

Razgovarao **Mladen RADIĆ****RANDOMCLAPPING, GRUPA DIZAJNERA KOJI OD DIZAJNA I UMJETNOSTI TRAJE NEŠTO VIŠE**

U sklopu proteklog festivala Media Mediterranea u galeriji na Kapitolinskom trgu trima neobičnim projektima predstavila se grupa dizajnera neobičnog naziva – Randomclapping. Studirali su u Veneciji, ali dolaze iz Pule, Messine, Rima, Venecije, Milana i Padove. Njihovi interaktivni projekti, kojima nastoje tehnologiju i nove medije približiti ljudima potičući ih da sami sudjeluju u njima, pomalo su zbunili posjetitelje. Ali, bili su nam i više nego dobar povod da s autorima popričamo o tome tko su, što rade te još malo o umjetnosti općenito. Randomclapping čine: Laura Bordin, Davide Cocchi, Benito Condemi de Felice, Francesca Burato, Massimo Casagrande, Claudia Zanon, Francesco Fraioli i Marco Zamarato, a među njima je i jedina Puležanka, Pamela Moscarda. Iako su dosad ostvarili pregršt projekata te i dalje neumorno rade, ovo je bilo njihovo prvo predstavljanje izvan Venecije.

Interaktivni obilazak židovskog geta

- Otkad postoji Randomclapping?

Cocchi: - Postojimo od veljače 2007. Pohađali smo kolegij interaktivnog dizajna koji su vodili Gillian Cramton Smith i Philip Tabor. Na njemu smo shvatili da imamo iste afinitete te odlučili osnovati ovu grupu, na početku samo kako bismo objavljivali svoje projekte nastale na kolegijima. Nakon toga ideja je bila da u budućnosti, odnosno sadašnjosti, stvorimo nešto novo, što bi bilo bazirano na interaktivnom dizajnu i računalnoj umjetnosti općenito.

- Na vašoj web stranici je opis svih vaših projekata, kojih je do sada više od deset. Čime se bave?

Condemi de Felice: - Projekti se bave temom koja je prilično socijalna. Prvi, poput »Rivalibere«, bili su bazirani na mobilnoj tehnologiji i napravljeni na novom programskom jeziku, Processingu. Protagonisti, bolje rečeno korisnici »Rivalibere«, bili su prijevoznici u venecijanskoj laguni, od kojih neki vaporetta hitne pomoći i slično, a svima njima »Rivalibera« olakšava kretanje kanalima Venecije. Ostali su projekti »WAV« i »Aequilibrium« te »Bloom« i »Raynbeam«. Vrlo zanimljiv bio je »Flyer Caffè« koji se odvijao u jednom baru, na interaktivnom stolu, a ljudi su mogli vizualizirati, čitati i printati oglase poput onih za prodaju nekretnina, novosti, ponuda za posao, itd.

- Napravili ste i edukativni projekt »Tree of life«, o povijesti Židova u Europi i antisemitizmu. Kako ste se na to odlučili?

Moscarda: - Analizirali smo ponajprije Veneciju, odabrali zonu bivšeg geta i htjeli na neki način otvoriti to područje turistima i svijetu jer je ono i danas zatvoreno. Odlučili smo se za temu o Židovima kako bismo dobili drukčiju interakciju i za publiku koja je drukčija. Odabrali smo tri različite točke, bio je to interaktivni obilazak židovskog geta u Veneciji.

- Je li to jedina vaša edukativna instalacija? Jeste li željeli poslati neku poruku i osvijestiti ljude da razmisle o vlastitoj povijesti?

Condemi de Felice: - To je vjerojatno jedini projekt temeljen na povijesti. Bila je to informacija o povijesti i kulturi

Želimo da tehnologija postane prijateljica ljudi

RAZGOVOR



Dio Randomclappinga u Puli



Projekt »Flyer Caffè«



Iz projekta »Aequilibrium«

Prije svega, nismo u potpunosti umjetnici. Ono što radimo je na pola puta između umjetnosti i dizajna. Pokušavamo poboljšati odnos ljudi i tehnologije, odnosno kompjutera, multimedije i svih novih mogućnosti koje ona nudi. Pokušavamo pokazati da se, osim za posao, tehnologija, može koristiti i na kreativniji način

za turiste i za onog tko bi otišao posjetiti mjesto. Na Židove se uvijek gleda na određeni način, ali mi smo željeli ispričati i ono što je bilo prije, njihov prijelaz iz njihove zemlje u Europu, njihova putovanja, i na koncu se koncentrirati na njihovu religiju i stvari koje su u njoj ostale nepoznane, tajna.

Publika sudjeluje u projektima

- Ove ste projekte prvi put predstavili izvan Venecije. Zašto baš u Puli?

Moscarda: - Upoznala sam Marina Jurcana, organizatora Medije Mediterranee, kojem sam predstavila grupu preko web stranice i projekata. Shvatila sam da bismo mogli surađivati na ovogodišnjem festivalu, a on nas je pozvao da predstavimo neki od projekata na kojima smo već radili, o kojima piše na web stranici. Međutim, odlučili smo napraviti nove.



Židovski geto u Veneciji, mjesto događanja projekta »Tree of life«

- Mnogi smatraju da se u umjetnosti više ne može ništa novo izmisliti, no čini se da se vi ne biste složili s njima jer se doima da uvijek tražite nešto novo.

Zamarato: - Prije svega, nismo u cijelosti umjetnici. Ono što radimo je na pola puta između umjetnosti i dizajna, a mi smo svi dizajneri. Pokušavamo poboljšati odnos između ljudi i tehnologije, kompjutera, multimedije i svih novih mogućnosti koje tehnologija nudi. Ovo što smo ovdje pokazali je pokušaj primjene tehnologije više

u ludičkom, umjetničkom smislu, a naše ideje idu dalje od toga. Istina je, nema više ničeg novog u umjetnosti, već se radi o stalnom obnavljanju, stalnom poboljšavanju. Ideje koje smo predstavili u Puli na pameti su nam već dugo, ali svaki ih put pokušavamo predstaviti na nov način, nešto dodati, itd.

Fraioli: - Randomclapping nije samo grupa dizajnera koja producira projekte interaktivnog dizajna ili instalacije, nego je i način rada. Projekti predstavljani na festivalu u biti su jedan od načina kako ljudima prezentirati metodu i proces rada. Nisu postojale granice između djela i gledatelja, nego su oni mogli vidjeti kako funkcioniraju instalacije i

postaviti nam pitanja, tako da su mogli biti aktivni, i to ne samo fizički. Posjetitelji su i sami mogli razmišljati o načinima i procesima na koje bi naše ideje mogle biti korištene.

Dizajn vodi k finalizaciji umjetnosti

- Koliko vidimo, niste pristalice teorije larpurlarizma, umjetnosti radi umjetnosti. Smatrate li da se umjetnost mora nekako primijeniti i nečemu služiti?

Bordin: - Kažemo da dizajn vodi k finalizaciji umjetnosti, studirajući dizajn došli smo do tog zaključka. Istina je i da su se projekti, ponajprije oni koje smo napravili na studiju, kretali od jedne ideje. Ljepota je bila u originalnosti projekata koje smo kasnije realizirali. Ti su

Djeca su opuštenija

- Plaše li se ljudi tehnologije na vašim izložbama?

Moscarda: - U početku da, ali kada vide druge kako sudjeluju, postane im prirodno probati i uvidjeti o čemu se tu radi.

Bordin: - U umjetničkim galerijama ljudi obično gledaju umjetnost na odvojen način, odnosno djelo gledaju, a ne sudjeluju. Mi naprotiv tražimo da se igraju s onim što smo napravili, da to koriste.

- I igraju li se?

Bordin: - Nakon početnog »ukočenja«, kada ne znaju smiju li to ili ne, opuste se i sudjeluju.

- Tko je opušteniji, odrasli ili djeca?

Bordin: - Definitivno djeca.

projekti imali neku svrhu, poput »Flyer Caffè«, koji je nastojao pokazati kako leci »napadaju« barove, zatim informativni, o okolišu, poput »Aequilibrium«. Isto smo tako radili i projekte koji nisu ni umjetnost niti imaju praktičnu svrhu, ali žele istaknuti iskustvo osobe, odnosno kako je ona doživjela djelo.

Cocchi: - Svojim radom sugeriramo kako se može ići dalje od uobičajenog korištenja mobitela, kompjutera i raznih drugih tehnologija. Navikli smo se koristiti te tehnologije za posao, da njima stvaramo, ali one se mogu upotrijebiti i na kreativniji način. Nešto takvo želimo učiniti i s našim instalacijama, potaknuti tu misao, natjerati na razmišljanje da postoji nešto drugo osim Worda, Excela itd.