

GAIA RADIĆ: BABILONSKI VISEĆI „VRTOVI”

„I govorahu:

Hajde, da si sazidamo grad i kulu, koje će vrh biti do nebesa, i napravimo sebi znak, da se ne bi rasijali po svoj zemlji (...)

I reče Gospodin (...):

Gle! Narod jedan i jezik je jedan u svijeh (...)

Hajde dakle, da siđemo i da im ondje pometemo jezik, da ne razumiju jedan drugoga” (Vlašić, 1991: 236-237)

S uporištem u tradiciji fenomenologije, a na temelju deluzijskih poststrukturalističkih zaključaka, umjetnička instalacija „Babilonski viseći ‘vrtovi’” Gaije Radić formirana je po principu prostorne međuovisnosti artefakata, istražujući odnose njihove doslovne materijalnosti (kao elemenata „fizičke” stvarnosti), virtualnosti kao eksplicitno vizualne intervencije (sredstva stvaranja iluzije) te naposljetku piktoralnosti, figurativnog, neverbalnog teksta kao sredstva recepcije vizualnih sadržaja. Priča o Kuli babilonskoj, u širem diskursu shvaćena kao alegorija iskonske ljudske strepnje za nadilaženjem zemaljskog i doticanjem onog „neopipljivog”, biblijska je pripovijest (Geneza, 11.

poglavlje) koja ukazuje na značaj koji *homo sapiens* pridaje vlastitom sustavu označavanja. Negirajući granice mogućeg – stvaranjem (umjetnog) značenjskog sustava vrijednosti, čovjek pronalazi način da percepciju onog „što bi trebalo biti”, učini svojom realnošću.

Postav u Galeriji Karas ambijent je konstruiran od devet partikularnih radova digitalne umjetnosti, u prostoru raspoređenih te fizičkim objektima premreženih na način da stvaraju zajednički, jedinstveni diskurs. U prvoj prostoriji, na TV ekranima smještenima jedan nasuprot drugome, nalaze se dvije vizualizacije kao alternativne interpretacije fiktivnog koncepta „Kule”, a čiji su „vrtovi”, denotirani apstrahiranim babilonskim voćkama, posredovani animacijama prikazanim na šest odvojenih tablet uređaja. Digitalni se piktoralni sadržaji prve prostorije, intervencijom korjenolikih konstrukcija kao materijalne ekstenzije virtualnog prostora, povezuju neorganičkim, geometriziranim pružanjem raznobojnih kabela, koji padajući sa stropa prostorije evociraju „viseće” babilonske vrtove. Na središnjem zidu druge prostorije, projicirana je animacija tlocrta drevnoga grada u „putujućoj” (*walkthrough*) perspektivi. Počivajući na temeljima vode, simbola čistoće i transcencije, Babilon se poput „Kule” uzdiže iz dvodimenzionalnih temelja tlocrta u trodimenzionalni virtualni prostor. Centralnu animaciju, kao ikonički prikaz dihotomije „stvarnog” i „virtualnog” prostora, prati mozaični, literarni narativ biblijskih i Gilles Deleuzeovih citata, dok auditivnu komponentu, kao signalizaciju partikularnog kanala dijaloga, čine tri zvučna izvora: zvuk tipki mobilnog uređaja (signalizacija biblijskog citata), zvuk mehaničke tipkovnice (signalizacija filozofskog citata) te naposljetku, ambijentalni, pozadinski šum kao zvučni zapis nečujne frekvencije biljnog svijeta,

GAIA RADIĆ BABILONSKI VISEĆI „VRTOVI” / HANGING “GARDENS” OF BABYLON 21. 2. - 11. 3. 2023.

Organizator / Organizer:

Uz potporu / Supported by:



HRVATSKO
DRUŠTVO
LIKOVNIH
UMJETNIKA



Udruga
KARAS
ZAGREB



www.karasarthub.eu/

čovjeku dostupne isključivo posredstvom tehnologije, u kontekstu čega se i prirodni svijet nameće kao medijska artikulacija.

Ubrojeni u jedno od sedam antičkih svjetskih čuda, fantastični su Semiramidini viseći vrtovi, kao i mitska Kula babilonska, ograničeni beskrajnim mogućnostima „ograničene (...) i [!] označene plohe” (Šuvaković, 2005: 457). Drugim riječima, „Babilonski viseći ‘vrtovi’”, kao piktoralni zapisi fiktivne ideje (mita) ispoljavaju različite moguće virtualne interpretacije, simulirajući u galerijskom prostoru ono što već samo po sebi jest simulacijom. Simulakrumom kao prikazom „koji izgleda kao da prikazuje nešto u svijetu (...) [a] zapravo, ne prikazuje ništa” (2005: 566-567), Radić ukazuje na nemogućnost detektiranja granica fizičke i simulirane stvarnosti, posebice u kontekstu svakodnevne suvremene postinformacijskog društva, čija je nematerijalna ekstenzija, virtualna stvarnost prostora *metaversea*: „U tom magičnom odnosu, promatraču postaje nejasno (i nebitno) gdje stvarnost završava, a simulacija počinje” (Duplančić, 2022). „Kula” se kao alegorija čovjekova progresivnog nastojanja za nadilaženjem ovozemaljskih, tjelesnih mogućnosti posebno prepoznaje u suvremenom, simulacijskom i funkcijom fantazma određenom društvu, unutar kojeg svoju materijalnu ukorijenjenost (definiranu kao “stvarnost”) čovjek nadilazi beskrajnim pokušajima za savladavanjem granica fizičkog realiteta. Riječima srpskog teoretičara i kritičara umjetnosti Miška Šuvakovića, „Novi artifičijelni tehno-svijet nije projektivna metafora budućeg društva i njegove arhitekture, nego sama aktualnost u kojoj suvremeni čovjek djeluje.” (2005:75)

Katarina Podobnik, mag. hist. art. et. phil.

GAIA RADIĆ, HANGING “GARDENS” OF BABYLON

“Then they said:

Come, let us build ourselves a city, with a tower that reaches to the heavens, so that we may make a name for ourselves, otherwise we will be scattered over the face of the whole earth (...)

And the Lord said (...):

Behold, they are one people, and they all have the same language (...)

Come, let us go down and confuse their language so they will not understand each other”

(Vlašić, 1991: 236-237)

Rooted in the tradition of phenomenology and based on Deleuzean post-structuralist conclusions, Gaia Radić's art installation “Hanging ‘Gardens’ of Babylon” was created following the principle of spatial interdependence of the artefacts. The artist explores the relationships between literal materiality (as the elements of “physical” reality), virtuality as an explicitly visual intervention (means of creating illusion) and finally, pictoriality, figurative, non-verbal text as a means of reception of visual content. The story of the Tower of Babel, understood in wider discourse as an allegory of the primordial human aspiration for transcending this-worldly and reaching the “intangible”, is a biblical narrative (Genesis chapter 11) indicating the importance that *Homo sapiens* attaches to his own system of signification. By denying the boundaries of the possible — by creating an (artificial) semiotic value system, one finds a way to make the perception of what “should be” their reality.

The exhibition at the Karas Gallery is an environment made of nine specific digital artworks, distributed around the space and intertwined with physical objects in such a way as to create a common, unique discourse. In the first room, on TV screens placed opposite each other, there are two visualizations as alternative interpretations of the fictional concept of the “Tower”, whose “gardens”, denoted with abstracted Babylonian fruit trees, are mediated by animations displayed on six separate tablet devices. Through the intervention of root-like structures as the material extensions of virtual space, the digital pictorial contents of the first room are connected using inorganic, geometrized multi-coloured cables, which, falling from the ceiling of the room, evoke the “hanging” gardens of Babylon. On the central wall of the second room, an animation of the floor plan of the ancient

city is projected in a walkthrough perspective. Rising from the foundation of water, a symbol of purity and transcendence, like a “Tower”, Babylon emerges from the two-dimensional foundations of the floor plan into a three-dimensional virtual space. Central animation, as an iconic representation of the dichotomy between the “real” and “virtual” space, is accompanied by a mosaic, the literary narrative of biblical and Gilles Deleuze quotes. The auditory component, as signalling of a particular dialogue channel, consists of three sound sources: the keypad sounds of a mobile device (signalling the biblical quote), the sound of a mechanical keyboard (signalling the philosophical quote), and finally, environmental, background noise as a soundtrack of the inaudible frequency of the plant world, audible to humans exclusively through the use of technology, in the context of which the natural the world imposes as media articulation.

Listed as one of the seven wonders of the ancient world, the fantastic Hanging Gardens of Semiramis, as well as the mythical Tower of Babel, are limited by the endless possibilities of a “limited (...) and [!] delineated surface” (Šuvaković, 2005: 457). In other words, “the Hanging Gardens of Babylon”, as pictorial records of a fictitious idea (myth), exhibit different possible virtual interpretations, simulating in the gallery space what is in itself a simulation. With a simulacrum as a representation “that seems to show something in the world (...) [and] actually, does not show anything” (2005: 566-567), Radić points to the impossibility of detecting the boundaries of physical and simulated reality, especially in the context of everyday life of modern post-information society, the intangible extension of which is the virtual reality of the *metaverse*: “In this magical relationship, it becomes unclear (and irrelevant) to the observer where the reality ends and the simulation begins” (Duplančić, 2022). As an allegory of man's progressive effort to transcend this-worldly, physical possibilities, the “Tower” is particularly recognized in the contemporary, simulation society, defined by the function of the phantasm. The man overcomes his material embodiment in this world (defined as “reality”) through endless attempts to overcome the limits of physical reality. In the words of Serbian art theorist and critic Miško Šuvaković, “The new artificial techno-world is not a projective metaphor of the future society and its architecture, but rather the actual reality in which contemporary man operates.” (2005:75)

Katarina Podobnik, MA in Art History and Philosophy

IMPRESUM / IMPRESSUM

Nakladnik / Publisher: Hrvatsko društvo likovnih umjetnika / Croatian Association of Fine Artists, Trg žrtava fašizma 16, 10 000 Zagreb, hdlu@hdlu.hr, www.hdlu.hr

Za nakladnika / For the publisher: Tomislav Buntak, predsjednik / president
Ravnateljica / Director: Ivana Andabaka

Upravni odbor HDLU / Croatian Association of Artists Board:

Tomislav Buntak (predsjednik / President), Josip Zanki (potpredsjednik / Vice president), Ida Blažičko (potpredsjednica / Vice president), Fedor Fischer, Vida Meić, Romana Nikolić, Alen Novoselec

Voditeljica galerije / Gallery coordinator:

Mihaela Zajec

Umjetnički savjet Galerije Karas / Karas Gallery

Advisory Board: Željko Beljan, Tomislav Hršak, Mihaela Zajec, Vida Meić, Josip Zanki

Urednica kataloga / Catalogue Editor:

Mihaela Zajec

Predgovor / Preface:

Katarina Podobnik

Grafičko oblikovanje kataloga

/ Catalogue Design:

Duje Medić

Tisak / Printed by:

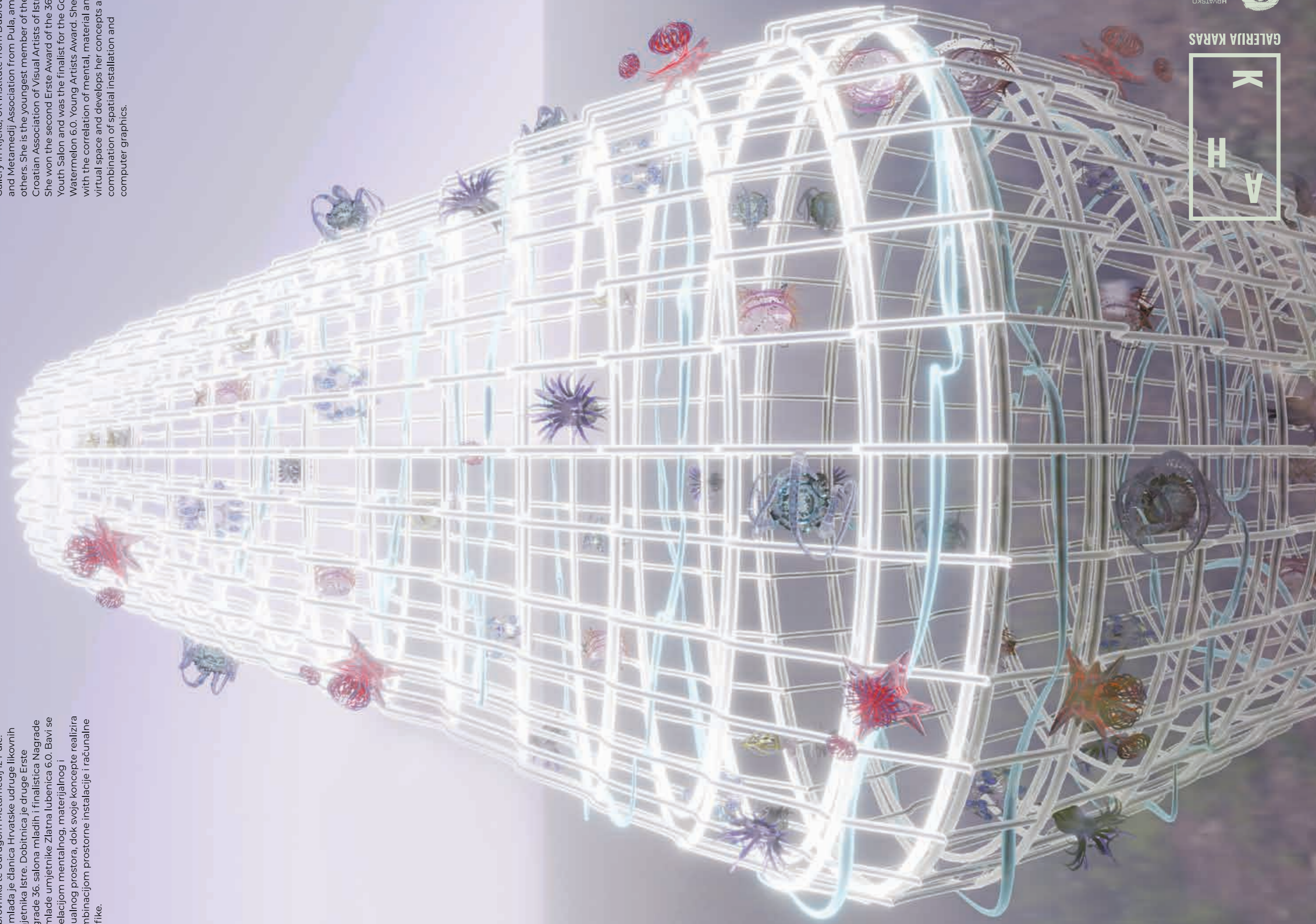
Ispis d.o.o.

Naklada /

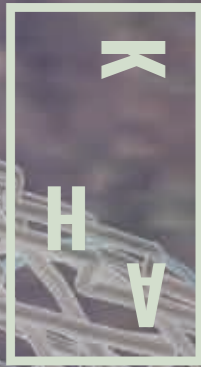
Edition: 100

GAIA RADIĆ rođena je u Puli 2001. godine. Trenutačno studira kiparstvo na Akademiji primijenjenih umjetnosti u Rijeci te arhitekturu na Arhitektonskom fakultetu u Ljubljani. Do sada je imala priliku sudjelovati na više od dvadeset skupnih izložbi u Hrvatskoj i Sloveniji, a ističu se suradnje s Centrom za inovativne medije (CIM APUR), zagrebačkom Galerijom SC, riječkom Galerijom Kortil, UR Institutom iz Dubrovnika te Udrugom Metamedij iz Pule. Najmlađa je članica Hrvatske udruge likovnih umjetnika Istre. Dobitnica je druge Erste nagrade 36. salona mladih i finalistica Nagrade za mlade umjetnike Zlatna lubenica 6.0. Bavi se korelacijom mentalnog, materijalnog i virtualnog prostora, dok svoje koncepte realizira kombinacijom prostorne instalacije i računalne grafike.

GAIA RADIĆ was born in Pula in 2001. She is currently studying sculpture at the Academy of Applied Arts in Rijeka, Croatia and architecture at the Faculty of Architecture in Ljubljana, Slovenia. So far, she has had the opportunity to participate in more than twenty group exhibitions in Croatia and Slovenia and has collaborated with the Center for Innovative Media (CIM APUR), SC Gallery in Zagreb, Kortil Gallery in Rijeka, UR Institute from Dubrovnik and Metamedij Association from Pula, among others. She is the youngest member of the Croatian Association of Visual Artists of Istria. She won the second Erste Award of the 36th Youth Salon and was the finalist for the Golden Watermelon 6.0. Young Artists Award. She deals with the correlation of mental, material and virtual space and develops her concepts as a combination of spatial installation and computer graphics.



GALERIJA KARAS



HRVATSKO
DRUSTVO
LIKOVNIKA
UMJETNIKA

