

HAIP

hack//act//interact//progress

hekamo//aktiviramo//interaktiviramo//prihodnost

//HAIP10 NOVA NARAVA//

23.–26. november 2010

O festivalu

Ideja o festivalu HAIP se je porodila znotraj kolektiva Multimedijskega centra Kiberpipe, ki deluje v okviru Zavoda K6/4 v Ljubljani. HAIP je bienalni festival, ki se je pričel leta 2004. Festival, ki ostaja družbeno aktualen, obravnava teme in izpostavlja problematike polja intermedijske umetnosti in najnovejših komunikacijskih tehnologij. Mednarodni festival HAIP predstavlja tako dela mladih obetavnih, kot tudi uveljavljenih umetnikov, teoretikov, kreativnih inženirjev in skupin, ki so usmerjeni v vrhunske, na ravni praktične ali ideološke izbire z odprtimi standardi podprte umetniške prakse. Zato se bodo na festivalu predstavili posamezniki in skupine, ki s svojim delovanjem kreativno in kritično obravnavajo družbeni razvoj in napredek, v katerega smo v razcvetu raznolikih možnosti in izbire vključeni vsi. S tem fokusom festival HAIP podpira raziskovanje in ustvarjanje tistih sodobnih umetniško-znanstvenih praks, ki presegajo meje posameznih zvrsti in vsebin. O tem priča tudi ime festivala »HAIP«, ki je kratica za »Hack-Act-Interact-Progress«.

/ Festival obsega: /

- predavanja
- delavnice
- razstavo umetniških del/prostorske intervencije
- performanse
- klubski večer

/O festivalski temi/

Nova narava

Obdelovanje podatkov skozi sintezo, manipulacijo in karakterizacijo snovi na atomarni in molekularni ravni, ki omogoča kreiranje t. i. nanostrukturnih materialov, odpira razmišljanja o novih nivojih avtonomije in živosti neke snovi. Ob vzpostavitvi razumevanja uporabe snovi, ki jo modificiramo na ravni atoma kot večsmernega medija, se fokus usmeri k specifikam in (ne)materialnosti vmesnih prostorov - k vsebinam, kvantno preoblikovanim skozi te prostore, kar pomeni vzpostavitev umetniškega medija na neki čisto novi – atomarni in subatomarni ravni.

Tako v poetičnem kot izvedbenem smislu se pojavlja ideja o tem, da lahko z manipulacijo snovi na atomarni ravni (pre)oblikujemo realnost. Vendar naš motiv

raziskovanja tega znanstvenega področja ne temelji na površini fascinacije nad pravljíčnostjo »fantastičnih« podob, ki jih s tovrstnimi procesi lahko izvedemo in tudi ne na ravni suhoparnega povezovanja znanosti in umetnosti, kjer umetnost dostikrat zgolj ilustrira znanost, obe polji pa nimata vzpostavljenega dialoga o vzajemnih potencialih. Naš motiv izhaja iz intence po vzpostavitvi analitičnega diskurza na podlagi paradigme povezovanja umetniškega koncepta, kreativnega programiranja, DIY elektronskih sistemov in (ne)žive narave v novo izrazno vsebino.

Nanokristale lahko pojmuemo kot ready-made, ki se sicer ne manifestirajo v obliki enkratno izbranih statičnih objektov, ampak kot konstantno spreminjajoče se manipulirane situacije/informacije/sampli. Tovrstne morebitne nepredvidljive dinamike in hibridna križanja različnih (an)organskih snovi z različnimi drugimi, bolj mehanskimi in softverskimi mediji aktivirajo zavest o nano-kibernetski realnosti. Na ta način se vzpostavlja domena, v kateri preneha delovati percepcija kartezijanskega pogleda na svet, saj tu vedenje o prostoru postane spremenljivka nihanja med znanim - vidnim in tujim - nevidnim.

Ti fenomenološki procesi so preoblikovana razmerja v sodobnem življenju in ne nekakšna narava in kultura sama po sebi. Da bi umetnost učinkovala subverzivno v razmerju do (nadzornih) mehanizmov, kakršne omogočajo informacijske tehnologije, mora biti doživeta kot nenehna antikultura, dostopna vsem. Zato si tu prizadevamo demokratizirati umetnost v povezavi z nano - tehnologijo in - znanostjo, kjer je možno snovi preoblikovati v realnem času na ravni njihovega atomarnega delovanja. Tovrstna akcija je na neki ravni torej združena s politično akcijo oziroma z afirmativno in utopično gesto, ki prelamlja z uveljavljenim estetskim okusom in odpira področje neznanega, še neartikuliranega in nereflektiranega, kjer se soočamo s potrebo po reorganiziranju svoje lastne percepcije in posledično delovanja.

Tovrstni procesi pomenijo personifikacijo medija, ki se vzpostavi v povezavi med podatkovnim abstraktnim prostorom in realnim prostorom snovi. Kemijska enačba kot znanstveni model torej tu ne funkcioniira več kot distribucijski hermetični znanstveni medij, ampak namesto tega kot avtopoetični feedback sistem in hkrati kot virtualni prostor za odprto/večsmerno komunikacijo, (pre)oblikovano, (pre)programirano, sintetizirano in na novo karakterizirano s strani uporabnika/umetnika. Interaktivnost z odsotnostjo taktilnega se tu manifestira v transcendenci »čutov kot monokularnih podob v binocularnem gledanju« (Maurice Merleau-Ponty). Takšen perceptivni okvir razpira večsmerno realnost, v kateri realnost kot dejanska organska in anorganska prezenca razkriva nove karakteristike dojemanja prostorskih razsežnosti, ki lahko preoblikujejo in redefinirajo pojmovanje našega bivanja.

Skozi razvoj nove narave, ki je obenem potencialno izhodišče za razvoj nekega novega umetniškega izraza, nas tako na teoretični kot na empirični ravni torej zanima večmedijski kvantno/kemijsko generirani nanosistem – (an)organska kinetično nano-kibernetska skulptura, ki ima že sama po sebi performativne lastnosti. Naj bodo tako neposrednost te izkušnje skozi širitev zaznave v združitvi znanstvenih odkritij in v vizualni komunikaciji večmedijskega umetniškega izraza, ko tudi patenti/formule/sistemi/podatki teh raziskovanj, ponujeni naprej v potencialno (so)razvijanje in (so)uporabo istomislečim avtorjem intermedijske umetnosti, kar je glavni pogoj za vzpostavitev kvalitetne umetniške produkcije, s katero pripomoremo

h razvoju, pluralizaciji in širitvi intermedijskih kulturno-umetniških področij.

PRIJAVA:

Prijava mora vsebovati priložene:

- izpolnjeno prijavnico
- fotodokumentacijo projekta (do 10 jpg, min 180 dpi)
- videodokumentacijo (DVD, CD, USB nosilec ali internetna povezava - v avi, mov ali ogg formatu)
- tehnični načrt projekta

Kandidati lahko predložijo dodatno dokumentacijo (kataloge, tekste in ostalo).

Originalna dela, nepopolne in zakasnele prijave pri izboru ne bodo upoštevane. Priložena dokumentacija se ne vrača, temveč ostaja shranjena v arhivu Multimedijskega centra Kiberpipa/Festivala HAIP10.

Rok prijave: 9. maj 2010

Prijavnico pošljite na naslov:

Kontaktna oseba: Maja Smrekar

Po pošti:

Zavod K6/4, Kiberpipa

Kersnikova 6

1000 Ljubljana

Slovenija

S pripisom: "Prijava za festival HAIP10"

Po elektronski pošti:

haip@kiberpipa.org

Selekcija projektov, ki bodo realizirani in predstavljeni na festivalu HAIP10 bo zaključena v maju 2010. Kontaktirani bodo le uspešni kandidati.