

PIXEL ART COWBOYS

VLADIMIR BIGA

Mali salon // Rijeka
28/08 - 02/09/2017



PEEK&POKE■

VLADIMIR BIGA

Adresa: Ive Rogića 33, 10020 Zagreb

Mobitel:+385.91.567.1021

E-mail: info@pixelartcowboys.com

Web: www.pixelartcowboys.com

ŽIVOTOPIS

Rođen sam 08.05.1975. godine u Zagrebu.

Član sam Hrvatskog Društva Likovnih Umjetnika.

EDUKACIJA

1998. Diplomirao sam na Grafičkom fakultetu u Zagrebu. // 2005. Magistrirao sam na Ekonomskom fakultetu u Zagrebu. // 2010. Verificirani dvogodišnji program za kreativnog slikara, Učilište za likovno obrazovanje, kreativnost i dizajn - Studio Tanay u Zagrebu. // 2013.-2015. Pohađanje Art Sessiona pod vodstvom Petre Grozaj, akademske slikarice.

SAMOSTALNE IZLOŽBE

2004. "Strukture a la carte", Galerija Klovičevi dvori - Kula Lotrščak, Zagreb // 2006. "Japan je to", Galerija Matice hrvatske, Zagreb // 2006. "Praško podzemlje", Galerija Zajednice Talijana Mošćeničke Drage, Mošćenička Draga // 2007. "Communication breakdown", Klub Močvara, Zagreb // 2008. "Obećanja i otpad", Studentski centar - Caffè bar Teatra ITD, Zagreb // 2010. "Jet Set Vlado", Galerija Događanja, Zagreb // 2011. "Seks i grafike", Galerija Modulor, Zagreb // 2011. "Kaotični tetris", Muzej informatike Peek&Poke, Rijeka

SKUPNE IZLOŽBE

2003. 3. Hrvatsko trijenale grafike, HDLU, Zagreb // 2005. 4. Lessedra World Art Print Annual, Sofija, Bugarska // 2005. 3. Drava

Art Annale, Galerija Koprivnica, Koprivnica // 2005. "Azil" Centar za mirovne studije, Gradska knjižnica Trg A. Starčevića, Zagreb // 2006. "Print to art" HDLU-a Istre, MMC Luka, Pula // 2006. "://selfportrait - a show for Bethlehem", Cave Art galerija Bethlehem, Izrael // 2006. Digital Fringe Festival, Melbourne, Australija // 2006. 4. Drava Art Annale, Galerija Koprivnica, Koprivnica // 2007. namaTRE.ba izložba suvremenih tendencija u videu i fotografiji, Trebinje, BiH // 2007. 6. Lessedra World Art Print Annual, Sofija, Bugarska // 2009. Izložba polaznika učilišta za likovno obrazovanje Tanay, Hrvatski školski muzej, Zagreb // 2011. 2. Hrvatski triennale autoportreta, Galerija Prica, PUO Samobor, Samobor // 2012. International Print Triennial, Krakow, Poljska // 2012. 6. Hrvatsko trijenale grafike, HDLU, Zagreb // 2012. 30 godina ZX Spectruma, Muzej informatike Peek&Poke, Rijeka // 2012. Godišnja izložba članova HDLU, HDLU, Zagreb // 2014. Pop up izložba "Crveno/Plavo", Grad Krk, Krk // 2014. 17. Izložba minijatura, Udruga likovnih stvaralaca Zaprešić, Zaprešić // 2014. 17. Izložba minijatura, Galerija "Kuća Đure Jakšića", Beograd, Srbija // 2014. 17. Izložba minijatura, Likovni salon, Kulturni centar Novog Sada, Srbija // 2015. VI. Trienalna izložba Pasijske baštine, Galerija Morh, Zagreb

RADOVI U ZBIRKAMA

Galerija Koprivnica, Koprivnica
Kabinet grafike, HAZU, Zagreb
International Print Triennial Society, Krakow, Poljska

RADOVI U PUBLIKACIJAMA

Jandre Drmić, Plodovi mora knjiga aforizama, vlastita naklada, Zagreb, 2008., ISBN 978-953-55367-0-3, sedam kompjuterskih grafika

UMJETNIČKA IZJAVA

Moje umjetničko djelovanje ima autobiografski karakter. Neki bitni momenti, osobne sklonosti ili inspiracije nastojim izraziti putem umjetničkog djelovanja i tako ponovno proživjeti emocije koje su uz njih vezane.

Stvarajući slike ili grafike ispoljavam neke od momenata koji su me dirnuli ili sklonosti k određenim životnim navikama, rutinama ili predmetima koji me inspiriraju.

Računala i računalne igrice ostavile su dubok utisak na mene. Kao svjedok razvoja računalne grafike od grubih crno-bijelih oblika do današnjih vizualno bogatih računalnih okruženja u kojima se promatrač može stopiti s okolinom u stvarnom vremenu, shvaćam da su ideje iste, a tehničke mogućnosti se usavršavaju. Volim gledati stare računalne igrice jer me podsjećaju na djetinjstvo i ranu mladost. Izazivaju mi emocije sreće kad sam se kao klinac igrao.

Veliki utjecaj na mene ima geometrija i njezini oblici, kao i avangardni pokreti i radovi koji su bili snažni u Jugoslaviji: Nove tendencije, Exat51, radovi Ivana Picelja, Vjenceslava Richtera i Julija Knifera. Sam piksel-kvadrat, koji je osnova kompjutorske grafike, postavio je pravokutne granice i u mom izražavanju. Ako moram birati između kruga i kvadrata, biram kvadrat i njegove oštre granice.

Omiljene tehnike su mi kompjutorska grafika, akril, ready-made, linorez i improvizacijske tehnike u grafici poput otiskivanja s valjkom. Puno radim u tehnici kompjutorske grafike jer mi računalo omogućava da najbrže realiziram ideju. Najdraža podloga mi je papir, koji smatram plemenitom podlogom koja sve trpi i neprekidno pokazuje sadržaj koji nosi.

Često stvaram cikluse s velikim brojem radova kombinirajući i razrađujući jedan osnovni uzorak. Na kraju takvu bazu radova mijenjam i brišem dok ne napravim selekciju

s kojom sam zadovoljan i koja adekvatno reprezentira osnovnu ideju. Ponekad ne stvaram planski već razvijam uzorke do stupnja kada osjećam da su gotovi i da ih ne mogu dalje unaprijediti.

Volim i jake kontraste boja koji također imaju korijene u prvim računalnim igrama jer su tadašnja računala imala limitiran broj boja i sve su bile jako zasićene, kako bi se mogao dobiti potreban kontrast za vizualno izražavanje.

Volim minimalizam jer živimo u vizualno prezasićenom svijetu. Svojim djelovanjem s malom intervencijom nastojim dati početnu iskru promatraču kako bi doživio umjetničko djelo na način koji mu najviše odgovara.

PIXEL ART COWBOYS BY VLADIMIR BIGA

Clint Eastwood, Yul Brynner, John Wayne, Henry Fonda, Gregory Peck, Robert Mitchum, Gene Hackman ikone su jednog vremena u kojemu su "špageti vesterni" poput legendarnog The Good, The Bad & The Ugly utjecali na odrastanje i sazrijevanje jedne generacije dječaka, koji su kroz njih stvarali svoje poimanje "dobra i zla", onoga što je ispravno i onoga što nije, bez obzira na posljedice koje "junaci" spremno prihvaćaju. Zato oni i jesu junaci. Svi mi tijekom svoga odrastanja imamo svoje uzore koji su pridonijeli tome kakve smo osobe danas. Znamo da je u tom periodu odrastanja sve "crno ili bijelo", no kasnije se pojavljuju nijanse pa i boje.

Istodobno kada je autor ove izložbe prolazio kroz tu fazu svoga odrastanja susreo se s računalima i prvim igricama koje su bile napravljene softwareom kojim su slike bile editirane na nivou "pixela". Većina grafika za 8-bitna i 16-bitna računala i video konzole, kao i limitirani sistemi kao što su bili kalkulatori koji su podržavali grafiku, nazivaju se - Pixel Art. Spominjanje pojma Pixel Art bilježi se početkom osamdesetih godina prošloga stoljeća. Stiže iz Silikonske doline. Tamo gdje je sve počelo - mjesta iz kojeg je krenula IT revolucija čije su tekovine zagospodarile našim načinom života, kako u poslu tako i u slobodno vrijeme. Definirala je načine komunikacije, zabave pa i druženja svima nama koji većinu svoga vremena provodimo ispred zaslona računala, s pametnim telefonom uvijek pri ruci pa čak i pametnim satovima na ruci, koji nas stalno upozoravaju na to da nas netko zove, nešto nam poručuje, upozoravaju nas da predugo sjedimo, da treba uzeti pauzu i nekoliko minuta odvojiti na duboko disanje, na to da se ne krećemo dovoljno, mjere naše vježbanje, otkucaje srca, prate što u istom tom trenutku rade naši prijatelji i članovi

obitelji... a ujedno su i modni dodatak - dio našeg "imagea".

Svjedočimo danas kako razvoj tehnologije omogućava sve savršenije prikaze, "čišći" zvuk oslobođen svih šumova, uklanja sve nesavršenosti. Postajemo sve zahtjevniji. Računalna animacija donosi igre, igrice, filmove u kojima je "stvarnost" savršenija od stvarnosti. Isto tako je i s glazbom. Sve je maksimalno ugladeno te svakodnevno svjedočimo novim poboljšanjima. Što svakako nije loše. Svako vrijeme donosi svoje.

Ipak, javlja se želja za drugačijim doživljajima. Manje "umjetnim". Sve češće susrećemo gramofonske ploče na vinilu. I to ne bez zamjetne doze nostalgije.

I radovi na ovoj izložbi Vladimira Bige, imaju tu dozu nostalgije za vremenom dok je odrastao uz svoje junake i doživio svoj prvi susret s računalom. Portreti junaka njegova djetinjstva kombinirani su s elementima ranih kompjuterskih igrica. Kako sam ranije navela, u periodu odrastanja sve je "crno ili bijelo". Kasnije se pojavljuju nijanse pa boje. Tako ovdje vidimo iste motive u crno-bijeloj tehnici te u boji, služeći se načinom koji nam ostavlja da sami "dovršimo" prikazano. Pojavom fotoaparata prestaje potreba da umjetnici što vjernije prikazuju motiv i počinju se baviti prikazom svog doživljaja. Tako se danas, kada su nam na raspolaganju sve moćniji alati, Vladimir Biga okreće tehnici Pixel Art-a kako bi nam predstavio svoj doživljaj nabijen emocijama odrastanja uz kauboje, špageti vesterne i prve računalne igrice.

Kako sam autor navodi da živimo u vizualno prezasićenom svijetu, on se okreće maksimi "manje je više" i promatraču ostavlja da njegove radove doživi na način kako mu najviše odgovara.

Nina Bulovec

Clint Eastwood, Yul Brynner, John Wayne, Henry Fonda, Gregory Peck, Robert Mitchum, and Gene Hackman are all icons of a period in which the spaghetti westerns, such as *The Good, The Bad & The Ugly*, influenced an entire generation of boys as they grew and matured. Through these movies, they formed their definitions of “good and evil”, “right and wrong”, regardless of the consequences the “heroes” were willing to accept. Which is what made them heroes. Through our formative years, we have all had our role models, who have contributed to making us who we are today. We know that in that period of growing up, everything is “black or white”, while the various shades and then colours appear later on in life.

Meanwhile, when the author of this exhibit was passing through this phase of growing up himself, he discovered computers and the first computer games, built with software in which images were edited to the “pixel” level. The majority of graphics for 8-bit and 16-bit computers and video consoles, and limited systems such as calculators that supported graphics, are collectively called Pixel Art. The term Pixel Art was first coined in the Silicon Valley in the early 1980s. There where it all began - where the IT revolution began - the outcome of which has taken over our way of life, both at work and at leisure. It has defined the way we communicate, with smart phone always in hand, and even smart watches on our wrists, constantly telling us that someone is calling, sending a message, warning that we have been sitting for too long, that we need to take a break and spend a few minutes for deep breathing, that we are not moving enough, measuring how much we exercise, our heart rate, monitoring what our friends and family members are doing at exactly this moment... all the while being a fashion accessory - a part of our “image”.

Today we bear witness to how the development of technology has made images even more perfect, sound even

“clearer” and free of all static, removed all imperfections. We have become increasingly demanding. Computer animation has brought us games and films in which “reality” is more real than reality itself. The same is true for music. Everything has been so made so smooth, and we can see new improvements on almost a daily basis. This is certainly not a bad thing. Every time period has something that makes it unique.

However, there is the desire for different experiences. Those less “artistic”. We are increasingly seeing vinyl records. And not without an observable dose of nostalgia.

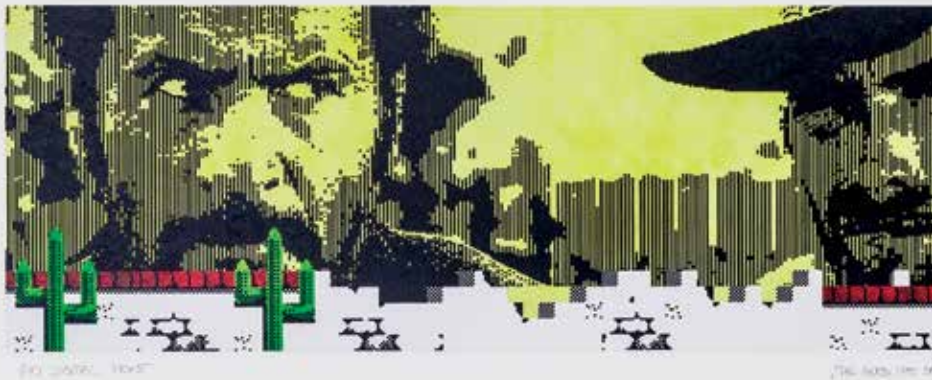
The graphics presented in this exhibit by Vladimir Biga has a dose of nostalgia for a time when he was growing up alongside his heroes and experiencing his first contact with computers. The portraits of the heroes of his childhood are combined with elements of early computer games. As I stated earlier, all is “black or white” as we grow up. Only later do the different shades and colours appear. Here we see the same motifs in black & white technique and in colour, allowing us to “finish” on our own. With the appearance of the camera, the need for artists to perfectly depict their motifs diminishes, allowing them instead to depict their experience. And so it is today, when all the most powerful tools are at our disposal, that Vladimir Biga has turned to the Pixel Art technique to present to us his emotion-packed experience of growing up with cowboys, spaghetti westerns and the first computer games.

As the artist himself has said, we live in a visually oversaturated world. He has turned to the motto “less is more”, allowing the beholder to experience his pieces in whichever way suits them best.

Nina Bulovec



The Good, The Bad & The Ugly - BW



The Good, The Bad & The Ugly



Ex. 110 1921-24

1. 2. 3.



Ex. 110 1921-24

1. 2. 3.



Clint Eastwood - BW

Clint Eastwood



John Wayne - BW



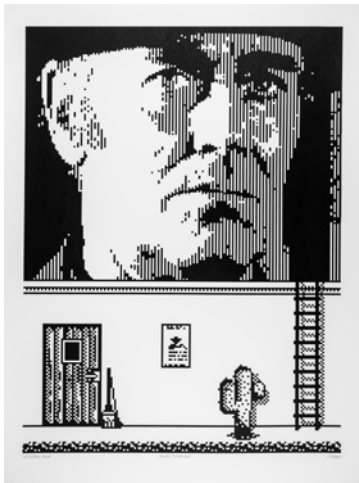
John Wayne



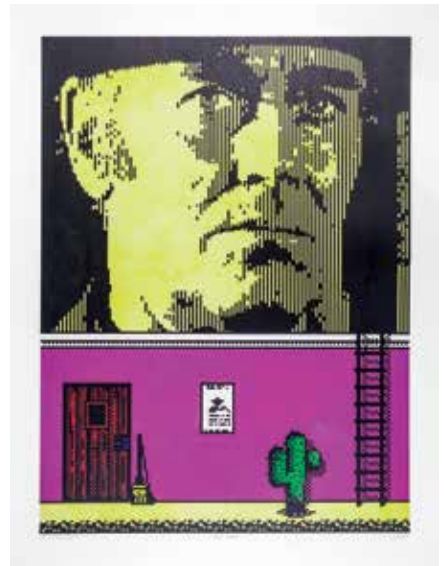
Yul Brynner



Yul Brynner - BW



Henry Fonda - BW



Henry Fonda



Gregory Peck



Gregory Peck - BW



Robert Mitchum - BW



Robert Mitchum



Gene Hackman



Gene Hackman - BW



OPIS GRAFIKA Grafike su ispisane digitalnim arhivskim ink-jet ispisom na arcima formata 100x70 cm // Za ispis je korišten Fabriano Rosaspina bianco 220 gr papir // Grafike su potpisane olovkom i numerirane u seriji od 10 komada // Ciklus je realiziran 2015. godine.

POPIS GRAFIKA U KATALOGU The Good, The Bad & The Ugly // Clint Eastwood // John Wayne // Yul Brynner // Henry Fonda // Gregory Peck // Robert Mitchum // Gene Hackman // Sve grafike imaju crno-bijelu i kolor verziju.

KUPOVINA GRAFIKA Cijena pojedinačne grafike je 700 kn. Porez na dodanu vrijednost nije uključen u cijenu. Za kupovinu više grafika istog ili različitog portreta odobravam popust. Dostava u Hrvatskoj uključena je u cijenu. Na području Zagreba grafike dostavljam osobno, a za druge destinacije grafike šaljem u kartonskim tubama putem kurirske službe. Dostava grafika u inozemstvo nije uključena u cijenu i molim vas da me kontaktirate radi dogovora.

FREDGOVOR Nina Bulovec

ORGANIZACIJA Svetozar Nilović, Peek&Poke muzej povodom 10. obljetnice rada

DIZAJN KATALOGA www.bservisi.hr

ZAHVALJUJEM NA INSPIRACIJI Sir Clive Sinclairu // Autorima kompjutorskih igara za ZX Spectrum: "Tusker", "North & South", "Dead or Alive", "Kane", "Wells Fargo" i "Spaghetti Western Simulator" // Sergio Leoneu // Ennio Morriconeu // Svim vrhunskim glumcima koji se pojavljuju na ovim grafikama.

