



- 10.00 / Pozdrav, predstavitev
- 10.15 / Tatjana Welzer, Zbirka podatkov
- 11.15 / Maja Breznik, Kultura danajskih darov: od mecenstva do avtorstva
- 12.15 / Miha Vipotnik, Arheonavti
- 13.15 / Pogovor/Kosilo
- 15.00 / Igor Španjol, Sodobne vizualne prakse
- 16.00 / Melita Zajc, Identiteta v dobi računalnikov
- 17.00 / Pogovor

Kultura kot podatkovna zbirka

Po petnajstih letih računalniškega festivala v Mariboru moramo ugotoviti, da je projekt uspel. Danes je vsa umetnost računalniška. To postavlja nove izzive za računalniško umetnost, pa tudi za umetnost in družbo. Temu posvečamo letošnji simpozij. Z digitalnimi in računalniškimi tehnologijami so postale že ustvarjene umetnine in druge kulturne vsebine hitro, široko in splošno dostopne. Kulturna dediščina je postala zbirka podatkov, družbeni procesi, vključno s procesom oblikovanja identitet, so vse bolj podobni procesu izbire iz menija. Kar smo nekoč razumeli kot interaktivnost, je danes le omejen izbor iz vnaprej določenih možnosti. Nove vsebine nastajajo kot predelava že obstoječih vsebin, sodobna kultura je ironična in samorefleksivna, umetnost pa se namesto ustvarjanja zaključenih del posveča procesom in transformacijam. Ustvarjalnost postaja izbira, družben status avtorja kot ustvarjalca je odvisen od konteksta in predmet dogovarjanja. Če je bil v času Iztrebljevalca (1982) problem, kako prepoznati stroje, ker so bili ti vse bolj podobni človeku, je danes problem ta, da je prepoznanje človeka odvisno od strojev, to pa postavlja pod vprašaj samo identiteto človeka.

Tatjana Welzer, Zbirka podatkov

“Vse je bolj preprosto kot si mislimo in hkrati bolj kompleksno kot si predstavljamo”. (Johann Wolfgang von Goethe). Sodobne informacijsko komunikacijske tehnologije segajo v vse pore našega življenja od izobraževanja, nakupovanja, preko zdravljenja in vse do kulture. O kulturi beležimo kopico potrebnih in nepotrebnih podatkov, koristimo tehnologijo za ustvarjanje in predstavljanje in kulturne stvaritve neodvisno od področja in tehnologij shranjujemo v podatkovnih bazah. Kaj pa je sploh podatkovna baza oz. podatkovna zbirka, produkt sodobnega sveta ali samo drug način že zelo dobro znanega skladiščenja v vrečki, zaboju ali na disku? Kaj prinaša v svoji sodobni rešitvi in kaj v njej res shranjujemo. Kakšna je razlika med podatkom in informacijo? Podatkovno bazo bomo v predavanju demistificirali in jo predstavili kot preprosto dejstvo shranjevanja, a hkrati opozorili na morebitne pasti za vsevedne, z odgovori na prej zastavljena vprašanja.

Maja Breznik, Kultura danajskih darov: od mecenstva do avtorstva

Kulture/umetnosti ne moremo razumeti na podlagi zagotavljanja o njeni vzvišenosti, brezčasnosti in izjemnosti, temveč v okviru njene zgodovinske vpetosti v konkretne ideološke, politične in ekonomske konflikte. Renesnančno mecenstvo se po navadi jemlje kot izraz dobrodelnosti in omikanosti donatorjev, katerega stranski produkt je ugled v družbi. Dejansko pa so mecen, družina Medici na primer, s svojimi donacijami plačevali – namesto odpustkov Cerktvi – pokoro za tedaj strogo prepovedane davčne prevare in oderuške finančne posle, v kar so bili poleg drugih vpleteni tudi sami papeži. Mecenstvo je ožilo javni prostor, da bi aristokracija lahko krepila svoje zasebno bogastvo in reproducirala svojo politično moč. V analizi kulture in umetnosti 20. stoletja bomo opozorili na ekonomsko ozadje pravnega varstva avtorskih pravic in zaščite intelektualne lastnine. Na primeru knjižne in glasbene produkcije bomo pokazali, da avtorsko pravo služi predvsem založbam in medijskim korporacijam, čeprav je nastalo zavaljo ekonomske zaščite avtorja. Založbe prodajajo avtorska dela kot svojevrstno tržno blago, saj nad njim obdržijo »avtorsko oziroma sorodno« lastninsko pravico, da lahko (povsem legalno!) ob vsakem predvajanju, posojanju ali recitiranju ipd. – obliki uporabe – od kupca zahtevajo rento oz. odškodnino. Tovrstne rente se širijo na vse več področij in že krepko posegajo tudi v javni prostor, saj si nekaterih stvari npr. v knjižnicah ali na internetu ne moremo več sposoditi brezplačno.

Miha Vipotnik, Arheonavti

(Umetniško delo, grafični zapis dogodka, video dokument, napovednik arheonavske poti.) Polje umetnosti in polje ustvarjanja razumem kot relevantno mešanico sodobnih umetniških praks in zgodovinenja, tudi subjektivnega. Rekonstrukcija podobe in reorganizacija in nadgradnja interdisciplinarnega, predvsem pa televizijskega projekta iz leta 1979 Videogram 4, ki ga predstavljam na letošnji MFRU, se ukvarja s sodobno kulturo kot večplastnim in kompleksno strukturiranim arhivskim gradivom. Je delovanje in proces, ki ga moram obvladati in bogatiti ali pa bo izginil. Arheološko saniranje video trakov in prenos izginjajočih posnetkov je postal pomemben del novega projekta v nastajanju, ki motivira zaznavo in usmerja razum starajočega sebe v predelavo že obstoječih vsebin. Predelati nekaj, kar sem naredil in shranil, nekaj, kar sem predvidel za prihodnost, je nerazdružljivo povezano s snemalno tehnologijo. Ko ta zastara, postane del vzporednih raziskovalno-ustvarjalnih procesov ali pa konča na smetišču.

Igor Španjol, Sodobne vizualne prakse

Najpomembnejša lastnost kapitalističnega gospodarstva in oblasti je še vedno zanašanje na informacije in podatke. To v veliki meri velja tudi za evolucijo pravnega statusa komercialnega in korporativnega diskurza in za evolucijo umetnosti v dobi digitalnih medijev. Ne samo, da spričo dinamike političnih in ekonomskih sistemov in pospešenega pretoka informacij ni več mogoče podpirati grobe delitve na intelektualno urejenost sveta in nezavedno, subjektivno in emocionalno naravo ustvarjalnega procesa, temveč je umetnost bolj kot kadarkoli prej postala produktivni del družbene in ekonomske menjave. Sodobne vizualne strategije temeljijo na principih podatkovnih zbirk, obdelave podob, vizualizacije in simulacije. Kot pravi Lev Manovich, v umetnosti novih medijev ne gre za nove načine predstavljanja sveta, temveč za dostopnost predhodno akumuliranih medijev in nove načine njihove rabe.

Melita Zajc, Identiteta v dobi računalnikov

Ali androidi sanjajo električne ovce vpraša Philip K. Dick v svojem romanu iz leta 1968, na osnovi katerega Ridley Scott posname kulni film Iztrebljevalec (Blade Runner 1982). Obe deli sta oblikovali popularno predstavo o nevarnostih prevlade računalniških tehnologij. Govorita o situaciji, ko so se stroji tako zelo prilagodili ljudem, da razliko med njimi prepoznajo samo posebni strokovnjaki, iztrebljevalci. Problem nastopi, ko se izkaže, da je tudi ženska, v katero se zaljubi Deckard, najboljši med njimi, replikant. Že režiserjeva različica filma vprašanje, kaj pomeni biti človek, ponese za korak dlje, saj da slutiti, da je replikant sam Deckard. Danes je takorekoč vsa kultura digitalna, vprašanje, kaj pomeni biti človek pa je postavljeno na glavo. Postopki identifikacije, ki so od izuma fotografije dalje vse bolj domena tehnologij, so z biometričnimi metodami povsem v rokah strojev. Kako prepoznati stroj ni več problem, pač pa je prepoznanje ljudi v rokah strojev. Kaj to pomeni za identiteto človeka, na to ne umetnost ne znanost nimata odgovora.