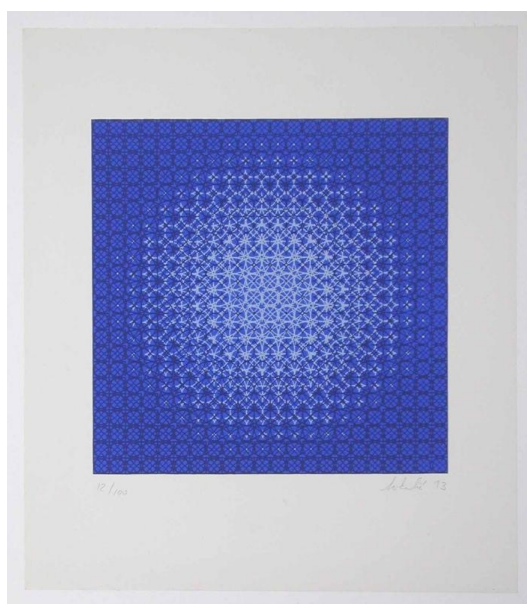


msu priručnik za početnike

RANA KOMPJUTORSKA UMJETNOST

Krajem 60ih i početkom 70ih godina 20. stoljeća digitalna računala počela su se koristiti u različite namjene, pa tako i u svrhu vizualnog, umjetničkog istraživanja i izražavanja. Prve vizualne eksperimente počeli su provoditi matematičari, znanstvenici i inženjeri koji su imali pristup računalima. Razvoj računala i računalnih programa omogućio je sofisticiranija vizualna istraživanja, te stvaranje sve kompleksnijih digitalnih umjetničkih radova.



U Hrvatskoj su prve vizualne eksperimente na računalima provodili znanstvenici na državnim institutima (primjerice Institut Ruđer Bošković). Ubrzo su njihova istraživanja uključena u četvrtu i petu izložbu međunarodnog pokreta Nove tendencije koji se manifestirao kroz pet izložbi održanih u Galeriji suvremene umjetnosti Zagreb od 1961. do 1973. i između ostalog se zalagao za čvršću povezanost znanosti i umjetnosti. Na posljednjoj izložbi nazvanoj „Tendencije 5“ po prvi je puta izlagao Tomislav Mikulić, tada tek dvadesetogodišnji student

Elektrotehničkog fakulteta i Akademije likovnih umjetnosti u Zagrebu, koji se tog vremena prisjeća govoreći: „Po danu sam studirao crtanje i tradicionalnu grafiku, a po noći sam programirao i crtao s kompjuterom.“ U fundusu MSU-a pronalazimo Mikulićeve kompjutorske grafike naziva „Mreža“ iz 1973, u kojima kroz repetitivnu motivu i varijaciju boja uspijeva postići čistoću forme.

*Kroz ciklus „MSU priručnik za početnike“ pokušat ćemo u kratkoj formi znatiželjnoj publici rastumačiti određene pojmove s kojima se susreće prilikom upoznavanja umjetničkih radova iz fundusa MSU-a, kako bismo olakšali njihovo razumijevanje, ali i potaknuli na razmišljanje o suvremenoj umjetnosti.