta izvajalce slednjih prosila, naj upodobijo klasične umetnine, kot so Tizianova *Venera iz Urbina*, Leonardova *Mona Liza*, Rafaelov *Portret mladega dekleta* (*La Fornarina*) ali *Ženska z glavnikom* Edgarja Degasa, in nato sta jih pri tem snemala. Potem sta obe inačici teh podob postavila drugo ob drugo. Delo je eksperimentalni poklon tako likovni umetnosti kakor tudi manj vzvišenemu fenomenu spletnih kamer in raziskuje koncepte lepote in obscenosti, cenzure in spletne kulture.

Pablo Garcia (www.pablogarcia.org) je docent na Oddelku za sodobne prakse v Šoli za umetnosti, Inštitut v Chicagu. Po izobrazbi je arhitekt, v njegovem nedavnem delu pa se je odvil prehod od oblikovanja po naročilu k mednarodno razstavljenim umetniškim delom, provokacijam in raziskavam. Pred tem je Pablo predaval na Univerzi Carnegie Mellon, na Parsonsovi šoli za oblikovanje in na Univerzi v Michiganu. Od leta 2004 do leta 2007 je kot arhitekt in oblikovalec delal tudi za Diller Scofidio + Renfro. Arhitekturo je študiral na univerzah Cornell in Princeton.

Produkcija razstave: Aksioma – Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana, 2014
www.aksioma.org

Umetniški vodja: Janez Janša
Producentka: Marcela Okretič
Izvršna producentka: Sonja Grdina
Odnosi z javnostjo: Mojca Zupanič
Tehnični vodja: Valter Udovičič

Koprodukcija: FH JOANNEUM - Communication, Media and Interaction Design, Graz

Program zavoda Aksioma podpirata Ministrstvo za kulturo RS in MOL- Oddelek za kulturo.
Sponzor: Datacenter d.o.o.



AKSIOMA

Zavod za sodobne umetnosti
Ljubljana



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



Mestna občina
Ljubljana

datacenter

Kontakti:

Mojca Zupanič, 041 924 515, mojca.zupanic1@gmail.com

Aksioma | Zavod za sodobne umetnosti, Ljubljana

Neubergerjeva 25, 1000 Ljubljana, Slovenija

www.aksioma.org