

Staš Vrenko: Plošča

Staš Vrenko z delom *Plošča* (2019) nadaljuje raziskovanje postopkov reprezentacije v domeni tehničnih medijev in ukvarjanje z zvokom, ki ga je tudi v nekaterih prejšnjih delih obravnaval kot možno reprezentacijsko vrzel. K zvoku se je približeval z neposrednimi ozvočevanji materiala, performiranjem poslušanja in poskusi ozvočenja časovnosti tehničnih medijev, ki so človeku sicer nezaznavne.

Plošča predstavlja nadgradnjo istoimenskega dela iz leta 2015, v katerem je aluminijast odlitek arbitrarnega dela betonskih tal oblikoval v ploščo in pognal v gibanje na gramofonu. Tekstura plošče je z uporabo kontaktnega mikrofona delovala kot sprožilec sintetizatorja zvoka. Preko analize danes zastarelega medija vinilne plošče se je ukvarjal z vprašanji časovnih in prostorskih prenosov v postopkih ozvočevanja in s tehnikami medijskega posredovanja, ki podobnost ustvarjajo preko stika. Na ta način je površina plošče tako sled, rezultat fizičnega stika dveh snovi, kot tudi zvočni zapis.

V tokratni izvedbi poskuša reliefno površino iste plošče karseda neposredno prenesti v linijsko risbo preko preprostega sistema elektromotorja, zrcal in laserja. Delo se spogleduje z analognimi vektorsko-grafičnimi vizualizacijami zvoka. Pri teh osciloskopska ali laserska podoba elektronskega zvoka nastaja iz dvoosne linijske risbe v gibanju, v delu *Plošča* pa lasersko podobo po dveh oseh fizično ustvarjata vrtenje in relief plošče.

V tem postopku je zvok, implicitno prisoten v reliefnem zapisu plošče, izrisan brez uporabe (domnevno) zapletene tehnologije – elektromotor poganja rotirajočo roko z laserjem, ki preko zrcalnega odseva žarek projicira na platno in na površini valja izriše grafično sled. Zaradi fizičnega prenosa je nastala podoba odraz plošče, saj ta, preko interakcije s sistemom prenosa, v realnem času izrisuje sama sebe.

Nastala grafična vizualizacija spominja na digitalno podobo, a je proizvedena povsem mehansko. Ustvarjene sledi omogočajo prevajanje materialnosti v vrsto zvočnega ali vidnega zapisa, ki uhaja simbolizaciji. Dobimo nekodificirane vrednosti, ki so pravzaprav materialna osnova vseh vrst elektronskih in digitalnih medijev, ki so običajno razumljeni kot povsem nematerialni sistemi.

Maja Burja