

KREIGRANJE

interaktivna instalacija, 2007.

Rad sadrži tri vrste igara: šah, ne ljuti se čoveče i puzzle. Ove igre su tokom dve nedelje bile izložene i predstavljale polazište za nastanak serije crteža. Akcija se odvijala na sledeći način: nakon svakog odigranog poteza igrač je dužan da ucrtta polje na koje je stao (šah i ne ljuti se čoveče) ili da prenese sliku koju je složio (puzzle) na papir koji je predviđen za datu partiju. Na taj način svaki crtež je rezultat određene partije. Igre se igraju prema postojećim pravilima i jedina obaveza igrača je da ucrtta tačno određeno polje na kojem se našao, dok je način na koji će on to učiniti ostavljen njegovoj slobodnoj volji. Tako nastali crteži predstavljaju rezultat strategije (šah), sreće (ne ljuti se čoveče) ili namere (puzzle). Na taj način preispituje se i proces nastanka umetničkog dela, suočavajući ono opšte i lično u procesu njegovog nastanka, udeo strategije, sreće ili namere.





