

PROFIL

III. ROČNÍK, CENA 19,90 Kčs 1/93

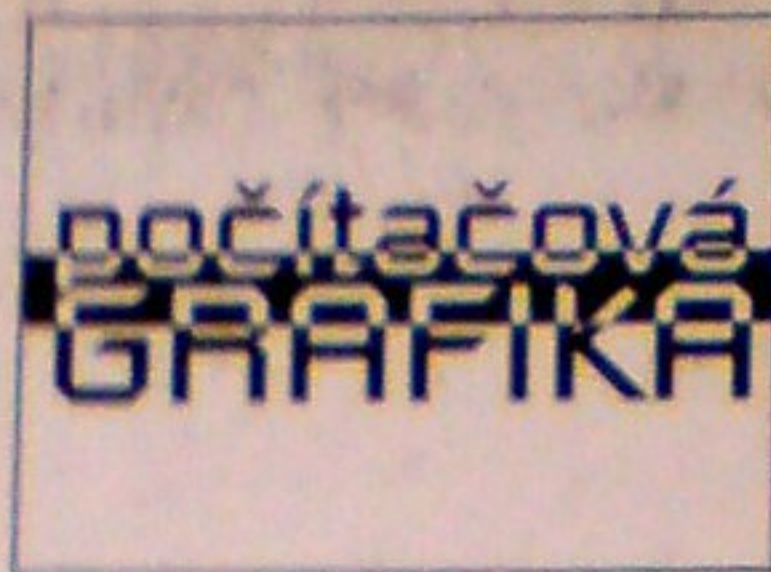
SUČASNEHO VÝTVARNEHO UMENIA



POC
GRAT



2 Martin Šperka
SIGGRAPH '92



13 AUTORI O SEBE

22 Luba Lacinová
3+1

23 Radislav Matuščík
ŠTRAUSOV
VARIANT
SLOVENSKA

24 Mark Little
TABLEAUX
VIVANT

PROFIL

SUČASNÉHO VYTVARNEHO UMENIA

PRIPRAVUJEME

- FEMINIZMUS V UMENI
- GERMINATIONS
- SLOVNIK VYTVARNEHO UMENIA



4 Paul Brown
REALITA VERSUS
PREDSTAVY

14 Martin Šperka
POČÍTACE
NA ŠKOLÁCH



15 Juraj Németh
MULTIMÉDIÁ

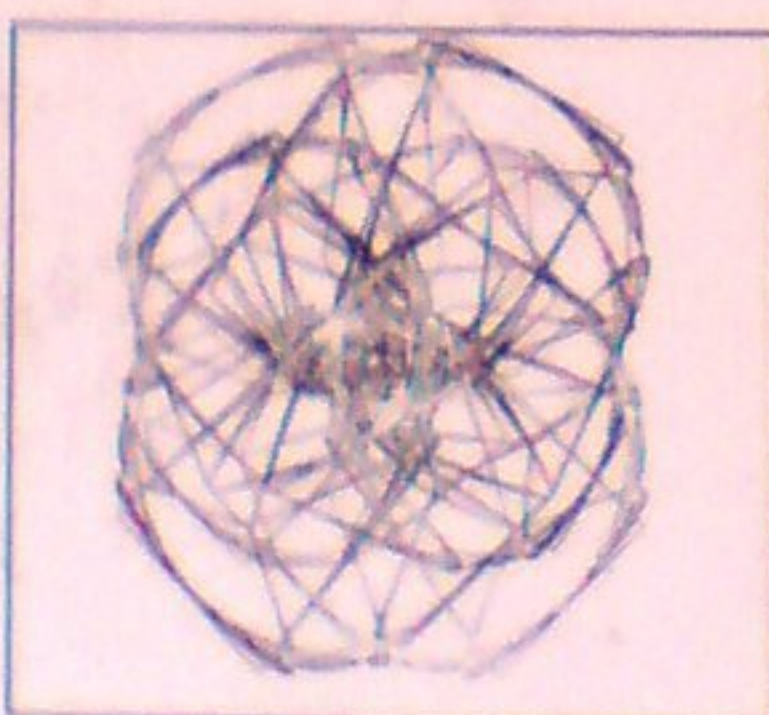


26 Jozef Cseres
ZDOUFALÉ
EXPERANTO
LADISLAVA
NOVÁKA

30 Jana Demová
L'ART ACTIF...



7 Martin Šperka
MANIFEST NA PRAHU
21. STOROČIA



16 3 OTÁZKY PRE
JANA SEKALA



32 Eugénia Síkorová
DOUBLETAKE



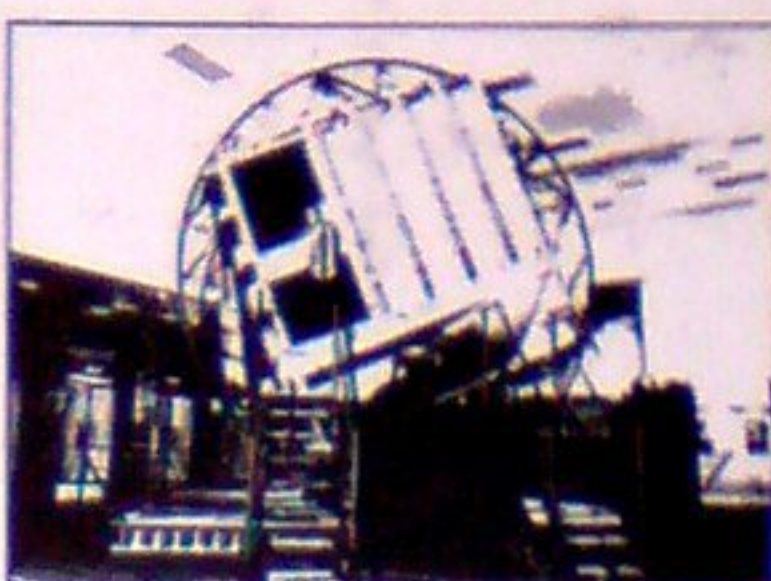
8 Tibor Papp
MINITEL



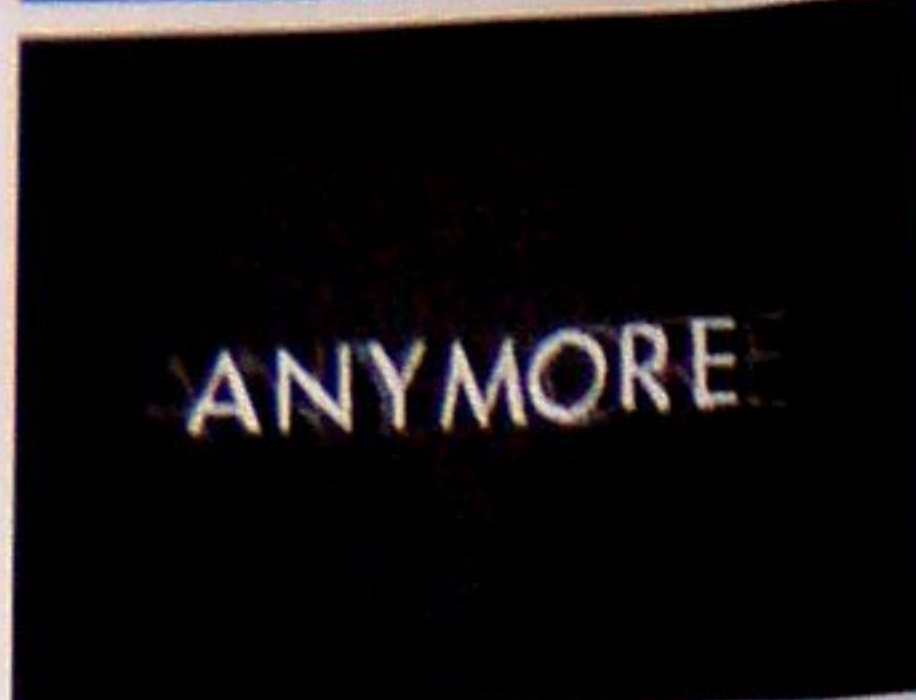
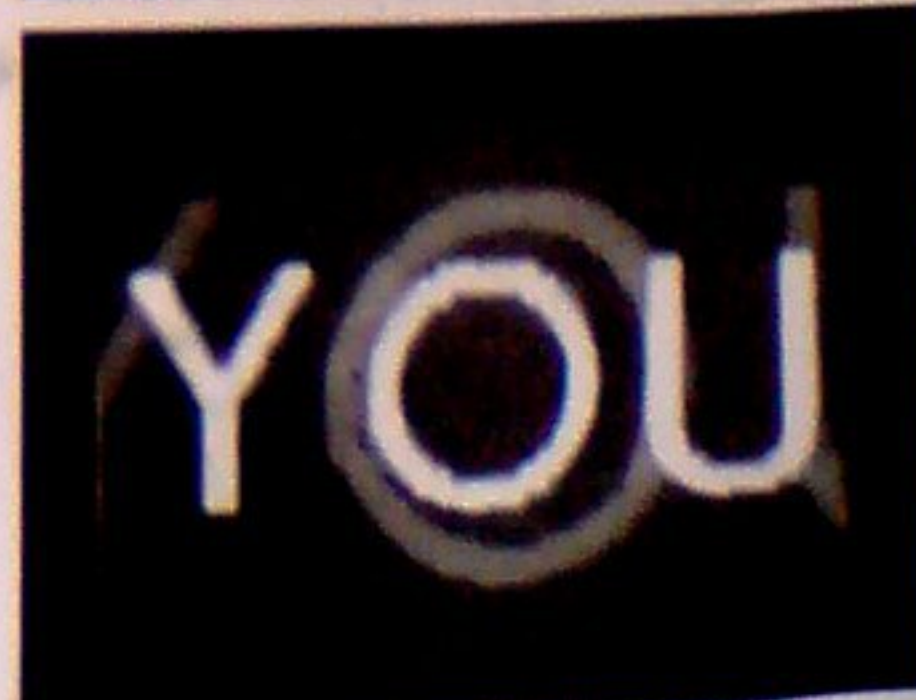
10 Martin Šperka
MILNIKY



21 Jiří Hůla
DOPIS Z PRAHY



34 Ada Krnáčová
Gutleber
AHA KOČKA



Prvé číslo nového ročníka Profilu začíname monotematickým blokom, ktorý je venovaný počítačovému umeniu. Možno niekoho z čitateľov prekvapí, prečo na úvod predstavujeme práce z tejto oblasti tvorby, keď je boom počítača v umení spájaný so šesťdesiatimi rokmi. Je faktom, že záujem výtvarníkov napríklad o počítačovú grafiku poklesol natoľko, že na minuloročných kasselských Documentách úplne absentovalo, čo možno pripísať aj celkovej klíme osemdesiatych rokov s nástupom postmodernity s jej skepsou voči myšlienke pokroku v umení, s jej preferenciou tradičných žánrov, akým je napríklad maľarstvo. Naznačený posun v myslení o umení priniesol na jednej strane opadnutie prvoplánového záujmu o aplikáciu počítača, na druhej strane však prispel k emancipácii

tejto sféry kreativity. Dnes existuje počítačové umenie podobne nezávisle ako fotografia v celej škále prejavov, od počítačovej grafiky, cez animovaný film až po systémy automatického projektovania alebo kybernetické projekty, kde je divák súčasťou prostredia, ktoré reaguje na jeho podnety kineticky, zvukovo, či svetelne. Má svoje múzeá a galérie (Computer museum Boston, USA), špecializované časopisy (Leonardo, Paríž), pravidelné konferencie (SIGGRAPH, USA), horúce témy (virtuálna realita) i nezodpovedané otázky (oslobodzuje, alebo zväzuje počítačová kreativita výtvarníka?). V spolupráci s Ing. M. Šperkom, CSc., vedúcim Katedry vizuálnych umení na VŠVU v Bratislave, vám ponúkame možnosť vstúpiť do tejto, u nás ešte málo prebádanej oblasti a nechať sa prípadne inšpirovať.

Red.



SIGGRAPH

'92



Najväčšia konferencia počítačovej grafiky SIGGRAPH '92 sa konala v minulom roku v Chicagu. Vedecký program obsahoval najnovšie projekty vizuálnej komunikácie človek - počítač. Súčasťou konferencie bola výstava počítačov a systémov pre počítačovú grafiku, výstava počítačového umenia a mnoho iných akcií.

Počítačový hyperrealizmus

Modelovanie a fotorealistické zobrazovanie modelov umelých predmetov a objektov neživej prírody pomocou počítačov je v podstate zvládnuté. Tohto roku pribudli nové metódy modelovania morských mušlí a kvetov. Vedie sa intenzívny výskum v oblasti modelovania deformovateľných telies a metamorfózy zložitých objektov. Zdá sa, že o pár rokov bude možné vyrábať triky a la Terminátor II na osobných počítačoch.

Veľkým cieľom počítačových vedcov je vizuálny model človeka. Modely Marilyn Monroe z laboratória MIRALab v Montreale a Ženeve sa stále zdokonaľujú, a tak z dvojníčky, ktorá pred pár rokmi vyzerala ako vosková figurína sa stáva stále živšia a vernejšia Marilyn. Vedecké výsledky modelovania svalov, vlasov a látok umožňujú obliecť modelku do šiat a animovať nielen pohyb tela s deformovaním svalov, ale aj povievanie šiat a vlasov vo vetre...

K progresu vizuálnych klamov prispieva aj vývoj stereografických obrazoviek počítačov, ktoré sa z kozmických a vojenských aplikácií dostávajú do civilnej sféry.

Počítačová animácia

Okrem už spomenutých modelov, ktoré slúžia ako objekty v počítačovej animácii stoja za zmienku prednášky o produkcii filmu "Údolie papradí: posledný



prales". Tento 72-minútový kreslený film spoločnosti Kroyer Films, Inc. bol celý vytvorený počítačom - kombináciou animácie trojrozmerných modelov a klasickým kresleným filmom. Film predstavuje zlom v kreslenom filme - pár ľudí vytvorilo v krátkom čase dielo, ktoré sa kvalitou vyrovná filmom produkcie Walt Disney. Za zmienku stojí aj námet s ekologickým zameraním a iste poteší nielen detských divákov. Jedna z prednášok o animácii sa zaoberala problematikou elektronickej retuše, deformácie a transformácie jednej fotografie na druhú v klipe Michaela Jacksona Black or White.

Virtuálna realita

Zdanlivá (virtuálna realita) sa stáva hitom konferencií a výstav o počítačoch. Systém virtuálnej reality pozostáva zo stereografického výstupu, grafických vstupných zariadení pre ruky, nohy prípadne pre snimanie polohy hlavy a výkonného počítača. Počítač má v sebe geometrický a fyzikálny model sveta (zdanlivej scény), v ktorom sa účastník môže pohybovať. Pomocou stereo grafického výstupu počítač vizualizuje aktuálny priestorový pohľad na tú časť scény, kde sa účastník nachádza a kam sa pozerá. Ako grafický výstup sa používa helma s dvoma malými displejmi alebo stereookuliare s tekutými kryštálmi. Povelý sa počítaču zadávajú grafickými vstupnými zariadeniami, z ktorých je v súčasnosti najdokonalejšia tzv. dátová rukavica (so senzormi zaznamenávajúcimi pohyb každého kľbu zápästia a prstov ruky).

Okrem niekoľkých prednášok a panelovej diskusie o tomto novom interaktívnom médiu bolo možné zúčastniť sa na mnohých demonštráciách rôznych firiem a výskumných projektov. Za zmienku stojí projekt univerzity v Illinois v Chicagu, kde sa človek mohol voľne pohybovať v priestore ohraničenom piatimi stenami, na ktoré sa premietal pohyblivý stereoobraz rôznych scén, napríklad vtáči pohľad na Chicago. Simulácia bola taká sugestívna, že ľudia sa pokúšali chytiť objekty alebo pred nimi uhybať.

Panelová diskusia - Od "Le Musée Imaginaire" po steny bez múzei inšpirovaná ideou múzea bez stien od Andre Malrouxa, bola na pomedzí problematiky virtuálnej reality s počítačovými multimédiami a ilustrovala jednu možnú aplikáciu. Panelisti predstavili niekoľko jednoduchých projektov, napríklad múzeum - trojrozmerný model piatich miestností s umeleckými artefaktmi, ktoré si môže "návštevník" pozerat z viacerých uhlov pomocou programu na počítači Macintosh.

Zástupca firmy Fujitsu, ktorý predviedol propagačné, snád prehnane optimistické vízie budúcnosti virtuálnej reality a počítačových multimédií (s komentárom: "My Japonci tomu veríme"), povedal: "Umenie vychádza z ľudskej tvorivosti a veľmi často je tvorivosť stimulovaná vyspelou technikou".

Niektorí panelisti, zväčša umelci, oponovali: "Vo všetkých umeniach substancia dominuje nad mecha-

nickým prevedením. Aj v prípade počítačového umenia sa mnohí sústreďujú viac na postup tvorby artefaktu ako na vnútornú podstatu. Problém počítačového umenia je v tom, že vás nerozpláče alebo neprinúti k politickým činom". S poslednými výrokmi by sa dalo polemizovať. "Niektorí počítačovi výtvarníci sa v súčasnosti snažia o to, o čo sa snažili hyperrealisti v šesťdesiatych rokoch. Ak niekto robí programy pre fotorealizmus, to ešte neznamená, že výsledkom je väčšie umenie". Iný názor oponoval: "Technické prostriedky nám umožnia pohľad do minulosti a dokonca obohatia staré formy umenia".

Jeden zo záverov Jacqueline Emigh (novinárka so zameraním na najnovšie technológie a umenie) je: "Existuje dostatočný priestor pre rôzne smery v počítačovom umení a priemysel je pripravený poskytnúť platformu". Žeby názor poplatný jej sponzorom?

V rámci tejto panelovej diskusie sa predviedol experiment priamej obojstranne vizuálnej a zvukovej komunikácie s televíznym štúdiom Piazza virtuale na výstave DOCUMENTA IX v Kasseli pomocou počítačovej siete.

Elektronické divadlo

Počas celej konferencie bežali filmy generované počítačmi v kategórii architektúra, umenie, reklama, vzdelávanie, filmy pre video s vysokým rozlíšením, vedecké vizualizácie, technika.

Vyvrcholením elektronického divadla bolo gala predstavenie najlepších filmov v uvedených kategóriách. Predstavenie začínalo zvukovo konferencie "Windy City" (Veterné mesto) - realisticky vyzerajúceho Chicaga s mrakodrapmi kývajúcimi sa v silnom vetre.

Film The Lawnmover (Xaos Inc.) je vlastne sekvenca z interaktívnej virtuálnej reality umožňujúcej napríklad aj zdanlivé milovanie sa so zdanlivou osobou. Sklenený muž a žena sa objímajú a lietajú v priestore tak, ako to riadia dve osoby pomocou zariadení snimaní pohybu. Simulácia šírenia lesných požiarov, rekonštruované prehistorické jaštery, sedem divov sveta a pamiatky antického Rima, pohyblivé amorfné objekty z Daliho obrazov, simulované operácie nádorov, spájanie zlomených kostí, reklamy na mydlo, cukriky, Pepsi... Dve hodiny hýrenia farieb a tvarov, dve hodiny imaginárneho sveta matematických modelov a digitálnych obrazov.

Čo bude o rok, desať, päťdesiat? Budeme potrebovať skutočnú realitu, keď stačí sedieť doma so stereookuliarmi a stereoslúchadlami, a pohybovať sa v zdanlivom svete? Panelová diskusia na tému umelý život sa zaoberala aj týmito problémami.

Výstava umenia

Tisícpäťsto diel a osemsto výtvarníkov sa uchádzalo o účasť ale komisia vybrala len sedemdesiat. Pozornosť zaujal projekt International Painting Interactive -

I.P.I. Cieľom projektu je "vytvorenie živých, kolaboračných výtvarných inštalácií venovaných transformačným umeniam, ktoré sú založené na koncepte, že kreativita a sloboda tvorivého vyjadrovania pomocou mierumilovných umeleckých foriem je neodcudziteľné právo".

Počítačové inštalácie, maľujúci robot, farebné a čiernobiele obrazy z počítačových tlačiarň, zapisovačov alebo fotografie z obrazoviek predstavovali výber z najlepších prác, poväčšine z USA. Ako súčasť konferencie sa konala výstava "Počítačové umenie: posun hraníc" v sklenenom mrakodrape Centra štátu Illinois, na ktorej boli zastúpení výtvarníci z Chicaga. Na oboch výstavách prevládalo veľké množstvo stereosnímkov a to diapozitívov, počítačovej holografie a novej technológie PHS Colorgram (PHSC je skratka Foto, Socha, Počítač). Colorgramy sú podľa sochárky Ellen Sandor médiom inšpirovaným Man Rayovými rayogramami a fotogramami L. Moholy-Nagya. Priestorové obrazy veľkosti približne A1 nepotrebujú žiadne stereookuliare ani laserové svetlo. Stereobraz je výsledkom výpočtu počítača, teda virtuálna fotografia. Spoločnosť, ktorú vedie Ellen Sandor úzko spolupracuje s Univerzitou štátu Illinois. Trend spolupráce umelcov a vedcov je badateľný (môj dojem) hlavne na amerických univerzitách. Systém kampusov - teda koncentrácie duševného potenciálu a možnosť multidisciplinárneho štúdia má svoje výhody. Jedna z najsledovanejších oblastí počítačovej grafiky - vedecká vizualizácia si vyžaduje nielen vytvorenie statických a pohyblivých (často stereo) obrazov, ale aj vytvorenie scenára postupnosti vizualizácie, kompozície obrazu a ozvučenia. Výpočtové centrá zamestnávajú preto výtvarníkov a video - umelcov pre prezentáciu vedecko-technických, ekonomických výpočtov a pri výrobe reklamných filmov.

Na záver tejto časti svojho príspevku by som chcel citovať jeden z názorov publikovaných v zborníku výstavy (John Brown): "...často nájdeme výtvarníkov, používajúcich počítačové systémy na výrobu artefaktov, ktoré sa zarámuju a zavesia na stenu, absurdita, ktorá skoro odporuje pochopeniu... Ako sa počítače stávajú dostupnejšími, tak ich použitie odhalilo tajuplné javy, o ktorých sa verilo, že sú to javy jednoduché a deterministické. Objavil sa nový odbor - Chaos, a počas posledných tridsiatich rokov sa etabloval ako dominantný vedecký paradigmus. Počas toho istého obdobia umenie upadlo do sebazáľuby nazvanej postmodernizmus. Vzor pionierskych prác umelcov zo šesťdesiatych rokov sa nikdy neuskutočnil. Umelecký establishment odmietol zmeny a ignoroval prúd a evolúciu bázy poznatkov, ktorá mení vedu a ktorá môže eventuálne zmeniť aj našu spoločnosť". Na budúcom SIGGRAPHe sa podľa priebežných informácií nebudú vystavovať statické počítačové (výtvarné) grafiky, ale len interaktívne inštalácie. Je to možno škoda, inflácia počítačových diel nemusí znamenať negatívny vývoj, skôr je tu priestor pre vytríbenie a vytriedenie kvality. Alebo, že by počítačová grafika bola už tak ďaleko, že rozlišovanie počítačovej a nepočítačovej grafiky sa stáva zbytočným?

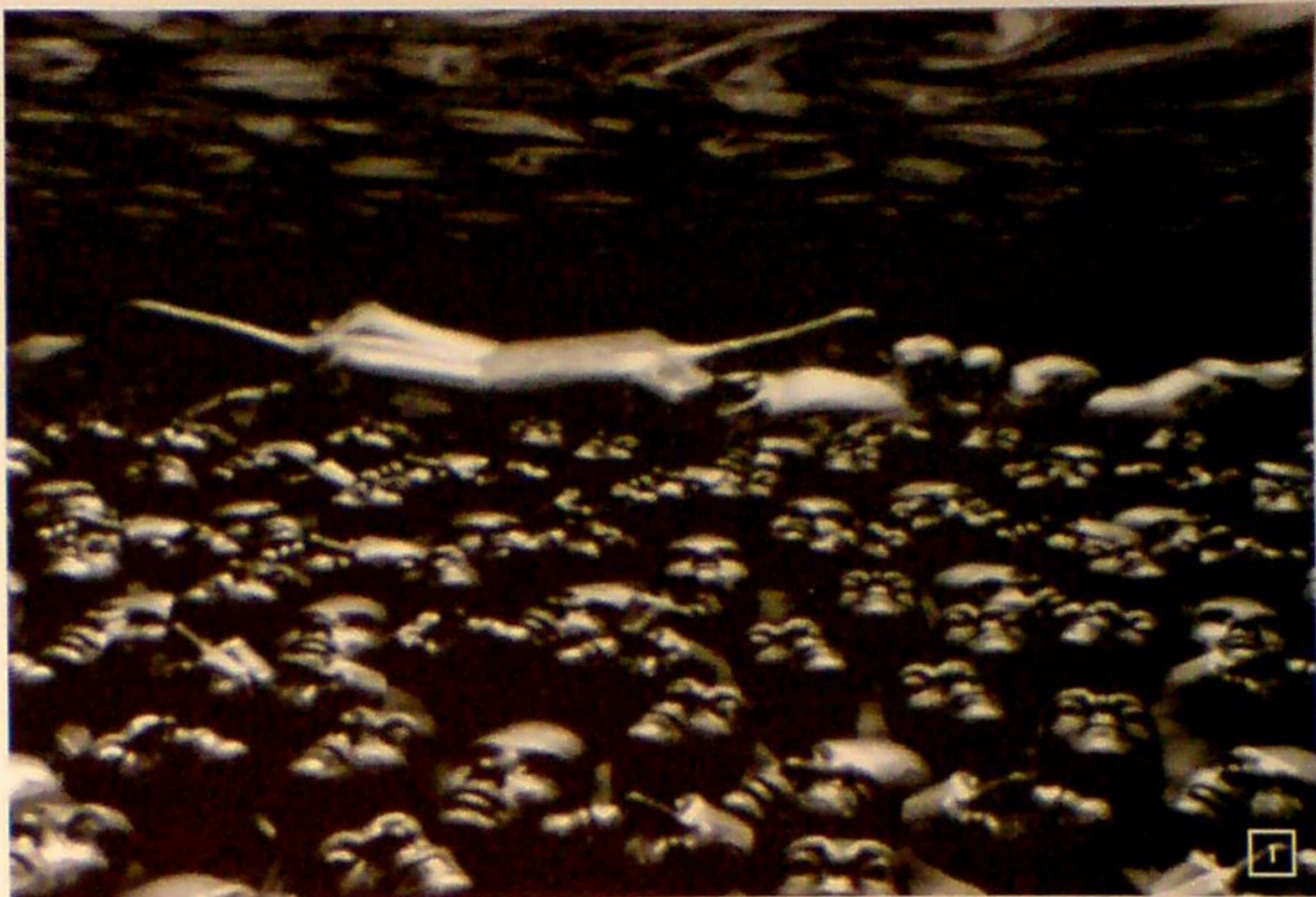
Výstava interaktívnych inštalácií a pokročilých systémov

Niekoľko systémov s video-kamerou, výkonným počítačom a programami pre snímanie pohyblivej scény, rozpoznávanie objektov a spracovanie ako aj syntézu obrazu umožňujúcich záznam pohybu tanečníka, jeho modifikované zobrazenie ako aj zobrazenie zdanlivého partnera na obrazovku počítača ilustrovalo nové možnosti použitia počítačov v baletе, tanci a iných disciplínach.

Experimentálny spôsob komunikácie s počítačom pomocou snímania mozgových vln, prototyp grafickej stanice s obrazovkou o vysokej rozlíšiteľnosti a profesionálnymi video-rekordérmí a kamerami, návrhový systém s vlastnosťami umelej inteligencie (schopnosťou učiť sa, zhromažďovať poznatky a robiť logické inferencie), umožňujúci robiť varianty návrhov podľa kritérií vizuálnej estetiky (realizácia projektu však nebola veľmi presvedčivá) a množstvo iných projektov bolo súčasťou niekoľkých súbežných výstav.

Zasadnutie ISEA a ISAST

Spoločné zasadnutie medzinárodných spoločností pre elektronické umenie (ISEA) a umenie, vedu

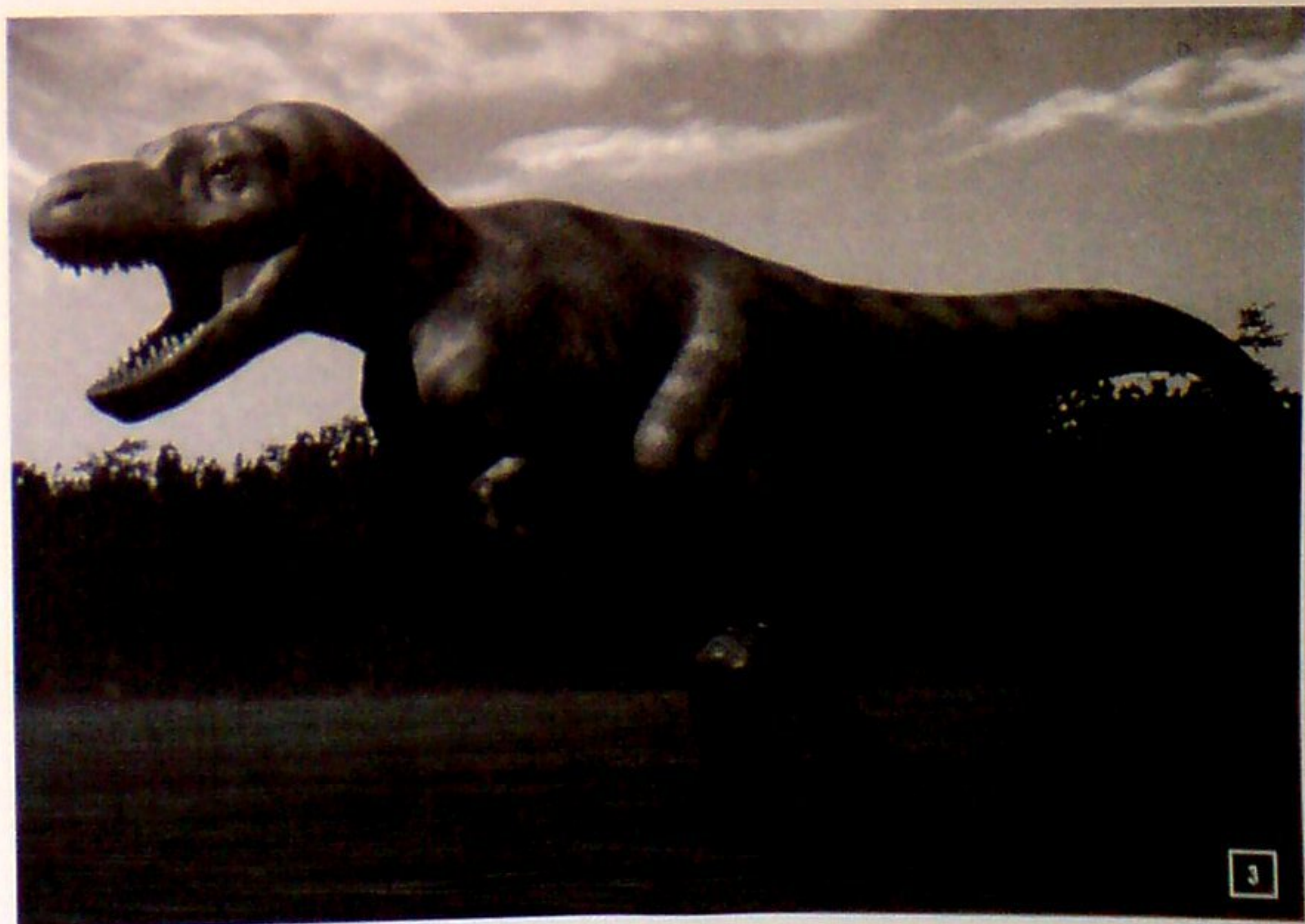
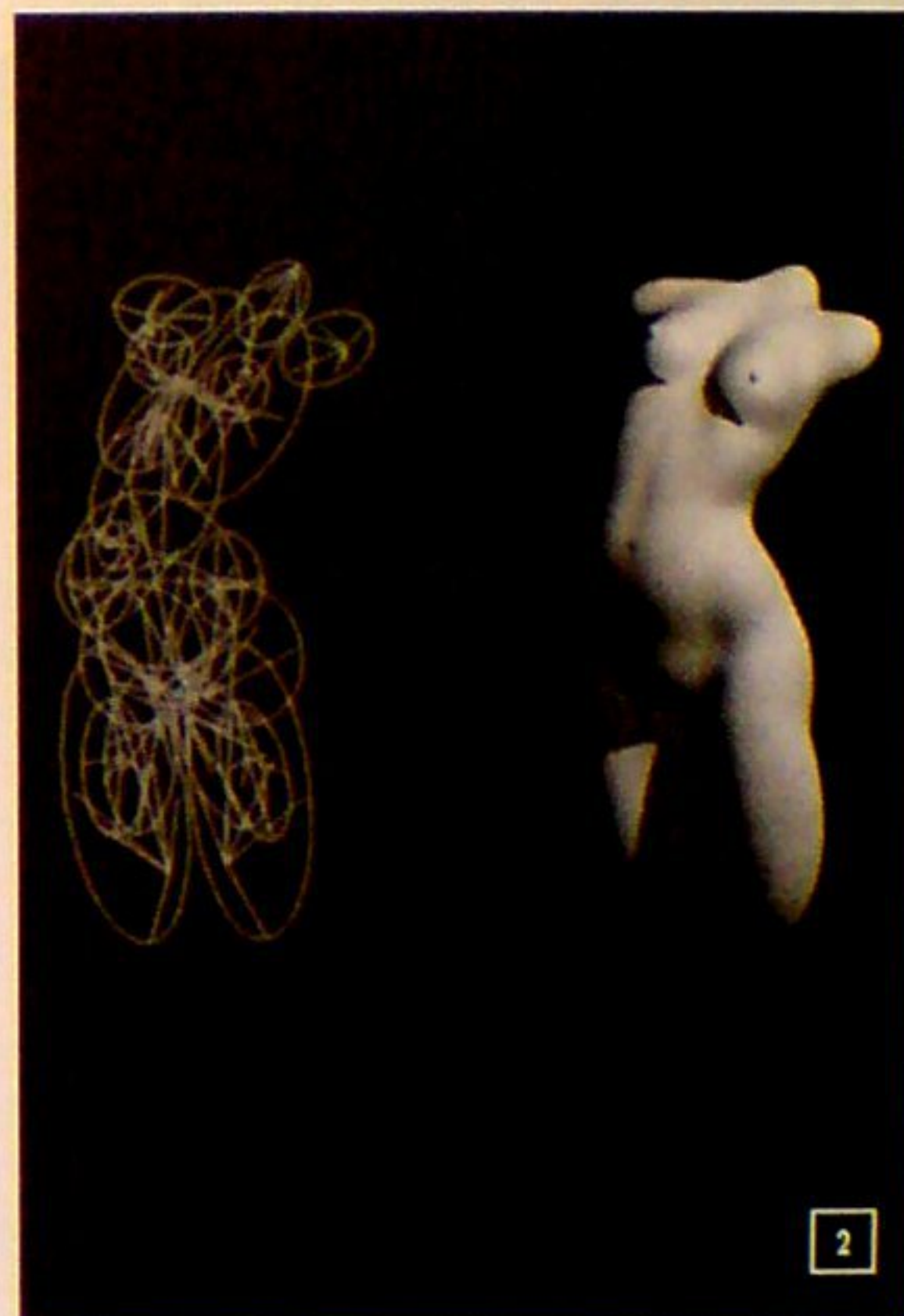


a techniku (ISAST) sa konalo v čase obedovej prestávky konferencie. Jedným z bodov programu boli otázky medzinárodnej počítačovej siete pre umelcov. Prvé výsledky môžeme používať aj u nás a to v rámci univerzitnej siete je možné napríklad dostávať oznamy spoločnosti ISAST ako prílohu časopisu LEONARDO (len za komunikačný poplatok), alebo skrátenú verziu časopisu (za poplatok, v našich podmienkach nie malý). Šéfredaktor LEONARDA Roger Malina, vychádzajúceho od tohto roku ako dva časopisy - jeden pre vizuálne umenie a druhý pre hudbu bol tiež jedným z prednášajúcich.

Tažiskom programu bolo zhodnotenie činností a informácie o trefom svetovom sympóziu ISEA v Austrálii. Je záujem o väčšiu účasť umelcov a vedcov z krajín bývalého východného bloku na dianí oboch spoločností (informácie dosiahnuteľné u autora článku).

Konferencia SIGGRAPH '92, na ktorej sa zúčastnilo okolo 30 000 ľudí sa skončila a prospekt k nasledujúcej konferencii v kalifornskom Anaheim láka: "Príďte na stretnutie vizionárov, ktorých výskumná práca a idey formujú budúcnosť interaktívnych technológií".

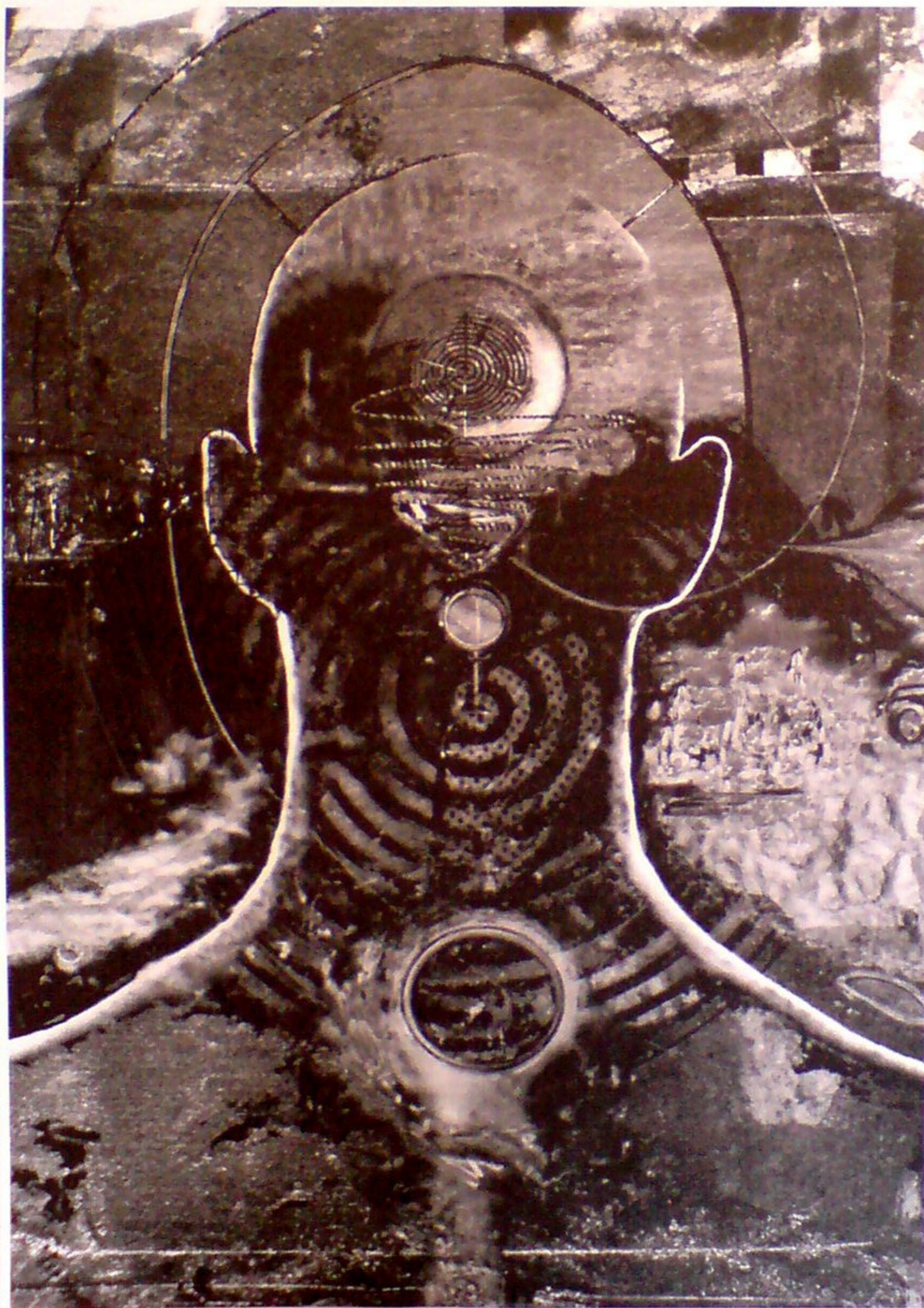
Martin ŠPERKA



REALITA

versus

PREDSTAVY



Pred 15 rokmi som vystavoval diela, ktoré skúmali nezvyčajné narušenia v inak súvislej farebnej interpolácii. Galéria bola súčasťou University College v Londýne a výstavu videlo niekoľko vedcov. Jeden z nich, poľský matematik a fyzik Andre Lisovski, ma vyhladal. Zaujímal sa o moje diela a chcel vedieť, či majú nejaký vzťah k súčasnému výskumu toho, čo teraz voláme nelineárny jav - časť oblasti módne nazvanej Chaos. Štúdium chaosu bolo v tom čase ešte undergroundovou činnosťou a Andre ma zaviedol do malých zadných miestností Kráľovského inštitútu a starobylých londýnskych univerzít, kde prevažne mladí vedci zároveň s náhodným laureátom Nobelovej ceny diskutovali o fantastických nových ideách, ktoré sa objavovali po celom svete.

Pravidelní návštevníci zo zámoria tam prinášali najmodernejšie poznatky, ktoré ešte ani časopisy neboli ochotné uznať a uverejniť. Väčšina z nich mi len preletela okolo hlavy, hoci sa Andre usiloval mi ich vysvetľovať. Jeho hlavným záujmom boli Veľké zjednotené teórie všetkého (GUT's) - jednoduchý súbor zákonov, ktorý mohol popísať všetky pozorovateľné javy - elektromagnetické aj gravitačné. Podľa neho by bol vesmír ako nahustený geometrický éter. Chaotické vzruchy v tomto éterovom svete by spôsobovali prechodné nestabilitnosti, ktoré by sa prejavovali v čase ako vlnovité javy alebo časovo nezávislé "momenty" ako kvarky a iné subatómové častice. Uplynutý čas medzi chaotickým zlomom a následným znovunastolením geometrie by odpovedal životnosti častíc.

Pýtal som sa Andreho, z akej látky by mohol byť tento nahustený éter zložený. Pozrel na mňa a povedal: "No, môže to byť fantázia." Pekne ma šokovalo, keď som počul člena racionálnej vedeckej disciplíny, ako som vtedy veril, použiť také slovo. Myslel som si, že fantázia je vyhradená pre umelcov a iných rojkov.

Dnes, asi po pätnástich rokoch, máme šťastie byť svedkami radikálnej revízie kultúrnych hodnôt a rozrušenia stereotypov. Umeni sa oveľa pravidelnejšie zaoberajú mystériami vedy a techniky. Vedci spoznávajú nedostatky racionálnej metódy. Ukazuje sa, že pojmy ako "realita" a "ilúzia" majú čoraz menší význam a ich zvyčajné hranice sa strácajú.

Predsa však ešte zostáva veľa predsudkov a tie prevládajú najmä v umeleckom svete. Pre ďalší vývoj tejto oblasti sú podľa mňa škodlivé. Umenie vstupuje do evolučnej slepej uličky a zdá sa, že nie je schopné sa znovu zaradiť do postindustriálnej kultúry. Je v nebezpečenstve, že sa stane zastaranou dekoráciou, ktorá sa podobne ako vianočné ozdoby vyhodí na Nový rok do smetia.

Verím, že dnešné problémy hodnotenia a marginalizácie umenia (odsunutia na okraj spoločnosti), čo sčasti dosvedčuje kritika umeleckých nadačných organizácií, sú jedným aspektom krízy. Hoci vôbec nesúhlasím s ohováračmi z Národnej nadácie umenia, predsa si myslím, že hlavný prúd umenia môže vinit len sám seba za to, že sa tak izoloval od súčasných intelektuálnych hnutí, takže sa stal ľahkým terčom pre cynických fundamentalistických demagógov a bývalých antikomunistov pri hľadaní nového nepriateľa. Bolo by nešťastné vidieť tieto útoky na umenie ako napadnutie opodstatnenosti umeleckých diel a tvorivých metód. Zraniteľnosť umenia na útoky mentálnych trpaslíkov a na krátenie vládnych nadácií je výsledkom väčšej krízy viery v hodnotu umenia, ktorá je dôsledkom zmenšenej zodpovednosti umeleckého spoločenstva a jeho neschopnosti reagovať na zmeny v priebehu posledného pol storočia. Mnohí ešte pracujú so zastaralými umeleckými pojmami ako subverzia, materiálna produkcia, utopizmus a funkčná dekorácia. Umelecký svet musí prehodnotiť svoje poslanie. Vzdelávacie inštitúcie by mali sčasti zrevidovať svoje učebné osnovy, aby podporili nové metódy skúmania, ktoré môžu predmet oživiť.

Umenie ako subverzia

Vedecká teória mechanického usporiadania sveta vďačí za svoj vznik Isaacovi Newtonovi. Mnohí myslitelia jeho doby, ako pred ním Kircher a po ňom Goethe, si udržali záujem o tradíciu alchymie a holistické teológie, idey, ktorých korene siahajú cez islam až ku gréckym, egyptským a babylónskym kultúram. Newton zaviedol racionálne skúmanie a redukcionizmus ako hlavnú vedeckú metódu. Polarita sa vyvinula, keď umenie v reakcii prijalo romantizmus ako najlepšiu ideológiu. Umelec sa zaoberal predstavami a emóciami, vedec realitou a logikou. Umelec sa stá-

val čoraz viac outsiderom, komentátorom a kritikom, než prispievateľom a účastníkom.

Blakeova rytina Newtona ilustruje túto polaritu. Sklonený Newton si na nej starostlivo prezerá jednoduchý geometrický diagram načmáraný v piesku. Nad jeho hlavou sa ukazujú nebesá v plnej sláve - a on si ich nevšimá. Blake, raný kritik racionálnej metódy, dospel vo svojej básni Eternity (Večnosť) k vyhláseniu: *Ten, kto pripútať k sebe radosť Ničí okridlený život*

Ale kto bozkáva radosť keď letí Žije vo večnom východe slnka.

S vynálezom fotografie sa skončila okamžitá využiteľnosť umenia ako vizuálnej dokumentácie. Umeni ako Proudhon (ktorý sa považuje za pôvodcu výrazu "vlastníctvo je krádež") podporovali úlohu umenia ako podvratnej aktivity. V 20. storočí mnohé umelecké hnutia, najmä Dada, toto východisko esteticky rozvinuli. Definícia subverzie závisí od pozície pozorovateľa. Väčšina čitateľov, ktorí súhlasia s demokraciou, predsa uznáva diela umelcov v Európe v 30. a 40. rokoch, ktorí sa pokúšali vysmievať a podkopávať sily fašistického totalitarizmu. Či budú kritici NEA súhlasit alebo nie, umenie ako podvratná činnosť je hodnotný príspevok k zdravej spoločnosti. Či bude taká činnosť efektívna alebo nie, ak pochádza z patronátu štátu, je iná a rovnako vhodná otázka, ktorú tu ale nemienim rozoberať.

Vedúce osobnosti umeleckého spoločenstva po 2. svetovej vojne a ich študenti, ktorí sa teraz dostali do vplyvných pozícií, si vysoko cenia koncepty slobodného a často radikálneho umenia. Nemali by sme byť prekvapení, keď zistíme, že umelecký hlavný prúd a čiastočne i oblasť umeleckého vzdelávania udržiavajú túto ideológiu ako svoj hlavný vzor. Mój názor je, že táto pozícia už natolko skostnatela, že na oživenie je neskoro.

Umenie ako materializmus

Dôsledkom vzniku fotografie mnohí umelci, vynikajúci postimpresionisti ako Cézanne a Seraut, začali spochybňovať vnútornú podstatu umeleckého diela. Tak sa vyvinula druhá veľká téma histórie umenia 20. storočia. Zatiaľ čo škola subverzie sa zaoberá hodnotou zmyslu, kontextu alebo vplyvu umeleckého diela, nasledovníci Cézanna a Serauta nakoniec odmietli všetky odkazy na "vonkajší" svet a vyvinuli abstrakciu - umenie samo o sebe.

Keď sa v 30. rokoch umelecký trh presťahoval z fašistickej Európy do USA, umenie sa na svoj vlastný prospech veľmi povznieslo. Prekvitalo vo voľnom trhovom hospodárstve. V polovici 60. rokov dal newyorský umelec Andy Warhol stručnú odpoveď na postimpresionistické otázky o hodnote umenia. Podľa Warhola má umelecké dielo práve takú hodnotu, za akú sa vám ho podarí predáť.

Približne v tom istom čase umelci ako On Kawara a Sol Lewitt navrhli inú odpoveď. Odmietajú zamerať artefakt na seba, prirodzené pre väčšinu abstrakcie, Lewitt zadával telefonicky inštrukcie asistentom, ktorí v skutočnosti dielo vyrábali. Strata artefaktu nie je dôležitá. Každý, kto má prístup k inštrukciám, vlastní "pravého" Lewitta. On Kawara vymyslel japonské minimalistické riešenie: výrok "Ja som" s podpisom "On Kawara". Nasledovala séria s rozborom alternatív štyroch slov rovnakej poradia. Ďalšia séria neobsahovala nič viac než čas a/alebo dátum vzniku týchto diel. Často ich posielal vo forme pohľadnic priateľom. Oboja umelci odmietli vnútornú hodnotu diela v prospech jeho hodnoty ako ukazovateľa súboru ideí, ktoré uvádza.

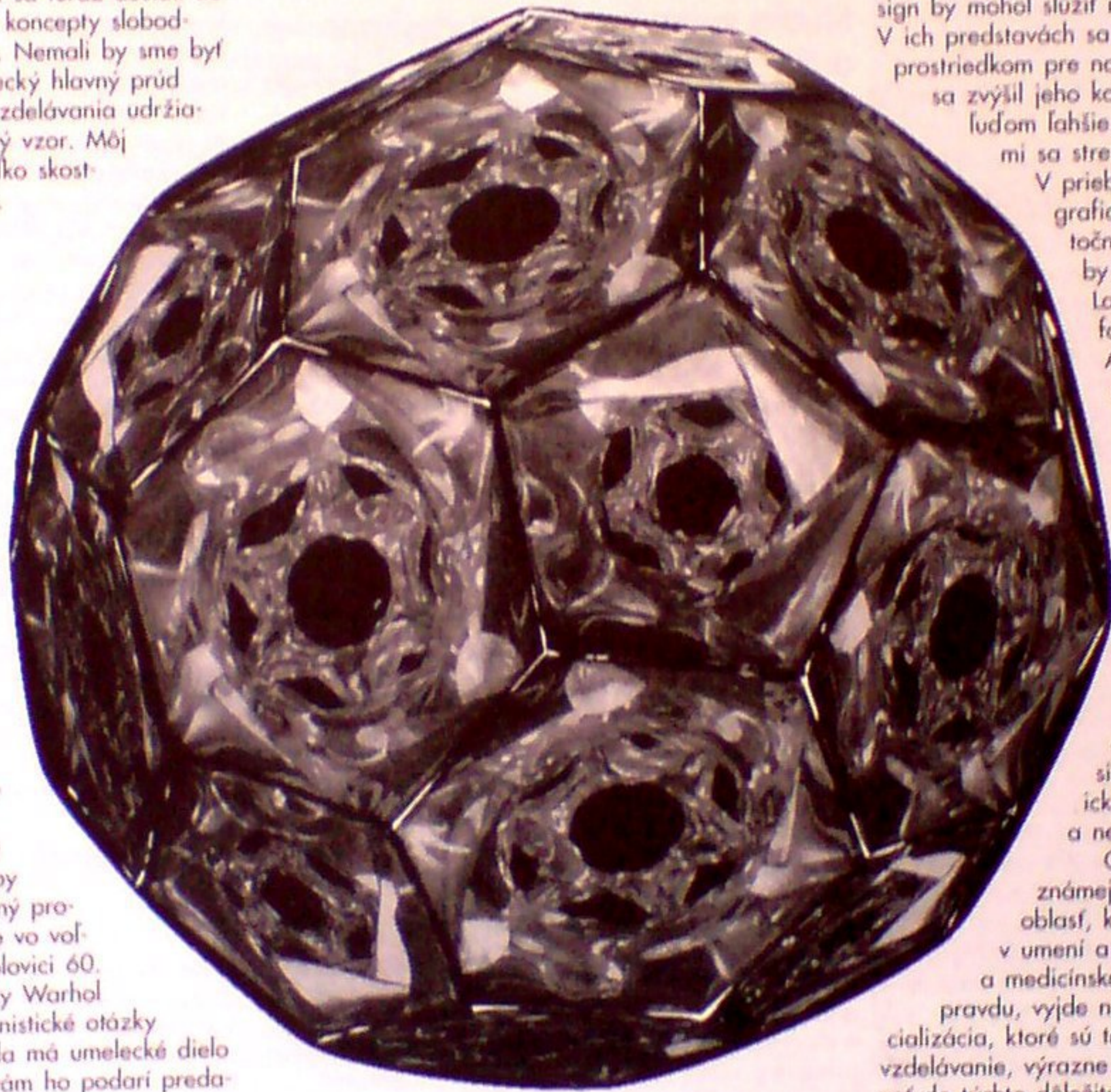
V dielach týchto a ďalších umelcov združených v 60. rokoch v hnutiach ako napr. Art Language a Conceptual and Performance Art umenie postupne prešlo od vnútorného, na seba zameraného artefaktu k vonkajšej virtuálnej forme. Možno, že budúci historici budú považovať tento prechod za najdôležitejší

od čias ranej renesancie, keď sa presadilo perspektívne (ľudsky zamerané) hľadisko.

Od materiálnych monetaristických koreňov vyvíjajúce sa virtuálne umenie nastoluje mnoho zaujímavých otázok. Keď je svojou podstatou nehmotné, ako môže komunikovať, klasifikovať sa, uchovávať a predávať sa na trhu? Hlavný prúd umenia sa stále obzvlášť neúspešne vyrovnáva s týmito dôležitými problémami.

Umenie ako utópia

Trefou významnou témou, ktorá sa vinie 20. storočím, je umenie v službách spoločnosti. Hodnotenie jeho prínosu často závisí viac od politickej než od estetickej ideológie. Mám podozrenie, že architekt Pentagonu, ak ešte žije, je váženým členom spoločnosti. Alberta Speera, architekta budov Tretej ríše, po vojne uväznili na doživotie a odmietli mu prístup k akýmkoľvek kresliacim potrebám - dokonca mu zabránili vyrábať umelé záhrady. Hoci väčšina z nás by asi súhlasila s tým, že Speer pracoval pre nesprávnu stranu, mnohí by tiež možno zdieľali so mnou pocit, že jeho trest - odopretie umelcovi jeho nástrojov - bol zbytočne tvrdý. Naivný idealizmus umelcov, ktorí verili, že pracujú pre blaho spoločnosti, v poslednom čase všeobecne dosť utrpel. Vežiaky v internacionalistickom štýle zostávajú jedným z najviditeľnejších a najzhubnejších príspevkov modernizmu.



Ideály modernistov sa stotožnili s eugenickými (snažiacimi sa zlepšiť biologické kvality populácie premyslenými zásahmi a metódami) "puristickými" ideológiami európskych totalitných diktatúr. To je v rozpore so skutočnosťou, že mnohí modernisti (členovia Konštruktivistov, de Stijl, Bauhausu atď.) boli prínosom aj pre dadaizmus a "subverzívnejšie" umelecké fóra.

Zisťujeme, že veľké umelecké hnutie 20. storočia, zasvätené priamej službe humanite podporovaním spoločenských infraštruktúr, sa zdiskreditovalo umeleckým hlavným prúdom. Zapríčinila to historická marginalizácia a zároveň stotožňovanie sa s politickými ideológiami, ktoré väčšina ľudí pokladá za neprijateľné. Použijeme kľúčové slovo: vaničkou bolo vyliate aj dieťa.

Umelecký svet pritom znovu zdôrazňuje svoje vlastné "outsiderské", romantické, okrajové postavenie práve v tom čase, keď mohol poznávať nové a vitálne príležitosti. Následkom toho dôvera spoločnosti už značne utrpela a zdroje dotácií sú čoraz viac ohrozené, ak už nie celkom vyčerpané.

Zavedenie umenia do života

V 50. rokoch Royal College of Art v Londýne zaviedla prvý špecializovaný kurz (univerzitný akademický program) grafického designu na svete. V polovici storočia nastali veľké zmeny v umeleckom vzdelávaní. Zánikom fakulty Bauhausu sa rozšírili jej radikálne učebné osnovy. Vzdelávanie umelcov bolo pôvodne všeobecné a študent sa mohol rozhodnúť, či sa chce venovať "výtvarnému" alebo "úžitkovému" umeniu. Potom sa zaviedla špecializácia a bolo možné učiť sa výlučne design a ignorovať výtvarné umenie alebo naopak.

Retrospektívne môžeme považovať prechod k špecializácii v čase, keď spoločnosť smerovala k väčšej generalizácii, za biednu stratégiu, ktorá čiastočne vytvorila odsunutie umenia na okraj spoločnosti. Teraz, keď sa redukujú fondy pre umelecké vzdelávanie, designérske odbory verejne očierňujú výtvarné umenie v nádeji, že prevezmú hlavný podiel zmenšeného príjmu. V skutočnosti slúži táto súrodenecká rivalita len na oslabenie dôveryhodnosti oboch oblastí. Mali by sme vziať do úvahy aj to, že vysoký stupeň špecializácie spojený s akademickou marginalizáciou oslabuje schopnosť umenia alebo designu odpovedať na výzvu interdisciplinárnych iniciatív, ako je vedecká vizualizácia.

Zakladatelia školy grafického designu na Royal College of Art predsa mali sociálnu ideológiu. Niektorí prežili fašistické znásilnenie Európy a dúfali, že design by mohol slúžiť na zabránenie jeho návratu.

V ich predstavách sa mal stať grafický design prostriedkom pre nahromadenie informácií, čím by sa zvýšil jeho komunikatívny potenciál a umožnil ľuďom ľahšie rozpoznávať problémy, s ktorými sa stretávajú.

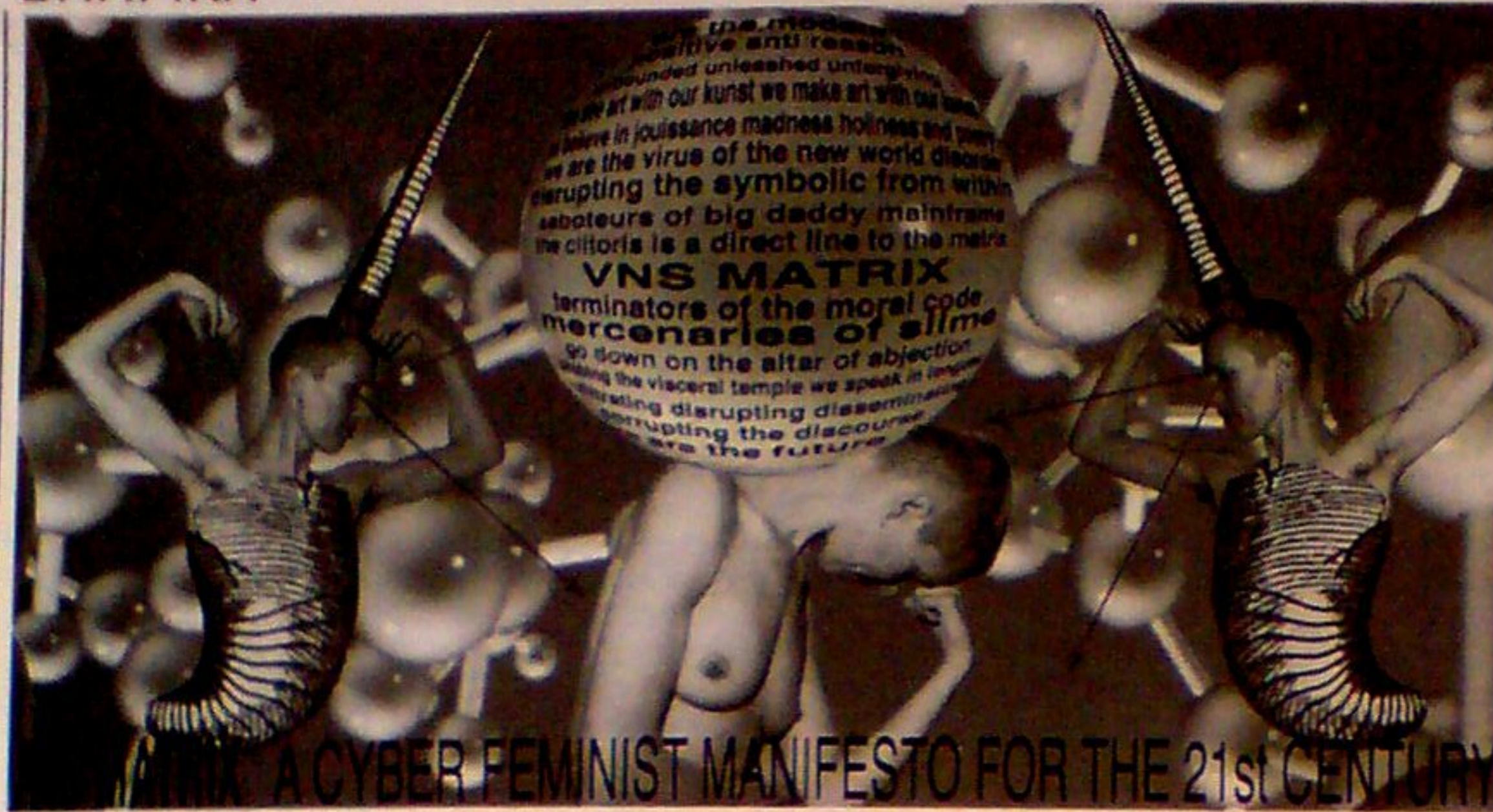
V priebehu nasledujúcich 30 rokov však grafický design ako disciplína v skutočnosti upadol do dekoratívnej služby pre reklamu a trh. Profesor John Lansdown, vedúci britského Center for Advanced Studies in Computer Aided Art and Design, mi v poslednom liste výstižne opísal praktikantov ako "otrokov kultúry yuppies".

Bill Cleveland, štatistik a bádateľ v Bell Labs, strávil vyše 15 rokov vylepšovaním metód grafického zobrazovania údajov. Pri nedávnom rozhovore mi povedal, že počas tohoto obdobia sa nestretol so žiadnym významným prínosom z odboru grafického designu a že naozaj verí tomu, že designéri často znehodnocujú numerické údaje použitím nevhodných a neefektívnych grafických modelov.

Cleveland je na čele oblasti teraz známej ako vedecká vizualizácia. Je to oblasť, ktorá má dlhodobú tradíciu v umení a designe ako vedecká, technická a medicínska ilustrácia. Ak má Cleveland pravdu, vyjde najavo, že marginalizácia a špecializácia, ktoré sú teraz typické pre umelecké vzdelávanie, výrazne oslabili jeho schopnosti prispievať do týchto dôležitých rozvíjajúcich sa oblastí. Americká Národná vedecká nadácia (nie umelecká nadácia inštitúcia) bežne ponúka dotácie na rozvoj vedeckej vizualizácie. Zatiaľ čo NEA dostáva len kritiku za podporovanie "podvratnej" aktivity. Prínos umenia a designu pre vedeckú vizualizáciu v podstate často pozostáva len z trochu lepšieho "ozdobenia" nejakých údajov - činnosť, ktorá, ako hovorí Cleveland, častejšie zakrýva než odhaľuje svoj význam. Tu opäť zisťujeme, že umelecké spoločenstvo si starostlivo a presne strelilo do nohy.

Postmodernizmus a chaos

V tom istom čase, keď skupiny umelcov v 60. rokoch pretrhávali väzby s tradičnými hodnotovými štruktúrami a vyvíjali nový typ umeleckého zážitku, skupiny vedcov skúmali nové analytické modely, ktoré umožňovali prístup k rýchlym výpočtom. Keď sa počítače stali dostupnejšími, ich používanie začalo odhaľovať zvláštne reakcie tam, kde sa predpokladali jednoduché deterministické systémy. Oblasť teraz zná-



Lekcia pre výtvarné umenie?

Hoci sa tieto príklady týkajú užitočného umenia - designu - verím, že sú dôležitou lekciami aj pre výtvarné umenie. Uznávaním hodnotenia kvality prevedenia sa spoločenstvo designu začína odvracať od konceptu designového artefaktu ako predmetu samého osebe, a čo je rovnako dôležité, upúšťa od mýtu všemohúceho designéra. Uloha tovaru ako kvantifikačného ukazovateľa, ktorý nadobúda zmysel prostredníctvom interakcie vnútri informačnej transakčnej komunity, sa už začína uznávať.

To je presne ten smer vývoja, ktorý by sme mohli očakávať vo výtvarnom umení po konceptuálnom umení, Art Language a zavedení elektronických komunikačných médií do vizuálneho umenia. Namiesto toho často zisťujeme, že umelci teraz používajú počítačové systémy na výrobu artefaktov, ktoré sa dávajú do rámov a vešajú na steny, čo je takmer nepochopiteľná absurdita. Sme svedkami bežného psychologického javu popretia a potlačenia nového a návratu k pohodlnému, uspokojivému, na seba zameranému, nostalgickému a eklektickému konceptu umenia pre umenie, teraz nazývaného postmodernizmus.

Tu treba zdôrazniť, že nenavrhujem, aby sa umenie nutne zapojilo do okamžitej verejnoprospešnej služby (hoci verím, že je to podstatná časť zdravej spoločnosti) alebo aby sa vrátilo k modernizmu. Hoci by som určite súhlasil s Petrom Frankom, ktorý keď komentoval utopickú povahu modernizmu vo svojom neomodernistickom manifeste, povedal, že "neomodernisti sa obracajú k historickému modernizmu, pretože vidia v modernistickom étose vtelené presadzovanie ak aj nie ľudskej dokonalosti, tak ľudskej polepšiteľnosti".

Môj hlavný záujem je o niečo jednoduchšie. Umelcom sa ponúkla príležitosť, aby sa oslobodili od ohraničenia artefaktu, ale oni pod tlakom systému vzdelávania a umeleckého spoločenstva prevrátili túto príležitosť naruby. Som presvedčený, že tým v podstate odmietli budúcnosť a vytvorili historickú stojatú vodu, v ktorej umenie zakrnie.

Ako som dúfam znázornil vyššie, vedci a užitkoví umelci urobili lepšie, keď sa prispôbili novým a často zvláštnym vzorom. Prinajmenšom niektorí z nich sú pripravení vzdať sa dlho udržiavaného presvedčenia a egocentizmu, ako aj rozoznať rozrušenie kultúrnych hraníc. Verím, že kunsthistorik budúcnosti sa možno pozrie späť na toto obdobie a uvidí, že väčšina estetických prínosov pochádza od vedy a nie z umenia.

Možno, že veda sa vyvíja do novej vedy nazývanej umenie, opäť polyvedného odboru. Možno, že samo umenie, prinajmenšom ako ho poznáme za posledné štvrtstoročie, už nemá žiadne spoločenské využitie. Možno, že umenie, prinajmenšom v zmysle, ako toto slovo používa postmodernizmus, je mŕtve.

Konvergencia vedy a ilúzie.

Polarita umenia a vedy má svoj pôvod v polarite ľudského vedomia. Newton sformoval túto polaritu a urýchlil vývin romantizmu, ktorý prakticky rozdelil život na dve polovice. Veda študuje objektívny svet a racionálnu metódu. Umenie skúma subjektívny svet.

Veda teraz musí rozpoznať ohraničenia racionálneho skúmania. S rozvojom výpočtovej techniky tiež poskytla nový model vesmíru. Dnes uznávame možnosť vesmíru samého ako počítačovej simulácie alebo evolúcie seba si uvedomujúcich počítačových entít - umelého života. Už nie je možné rozlišovať medzi "realitou" a "ilúziou". Obe sú spolu v holistickom modeli, ktorý sa zaoberá vzťahom pozorovateľa a pozorovaného, označovateľa a označovaného. Pojem "virtuálna realita" je možno bezvýznamným nezmyslom, ale predsa, koncept virtuality je jedným z najprihodnejších v našich časoch.

Paul BROWN
Preložila Eva KEPRTOVÁ

ma ako chaos sa postupne vyvíjala a v priebehu posledných 30 rokov sa vžila ako dominantný vedec-ký vzor.

Počas tohto obdobia umenie skĺzlo do ďalšej periódy romantického sebaukájania nazvanej postmodernizmus. Zmena vzoru, ktorá mala nasledovať za priekopníckymi prácami umelcov 60. rokov, nikdy nastala. Umelecké spoločenstvo odmietlo zmenu a ignorovalo prísun a vývoj bázy vedomostí, ktorý postupne premenil vedu a ktorý nakoniec zmení aj našu spoločnosť.

Umelci, ktorým išlo o podstatu, sa vzopreli takýmto okolnostiam a vzdali sa profesionálneho uznania, aby mohli skúmať nové oblasti. Mnohí si osvojili nové nástroje digitálnej techniky. Spoločnosť ich odvrhla, odmietla vziať na vedomie, vystavovať alebo zverejňovať ich diela. Umelci reagovali vznikom mnohých alternatívnych podujatí, napr. každoročná SIGGRAPH Art Show, ktorú hlavný prúd umenia ešte stále považuje za okrajovú záležitosť.

Zaujímavé je, že veda, vzhľadom na jej racionálnu metódu, musí uznať tento nový vývoj. Umelecké spoločenstvo, ktoré zakladá svoje hodnotenie na subjektívnom úsudku, ho mohlo ignorovať. Umenie, pravdepodobne nie po prvý raz v dejinách, preukázalo viac reakcionárstva a tvrdohlavosti "dvoch kultúr" C.P.Snowa.

K novému modelu

Pred niekoľkými rokmi na SIGGRAPH poznamenal jeden rečník, že "dokonca aj vojenský obchodník chce, aby ich hardware vyzeral dobre". Úspech designu za posledných 30 rokov bol dôsledkom jeho schopnosti dodať hodnotu spotrebnému tovaru a službám. Úspech designu sa meria trhovými preferenciami, množstvom ľudí, ktorí si tovar kupujú alebo objednávajú. Miera preferencií, typizovaná metódou prieskumu trhu, sa stala uznávaným meradlom pre rozvoj a ocenenie designu. Je jasné, že to podporuje model designérov, ktorí sú prínosom pre trhové hospodárstvo.

Mnohí ľudia dnes veria, že súčasná medzinárodná recesia je príznakom presýtenosti nášho ekonomického modelu a hľadajú alternatívy. Jednou z najčastejšie navrhovaných alternatív je ekonomika založená na informáciách, heterarchický model, ktorý môže lepšie objasňovať ľudské a ekologické problémy. Ako už niekoľko výskumníci zistili, hodnotenie designu preferenčným testovaním nie je vhodné, keď je tovarom informácia.

Miera preferencií má vzťah ku konceptu umeleckého diela alebo designového artefaktu ako k úplne na seba zameranému konceptu, ktorý, ako som povedal, zastaral už v 60. rokoch. Oproti tomu viacerí designéri teraz skúmajú hodnotenie designu podľa jeho kvality prevedenia, pragmatickejšim prístupom.

Aj hodnotenie kvality prevedenia má vzťah ku konceptu umeleckého diela/designového artefaktu ako k ukazovateľu, ktorého úspech je proporčný k jeho schopnosti komunikovať s vonkajším obsahom - naznačeným. Táto interpretácia posilňuje model umenia a designu ako virtuálneho procesu, ktorého podstatou je výmena informácií. Verím, že tu, keď vezmeme do úvahy využitie designového artefaktu pri výmene in-

formácií, možno nájdeme neočakávané riešenie problémov umeleckého hlavného prúdu s uznaním "nehmotných" umeleckých foriem. Na riešenie svojich bežných problémov by mohol sektor umeleckého vzdelávania uprednostňovať túto oblasť skúmania.

Štúdia prípadu: Zmena designu austrálskej telekomunikačnej karty.

Ďalší možný model nového vzoru pochádza z oblasti informačného designu. David Sless je jedným z priekopníkov nových designových metód a je spoluzakladateľom a spoluriaditeľom Výskumného ústavu komunikácií v Austrálii (CRIA). Základný hraničný výskum CRIA upútava medzinárodnú pozornosť a Slessove knihy nedávno prijali ako súbor textov na niekoľkých amerických univerzitách. Na nedávnom seminári "Designová úprava informácií pre ľudí" (Canberra, október 1991) Sless porovnával techniky hodnotenia preferencií a kvality prevedenia pre informačný design.

Uvedol, že prijaté meradlá súčasného prieskumu designu a trhu - zisťovanie trhových preferencií a stanovísk, ako aj využitie špecializovaných skupín (mozgových trustov) a použiteľnosť laboratórií - sú neadekvátne. citoval aktuálnu správu z práce o zmene designu kariet pre americký Mid Western Bell. Na schválenie zmien v designe sa použila miera preferencií, ale keď sa hodnotil vzhľad prepracovanej karty, nastalo žiadne zlepšenie.

Slessovým modelom bolo vylepšenie Telecom-karty v CRIA. Ciele boli: vylepšiť kartu, znížiť nespokojnosť, znížiť omyly, zlepšiť formát a zrozumiteľnosť, využiť modernú laserovú tlač a zmenšiť množstvo papiera. Sless upozornil na to, že žiadne dve karty nie sú rovnaké a že problémom nie je design dokumentu, ale skôr návrh súboru predpisov, ktoré doklad popisujú.

Po prísnej analýze základných informácií vrátane ohodnotenia pätnástich kariet a minulého výskumu, prototyp CRIA znovu prešiel procesom dopracovania a diagnostického testovania, ktoré malo zistiť, nakoľko primerane môžu ľudia používať kartu na získanie potrebných alebo požadovaných informácií.

Sless zisťoval úspech pomocou výpovedí. Spokojnosť zákazníkov s Telecom-kartou sa zlepšila zo 64 na 84 percent. Ešte dôležitejšie je zníženie počtu sťažností zo 47 na iba 4 percentá. To predstavuje vynikajúce zlepšenie, najmä keď sa vezme do úvahy, že Austrália Telecom vydáva ročne vyše 20 miliónov kariet. Tu bol design efektívne využitý v informačnej ekonomike. Zlepšili sa vzťahy klientov, zvýšila sa komunikatívnosť, dosiahli sa významné ekonomické úspory (náklady na tlač, distribúcia kariet a financovanie služieb vybavujúcich sťažnosti) a značné úspory papiera vytvorili aj ekologický úžitok.

Súčasná potreba balenia výrobkov kvôli dôležitým oznamom na obaloch, ako napr. ich kvalít z hľadiska životného prostredia - "naše zápalky pochádzajú z udržiavaných lesov" - je jeden príklad posunu, ktorý sa uskutočňuje v postojoch zákazníka i výrobcu. Legislatíva, ktorá sa týka označovania liekov a potravín, je niečo iné. Verejný dopyt po účinnejších počítačovo-ľudských styčných plochách je tiež niečo iné.

MANIFEST

NA PRAHU 21. STOROČIA

1. To, čo je vytvorené ľuďmi, je umenie. Všetko, čo nie je, nie je. Veci od prírody nie sú umením. Skoro všetko okolo nás je umenie. Len tie veci, ktoré vytvoril človek, sú umením. Skoro všetko okolo nás je umenie.

Niektoré sú dobrým a niektoré hrozným umením. Sme účastníci jedného veľkého činu formovania a pretvárania planéty Zem.

Umenie zahŕňa zubárske kreslo a zubársku zručnosť, obrázky v časopise Playboy a Picassove sochy, cigaretové kartóny a Leonardove lietadlá, formy života vytvorené genetickými inžiniermi a marxizmus ako i kapitalizmus alebo čínsku gramatiku, históriu a teóriu umenia, manifesty.

2. Objavovanie je podstatou umenia. Umenie, ktoré neodhaľuje, nič neukazuje. Nehovoríme, že to nie je umenie, ale je to jednoducho plytvanie vzácnymi existujúcimi materiálmi. Táto spotreba tovaru nič neprodukuje, zaberá priestor, čas, hmotu a energiu.

3. Funkcia bez zmyslu nemôže existovať. Utilitarizmus v rekurzívnej sebadefinujúcej dogme sa nepýta na funkciu. Umeni 21. storočia musia rozumieť umeniu nad rámec jednoduchého utilitárno-konstruktívneho poslania - ako zmysluplnému prostriedku. V tomto zmysle musia považovať všetky kreácie za symboly, znaky a významy.

Funkciou umenia je odhaľovať podstatu existencie. Vytvorené umelcom a znovuutvorené pozorovateľom (kritikom); umenie slúži na odzrkadľovanie prírody a odzrkadľovanie nás. Cez tento pokračujúci cyklus tvorenia a pretvárania pretvárame spoločne vesmír.

4. Interpretácia zmyslu je závislá na pozorovateli. Neexistuje zmysel mimo vzťahu medzi pozorovateľom a pozorovaným. Je nemožné mať porozumenie pre artefakt bez jeho pozorovania. Podobne aj artefakt je bez zmyslu, ak ho nik nevidel.

V tejto, na pozorovateľovi závislej realite nie je singulárna, objektívna realita. Namiesto toho pravda existuje v kolísaní medzi pozorovateľom a pozorovaným. Neexistuje absolútna pravda, ale pluralita odhalení, každé z nich vyjadruje relatívnu interpretáciu v závislosti na dobe, mieste a kultúre.

5. Nové umenie existuje len vo svojom vzťahu k iným umeniam. Čiže každé dielo je odvodené od svojich predchodcov, neexistuje priamy kauzálny vzťah medzi nimi. Namiesto toho sú diela ľudí prepojené sieťou vzťahov.

Tradicia, ktorá vyrastá okolo diela je pluralita odvodených odhalení, ktoré dielo vyvolalo, a to pretváraním pozorovateľov (kritikov) v čase a cez tvorbu nových diel.

6. Neexistuje tvorba bez deštrukcie. Aby vzniklo niečo nové, niečo staré sa musí zničiť. V rámci tejto vzácnosti planéty musia byť naše deštruktívne činnosti zviazané s našimi kreatívnymi aktivitami v globálnom recyklovaní zdrojov. Voľba je konečným nástrojom umelca. V konečnom vesmíre s limitovanými možnosťami. Jediným umelcovým poslaním je zvoliť si čo tvorí, čo zničí, čo zachráni a čo zahrnúť.

Manifest bol prvý raz publikovaný v časopise FINEART Forum, elektronickom (vysielanie pomocou elektronickej pošty cez medzinárodnú počítačovú sieť) spravodaji spoločnosti ISAST (International Society for Art, Science and Technology) 23 apríla 1987 a potom v časopise Languages of Design Vol. 1 (1), september 1992.

Raymond Lauzanna vyštudoval počítačovú grafiku (master), architektúru (bakalár) a niekoľko postgraduálnych kurzov v oblasti umenia. Je zakladateľom elektronických časopisov FINEART Forum a FAST, dopisovateľom časopisu Leonardo, spoluzakladateľom spoločnosti ISAST, členom predsedníctva spoločnosti ISEA (International Society of Electronic Art). Pracoval ako vedecký pracovník v počítačovej grafike a umelej inteligencii, bol organizátorom niekoľkých konferencií a výstav počítačového umenia (napr. výstava umenia na konferencii EUSIGGRAPH), členom jury v súťažiach počítačom generovaných animovaných filmov (napr. na konferencii EUROGRAPHICS 91), bol docentom v odbore počítačového umenia na State University Massachusetts a na Vysoké škole umení a technológií médií v Hilversum, Holandsko. V súčasnosti je šéfredaktorom časopisu Languages of Design - Formalism for Word, Image and Sound (Elsevier Science Publishers, Amsterdam).

Na jar roku 1992 navštívil Raymond Lauzanna Bratislavu, kde viedol trojdňový seminár na tému "Elektronické multimédiá a nelineárne scenáre". Seminár usporiadala Vysoká škola výtvarných umení v spolupráci s Európskym kultúrnym klubom a Vysokou školou muzických umení v Bratislave.

Denise Penrose je nezávislá publicistka v oblasti elektronického umenia a multimédií, zakladateľka vydavateľstva Penrose Press v San Franciscu, (vydáva spravodaj elektronických multimédií a medzinárodný zoznam umeleckých škôl a agentúr - International Directory of Design). Pracovala dlho v redakcii časopisu Leonardo. Je zakladateľkou a výkonnou redaktorkou časopisu Languages of Design.

Raymond LAUZANA a Denise PENROSE
Preložil a spracoval Martin ŠPERKA

Predstavujeme nový časopis

Languages of Design

Šéfredaktor: Raymond Lauzanna

Výkonný redaktor: Denise A. M. Penrose

Vydavateľ: Elsevier-Science Publishers

Attn: Petra van der Meer

P.O. Box 103

10000 AC Amsterdam

Holandsko

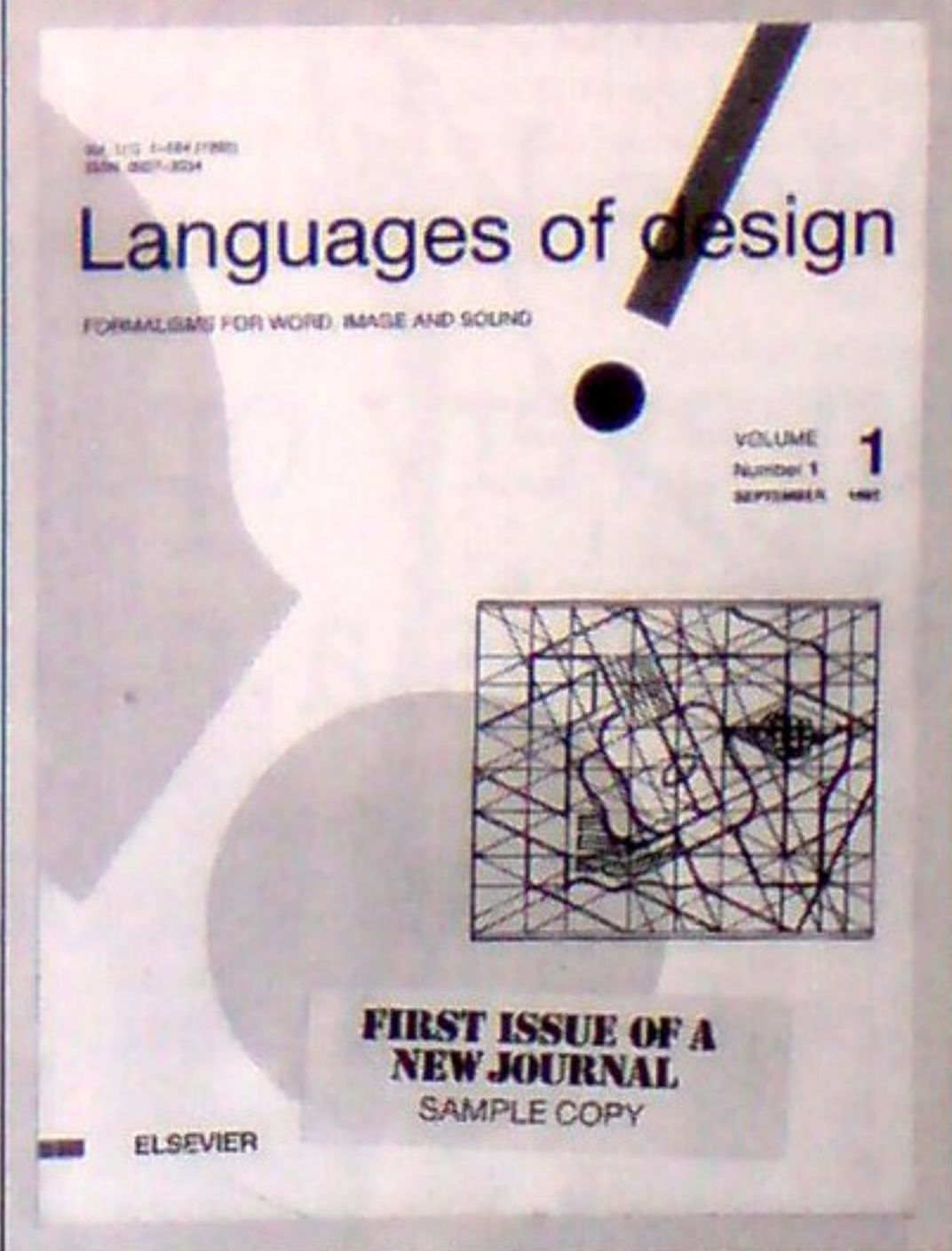
Prvé číslo vyšlo v septembri 1992. Predplatné je 384 Dfl. alebo 190 USD ročne.

Languages of Design je medzinárodný, interdisciplinárny časopis venovaný výskumu formálnych jazykov a ich použitia v syntéze slova, obrazu a zvuku. Uverejňuje články zaoberajúce sa lingvistickými technikami, ktoré generujú literárne a neliterárne texty, hudbu, vizuálne diela ako je výtvarné umenie, tanec, divadlo, architektúru a všetky druhy designu.

Multidisciplinárnosť je vyjadrená zložením medzinárodnej redakčnej rady z rôznych profesií - literárni teoretici, hudobní teoretici a skladatelia, vedci z odboru umelej inteligencie, výtvarníci a kritici umenia. Hlavné zameranie časopisu sa sústreďuje na formálnu teóriu designu, generatívne gramatiky, gramatiky tvarov a výpočtovú muzikológiu.

Ďalšie témy sú formálne jazyky, konečné automaty, gramatické inferencie, rozpoznávanie obrazu, sémantické siete, konektivita a syntaktická analýza. Témy ako syntax, semiotika, dekonštrukcia, štylistika, filológia, morfológia, teória harmónie, formálna muzikológia a ich vplyv na základy produktívnych systémov budú tiež obsahom časopisu. Vítané sú články prezentujúce výskum analýzy vizuálnych, hudobných a literárnych diel a ich význam v umení, výskum vo výpočtových metódach pre verifikáciu teoretických formálnych analýz a články kritizujúce hypotézy a výsledky takýchto prác.

Časopis bude uverejňovať aj manifesty nových smerov ako aj reprinty manifestov publikovaných v tomto storočí. Zámerom je vytvoriť nástroj pre osvetlenie vynárajúcich sa pozícií v umeniach a vedách. Vítané sú originálne etické ako aj technické manifesty. Návrhy a referencie málo známych manifestov by mali vytvoriť archív manifestov dvadsiateho storočia.



MINITEL

Vo Francúzsku sa v poslednom čase teší veľkej pozornosti a obľube zaujímavý spôsob telekomunikácie fungujúci na báze počítačového systému a telefónu s obrazkou pod názvom Minitel. Výhodou Minitelu okrem jeho využitia v bežnej praxi je aj to, že účastníci telefónnej siete môžu vstupovať naraz do komunikácie, môžu ovplyvňovať, vytvárať text či grafické obrazce. Uplatneniu Minitelu v oblasti umenia sa venoval Tibor Papp v článku "Telefónicky sprostredkované umenie vo Francúzsku", preklad uverejňujeme v skrátenej podobe.

And the hand an die Wand
remué each celery stick
with a levelet eye gép.
Szép people ép.
Fortification amule-bouche.
Here a fly. Meine Mäuse.
Keine Söhne ohne Hawaii.
Mele kalikimaka.
In every opera house . . .
there is a mouse . . .
teaching house.

Na báze francúzskeho Minitelu (telefón s obrazkou) funguje časopis s názvom Art Accès, v ktorom sa objavuje niekoľko statických diel, napríklad minimalistické básne Charlesa Dreyfusa, predstaviteľa Fluxusu, diela špecialistov Pierra Garniera, Bena alebo Didiera Baya a i. Časopis Art Accès pomocou displeja umožňuje aj statický prenos "ars poetiky" autorov a esejí o autoroch prezentovaných diel.

Zakladateľmi časopisu Art Accès sú Orlan a Frédéric de Velay. Orlan, vždy citlivý na nové a zarážajúce javy, je pohotový performer, výtvarník a videoumelec, pedagóg na Vysokej škole výtvarných umení v Dijone. Zaujíma sa rovnako o klasickú tvorbu, ako o diela vytvorené pomocou elektroniky, a takisto prejavuje záujem o estetiku baroka a otázky identity ako o možnosti umeleckého zviditeľnenia atribútov sexuality. Meno Orlan nijako neprezrádza, že ide o vzhľadnú, extravagantne oblečenú, srdečnú dámu, ktorá podľa vlastných slov už takmer tri roky pracuje na svojom hlavnom diele - "oeuvre" - na pretvorení svojho tela na legendu, čiže zamestnáva chirurgov vykonávajúcich celý rad esteticko-plastických operácií. Očakávaný výsledok už konkretizovala na maľovaných obrazoch i iných dielach. Veľdielo "Svätá Orlan" sa formuje pred našimi očami takmer nebadane, z čoho my, jej priatelia, registrujeme najmä to, že markantné rysy obklopujúce jej veľké oči, vystupujúce líčne kosti a široká sánka sa zjemňujú a premieňajú na jednoduché črty tváre pripomínajúce krásky z kreslených filmov. Pôvabná tvár zosobňujúca legendu "Svätice" je stále menej charakteristická, menej individuálna a čoraz väčšmi sa podobá na tromi-štyrmi fahmi načrtnuté portréty "svätýchcecílii" "svätýchbarbár" a iných panenských krások. Je na pováženie (a pre mnohých desivé), že umelecká realizácia a umec sa až do takej miery stotožňujú: umelecké dielo a jeho tvorca sa konkretizujú v jedinej podobe, pričom symbióza diela a umelca je závideniahodná. Je však prekvapujúce, s akým pokojom sa vždy excentrická Orlan na seba (čiže na svoje dielo) díva, ako vyrovnané o tom (čiže o sebe) rozpráva, zatiaľ čo väčšina ľudí (a podvedome azda i ja) by čakala, že s telom, ktoré sa stotožnilo s dielom, splynie aj osobnosť. Orlan v podstate obetovala svoju identitu umeniu v domnení, že realizácia umeleckých predstáv jej prinesie duševné uspokojenie.

Druhým zakladateľom časopisu Art Accès je Frédéric de Velay, básnik a výtvarník. Ako básnik a neskôr ako redaktor začínal svoju umeleckú dráhu v parížskom časopise s názvom "Bunker"; jeho prvá básnická zbierka "Pourpre vert aux ambres paraissantes" (Purpurová zeleň s vynárajúcimi sa tieňmi) vyšla vo vydavateľstve "Bunkerpress". Aj Frédéricovi de Velay sú elektronické médiá veľmi blízke, vo svojich výtvarných dielach a inštaláciách často uplatňuje video. V posledných rokoch uzavrel trvalé priateľstvo s počítačom, od roku 1988 vytvoril viacerú literárnych diel na svojom počítači značky Atari, jeho kompozíciu s názvom "Fatigue du papier no 4" (Únava papiera č. 4) prezentovali v januári roku 1988 v Stredisku Georges Pompidou v Paríži.

Nápad založiť umeleckú databanku vznikol v roku 1984, ktorá ako telematický umelecko-literárny časopis pod názvom Art Accès sa už roku 1985 dostala

do prístupnej vzdialenosti aj pre majiteľov Minitelu prostredníctvom telefónnej siete. Tvorcovia Art Accès požiadali približne sto výtvarníkov, hudobných skladateľov a spisovateľov o vytvorenie takého originálneho diela, ktoré by vyhovovalo nárokom Minitelu ako prenosového kanálu, a ktoré by nepresahovalo jeho parametre, Minitel má totiž určité grafické obmedzenia. Pred dielom môže divák prečítať "ars poeticu" autora v rozsahu jedna-dve zobrazovacie jednotky, po diele esej od niektorého kritika. Rozsah diel je minimálne 5, maximálne 30-40 zobrazovacích jednotiek (displejových strán).

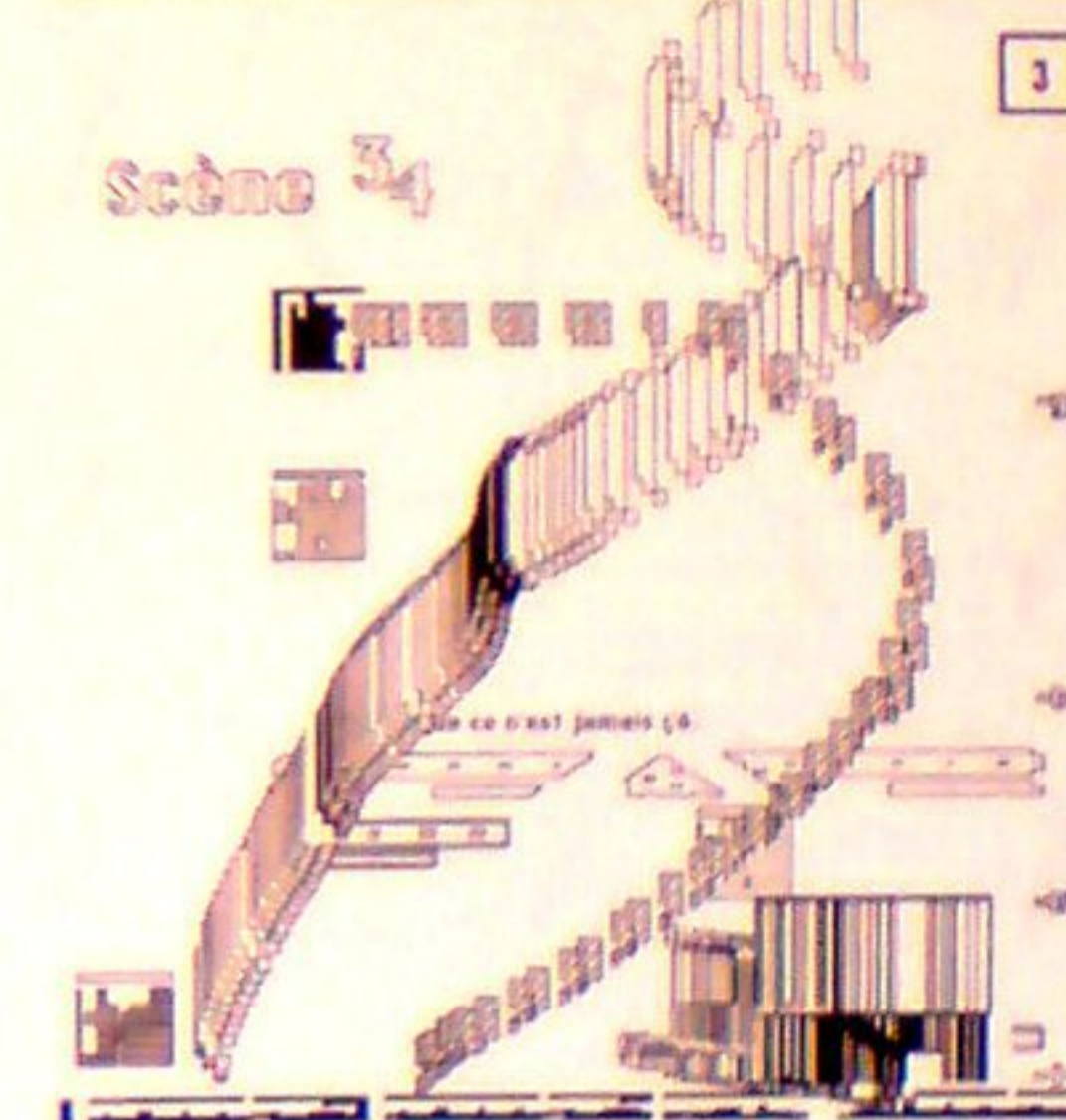
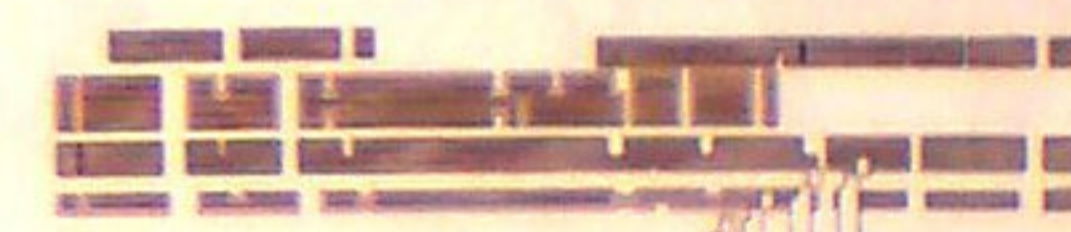
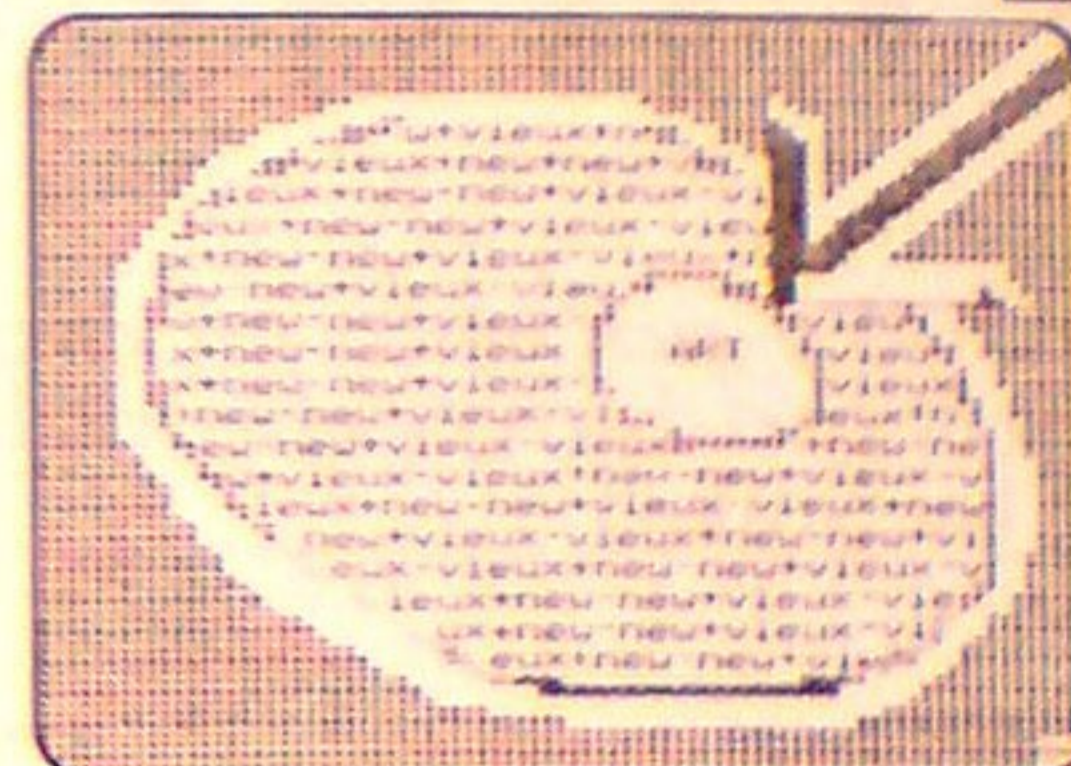
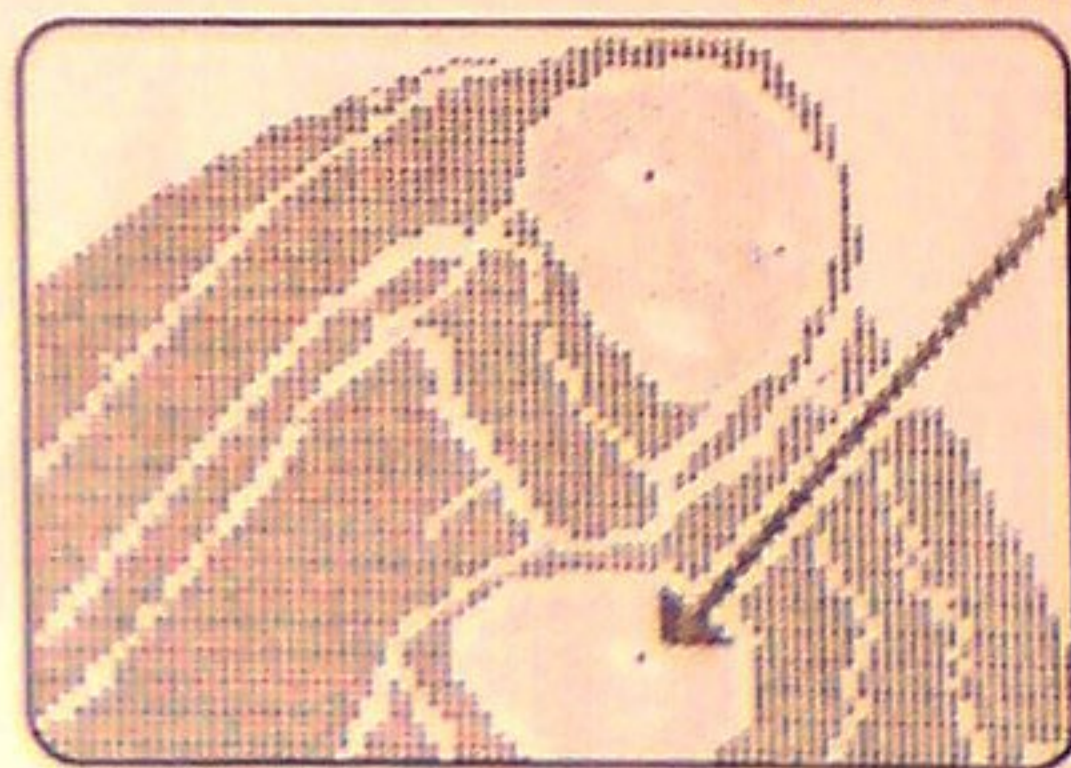
V obsahu časopisu (teda v registri umeleckej databanky) sa objavujú mená ako John Cage, J. Yves Bosseur, Sarenco, Gil J. Wolman, Ben, Jochen Gerz, Francois Morellet, Joel Hubaut, Paul Armand Gette, Edoard Nono, Jean-Claude Bedard, Vera Molnar, Fred Forest, Pierre Marietan, Eugenio Miccini, Mathieu Benezet, Gherasim Luca, Catherine Millet, Henri Chopin, Julien Blaine, Nanni Balestrini, Olivier Koepplin, Isidor Isou, Pierre Garnier, Jean-Francois Bory, Bruno Montels, Tibor Papp, Pierre Restany, Michel Giraud, Jean-Pierre Balpe, Jean-Jaques Label, Jean-Pierre Verheggen, Claude Minière atď.

Okrem eseji a "ars poetica" je väčšina diel prezen-

tovaných na báze časopisu Art Accès dynamická, to znamená, že statické, napríklad na papieri, sú neopakovateľné. Prenos statických diel sa uskutočňuje v zobrazovacích jednotkách, čiže divák-čitateľ môže "listovať" dopredu či dozadu a na jednotlivé "strany" sa môže dívať dovtedy, pokiaľ ho to baví, a najmä dokiaľ mu to dovoľuje peňaženka. V statických dielach sa objavuje nevelký počet grafických invencií, ktoré by sa na papieri dali realizovať krajšie, lepšie a výraznejšie. Dá sa povedať, že sa prispôbili médiu na úkor kvality. Počítačová pamäť, uchovávanie údajov - to je totiž podstata databank Minitelu - znamená pokrok hlavne v tom smere, že umelecké diela sú pre niekoľko miliónov účastníkov telefónnej siete k dispozícii vo dne v noci.

Texty a grafické obrázky sa pripravujú pomocou počítačových programov, slúžiacich špeciálne na takéto účely a do Minitelu sa dostávajú keď sú uložené na disk. Programy formujúce čiže obsahujúce diela sa uchovávajú v pamäti počítača s veľkou výkonnosťou, a na displej "čitateľa" sa dostávajú na základe telefónnej výzvy.

Elektronický časopis Art Accès zverejňuje aj kinetické diela, hoci grafické možnosti Minitelu sú pomerne obmedzené. Fred Forest a Olivier Koepplin do



štruktúry prezentovaných prác z prvkov kinetického umenia začleňujú dobu čakania a prítomnosti, a nechávajú dôležitú úlohu aj fenoménu "feed-back". Zatiaľ čo Frédéric de Velay, Philippe Bootz, Mathieu Benezet, Jean Francois Bory a Sarenco uprednostňujú virtuálny pohyb (vibrujúce, blednúce a miznúce prvky), Roberto Brocco a Claude Faur dávajú prednosť reálnemu posunu. John Cage a Nanni Balestrini operujú s topografiou, Jean-Paul Curtay a ja sme do štruktúry diela začlenili čas, pohyb aj topografiu.

Tibor PAPP
Preložila a spracovala
Adriana BÓGIOVÁ

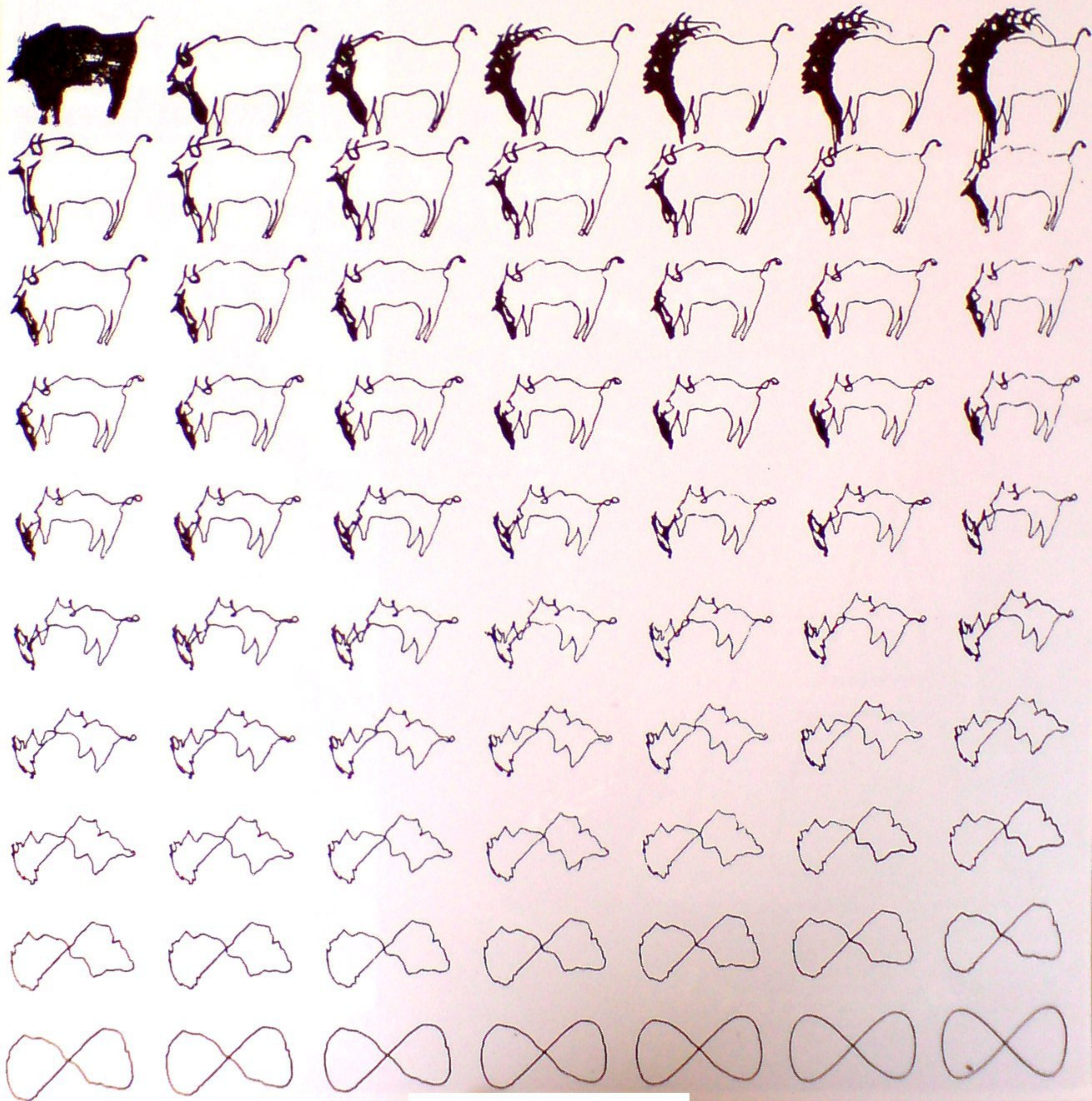


■ -1 Tibor Papp: "A comme L. Amerique", 1992, repro archiv red ■ -2 Orlan: Saint-Orlan-an sein provoquant, Art Accès, Paris, 1985
■ -3 Claude Maillard: Machines Verige, 1985, repro archiv red

MÍLNIKY

Mílniky počítačovej grafiky na Slovensku
(prehľad hlavných udalostí v umení, vede
a technike)

Počítačová grafika na Slovensku, ale aj v ČSFR a krajinách bývalého RVHP prekonávala zložitý vývoj. Ako pozostatok prvej polovice 50. rokov, keď sa kybernetika prehlasovala za buržoáznu pavedu, sa vývoj počítačov pomaly vzdaloval od vývoja v USA, Západnej Európe a Japonsku. Vedci a inžinieri mali nedostatočné vybavenie a zo strany Západu platilo embargo na zariadenia počítačovej grafiky (aj keď niektorí západoeurópski obchodníci ho čiastočne porušovali, pričom premrštene zvyšovali ceny zariadení kategórie "high tech" ako kompenzáciu za znášané riziko). Centrálny administratívno-byrokratický systém riadenia vedy, techniky a školstva, ale aj zahraničného obchodu zvyšoval efekt embarga (žartovalo sa, že existujú embargá dve, jedno naše a druhé západné) a často sa aj tie nedostatočné finančné prostriedky premrhali. Bol nedostatok literatúry a výmeny informácií, vládol protekcionizmus, závisť, koordinovaný chaos a chaotická koordinovanosť.



Napriek nepriaznivej situácii sa dosiahlo aj mnoho pozitívnych výsledkov, ktoré síce v porovnaní s najvyspelejšími krajinami zaostávajú a často sa bagatelizujú, ale ani najväčší skeptici nemôžu poprieť, že počítačová gramotnosť a kultúra bola na takej úrovni, že mnohí počítačoví inžinieri, vedci, manažéri a používatelia sa úspešne presadili nielen doma, ale aj v zahraničí ako dobrí programátori, výskumní pracovníci alebo obchodníci s počítačmi.

Aj počítačové umenie prekonávalo úskalia, spojené s jeho nepochopením a odmietaním zo strany oficiálnych predstaviteľov kultúry a tiež vysokými finančnými nákladmi a nedostatkom vhodnej techniky. Napriek tomu výsledky, ktoré dosiahli pionieri počítačovej grafiky v umení vzbudzujú uznanie nielen doma.

Chronologický prehľad hlavných udalostí, ktoré nasledujú, je súčasťou faktov kompilovaných v rámci neoficiálneho projektu "Počiatky počítačovej grafiky" a týka sa diania na Slovensku.

R. 1962 Slovenské pohľady uverejnili článok pražského výtvarníka a teoretika umenia Miroslava Klivara "Kybernetika a teória odrazu vo vzťahu k umeniu".

R. 1970 sa v Ústave technickej kybernetiky SAV (ÚTK SAV) v Bratislave vyvinula funkčná vzorka prvého počítača na Slovensku a prvého počítača tretej generácie v Československu - RPP 16, vlastnej konštrukcie, ktorého zdokonalená verzia v spolupráci s Výskumným a vývojovým ústavom v Žiline a Konštruktou Trenčín (podieľali sa spolu s VÚMS Praha aj na vývoji prvého číslicového zapisovača v ČSFR) sa vyrábala v Tesle Námestovo až do doby, keď sa prešlo na stratégiu výroby ekvivalentov amerických počítačov (nepriamych kópií).

R. 1973 výtvarník Jozef Jankovič a matematik Imrich Bertók začali prvé experimenty s počítačovou grafikou.

R. 1974 v ÚTK SAV vznikol prvý interaktívny grafický systém s minipočítačom, grafickým displejom a grafickým vstupným zariadením v Československu (pre design masiek kremikových čipov).

R. 1976 J. Jankovič použil po prvý raz počítačovú grafiku v monumentálnej tvorbe (Kultúrny dom v Dunajskej Stredě). Ďalšie práce boli na poliklinike v Petržalke (1981-82), a Bratislave III (1984-85) a v budove Výpočtového strediska dopravy.

R. 1978 na konferencii POČÍTAČOVÁ GRAFIKA '78 v Smoleniciach sa konala výstava počítačového umenia, v rámci ktorej vystavovali J. Jankovič a výtvarník Daniel Fischer. Na konferencii odzneli dva referáty týkajúce sa aplikácie počítača v umení: I. Bertók a matematik Ivan Sadloň.

V ÚTK SAV v Bratislave sa konala výstava mladých výtvarníkov, na ktorej vystavoval aj D. Fischer, ktorý spolupracoval s informatikmi Igorom Klačanským a Pavlom Fischerom vo Výskumnom výpočtovom stredisku OSN v Bratislave. Toto pracovisko bolo spolu s ČVUT a UK v Prahe, MFF UK a EF SVŠT v Bratislave a pracoviskami ČSAV a SAV, najvýznamnejšie centrum počítačovej vedy v bývalej ČSSR.

R. 1979 výstava J. Jankoviča na ÚTK SAV

R. 1980 D. Fischer a režisér Peter Gerža vytvorili v Slovenskej televízii prvý animovaný film pomocou počítača - metamorfóza altamirského býka do symbolu nekonečna. D. Fischer použil počítačovú grafiku aj v knižnej ilustrácii (J. Cortazar, Solentinamská apokalypsa, Tatran, 1982).

R. 1982 prvá celoštátna výstava počítačového umenia v Prahe, usporiadaná v rámci medzinárodnej konferencie POČÍTAČOVÁ GRAFIKA '82.

R. 1983 druhá konferencia o počítačovej grafike v Smoleniciach. Na výstave umenia vznikli zaujímavé polemické diskusie medzi vystavujúcimi J. Jankovičom a D. Fischerom a sovietskymi vedcami o počítačovom umení.

Prvá počítačom generovaná zvučka v Slovenskej televízii, režisér Karol Doboš a informatici Peter Briatka a Martin Šperka.

R. 1984 prvá jarná škola počítačovej grafiky, organizovaná Matematicko-fyzikálnou fakultou Univerzity Komenského v Bratislave. Doteraz sa uskutočnilo 8 jarných škôl. Súčasťou niektorých boli aj prednášky o počítačovom umení.

Matematik Peter Slavkovský vytvoril animovaný film s priestorovým grafickým zobrazením veličín elektrického poľa srdca - významná udalosť vo vedeckej počítačovej vizualizácii v krajinách Východnej Európy.

J. Jankovič, ako prvý československý výtvarník vystavuje na výstave umenia v rámci najvýznamnejšej



svetovej konferencie počítačovej grafiky na svete - SIGGRAPH '85 v USA.

R. 1986 v rámci tretej konferencie o počítačovej grafike v Smoleniciach mala prednášku o počítačovom umení a vystavovala výtvarníčka, publicistka a režisérka Zdeňka Čechová z Ústavu bytovej a oděvné kultúry z Prahy.

Časopis LEONARDO, najvýznamnejší svetový časopis pre umenie, vedu a techniku publikuje článok I. Bertóka a J. Jankoviča.

Výtvarník a režisér Ondrej Slivka (kamera Otto Geyer) vytvoril v Slovenskom filme na Kolibe animovaný film "Keby som bol vtáčkom" s niekoľkými počítačom animovanými sekvenciami, naprogramovanými Martinom Seppom a M. Šperkom. Sekvencie sa snímali krok po kroku z obrazovky pravdepodobne prvého osobného počítača IBM PC v Bratislave pomocou trikovej 35 mm kamery. Film so silne ekologickým zameraním získal niekoľko medzinárodných cien.

Výstava fotografií Judity Csáderovej a počítačových grafik M. Šperku - paralel k jej fotografiám, v Bratislave - Trnávke.

R. 1988 v Slovenskom pedagogickom nakladateľstve v Bratislave vyšla kniha I. Bertóka a I. Janouška Počítače a umenie, pravdepodobne prvá kniha tohoto druhu v krajinách RVHP.

R. 1989 na štvrtej konferencii počítačovej grafiky v Smoleniciach sa po prvý raz zúčastnili vedci zo Západu (USA a NSR).

R. 1990 na Vyskej škole výtvarných umení v Bratislave sa začína vyučovať predmet počítačová grafika.

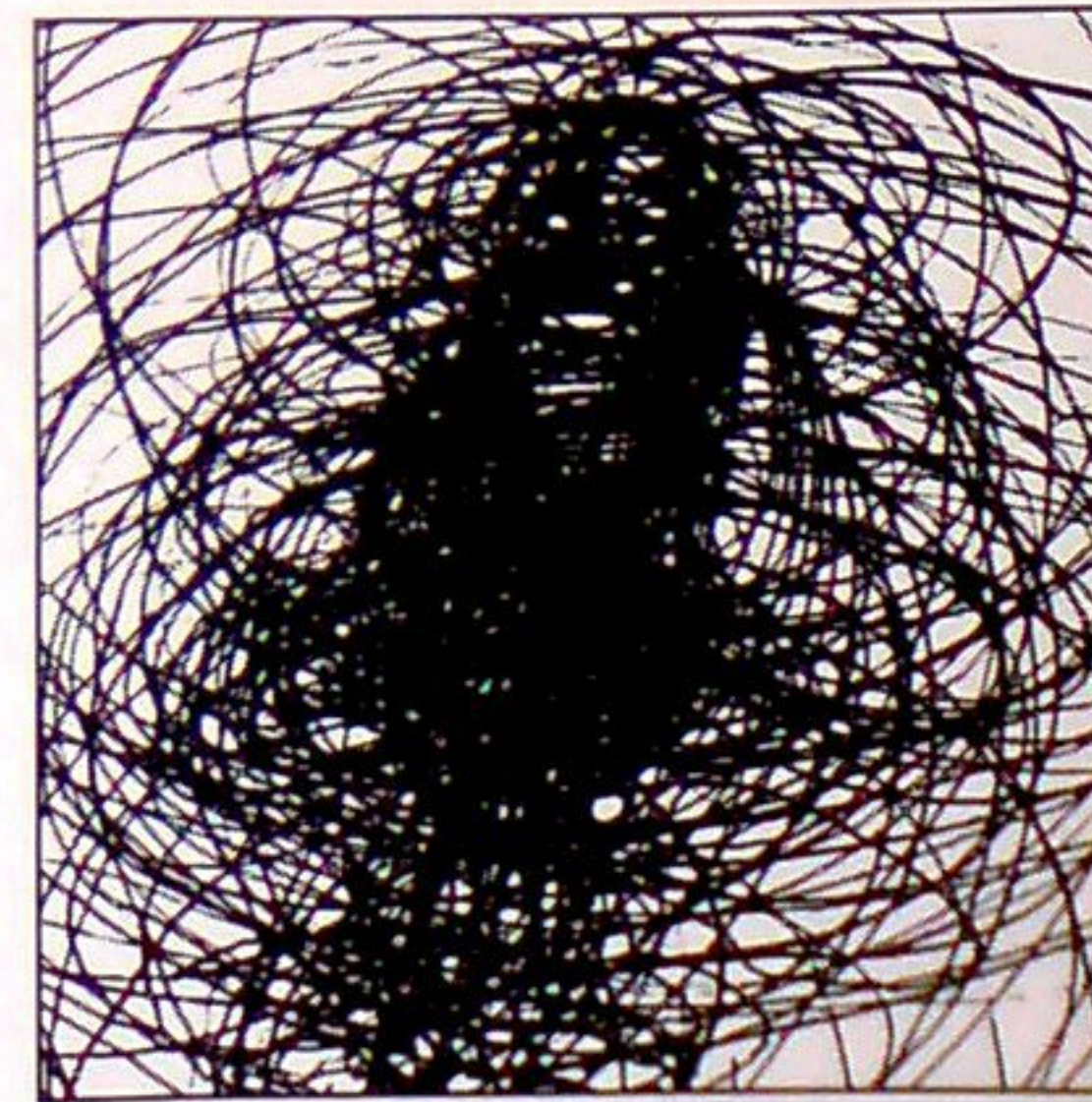
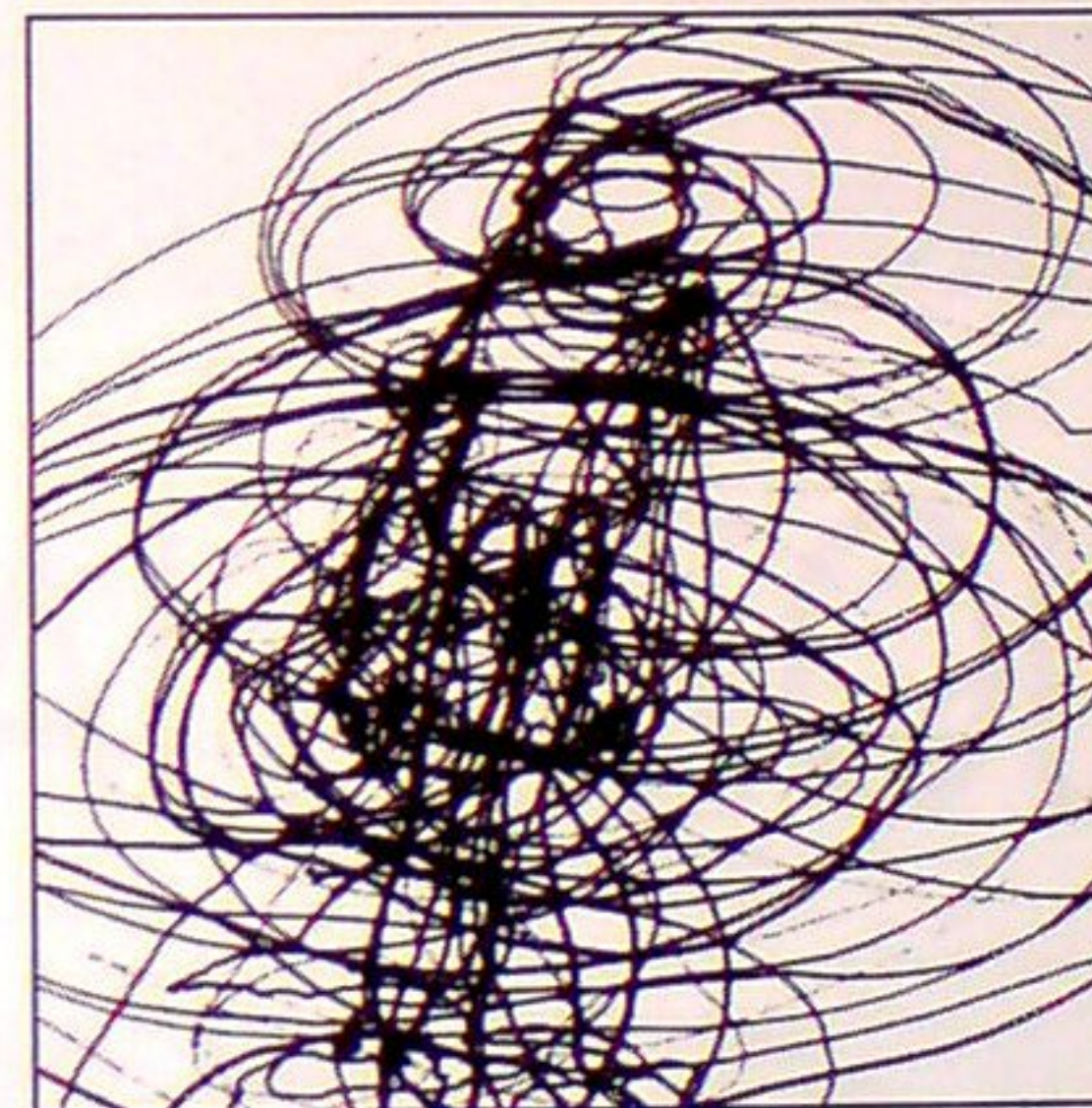
R. 1992 prvá medzinárodná výstava "Počítačová grafika vo výtvarnom umení" na Slovensku, v Štátnej galérii v Banskej Bystrici a v spolupráci s Vysokou školou výtvarných umení v Bratislave.

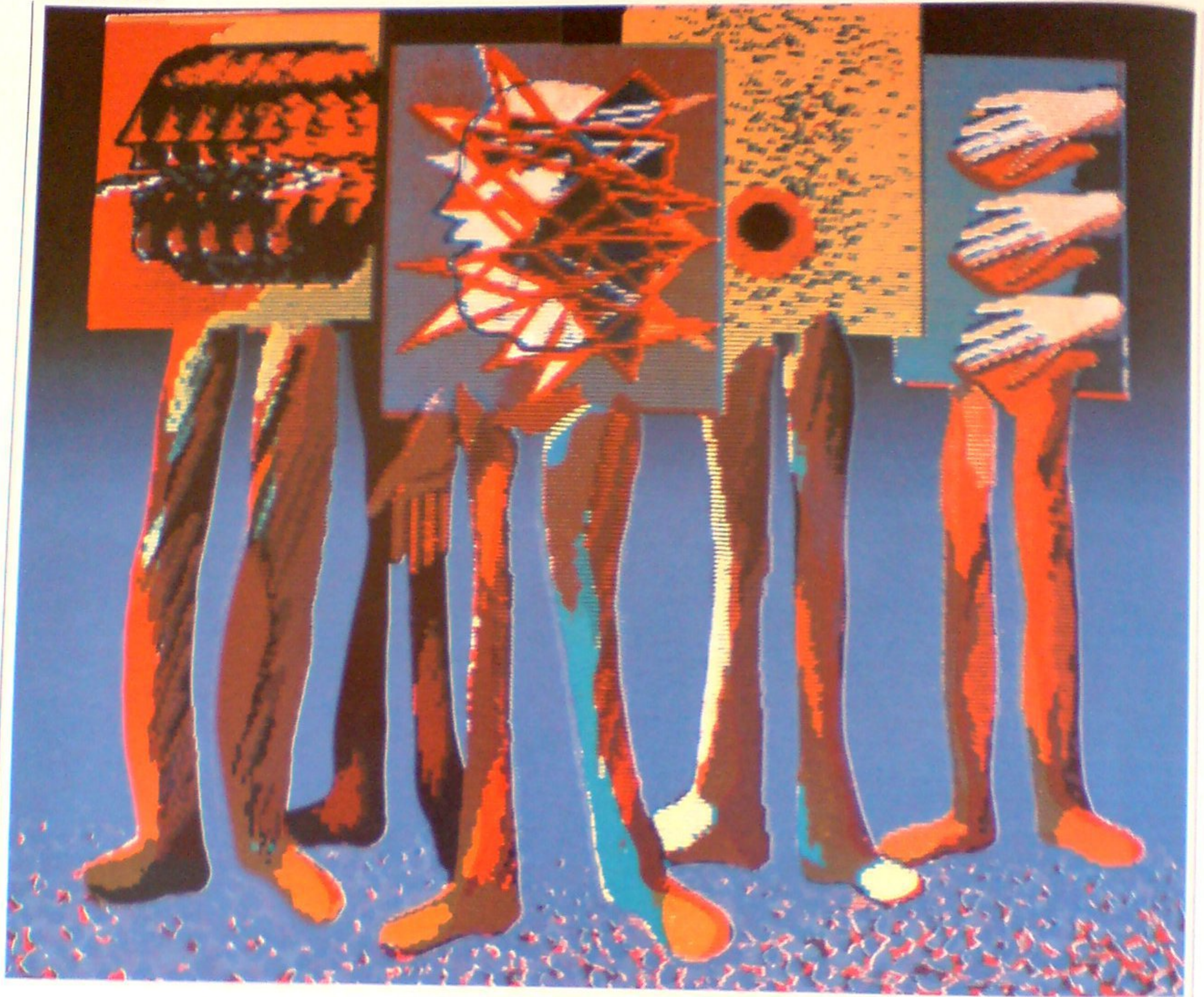
Dnes existuje na Slovensku viac spoločností, kde sa robí počítačová animácia a počítače v štúdiách a ateliéroch umelcov sa stávajú nutnosťou. To, čo bolo treba namáhavo tvoriť niekoľko dní alebo mesiacov, sa stáva rutinou a na moderných počítačoch s komerčnými programami sa to stáva otázkou hodín a dní.

Zoznam významných udalostí v počítačovej grafike u nás nie je úplný. Mnoho údajov a artefaktov sa stratilo (napríklad súradnicový zapisovač, na ktorom pracoval I. Bertók skončil niekde na smetisku, takisto ako kresby a litografické masky prvých slovenských integrovaných obvodov). Ani zoznam inštitúcií, výrobcov, publikácií a udalostí nie je zďaleka úplný. Nie sú tu údaje z počítačovej hudby.

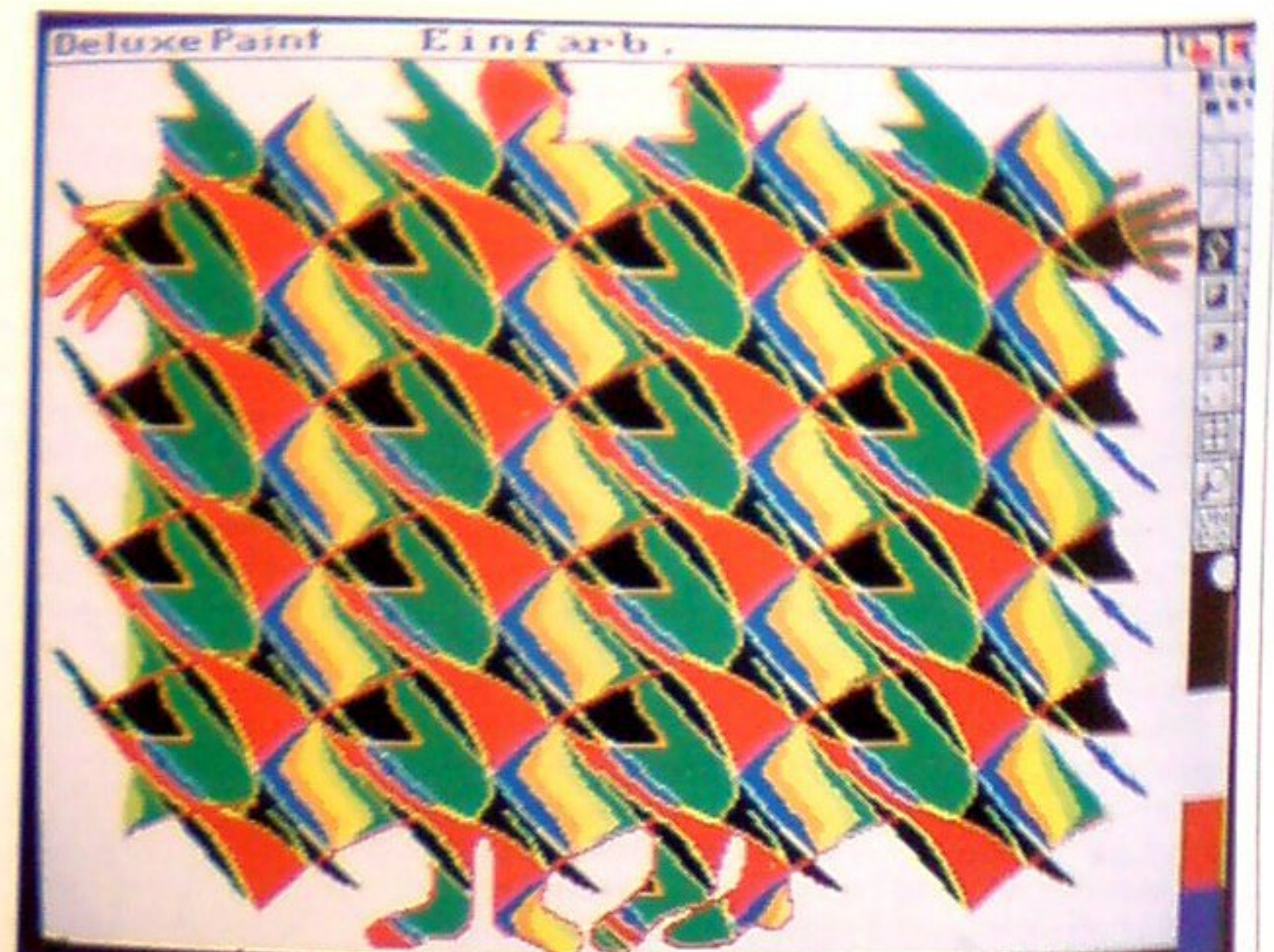
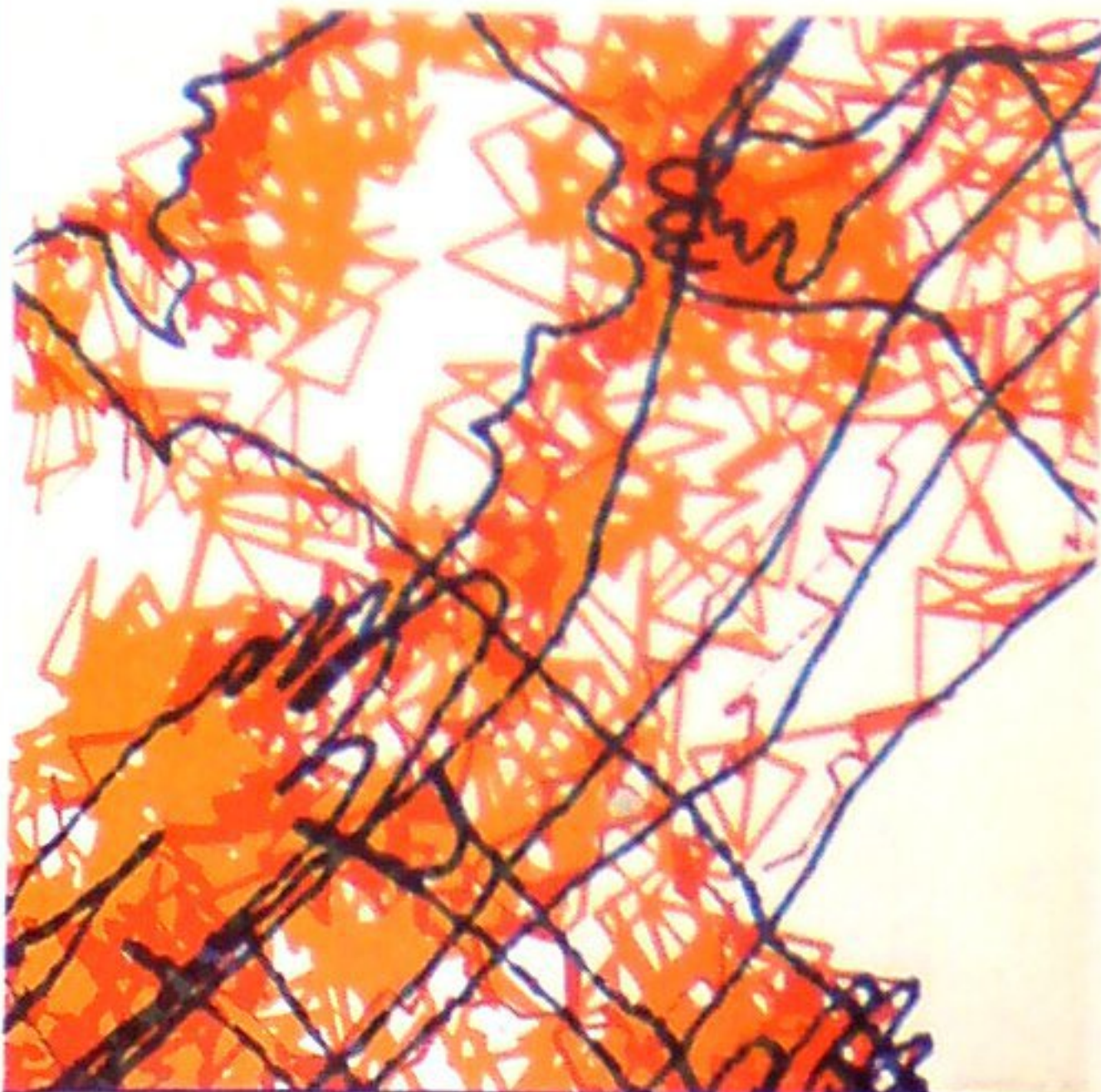
Touto cestou ďakujem všetkým, ktorí mi poskytli údaje o rozvoji počítačovej grafiky z pohľadu umenia, vedy a techniky v Československu, najmä I. Bertóka, Z. Čechovej, D. Fischerovi, J. Jankovičovi, M. Klivarovi, Ludkovi Granátovi, Janovi Fajlichovi a Zdeňkovi Sýkorovi.

Martin ŠPERKA





JOZEF JANKOVIČ



- Jozef Jankovič: Osobná manifestácia, 1989, foto archiv autora
- Jozef Jankovič: Squash, 1984, foto archiv autora
- Jozef Jankovič: Pattern, 1988, foto archiv autora

AUTORI O SEBE

Interview so štyrmi pioniermi počítačovej grafiky v Čechách a na Slovensku

Pri príležitosti zhromažďovania údajov o počítačovej grafike v rámci projektu "Dejiny počítačovej grafiky" som požiadal troch pionierov počítačovej grafiky a jedného mladšieho výtvarníka o rozhovor.

Zdeňka Čechová: *Býva v Prahe. Slobodná umelkyňa, absolventka Karlovej univerzity, doktorka filozofie (výtvarné umenie a estetika), publicistka, režisérka a choreografka Križikovej fontány v Prahe. Spolupracuje s rozhlasom, televíziou a filmom. Publikuje v časopisoch. Členka Únie výtvarných umelcov, Skupiny grafiků Fr. Kupka, Skupiny Video a multimediální tvorba, Syndikátu novinářů a viceprezidentka Masarykovskej akademie umění so zameraním na modernú umeleckú tvorbu.*

Daniel Fischer: *Žije a tvorí v Bratislave. Maliar, absolvent VŠVU v Bratislave. Profesor a prorektor Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave.*

Miroslav Klivar: *Žije a tvorí v Prahe, Nemecku a Taliansku. Slobodný umelec. Absolvent Karlovej univerzity. Učil na AVU, AMU v Prahe a externe na SUPS v Prahe a VŠVU v Bratislave. Dlhú dobu pracoval ako vedecký pracovník v Inštitúte priemyselného designu v Prahe.*

Jan Rajlich: *Býva v Brne. Grafický designér. Absolvent SŠUP Brno.*

Kedy ste začali používať počítač vo svojej tvorbe?

Z. Č.: 1972
D. F.: 1976
M. K.: 1965
J. R.: 1987

Aká bola motivácia?

Z. Č.: Počítačové umenie ma zaujímal od svojho pr-

vopočiatku spojeného s rôznymi kresbami na tlačiarňi počítača, našom prvom DIGIGRAFE a dovezených zahraničných plotroch (kresliaciach zariadeniach).

D. F.: Prirodzená zvedavosť a záujem o nové médium.

M. K.: Umelecká, kontakt so svetovým umením, nadviazanie spolupráce s Georgom Neesom, SRN.

J. R.: Už v polovici 70. rokov som vyrobil sériu "počítačových" kresieb, ovšem bez počítača. Na mojej brnenskej výstave mi ponúkol spoluprácu počítačový odborník. Počítač som používal len ako nástroj z množiacimi možnosťami výrazu mojich kresieb a paradoxne som ho doposiaľ nepoužil v grafickom designe, aj keď vďaka brnenským bienále užitej grafiky som už vtedy vedel, že grafik na Západe neurobí bez počítača ani čiarku.

S kým a kde ste spolupracovali?

Z. Č.: Vzhľadom k tomu, že ma neuspokojovali štandardné programy počítačovej grafiky, lebo celou svojou podstatou tiahnem k veciam novým, objavným, snažila som sa vždy o nové originálne prístupy... tak aj tvorbou alebo vlastnou úpravou programov. Snažila som sa mať prehľad o vývoji. V spolupráci s ČSAV, priemyselnými podnikmi a ďalšími inštitúciami som mala možnosť tvorivým spôsobom pracovať nielen v oblasti počítačovej grafiky, ale aj analýzy a spracovania obrazu.

D. F.: S Ing. Igorom Klačanským a Ing. Pavlom Fischerom na bývalom výpočtovom stredisku OSN (VYS OSN) v Bratislave (Na počítači CDS 3300 a zapisovači Calcomp 563).

M. K.: Prvé kresby som robil vo výpočtovom stredisku Inštitútu hygieny a epidemiológie, s Ing. J. Rothom, kde bol počítač Minsk.

J. R.: S Petrom Vermouzkom, počítačovým fanatikom. Pracovali sme na počítači Olivetti M28 s programom Microtech.



Aké ťažkosti ste mali (organizačné, s dosažiteľnosťou techniky)?

Z. Č.: Bolo ich hodne. Presadzovanie počítačového umenia si vyžadovalo často osobnú statočnosť aj v oblasti existenčnej.

D. F.: Značné: nebyť veľkej pomoci brata, Pavla Fischera a Igora Klačanského, by to bolo nemožné. M. K.: Počítačová technika s grafickými výstupmi bola vtedy len v oblasti armády a zdravotníctva, platil som 1000 Kčs za jednu hodinu strojového času.

J. R.: Chcel som si vtedy obstaráť počítač, potiaže boli s devízami a dnes zas na to nemám čas, bude to ovšem nutnosť blízkej budúcnosti.

Aká bola podpora - negácia umeleckej komunity? Myslite, že negovanie súviselo s vašimi celkovými postojmi k oficiálnej línii?

Z. Č.: Najprv ma pokladali za blázna, že chcem s počítačom robiť nejaké umenie. Po dosiahnutých výsledkoch nastal druhý extrém - že to moje umenie urobil počítač a nie ja.

D. F.: ... - áno.

M. K.: Reakcia bola negatívna zo strany výtvarných umelcov, a preto som robil výstavy na okraji Prahy v kultúrnych domoch a zásadne sme vystavovali aj návrhy na textil a realizácie v textile, čím sme urobili tieto výstavy schvalovateľné.

J. R.: Reakcia nebola negatívna, len jeden známy grafik z Liberca mi vynadal.

Pokračujete v práci s počítačmi, ak nie prečo?

Z. Č.: V súčasnej dobe sa popri výtvarnom počítačovom umení venujem aj multimediálnemu počítačovému umeniu.

D. F.: Nemám k tomu potrebné prostriedky.

M. K.: Áno, pokračujem.

J. R.: Vid' vyššie. V súčasnosti používam počítačové "prefabrikáty" v niektorých grafických kolážach.

Aká je budúcnosť počítačov v umení?

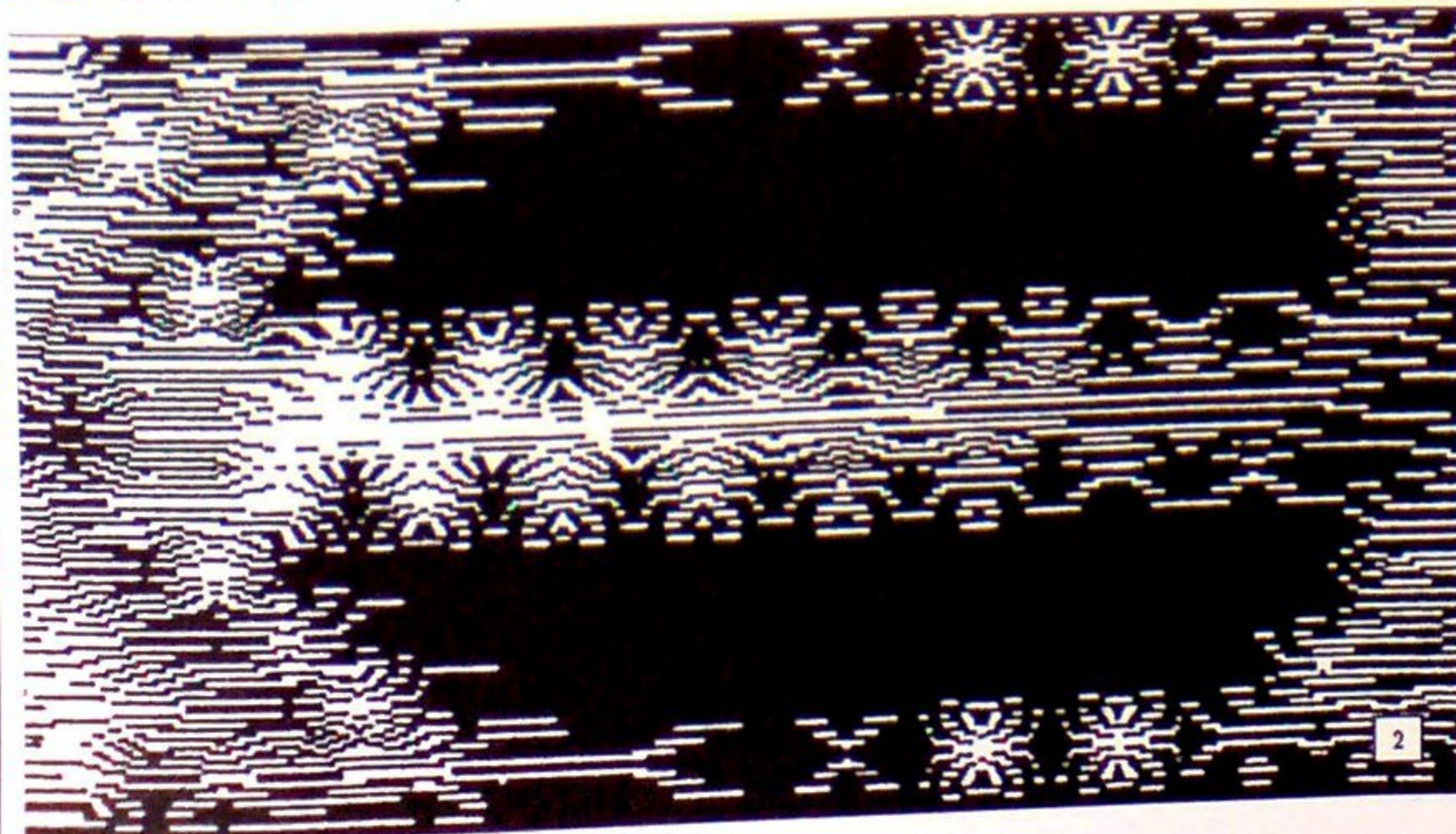
Z. Č.: Prínos počítačov v oblasti umenia nie je v imitácii existujúcich obrazov a iných umeleckých diel ale predovšetkým v tom, že dovoľujú umelcovi pustiť uzdu fantázie za rámec ľudských možností, bežných tradičných postupov a technológií, či už z hľadiska časovej náročnosti, pracnosti, presnosti alebo netradičných foriem prevedenia.

D. F.: Funkciu počítača v umení som chápal a chápem v škále ostatných (klasických i nových médií) - nič viac, nič menej. Podstatné je jeho uchopenie, využitie výtvarníkom: žiadne médium nie je samospasiteľné, ani a priori odsúdeniahodné, veď ide o prostriedok. Všetko len začína.

M. K.: Veľká: - v príprave inšpiratívnych tvarov, v užitom umení, v textile, v dekore pre architektúru, v animovanej kresbe vo filme, v experimentálnej poézii atď.

J. R.: Je to nástroj umenia a designu 21. storočia.

Zhovárал sa Martin ŠPERKA



MULTIMÉDIÁ alebo prezentačia umenia po novom

(Niekoľko základných poznámok k problematike)

Zatúžili ste vojsť do Picassovho múzea v Paríži, prejsť sa jeho výstavnými priestormi a pokochať sa na vami zvolených exponátoch? Potrebujete svoju prednášku na tému impresionizmus doplniť názornými ukážkami? Predstavu *Many Lisy* síce máte, ale nevíete si vybrať niektoré detaily? A navyše ste (napr.) v Bratislave!

Keď som sa začiatkom decembra minulého roku informoval o možnosti prispieť do tohto "počítačovo" zameraného čísla Profilu, dostal som kladnú odpoveď s pripomienkou, že by bolo vhodné písať v rozumnom rozsahu a hutne.

Tak teda ... Pod multimédiom sa rozumie médium, ktoré zahŕňa text, statický obraz (vrátane počítačovej grafiky), zvuk (hudbu alebo hovorené slová) a pohyblivý obraz (vrátane animácie), pričom všetky tieto principiálne odlišné informačné zložky sú integrované v jednom celku.

A ďalej ... Video laserdisk (ďalej len videodisk) je jedno z prvých multimédií, ktoré si svoje uplatnenie nachádza ako v radoch širokej verejnosti (hudobné videodisky od Mazarina cez Davisa k Hendrixovi, filmy od Felliniho až po ... ale napr. aj rôzne náučné hry pre deti sú už na "západe" bežne komerčne dostupné v nákupnej sieti), tak aj v odborných špecializovaných kruhoch (videodisk najmä v spojení s výpočtovou technikou sa začína objavovať v múzeách, v knižniciach, v informačných centrách, na školách, ...).

A ešte ďalej (už bez prerušovania) ...

Charakteristické parametre (možnosti) videodisku (pri niektorých parametroch v súčinnosti s prehrávačom videodiskov):

- v závislosti na type videodisku možnosť zaznamenať až 54 000 jednotlivých obrázkov (pre videodisky s konštantnou uhlovou rýchlosťou - typ CAV) resp. využiť 60 min. hracieho času (pre videodisky s konštantnou obvodovou rýchlosťou - typ CLV) na jednej strane videodisku
- bezdotykové snímanie (laser)
- možnosť riadenia pomocou externého počítača
- možnosť preskočenia až 200 strán v ľubovoľnom smere bez prerušenia obrazového signálu
- možnosť lokalizovať ľubovoľný obrázok v priebehu 2 sekúnd
- možnosť voľby jazykovej mutácie (maximálne z dvoch ponúknutých)
- možnosť využitia rôznych režimov práce (režim hľadací, opakovací, spomalený, zrýchlený, ...)
- možnosť voľby úrovne prevádzky pre hľadací a opakovací režim práce (jednotlivý obrázok alebo skupina obrázkov - kapitola pri videodiskoch typu CAV resp. časový údaj alebo skupina obrázkov - kapitola pri videodiskoch typu CLV).

Základné princípy využiteľné a aj s obľubou využívané pri tvorbe videodiskov:

- princíp interaktivity - kvalitatívna zmena vzťahu konzumenta k médiu z pasívneho na aktívny
- princíp moviemapping - záznam obrazu spôsobom umožňujúcim pohyb v obraze ako v reálnej skutočnosti
- princíp time machine - funkcia riadiaceho software umožňujúca ľubovoľný dopravný i spätný pohyb v časovej dimenzii.

To, že práve umenie ako také je už svojou podstatou schopné v maximálnej miere využívať možnosti ponúkané videodiskom je zrejme. Z realizovaných videodiskov v tejto oblasti je možné spomenúť medzi iným: Eadward Muybridge: *Motion studies*, Louvre vol. 1; *Peintures & dessins*, Louvre vol. 2; *Sculptures & objects d'art*, Louvre vol. 3; *Antiquités orientales, égyptiennes & greco-romaines*, Musée d'Orsay, Michelangelo: *Selfportrait*, Picasso, *The National Gallery of Art*, Van Gogh *revisited*, ...

Je hrou osudu, že najuznávanejší európsky odborník v oblasti produkcie videodiskov ako projektov Prof. André Hatala (ODA - Laser Edition, Paríž) je vlastne Prof. Andrej Hatala.

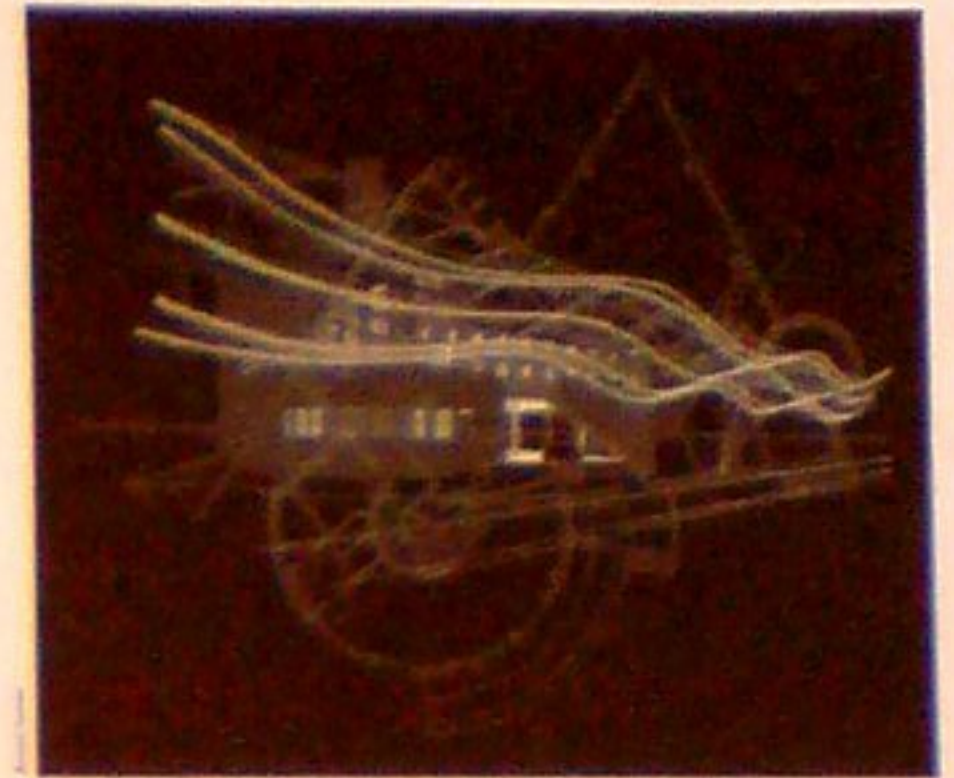
Na VŠVU Bratislava sa v rámci úlohy "interaktívny pedagogicko-informačný systém pre prezentáciu vizuálnej informácie" podarilo oživiť akčnú konfiguráciu počítačového systému slúžiacu na riadenú prezentáciu umeleckých diel (vo všeobecnosti vizuálnej informácie) prostredníctvom média videodisk. Základné komponenty tohto systému sú:

- prehrávač videodiskov Videodisk Player SONY LDP-1550p
 - farebný televízor
 - počítač Apple Macintosh Ili
 - prehrávač CD-Romov Apple CD-Rom Drive 150
- Zaradené sú k dispozícii videodisky: Louvre vol. 1: *Peintures & dessins*, Louvre vol. 2: *Sculptures & objects d'art*, Louvre vol. 3: *Antiquités orientales, égyptiennes & greco-romaines*, Musée d'Orsay a Picasso.

Viem si veľmi dobre predstaviť, že prečítaním týchto zapár strohých faktoriadkov (a článku sa ani podľa mňa nedá hovoriť) ste sa už tak veľa nedozvedeli. A to je dobre. O to mi vlastne išlo. V prvom rade som chcel ponúknuť tému na premyslenie. Ono je to v podstate také isté ako napr. s počítačmi; čím neskôr začnete, tým horšie pre vás. Že?

A ešte na záver. Aby som sa aj trochu pochválil. Tie tri otázky z úvodu tohto príspevku sú už na pôde VŠVU kladne zodpovedateľné bez apustenie budovy školy.

CHRISTOPHER NORRIS & ANDREW BENJAMIN What is Deconstruction?



ACADEMY EDITIONS / ST. MARTIN'S PRESS

Čo je dekonštrukcia?

(WHAT IS DECONSTRUCTION ?)

CHRISTOPHER NORRIS, ANDREW BENJAMIN

Academy Editions / St. Martin Press, 1988,
ISBN 0-85670-961-1 56 strán, bibliografia

Táto kniha je jednou zo štyroch v sérii: "Čo je...?" (Klasicizmus, Post-modernizmus, Moderné umenie) z nakladateľstva Academy Editions. Je rozpravou o niekoľkých článkoch francúzskeho filozofa Jacquesa Derrida (napr. 1921). Autori nepodávajú presnú definíciu dekonštrukcie argumentujúc slovami J. Derrida: "...Povedal by som, že obtiažnosť definovania ... slova dekonštrukcia vychádza z faktu, že všetky predikáty, všetky definujúce koncepty ... sú dekonštruované a dekonštruovateľné ...". Napriek tomu však na začiatku knihy nájdeme tvrdenie, že dekonštrukcia textu znamená vyextrahovanie jeho konfliktných logiky zmyslu a významu za účelom vyzdvihnutia faktu, že text nemieni to, čo hovorí a naopak.

Kniha je voľne štruktúrovaná na dve časti a deväť kapitol. Niektoré sú venované Derridovým článkom s tým istým názvom. Úvodná kapitola je venovaná diskusi o prioritách významu hovorenej versus písanej reči v prácach západných filozofov ako je Platón, Rousseau, Hegel a iní.

Nasleduje rozprava o význame dekonštrukcie vo vizuálnych umeniach, estetike a umeleckej kritike. Na niekoľkých príkladoch autori analyzujú nejednoznačnosť významov, skutočnosti a metafor. Dekonštrukcia naruša nielen sémantickú a formálnu stavbu filozofie ale aj historické formy a jej metodiku. Na druhej strane, ako to tvrdia autori: "...dekonštrukcia nie je druh anarchického sémantického liberalizmu".

Kniha obsahuje príklady paralelizmu medzi dekonštrukciou a postmodernizmom. Autori však tvrdia, že dekonštrukcia nie je varianta post-modernistických tém. Postmodernizmus pretrha staré konvencie, ktoré vyzdvihujú jednu množinu konvencii nad inú.

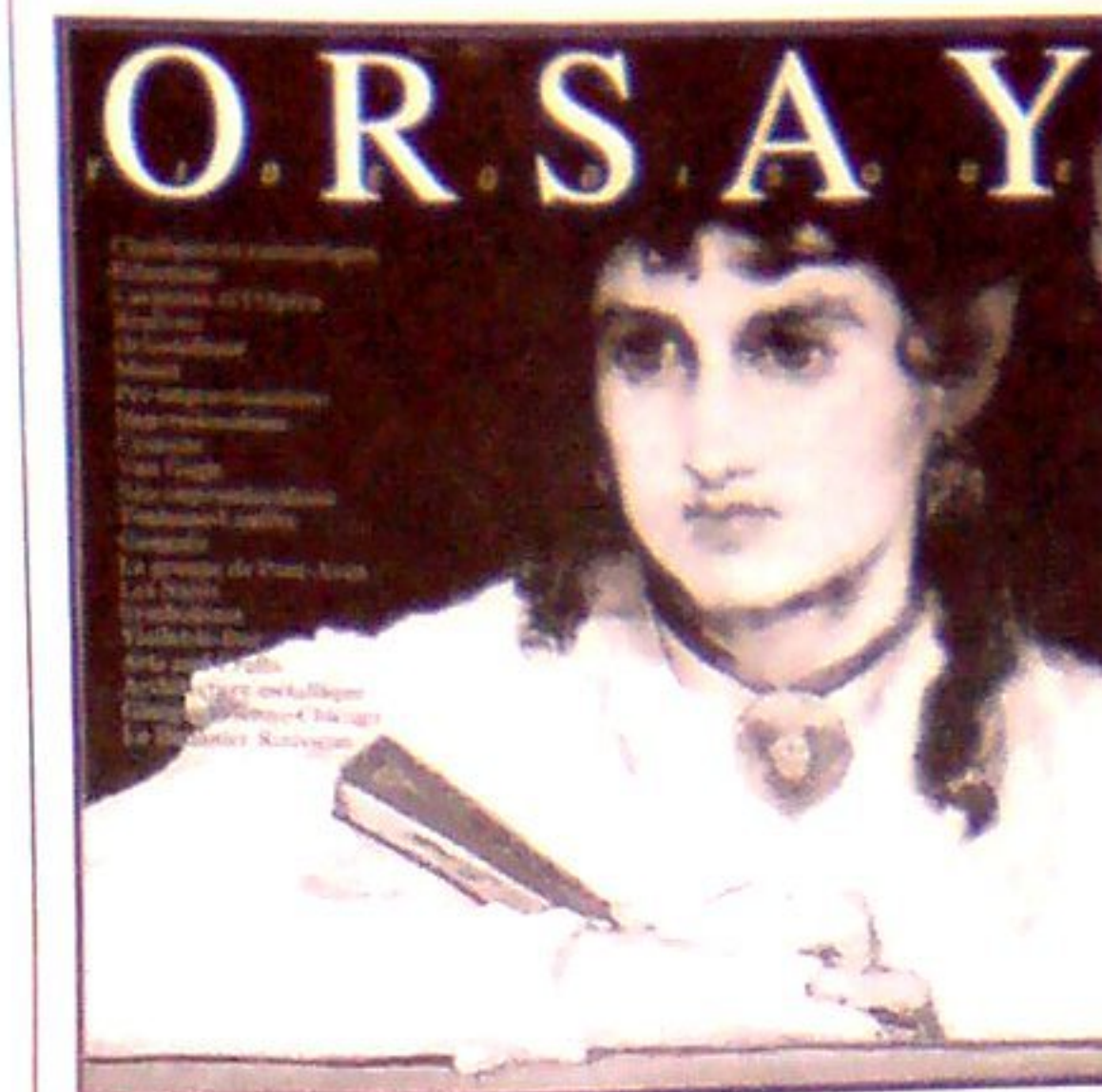
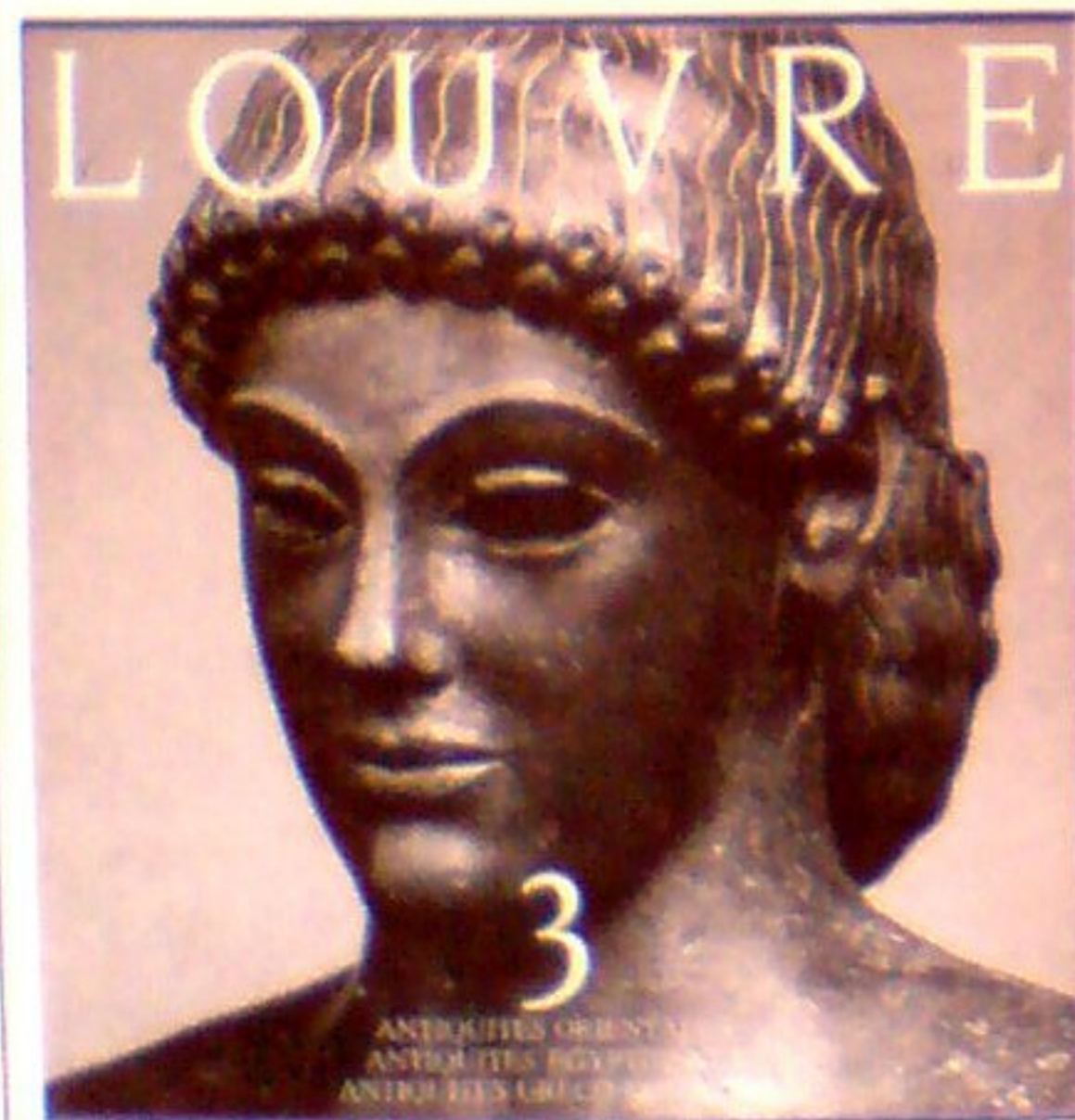
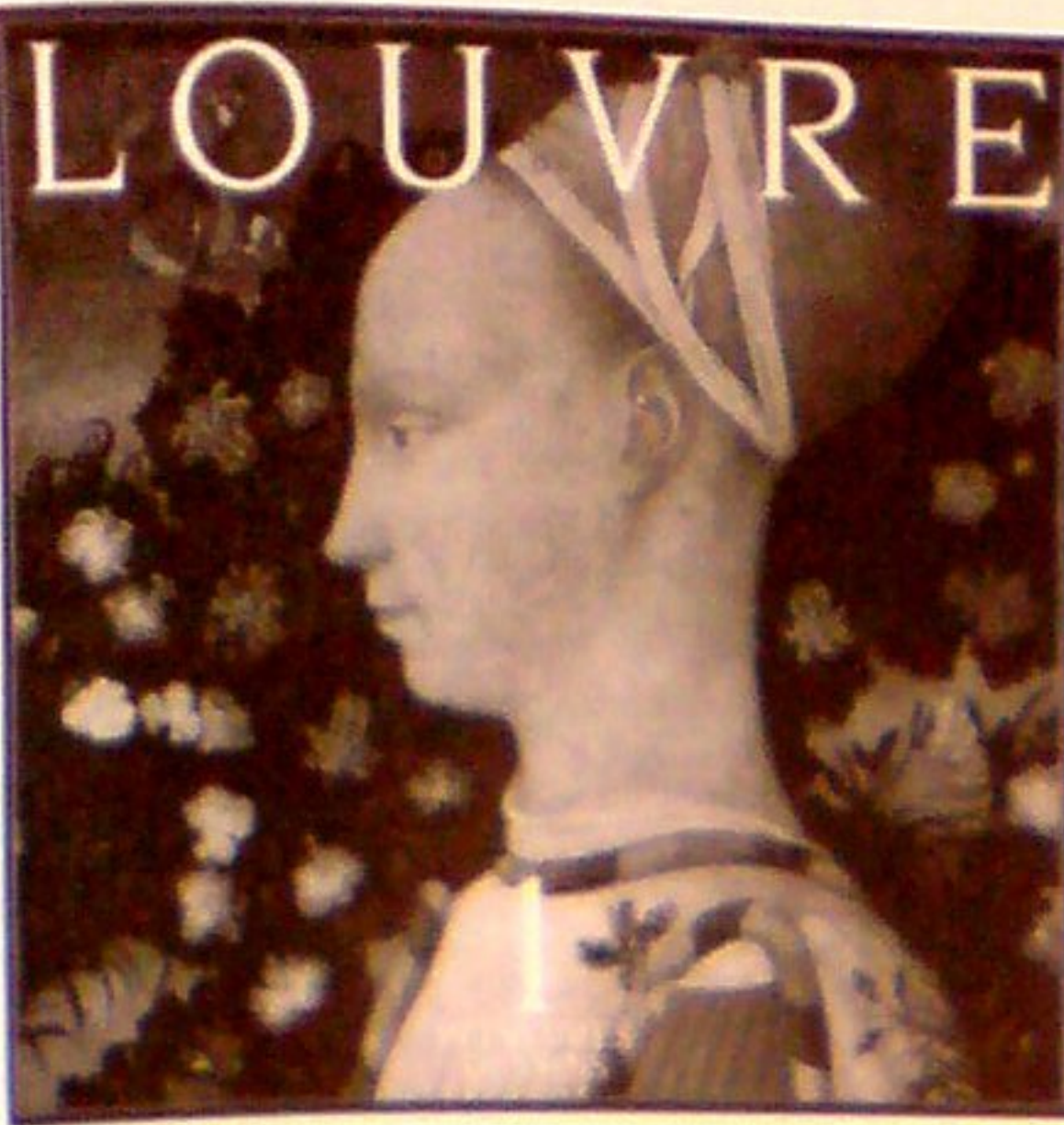
Pomerne veľký priestor diela je venovaný architektúre. Podľa Derrida dekonštrukcia nie je architektonická metafora ale:

"...napáda systematickú architektonickú konštrukciu a koncept architektúry, tradičnú opozíciu medzi štruktúrou a dekoráciou, skúmanie v rámci týchto kategórií". Dekonštrukcia sa pokúša prelomiť automatickú asociáciu medzi architektúrou a byvaním. Autori diskutujú o týchto témach a ilustrujú ich na príkladoch niekoľkých architektov - Petra Eisenmana, Daniela Libeskinda, Zaha Hadid a Bernarda Tschumiho.

Záverčné kapitoly sa zaoberajú dekonštrukciou a malbou. Autori vybrali niekoľko analýz z prác Derrida, napríklad z kresieb Taliana Valeria Adamiho, obrazu Ferdinanda Légera *Giocanda* s kľúčami a obrazy od Cy Twombly a Anselma Kieflera.

Kniha je výborným úvodom do filozofie dekonštrukcie a aplikácie vo vizuálnych umeniach. Pre lepšie pochopenie textu sa vyžadujú elementárne znalosti z relevantných kapitol filozofie a dejín umenia. Dielo obsahuje kvalitné reprodukcie obrazov a fotografie modelov niekoľkých maliarov a architektov. Diskutované témy sú podnetom pre hlbšie štúdium Derridových textov. Publikáciu možno odporučiť všetkým, ktorí sa zaujímajú o súčasné výtvarné umenie ako aj o formálne metódy vo vizuálnych umeniach a o problémy umelej inteligencie.

Martin ŠPERKA





Štvrté medzinárodné sympóziu elektronického umenia - FISEA

V poradí už štvrté sympóziu (prvé dve v Holandsku, tretie - FISEA v Austrálii 1992) spoločnosti ISEA sa bude konať v dňoch 3. - 7. 11. 1993 v Minneapolise (USA). Programový šéf je Roman Vorostko
MCAD
elektronická pošta: romanamcad.edu
telefón: 612-825 2720

Poriadajúce organizácie:
Minneapolis College of Art and Design (hostujúca)
University of Minnesota School of Music
Walker Art Center
Minneapolis Institute of Arts

Cieľom sympózia je prezentovať výstavy a súčasný výskum, teóriu a prax súvisiace s umením a elektronikou s dôrazom na "faktor umenia". Termín "umenie" sa vzťahuje na formy zvukové, obrazové, slovné, objektové a tiež intermedialne.

Sympóziu je určené pre umelcov, vedcov, kritikov umenia, kurátorov, pedagógov a všetkých, ktorí sa zaujímajú o použitie elektroniky v umení.

Termíny prihlášok:
Tvorivé dielne a kurzy: do 15. 4. 93
Performance a koncerty: do 15. 5. 93
Výstava umenia a elektronické divadlo: do 15. 6. 93
Prehliadka diapozitívov: do 15. 6. 93

Prihlášky posielajte na adresu:

FISEA 93
Minneapolis College of Art and Design
2501 Stevens AV 5
Minneapolis MN 55404-4343 USA
fax: 612 - 874 3732
e-pošta: fisea 93 amcad.edu

Tri otázky pre Jana Sekala

1. Zúčastnili ste sa na výstave Počítačová grafika vo výtvarnom umení, ktorá mala svoju premiéru v minulom roku v Banskej Bystrici a teraz je reprízovaná v Galérii Medium VŠVU v Bratislave. Aké miesto má počítačová grafika v kontexte vašich ostatných aktivít?

J. S.: Počítač je nástroj jako každý jiný. Štětce, tužka, pero, či dláto. Jen s tím rozdíl, že k jeho provozu je zapotřebí základní ovládací systém a následně více, či méně specializované programy, a ty jsou dílem lidí. Proto někdy vzniká dojem komunikace.

Mně tento nástroj umožňuje rychleji si ověřit některé představy a vhodnou kombinací programů, typu papíru a druhu výstupu (v mém případě většinou HP Deskjet 500) i dojít k jiným způsobem těžko dosažitelným výsledkům. U složitějších kreseb sestávajících ze stovek prvků může tisk trvat i několik hodin. (Výstup na materiál je nutný. Pohled na monitor nestačí.) Tento čas pak s potěšením věnuji buďto práci klasičtějšími metodami nebo v horším případě vý-

dělečné činnosti, zaplaven blahým pocitem, že se nikdo nehlídá.

2. Vďaka vašim kontaktom prijali účasť na výstave priekopníci počítačového umenia žijúci v Paríži, ako napr. Vera Molnar. Vaším prostredníctvom sme pre Profil získali zaujímavý text ďalšieho počítačového výtvarníka Tibora Pappa. Môžete nám ich bližšie predstaviť?

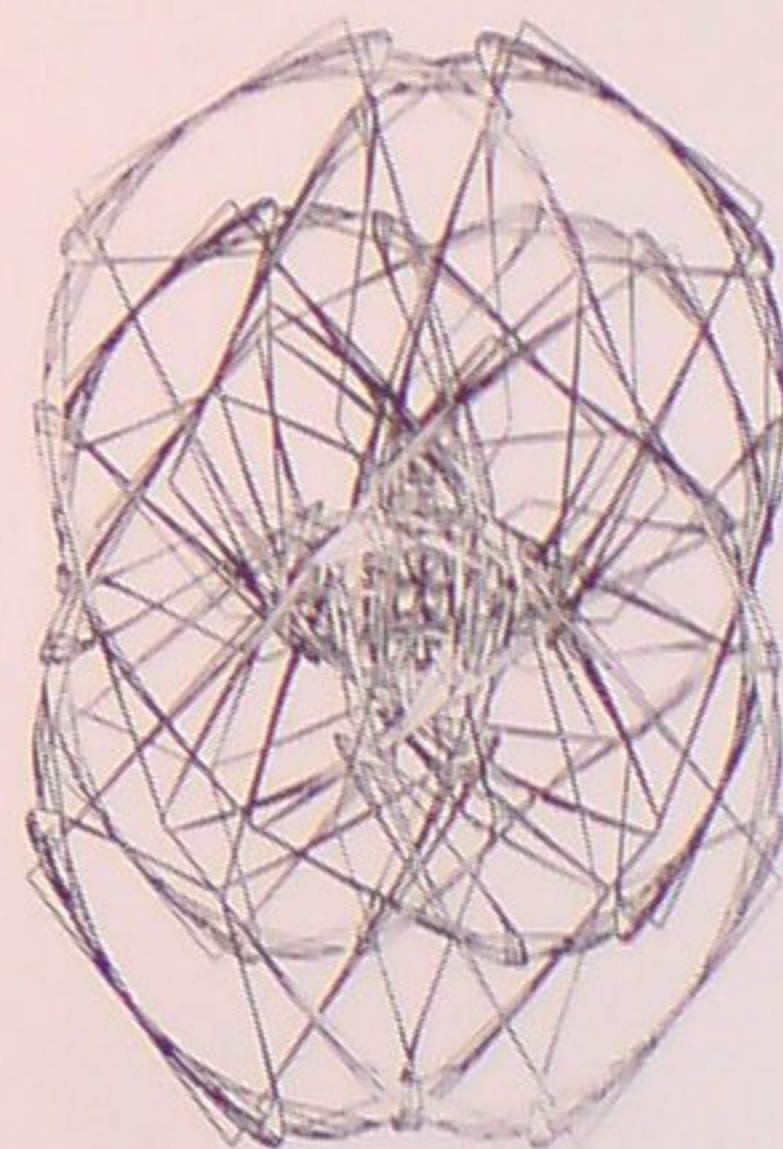
J. S.: Koncom jara loňského roku mne Martin Šperka vyzval k účasti na výstave počítačové grafiky a zároveň mne požádal, neostaral-li bych kontakt s Verou Molnárovou za tímtož účelem.

Paní Molnárová mne mile přijala, s účastí na výstavě souhlasila a svěřila mi několik grafik. Nakonec jsem do Bratislavy přivezl ještě díla Tibora Pappa, autora vizuální poezie pracujícího převážně na počítači, pokud neprezentuje své básně formou performancí, a pařížského Belgičana Etienne Delacroix, který je zajímavý nejen svojí tvorbou, ale i životními osudy. Tento dnes téměř padesátiletý umělec je totiž původním povoláním teoretický fyzik, který v pětatřiceti zanechal své americké univerzitní kariéry a začal se věnovat umění.

3. Čo nového v Lettre?

J. S.: Od mé podzimní návštěvy Bratislavy přibylo bulharské, celkově jedenácté vydání Lettre. V prosincových číslech pařížské a pražské mutace je věnován jeden z textových souborů Komenskému. V obou je ilustrován i výběrem grafik z alba vydaného k téže příležitosti pedagogy VŠVU v Bratislavě. V tomtož pařížském čísle je jiný soubor vyzdoben objekty Pierra Courtoise, který mne upoutal svou bratislavskou výstavou.

Jan Sekal (1948),
výtvarný redaktor Lettre International,
žije v Moissy pri Paríži.



URBÁSEK Miloš

Nar. 28. 6. 1932 Ostrava Záběh. 1958-1964 VŠVU, Bratislava (prof. P. Matejka a V. Hložník). Žil a tvoril v Bratislave. Zomrel 14. 7. 1988 v Drábsku.



Urbásek podstatne (umelecky i organizačne) formoval začiatky a vývin informelu na Slovensku od I. Konfrontácie 1961 po posledné spoločné vystúpenie ich účastníkov v Prahe 1965. Na rozdiel od raných štruktúrnych maliieb a tlačí však koláže z r. 1965 otvárajú záujem o využitie písma, ktoré po úvodnom kontakte s informálnym (Citostavce, 1965) smeruje k serialnému analyzovaniu konštruktívnych výtvarných kvalít grafickej témy S a 2, obe 1965; séria S, 1965-66; séria 3, 1967; za vrchol sa pokladá riešenie témy O (1966). V nasledujúcich sériách sa uplatňuje matematický princíp: rozvoj určitej algoritmu permutácie. Urbásek zredukuje grafemu na kružnicu zloženú zo štvrtinových segmentov a permutuje štvorcovú kružnicu (séria O-I, 1967) alebo jedinou kružnicu (séria O-II, 1967). V sérii O-III (1968-69) pridá k čiernej a bielej nielen sivu, ale aj pestré farby, nahradzujúce štvrtinu kružnice štvorcami kruhových výsečí. Po redukcii motívu série na štvrtinový výseč (séria O-V, 1969) varuje iba farebné riešenie. Permutačnú písomnú disciplínu vystriedajú v 70. rokoch obrazy prinášajúce do nášho kontextu geometrickú nonfiguráciu so vzťahmi k hard edge, či colour fields painting. Minimalizáciou tvaru a tónu farebnej plochy zostáva Urbásek verný aj po roku 1978, keď otvára sériu K-78 rozsiahlu skupinu pastelov, uzatvárajúcu sa sériou K-88. Urbásek v nej prekrýva určujúcu oporostenú geometrickú osnovu pásov a pravouhlých plôch (vertikálnych i horizontálnych) individuálnymi šrafami, rukopisom jemne diferencovaným v tahu, nasadení, tlaku. Jeho nesémantický (a preto u nás výnimočný) ponor do procesu vzniku diela sa tak uzatvára. Zakatvenie Urbáseka v najiniciatívnejších programoch 60 a 70. rokov nedokladá iba vykročením z obrazu a grafického listu do "letristického prostredia" (výstava Téma a variácie, 1967), ale aj spoluprácou s akčným umelcom Alexom Mlynárčikom (od Pokušenia, Paríž, 1967, cez Festival snehu, Vys. Tatry, 1970, a Grafikon, Hodonin, 1970, v prvej fáze, po účasť na Agence Argillia Press, Paríž, 1977, vo fáze alternatívnych aktivít normalizačných rokov).

Radislav MATUŠTIK

Z výstav

Individuálne: 1958, Ostrava (s R. Valentom); 1966, Brno, Frankfurt n.M., Graz; 1967, Téma a variácie, Praha a Bratislava; 1967, Paríž (s A. Mlynárčikom); 1967, Karlovy Vary (s J. Kotlíkom); 1969, Wildeshausen; 1970, Koblenz, Kalin n. R., 1971, Essen, Mainz; 1974, Wilhelmshaven; 1981, Bonn, Gelsenkirchen a Brno; 1982, Frydek-Místek; 1984, SUPS, Bratislava; 1985, Essen, 1986, Blansko; 1987, Český Těšín; 1988, GMB, Bratislava (s I. Blechom); 1989, Brno; 1990, Opava; 1991-92, SNG, Bratislava, NG, Praha a Museum Bochum (kurátor E. Trojanová).
Kolektívne: 1959, skupina Ostrava, DU, Ostrava; 1961-64, Konfrontácia I-5, Bratislava; 1964, skup. Parabola, Brno; 1965, 1969 a 1971, VI., VIII. a IX. binn. grafiky, Ljubljana; 1966, Obraz a písmo, Praha a Kolin; 1967, Nové cesty II, Zlín; 1968, Danuvius 68, Bratislava (kurátor L. Kára); 1968, Nová citlivosť, Brno, Praha, Karlovy Vary; 1969, X. Biennial, Sao Paulo; 1969 a 1971 I. a 2. Biennale, Norimberg; 1970, Polymúzický priestor I, Piešťany (kurátor L. Kára); 1971, 1981, 1983, 1985 a 1987, Súč. slov. grafika I, VI, VII, VIII a IX, Obl. galéria B. Bystrica; 1972, 1985, 4. Biennale der eur. Grafik, Baden-Baden (kur. M. Lukeš); 1988, Nový slovenský obraz, Bratislava (kurátor Z. Bartošová); 1991, Sen a múzeum, PGU, Žilina, MG Brno (kurátor R. Matuščík); 1991, Iná geometria, Bratislava; 1991, Český informel, Praha (kurátor M. Nelehová); 1992 Informel - slovenská abstrakcia 1960-66, Bratislava, Ban. Bystrica, Košice (kurátor R. Matuščík).
Účasť na akciách: 1970, I. festival snehu, Vys. Tatry (s A. Mlynárčikom, R. Cypriachom a M. Adamčikom); 1970, Le Message, letisko Poprad (koncep. a org. A. Mlynárčik); 1970, Grafikon, Hodonin (s A. Mlynárčikom); 1977, AAP (Argillia), Paríž (s A. Mlynárčikom, P. Restanom a inými).
Z literatúry: Miloš Urbásek, Kat. výstavy Text J. Valoch, DU, Brno 1989. Miloš Urbásek, Kat. výstavy Texty H. P. Riese, P. Spielmann a E. Trojanová, SNG, Bratislava 1991. R. Matuščík, ... predtým. (Samizdat), Bratislava 1984.

DOBĚŠ Milan

Nar. 29.7.1928 v Prerove. 1951-56 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave (prof. L. Čemický, B. Hoffstadter) a na oddelení krajinárskeho maliarstva (prof. D. Milly). Maliar, sochár, grafik a designér. Žije v Bratislave.



Jeden z priekopníkov opticko-kinetického umenia na Slovensku. Do konca 50. rokov sa venoval krajinárskej a figurálnej malbe. Od r. 1959 realizoval niekoľko monumentálnych prác pre architektúru, kde ho začal zaujímať problém svetla a pohybu v umení a táto skúsenosť urýchlila krystalizáciu jeho budúcej výtvarnej orientácie. Zač. 60. rokov rozvíja nový výtvarný program s odvolaním sa na tradíciu medzivojnového konštruktivismu a spolupracuje s niektorými rasobnosťami súdobých aktuálnych tendencií opticko-kinetického umenia (Le Parc, Morellet, Leblanc, Solo). V tejto etape jeho tvorby vznikajú prvé kresby a maľby, založené na striedaní kontrastných geometrických tvarov, ktoré navodzujú ilúziu pohybu (napr. Pulzujúci terč, 1960-61, Horizontálny pohyb, 1962). Paralelne s týmito dielami vznikajú prvé svetelno-kinetické objekty (napr. Vertikálne premeny štvorcov, 1965) a mobility, ktoré dopĺňajú o ďalšiu rovinu - zvukovú (napr. cyklus Pulzujúci rytmus, 1963). Dobešova poetika rezonuje s pocitom moderného človeka a s optimizmom výtvarnej moderny venovanej v možnosti využitia nových technológií v prospech umeleckej kreativity: "Treba nám pochopiť rytmus dnešného života, jeho pocity a citlivosť, odkryť poéziu stroja." V zhode s dobovými tendenciami zdôrazňuje "živú, aktívnu účasť diváka... ktorého oko a fantázia si samé hľadajú možné svetelné a pohybové vzťahy". Dobešova individuálna výstava v Galérii C. Majernika, Bratislava 1965, bola prvou výstavou vizuálnych a kinetických objektov na Slovensku a v rozšírenej podobe bola inštalovaná v Prahe (Galéria Domu ZČSSP, 1966). Predstavenie sa na pražskej výstavnej scéne mu prinieslo niekoľko zahraničných výstavných ponúk. R. 1966 sa zúčastnil na jednej zo zakladajúcich výstav teoretika kinetizmu Franka Poppa - Nových tendencií - Kunst-Licht-Kunst v Eindhovene (Holandsko), ktorú kurátorsky pripravil. R. 1968 sa predstavil piatimi vizuálno-kinetickými objektmi na 4. Documente v Kassel, kde vystavoval spoločne s Albaniom, Agamom, Le Parc, Morelletom. R. 1969 sa stal víťazom I. biennale v Montevideu. R. 1970 reprezentoval Československo na EXPO v Oseke (Kinetický objekt, s programom, Hra

svetla a tvarov). R.1971 realizoval svetelno-kinetický program komponovaný pre American Wind Symphony Orchestra na symbolické skladby Toshiro Mayuzumiho "Concerto for Persuasion" a Krzysztofa Pendereckého "Pittsburg Overture" (koncerty v Oakmont, Pittsburg, New Martinsville, Marietta, Parkersburg, Ravenswood, Ashland, New York). Po návrate z USA bol v čase prebiehajúcej "normalizácie" vylúčený zo Zväzu slovenských výtvarných umelcov. Súkromne pokračuje v rozvíjaní svojho individuálneho výtvarného programu, ktorý vyústil do manifestu tzv. dynamického konštruktivismu z r. 1988 (ironická výstava v koncepcii L. Kára sa uskutočnila vo výstavnej sieni L. Novomeského v Bratislave 1990). V súčasnosti sa venuje výskumu dynamiky kruhových segmentov (Triptych Pohyb, 1985, Dynamický konštruktivismus, 1986, Rýchly pohyb 1989), realizovaných ako svetelné reflexné reliéfy, alebo v technike senigrafie. Dlhodobu spoluprácu s niekoľkými zahraničnými galériami.

Jana Geržová

Z výstav

1966 Kunst-Licht-Kunst, Eindhoven Holandsko; 1968 Konstruktive Tendenzen, Nürnberg; Nová citlivosť, I., Dom umenia Brno, Cinéma spectacle environment, Grenoble. Socha 1968, Olomouc, Documenta 4 Kassel, 1969 X. Biennial de Sao Paulo, ARS 69, Tampere, Československé umenie, Teherán, I. Biennial de Escultura al Aire Libre, Montevideo, I. Sympozium plastiky, Buenos Aires, Acrochage 69 Koblenz, Galerie Teufel, 1970 EXPO 70, Osaka, Polymúzický priestor I., Piešťany, Kunstmarkt Kolin, 1972 Grafika internacionala 72, Brescia, Wiener Messe, Viedeň, 1973 Aus der Sammlung Jurgen Weichardt, Wilhelmshaven, 1975 Výstava k 75. nar. prof. Arnolda Bode, Kassel, Geometrické tendencie v modernej grafike, Beograd, 1977 Telic, Kansas City, Medzi Biennale '77 disidentov, Biennale Benátky, 1988 5. Biennale der Europäischen Grafik, Heidelberg, Kunstmesse, Basel, In Memoriam Kassák, Budapest, Čs. pavilón EXPO 92 Sevilla, 1992 Medzi objektom a inštaláciou, Museum am Ostwall, Dortmund.

BOČKAY Milan

Nar. 17. 6. 1946 v Krušovciach. 1961-65 SUPS, Bratislava (prof. R. Filia), 1965-71 VŠVU, Bratislava (prof. D. Milly a P. Matejka). Vyučuje na SUPS v Bratislave. Žije v Bratislave.



K medzigeneračným pohybom alternatívnej kultúry 70. rokov prihlásil sa Bočkay príspevom do albumu Sympozium III/In memoriam Miloš Laky. R. 1978 vystúpil spolu s generacnými druhmi (manželka Klára, D. Fischer, M. Meško, I. Minárik) na mimozväzovej výstave. J. Valoch charakterizoval tento "nástup", ktorý sa v rozšírenej zostave prezentoval aj r. 1979, rozkľučením medzi koncept, akciu a analytickú maľbu. Bočkay sa v tomto pohybe definoval dôsledným smerovaním od maximálnej vernosti optickej empirii k trompe-l'oeil v kresbe, o čosi neskoršie aj v malbe. V prvej z techník sledujeme sústavný "výskum" problému od 1979, v druhej od 1985. Na úvod sa umelec venuje minimalizujúcim "témam" (skladanie, krčenie, perforovanie papiera), neskoršie príberá citácie, aby v záverečných dielach rafinované aranžoval veci vo viacerých fiktívnych rovinách. Súčasne so skúmaním relácie plocha-priestor, rovina-objem uvažuje o vzťahu kresby a maľby (o kreslení maľby a malovaní kresby), ako aj o ilúzii a ilúzii ilúzie. Trompe-l'oeil u Bočkaya demaskuje iluzívnu dimenziu výtvarného diela, zbavuje ju sémiotických nárokov, v restrikcii na syntaktickú skúma základné možnosti maľby a kresby. Demonstruje vägnosť týchto možností a tak - vo vzťahu k jazyku maľby - operuje s "metajazykovými" (metaobrazovými) predikátmi. V tejto polohe sa obraz vzťahuje priamo iba k obrazu, čo však neznamená absenciu poslania: toto ale vzniká bez založovania "literárnosti", ako výsledok výtvarnej analýzy výtvarného klamu a diváckej predčasnej snahy jednoznačne o ňom usudzovať. V autoreflexii médií rodí sa teda aj ťiršie "sproblematizovanie" nejde len o maľbu a kresbu, ktorým je veľký Bočkayov talent mutuarne oddaný, ale o svet, ktorý obývame a žijeme.

Radislav MATUŠTIK

Z výstav

Individuálne: 1980, Galerie mladých, Brno, 1984, Galerie na Karlovce, Praha (s I. Kalným a K. Omiljakovou); 1988, UAK, Bratislava; 1989, Dům umění

(GJK), Brno; 1992, Sovinec (s K. Bočkayovou); 1992, PGU, Žilina (kurátor R. Matuščík).
Kolektívne: 1978, SAV, Bratislava a SAV, Smolenice; 1979, SAV, Bratislava; 1979, GM, Bratislava; 1979, 1982, 1983, 1985 a 1987, I.-V. CVK, PGU, Žilina (kurátor D. Doricová); 1984, GMB Bratislava; 1986 a 1987, Galerie H. Kastelec n. Černými lesy; 1988, Nový slovenský obraz, Bratislava (kurátor Z. Bartošová); 1988, Výstava pedagógov, GMB, Mlada a stredná generácia, Paríž (kurátor D. Doricová); 1989, 60 rokov SUPS, Bratislava; 1989, Techniques et Slovaques, Coupole du Printemps; 1990, Proti totalite, Hrad, Bratislava (kurátor Z. Bartošová); Interpretácie-reinterpretácie, Bratislava (kurátor, J. Geržová); 1990, Kresba, Praha; 1991-82, Zdrúženie O, Blansko, Brno a Senica; 1991, Sen a múzeum, PGU, Žilina a MG Brno (kurátor R. Matuščík); 1991, Pohľad kresby, Žilina (kurátor D. Doricová); 1991, Contemporary Slovak Art, Arias and Wanda Gallery, New York; 1992, A-R, Bratislava a Ulm; 1992, Česká a slovenská kresba 1989-92, Žilina (kurátor slov. ě. D. Doricová).

Z literatúry

A-R. Kat. výstavy Texty E. Carwin, J. Geržová a J. Valoch, Bratislava 1992.

KNUT Martin

Nar. 1964 vo Vranove nad Topľou. 1985-1991 Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, člen skupiny Syzygia. Žije a pracuje v Bratislave.



Patrí k predstaviteľom najmladšej výtvarnej generácie. Na VŠVU začal v prvých rokoch navštevovať ateliér architektúry. Napriek svojmu vzťahu k priestorovým disciplinám sa prezentoval už prvou výstavou ako maliar. Študoval v období prelomu systémov. Vďaka politickej klíme prežil iba krátko obdobie obmedzenej prezentácie svojich názorov, a už počas štúdia systematicky pracoval na rozvoji svojho umeleckého programu. Ešte v roku 1988 vytvára spolu s kolegami G. Hošovským, M. Novákom a R. Sikorom skupinu Syzygia, ktorá, ako sám tvrdí, podstatne ovplyvnila jeho neskoršiu orientáciu a myslenie. Rudo Sikora bol duchovným otcom skupiny a po roku 1989, keď sa stal pedagógom na VŠVU, Martin Knut prestúpil do jeho ateliéru a svoje štúdiá dokončil diplomovou prácou z maľby. Významným medzníkom v kariére M. Knuta bola výstava Súčasné slovenské výtvarné umenie v Estlingene /SRN/, na ktorej sa zúčastnil v roku 1988 ešte ako študent. Popri starších kolegoch Filovi, Jankovičovi, Sikorovi, Poštěkovi sa prezentoval ako jeden z predstaviteľov najmladšej výtvarnej generácie 80. rokov spolu s Terenom, Csudaom, Šramkom, Hošovským a Novákom. Po roku 1989 vzniká združenie M+, ktorého sa stáva členom a organizuje spolu s Terenom, Csudaom, Bubánom a Bubánovou výstavy mladého výtvarného umenia domácej i zahraničnej proveniencie v Galérii M+ v Bratislave. Jeho maliarske začiatky sú poznačené obdobím, ktoré možno charakterizovať ako "obdobie využívajúce formálne prvky postmodernej maľby na vyjadrenie pocitov a názorov" generácie, ktorá na výtvarnú scénu vstúpila v 2. polovici 80. rokov. Spoločne monochromné plátna, v ktorých dominovali prevažne sivá a čierna, a dynamická, expresívna kompozícia, sa postupne menili na figuratívne a farebne jasnejšie výpovede. V obrazoch, ktoré vznikli na začiatku 1988 je výrazná čierna línia, rámujuca motiv. Prerod v chápaní obrazovej plochy a jej farebného pôsobenia nastáva ku koncu roku 1988, keď Knut upúšťa od dominantne expresívneho výrazu a buduje svoj príbeh na základe zredukovanej výpovede - centrálného motívu. Za jeho najproduktívnejšiu fázu možno

pokladať obdobie 1989-1992, v ktorom zdokonaloval svoj naratívny program. Charakteristická pre toto obdobie je predovšetkým kombinácia maľby a kresby, ktorá nadobúda organickú jednotnosť najmä v obrazoch ako "Hipočka", "Matka", v cykle "Skryvatky", "To je moje" atď. Monochromná farebná plocha je doplnená "bandným" príbehom, ktorý sa odohráva zväčša v centre kompozície. Jeho rozprávanie javí silne introspektívny charakter, spomienkami na detstvo a rodinu motivuje diváka k vlastným spomienkam, čím sa jeho tvorba stáva komunikatívnou. Jemným sarkazmom, ironiou a sebakarikovaním (cyklus "To je moje") dodáva svojim "hlavným" hrdinom, napriek ich "prievlnutosti", plnosť ľudských charakterov. Baročita príbehu je umocnená aj cyklom kresieb na vreckovkách (Vreckovky), ktoré inštalovaním do výstavnej sieni vyzývajú zvláštny pocit "narušenej intimity", ktorý je v tomto prípade programovým zámerom autora malých, smiešnych, bandných kresbičiek. V poslednom období autor experimentuje s kombináciou treteho materiálu a maľby. Od r. 1992 bol Martin Knut na polročnom študijnom pobyte v Zürichu.

Ada Gutleber-Krnáčová

Z výstav

1986 - Prvé stretnutie českých a slovenských maliarov, Praha; 1987 - Druhé stretnutie českých a slovenských maliarov, Bratislava - Výstava skupiny Syzygia I., Bratislava (1988, 1989) - Výtvarné hody, Čučňovo - Konfrontácia č. 7, Praha; 1988 - Hommage à Kassák, Budapest - Prešpary, Prešov; 1989 - Vinohradská tržnica, Praha; 1990 - Predajňa (v Prahe), Mestská galéria, Praha; - Súčasné slovenské výtvarné umenie, Estlingen, SRN; 1991 - Súčasné slovenské umenie, Krems, Rakúsko - Súčasné slovenské umenie, Kodaň, Dánsko, Kunst Europa, Lingen, SRN; Oscilácie, Komárno, Budapest - Exterier V., Bratislava; Genius Loci, Žilina; 1992 - Prešpary - Nový sen, Bratislava; Zemný salón, Ljubljana; Hills and Mills, Arti et Amicitiae, Amsterdam; Dune generation, Musée d'art moderne de la ville Paris

U URBÁSEK Milan



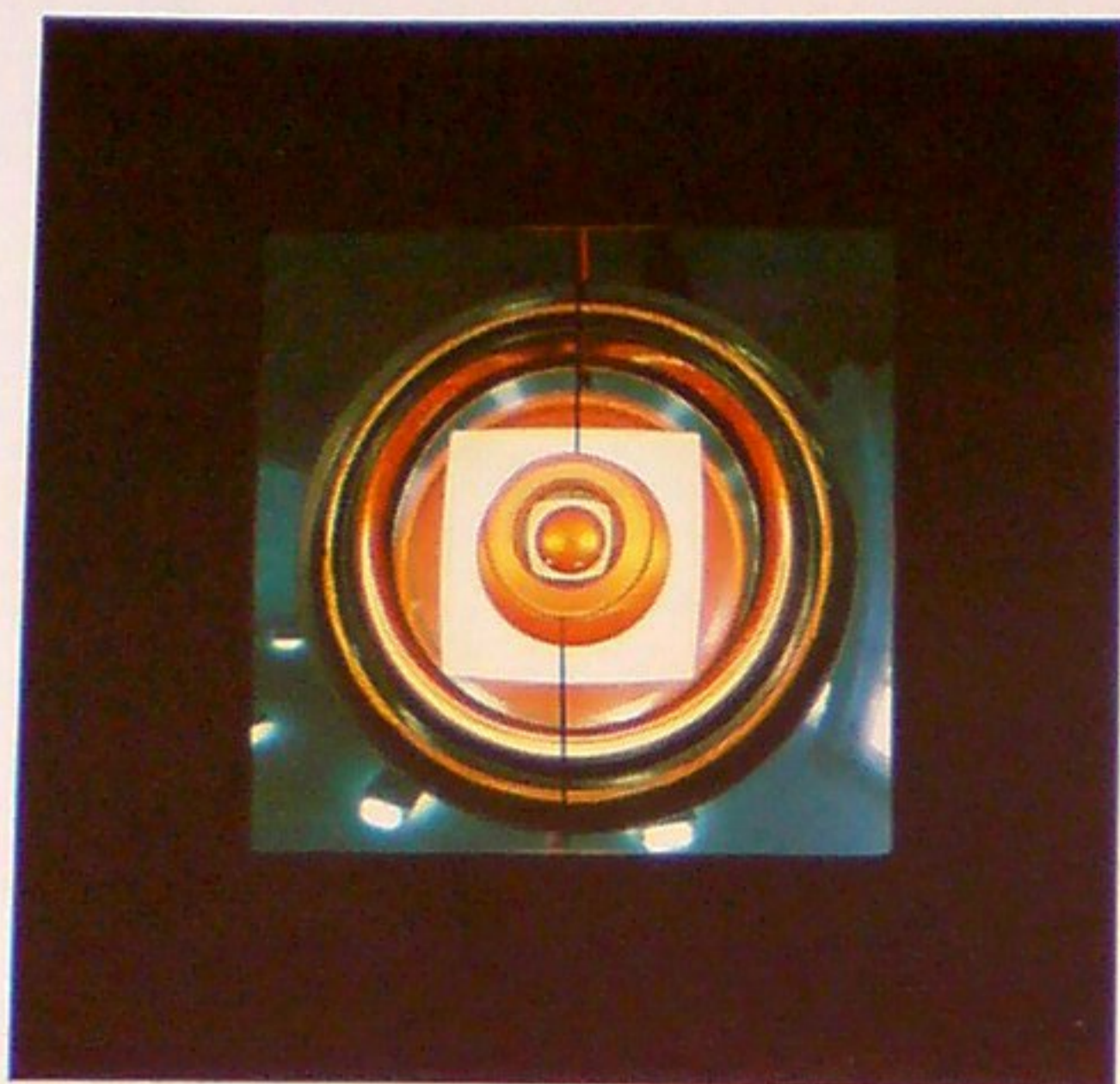
Milan Urbásek: K-84-72, olej, pastel, 1984, foto katalóg M. Urbásek - pastely, GMB, 1988

B BOČKAY Milan



Milan Bočkay: Dvakrát maľba, olej na plátne, 1991, foto Martin Petrik

D DOBEŠ Milan



Milan Dobeš: Červený maják, kinetický objekt, 1967, foto Martin Marenčin

K KNUJT Martin



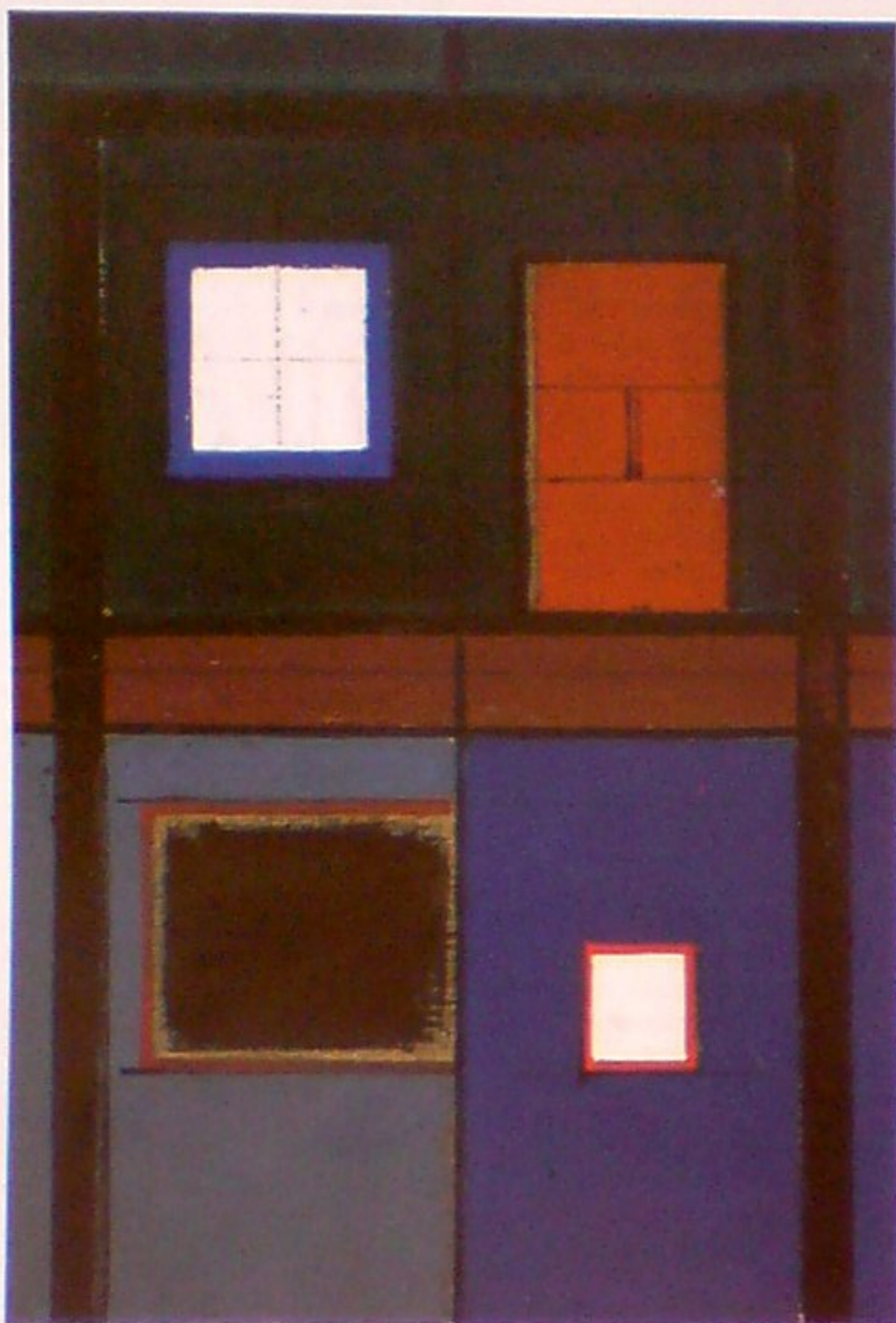
Martin Knut: Bez názvu, Zürich, maľba na vreckovke, éřt, 1992, foto Martin Marenčin

S STACHO Ľubo



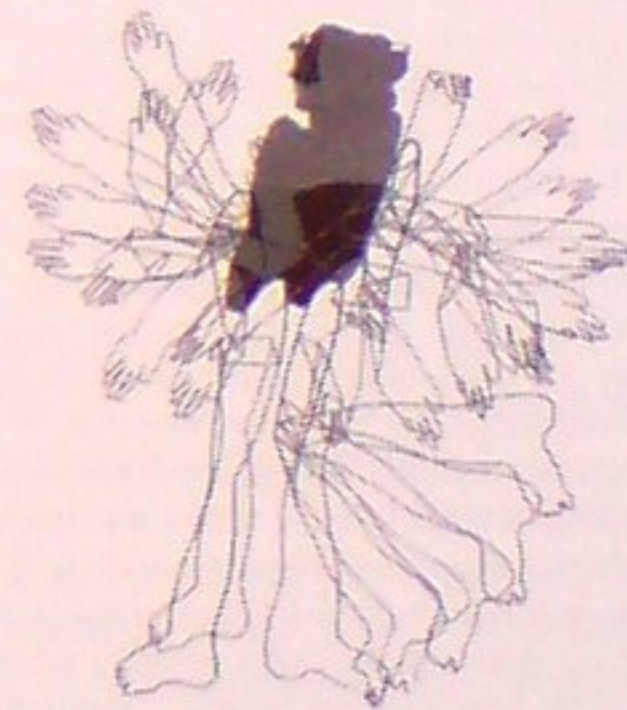
Ľubo Stacho. Dotyk vyprázdenia, fotografia, 1992

K KLIMO Alojz



Alojz Klíma: Panor III, 1992, tempera na plátne, foto Martin Marenčin

P POČÍTAČOVÁ GRAFIKA



lych výpočtov a rozvinutím princípu variácie simuluje kresby, ktoré priamo predznamenávajú obrazy generované počítačom. V roku 1968 organizuje Jasia Reichardt dôležitú výstavu Cybernetik Serendipity - Computer and Art v Inštitúte súčasného umenia v Londýne, na ktorej boli popri počítačovej grafike prezentované aj výsledky počítačovej hudby, počítačom animovaného filmu a tiež prvá počítačová sochová forma. Vznikajú prvé špecializované časopisy ako napr. Leonardo /od roku 1967/, časopis Medzinárodnej spoločnosti pre umenie, vedu a techniku. Po roku 1970 bolo usporiadaných množstvo výstav počítačového umenia a v rámci Biennale Benátky 1970 bola prezentovaná expozícia experimentálnej počítačovej grafiky pod názvom Umenie a technika. V roku 1981 sa v USA založila tradícia konferencií SIGGRAPH /The Special Interest Group for Graphics/ spojené s výstavou počítačového umenia. V súčasnosti sú výsledky poč. grafiky kategorizované z hľadiska kvality do 4 skupín: 1. mimetická, charakterizovaná opakovaním umelckých diel vytvorených v iných médiách ako je maľba, grafika at. fotografia, prostriedkami novej technológie. Tento prístup je zväčša spájaný s obdobím prvých experimentov 2. Odvoďená (derivative), má charakter tradičnej umeleckej

Jedna z oblastí súčasného vizuálneho umenia používajúca počítač na zobrazenie, spracovanie alebo hodnotenie grafických objektov. Pojem počítačová grafika zaviedol r. 1960 W.A.Fetter, výskumný pracovník firmy Boeing. Prvé počítačom generované kresby sa vytvárali na analógových počítačoch (Halles, 1944-45, B.F.Lapovsky, 1950-52). Skutočný rozvoj nastáva zavedením číslicových počítačov, v ktorých sú údaje a programy reprezentované v tvare binárnych čísel. Rozvoj počítačového umenia nastáva v 60. rokoch. V r. 1965 sa konalo niekoľko prvých výstav počítačového umenia. Prvá bola vo Wendelin Niedlich Gallery v Stuttgarte a predstavila práce G. Neesa. Paralelne sa uskutočnila výstava prác B. Julesza a A.M.Nolla v Howard Wise Gallery v New Yorku, a G. Neesa a F. Nekea v spomínanej galérii v Stuttgarte. Prvé obdobie počítačovej grafiky je charakteristické tým, že ho nevytvárajú profesionálni výtvarníci, ale matematici a programátori, ktorí ako východisko používajú práce suprematistov, konštruktivistov alebo tvorcov op-artu. Známe sú variácie A. Nolla na tvorbu P. Mondriana, F. Nekea na diela H. Hartunga alebo P. Kleea. Po tejto úvodnej etape nastáva hľadanie špecifických možností výtvarného vyjadrovania sa prostredníctvom počítača. G. Nees vystavuje na Biennale v Benátkach 1970 reliéf vytvorený využitím generátora náhodných čísel. Prvé experimenty s figurálnymi motívmi sú spojené s menami K.C. Knowlton (prvý počítačový akt), Ch.A.Csuri, J.Schäffer, W.A.Fetter. Za ideových predchodcov počítačovej grafiky možno považovať už geometrickú abstrakciu 20. rokov 20. stor. Významnú úlohu zohral Mondrianov neoplasticizmus, ktorého diela sa stali najčastejšie citovanými prácami v prvých etapách rozvoja počítačovej grafiky. Príamu cestu otvoril op-art 60. rokov. Cysly V. Vosarelyho Tvorby - farby a Algoritmy sú prvé prípady štruktúrneho programovania. V týchto súvislostiach zostáva nedocenená tá časť tvorby V. Preissiga (1873-1944), ktoré na základe matematic-

B BARTUSZ Juraj



Juraj Bartusz: Transportér morí, 1992, akcia, foto Martin Marenčin

PROFIL STACHO Lubo

Nar. 13. 8. 1953 v Handlovej. 1971-1976 Stavebná fakulta SVŠT, Bratislava, 1979-1984 FAMU, katedra fotografie, Praha [prof. J. Šmolk]. V súčasnosti vedie odd. fotografie na VSVU, Bratislava. Je členom združenia '92. Žije v Bratislave.



Začiatky Stachovej tvorby charakterizuje dlhodobé sústredenie sa na niekoľko dokumentárnych cyklov: 1973 začína *Študentov a Povedz mi, zlá nemoc*, 1978 *Paseky*, 1981 *Dom mesta I.*, 1982 *Dom mesta II.* Absenciou postáv, koncentráciou na zátišie a interier sa odlišuje cyklus *Stará mama, kde si?* (1974) Psychologicko-sociologický prístup do osudov "modelu" spolu s metaforickou referenciou vecí a javov "zátišia" charakterizuje aj ďalší vývin, v ktorom ide o osobitné "medziužívateľské", a konceptuálny dokument (J. Dufek), tematizujúci časovú dimenziu. Vznikajú konceptuálne sekvencie (*Slnko májho ateliéru*, 1985), čoraz častejšia však je koncentrovanejšia výpoveď diptychu: opozície časových stavov alebo tém vytvárajú vizuálny asymetrický veľký účinnosť (*Manifest času*, 1976-1984 a i.; *Dialógy I-IV*, 1989 a i.). Fascinácia temporalitou určuje "návraty" k modelu a motívu, neraz po mnohých rokoch. Stacho doplní staršiu cudziu (anonymnú) fotografiu novým záberom (Muž J. P., 1899-1985), alebo konfrontuje dva vlastné zábery (*Starý muž a jeho smrť*, 1979-1980). Sem patria aj diptychy z projektu *Robia šaty človeka?*, konfrontujúce oblečený "model" s jeho aktom. Časová následnosť fotografií cyklu *Obchodná ulica* (od roku 1983), vyjadrujúca jej premeny, doplnila sociologicko-psychologické momenty politickými; v absurdite príležitostných a výročných vyzdob, kontrastujúcich s nezadržateľným chátraním mesta, Stachov protest vrcholil, nevyhýbajúc sa satirickým artikuláciám. Paralelne však vznikajú práce, ktoré autor dotvára "malierskymi" zásahmi, sprejom, perforovaním, opalovaním a pod. (*Hommage a Vincent*, 1983-1989; *Poctu Janovi Palachovi*, 1988-1989) Vykročenie zo špecificky fotografického smeruje u Stachu predovšetkým k akčnému. R. 1989 realizoval s P. Rónaiom akciu *Pridajte ruku*. 1991 v Bratislave *Kríž*, 1992 s D. Štrausom *Očistu*. Spojením fotografickej inštalácie so záverom akcie, ktorá prebiehala počas jeho americkej cesty, sa prezentoval v galérii *Medium* pri VSVU 1991. V ostatnom čase sa koncentruje na video.

Radoslav MATUŠTIK

PROFIL KLIMO Alojz

Nar. 8. 3. 1922 v Piešťanoch. 1941-45 odd. kreslenia a malovania SVŠT, Bratislava [prof. G. Malý, M. Schurmann], 1945-48 VSUMPRUM, Praha [prof. J. Baucha a V. Pelc]. Žije v Bratislave.



Po návrate z Prahy prihlásil sa Klimo ku generacionému jadrú Spolku 29. augusta. Popri malbe expresívneho, neraz rouaultovského typu, venoval sa grafike; jeho drevorezy z roku 1948 sa priradujú k ľudovskej tradícii i ľudovému grafickému prejavu (*Smrť Jánosičova*, 1948; *Ziarnosť*, 1948 a i.). Druhá časť Klimovej vtedajšej grafickej tvorby inšpirujú mestské motívy (*Nočná zmena*, 1948 a i.). Ich hranatú lineárnosť a geometrizujúci obrys plôch v 50. rokoch grafik zhmáta a zafatizuje detailom, cyklus *linearezořov Láska a smrť* (1959) však znova objavuje veľký, syntetizujúci tvar. Proces abstrahovania pokračuje v malbe i grafike. Od polovice 60. rokov kryštalizuje osobitú klimovskú geometriu, spájajúca disciplínu s hrou. Na úvodné rozklenutie drevorezu medzi skladať plochy (*Obdĺžnik*, 1965) a lineárne rytmizovanie pravouhlej osnvy (*Últy obdĺžnik*, 1966) nadviaže zrelá podoba rozmerných *Krížovateľ* (1969), obohacujúcich geometrický základ zvýraznenou štruktúrou dreva. Ešte významnejší je vývinový proces malby (*temperou*): volný rozvrh geometrických tvarov doplnených odľahčenými štruktúrami (*Biele štvorce*, 1966) ustupuje symetrickému rozvrhu (*Dva štvorce*, 1967) a plochy sa "vyčisťujú" (*Krížovateľ*, 1969). V *Mestách a Oknách 2. pol. 70. rokov* dorieša Klimo architektúru obrazu "medzi monotóniou stereotypu a hravosťou inšpirovaných zostáv" (*R. Fila*) a zostáva jej verný s dôslednosťou u nás zriedkavou. Prevažne horizontálna a vertikálna výstrieda v 80. rokoch diagonála (*od Stretnutia*, 1980, *po Dotyky, či Pohyb*, oba 1986), postupne sa podriaďujúca sieť vodorovných a zvislých osnôv (*Smery*, 1989). Od rafinovaného "dvojhlasu" lineárnych obrazov a rozfabných plôch prelomu 80. a 90. rokov (*Štvorce*, 1989 a i.) vedie logická cesta k *temperám* z 1991, redukujúcim kresbové, zdôrazňujúcim farebný účin plôch, akcentovaný nostalgickou čiernou. Významný je jeho prínos k ilustrácii, najmä detskej knihe; k vrcholom patria ilustrácie ku *Kráľovi času* od Boženy Němcovej (1965), uplatňujúce koláž. Z monumentálnych kreácií treba spomenúť aspoň objekt *Hra* (1970) pre Expo v Osahe.

Radoslav MATUŠTIK

Z výstav
Individuálne: 1955, Bratislava (s O. Dubayom); 1961, Varsava, Štetin, Gdaňsk a Poznaň (s V. Kompánkom); 1964, Bratislava; 1968, GMB, Bratislava; 1969, Nová síň, Praha (s V. Křivákovou a R. Uhlrom); 1969, DU (GJK), Brno; 1982, Obl. galéria, Banská Bystrica (pri VII. medzinár. bienále drevorezu); 1986, Bratislava; 1991 DU (GJK), Brno (s T. Klimovou); 1991, PGU, Žilina (s T. Klimovou); 1992, Gal. Kleibl, Bratislava; 1992, Wien-Schwechat.
Kolektívne: 1947, Spolok výt. umelcov 29. augusta, Brno a Bratislava; 1950, Spol. slov. um. a priateľov grafiky, Bratislava, Praha, Liberec a Brno; 1958, 1960, XXX. a XXXI. bienále, Benátky; 1960, Bianco e Nero, Lugano; 1963, Súč. slov. výt. umenia, Jazdiareň, Praha (kurátori M. Városov, I. Kara, T. Štraus a R. Matušík); 1966, Bratislava (ku kongresu AICA); 1966, 1972, 1976, Medzinár. výst. kniž. grafiky a ilustrácie, Brno; 1967, 1971, 1975 a 1983 BfB, Bratislava; 1967 a 1969, *Obraz '67 a '69*, Brno; 1970, I. medzinár. bien. drevorezu..., Ban. Bystrica; 1970, Expo, Osahe; 1971, 1979, 1981, 1983 a 1985, Súč. slov. grafika I, V, VI, VII a VIII, Ban. Bystrica; 1981, Slov. drevorez a drevorez 20. st., SNG, Bratislava (kurátor E. Trojanová); 1983, Súč. slov. far. grafika, SNG, Bratislava; 1984, Slov. grafika, Švédsko a Maďarsko; 1991, Iná geometria, Gerulata, Bratislava; 1991, Interrooms, Bardejov; 1991, Diagonála, GMB, Bratislava; 1992, Aras and Wanda Gallery, Modra, New York; 1992, Bazén, Bratislava; 1992, Sedá cihla, Klatovy; 1992, Česká a slovenská kresba 1989-92, PGU, Žilina (kurátor slov. časti D. Dorcová).
Z literatúry:
Alojz Klimo. Grafické dielo. Tlač z výšky. Kat. výstavy v Obl. gal. v Ban. Bystrici. Text L. Šaučin, Ban. Bystrica 1982.

PROFIL BARTUSZ Juraj

Nar. 23. 10. 1933 v Kamenine. 1954-1958 Vysoká škola umeleckého priemyslu v Prahe [prof. J. Wagner a J. Kavan], 1958-1961 Akadémia výtvarných umení v Prahe (sochárske odd., prof. K. Pokorný a K. Hladík) Venuje sa tvorbe sochárskej, maliarskej, grafickej, akciám, performance, environmentu, inštaláciám, intermedialným aktivitám. Od 1990 učí na VSVU v Bratislave.



J. Bartusz v počiatkoch svojej tvorby (zač. 60. rokov) inklinoval k abstraktnému sochárskemu tvaru "agresívnych foriem". Zároveň už tu (priznane takmer pre celú svoju tvorbu) uplatnil antiestetizmus, vitalitu gesta a túžbu vyjadriť ideu, resp. zmaterializovať ju, vo výsokej miere abstrakcie. Kontakty s konkretistami vedú neskôr jeho záujem k tomu, čo bolo u nás "na špicí" pohybu vo výtvarnom umení na prelome 60. a 70. rokov, kedy jedno zo silných línii tohto obdobia vychádzalo z depersonalizácie umenia, eliminácie subjektu v tvorbe. "Umenie chladnej revolúcie" - minimal-art výrazne zastupuje v tvorbe J. Bartusza *Súhvezdie "Veľký voz"* (1968), *Kozmická brána* (1973), cyklus sústružených hlav-sond a časopriestorových kovových plastík. Prenikanie matematiky do umenia, počítačové umenie, rovnako prítiahli záujem J. Bartusza. V spolupráci s G. Kladekom a programátorom sa počítačovému umeniu začína venovať medzi prvými výtvarníkmi na Slovensku - vytvára špecifické počítačové plastiky, ktoré však realizuje i v materiáli.
Okolo pol. 70. rokov sa vyhracuje pocit nestálosti, ohrozenosti existencie (narastajúci arzenál jadrových zbraní, narušený ekosystém, nová vlna totalitarizmu u nás), ktorý varuje pred nemennými pravdami a falošným pokojom. Umelec sa stáva väčšmi filozofom, analytikom, skonceptuálnu tvorbu J. Bartusz sa v 2. pol. 70. rokov tiež zaoberá sebaujadrením cez konceptualizmus. Zároveň do jeho tvorby prístupuje nový moment - irónia (graficky "projektuje" gigantické, nerealizovateľné projekty: *Slovenský záliv*, *Nové kontinenty*, *Umelé moria*, *Mesto-moják*, všetko z r. 1976-78). Čoraz intenzívnejšie pracuje s antimateriálmi - do kopcov zeminy alebo piesku vsadzujú trámy (od r. 1979), medzi vrstvami skla trhá lankami papier (od r. 1981), ironicky kombinuje penovú gumu s leštenou žulou alebo kovom (od roku 1980), do tuhnejšej sady hádže tehly (od r. 1981), preráža lamy cez kamene (od r. 1984). Výsledky obsahujú prvky príznačné pre gestické a akčné umenie a opäť sú vzdialené esteticky samoúčelne uhladenému tvaru. Po teoretickom aboznámení sa s princípmi umenia "novej senzibility" (L. Hegy) začal

J. Bartusz vytváral cykly prác, v ktorých reaguje na odklon od racionalného objektivismu v prospech radikálneho subjektivismu "novej vlny". V počiatku jeho časovo limitované malby (realizované od r. 1984), ešte obsahujú konceptuálne východisko. Je nim časový limit (zväčša niekoľko sekúnd), ktorý si autor určí vopred a za ktorý má "dielo" zrealizovať. Postupne prechádza k malbám na veľkorozmerných plátnach (keď teľový moment tohto procesu tvorby možno lepšie uplatniť) a k vrstveniu časovo limitovaných gest v niekoľkých vrstvách cez seba. Na prudkom geste je založená i ďalšia skupina jeho prác - "čierne udery", ktoré asociujú čiernotyľské vize, spustošené krajiny. Techniku úderní latou neskôr rozvíja v aplikácii na veľkých plátnach a opäť používa farby. Gesto je teraz len médiom pre vopred organizované, cieľavedomé antiredukčné formy bohatých farebných štruktúr a vzájomných obsahov (*Noc*, 1987, *Stroskotanie*, 1988, *Živly*, 1987).
V posledných rokoch sa J. Bartusz venuje tvorbe environmentu (*Pretrvávajúce* 1989), inštalácii (*Eko-sensív*, 1991, *Noemova archa v zatmení*, 1991, *Lámal a dával* ..., 1992). V inštaláciách často používa v symbolickom význame čierny papier vyrobený z rOPY kombinovaný s prírodnými materiálmi (kameň, drevo, kožušina, zrna...). Vyjadruje sa i prostredníctvom akcie, akcii výrazne založenej na osobnom spolupôsobení sa J. Bartusz sporadicky venoval od 2. pol. 60. rokov (*Prechádzka v dateľne*, 1966 s J. Kormucikom, *Žabi koncert*, 1969 s V. Popovičom), a performance (*Vyháňanie zlého ducha Vešvu z VSVU*, 1990, *Konzumizmus*, 1991, *Eko-sensív*, 1991) i intermedialnú tvorbu. V týchto aktivitách J. Bartusz prelína určité sociálno-politické významy s ekologickými echami i všebecnými magicko-symbolickými významami. Zostáva tak verný svojej dynamickému potrebe reagovať na inakosť, premenlivosť, ktorá vyžaruje do takmer všetkých "priestorov" mimoumeleckej i umeleckej skutočnosti.

Jana BODNÁROVÁ

PROFIL

formy, ktorá je formálne analogická s existujúcim výtvarným štýlom. V tomto zmysle je nová technológia len formou variácií aplikovaná na kodifikované estetické kritériá. 3. Inovovaná, zahŕňa práce, ktoré menia existujúce paradigmy poč. umenia. Často sú tieto práce výsledkami vývoja nových algoritmov a dokumentujú nové formy predstáv. 4. Posledná, najvyššia kategória (emergent) zahŕňa práce vytvorené jedinečným využitím vlastností počítača, ktoré reprezentujú také výsledky, aplikácie novej techniky, ktoré nemajú v tradičnej umeleckej sfére paralelu. Nástup počítačovej grafiky je spájaný so 60-tymi a 70-tymi rokmi. Ďalším vývojom sa záujem zo statického obrazu, ktorý reprezentovala počítačová grafika presunul do oblasti výskumu počítačových objektov, skulptúr a prostredí do sféry tvorby, ktorá má svoje špecifické problémy a odlišnú dynamiku vývoja. Prvé výstavy počítačového umenia v Československu boli v r. 1968 v Jihlave a Gattwaldove, na ktorých sa zúčastnila väčšina svetových špičiek poč. tvorby (F. Nolle, G. Nees, M.A. Nail, Ch.A. Csuri, L. Mezei), z domácich autorov M. Klivar a L. Sochar. Prvé experimenty s počítačom sa spájajú s menom Z. Sýkora (1966). Tvorba Z. Čechovej sa spája s aplikovanou výtvarnou tvorbou v oblasti užitočnej textilnej grafiky. Na Slovensku sa ako prvý systematicky venoval figurálnej poč. grafike Jozef Jankovič, ktorý od r. 1974 spolupracoval s matematikom a programátorom I. Bertekom. Prvá fáza tejto časti jeho tvorby charakterizuje experimentovanie so základnými geometrickými transformáciami (Ikarus, 1974), v ďalšej fáze pribudli aplikácie generátora náhodných čísel i využitie nesmyselných chybov programátora (Počítačová grafika, 1974, *Miesto hore*, 1979). V 70. rokoch realizoval J. Jankovič prostredníctvom počítača niekoľko diel pre architektúru (napr. *Zdravotné stredisko*, Bratislava-Petržalka). Od konca 70. rokov sa poč. grafike venoval Daniel Fischer v spolupráci s programátorom I. Kláčanským. Jeho najznámejší cyklus *Altamira* (prvá verzia z r. 1979) je postavený na princípe transformácie kresby byka z paleolitického jaskyne Altamira na matematický symbol nekonečna. Pri poč. tvorbe používal predovšetkým interpolačné algoritmy, v ktorých fázuje premeny jedného znaku do druhého. Prácu s počítačom nepovažuje za cieľ svojho výtvarného programu, ale za jeden z prostriedkov svojej umeleckej artikulácie. Poč. grafiku ďalej výtvarne dotvára malbou a kresbou, konfrontuje s bezprostredným výtvarným



zásahom (frotáž, stopy rúk, detská kresba). Prácu s počítačom aplikoval v niekoľkých cykloch - *Topologická krajina* /1977-78/, *Rozhovory minožin* /1978-79/, *Obrazobásne* /1982/.
V roku 1982 vychádzajú Fischerove ilustrácie spracované počítačom ku knihe J. Cortezára *Solentinská apokalypsa*. Prvá súborná publikácia venovaná problematike počítačového umenia vyšla v Československu v roku 1989 v Bratislave, vo vydavateľstve SPN od autorov I. Berteka a I. Jarcuška. V súčasnosti sa problematikou počítačového umenia a jeho dejinami systematicky zaoberá M. Šperko, vedúci Katedry vizuálnych umení VSVU v Bratislave.

Jana GERŽOVÁ

Heslo ilustrujeme úsečkami práce Jozefa Jankoviča a Daniela Fischera

Dopis z Prahy, 27. 12. 1992

Dobrý den. - Vystavní prostor Galerie Gema v Husově ulici je malý, pouhých 22 metrů čtverečních, vejde se tam jenom pár věcí. Umění se naštěstí neměří na decimetry nebo na metry zamalované plochy.

Program Galerie Gema se v poslední době proměňuje, po umělcích střední generace - Jiří Beránek, František Hodonský, Richard Kováčik, Aleš Lamr, Pavel Mühlbauer, Ivan Duhel přijdou v příštím půlroce starší výtvarníci. Olibram Zoubek, Adriana Šimotová, Daisy a Jiří Mrázek, Olga Karlíková. Řadu žijících klasiků moderního českého umění zahajují pastely Václava Boštíka.

Majitel galerie Ing. Kamil Bahbouh uzavírá při každém prodeji smlouvu o koupi uměleckého díla. Smlouva obsahuje nejen obvyklé náležitosti - popis práce a kupní cenu, ale navíc ještě tři závazné podmínky. Ty jsou zajímavé. Za prvé: pokud bude kupec požádán autorem, zapůjčí mu na výstavu nebo k reprodukci koupené dílo. Podmínka druhá: kupec se zavazuje, že dílo nevyveze za hranice České republiky a ani tak neuvažní třetí osobě bez svolení autora (popřípadě galerie Gema), uvědomuje si, že takové povolení může představovat i dodatečnou úpravu a následně dorovnání kupní ceny. Nakonec se kupující zavazuje, že v případě prodeje díla jiné osobě zajistí, aby i nový majitel byl povinen dodržovat podmínky uzavřené smlouvy.

Smlouvou o koupi uměleckého díla se Kamil Bahbouh pokouší vyrovnat s existencí dvojnásobných cen na uměleckém trhu. Snaží se zvýhodnit české zájemce, sběratele a galerie, ale současně chce zabránit překupnictví. Cena pro cizince se liší od ceny pro tuzemské zájemce. Navrhuje ji výtvarník, bývá zhruba dvojnásobná až trojnásobná. Podmínky smlouvy přináší první výsledky. Několik milovníků umění od koupě za těchto podmínek už odstoupilo. Bahbouhova snaha je možná předem prohraný boj s větrnými mlýny. Lopaty větrného mlýna se, jak známo z literatury, nedají silou jedince zastavit. Není ale právě toto na našem osudu to nejobdivuhadnější? Uvědomovat si omezené možnosti, vědět, jak každý lidský život skončí - a přesto se pouštět do předem prohraného boje, znovu začínat z ničeho, od nuly, od začátku.

Výstavou ... a závěr, skončila 18. prosince činnost Galerie Opatov. V prosinci 1984 začala kresbami Karla Nepraše. Od začátku se zaměřila na známá, prověřená jména malířů, sochařů a grafiků všech generací. Ze slovenských výtvarníků zde vystavoval Rudolf Fila, Daniel Fischer, Jozef Jankovič, Igor Minárik a Rudolf Sikora. Dramaturgii opatovských výstav určoval Jaroslav Krbůšek, nadšenec, který se po osmi letech soustředěné práce proměnil z uměnímilovného laika v zasvěceného odborníka. Jeho zásluhou vycházely k opatovským výstavám katalogové listy s teoretickým textem a s černobílou reprodukcí. Šest dosud vydaných sborníků zůstane důležitým pramenným materiálem k poznání nedávné historie našeho moderního výtvarného umění. Nouzový prostor v panelákovém sídlišti nemůže konkurovat novým komerčním galeriím. Něco krásného se, řečeno s Vítězslavem Nezvalém, končí, cosi, tak jako vždy, začíná. To, co se nám před několika lety připadalo na umění nejdůležitější a čemu Jaroslav Krbůšek nezištně poskytoval výstavní prostor - touha po svobodě, po svobodném sebevyjádření, po konfrontaci - je skutkem. Umělci mohou tvořit bez obav z následků, bez autocenzury. Bohužel to na jejich práci není většinou vidět.

Sorosovo centrum současného umění zahájilo v Praze slavnostně svou činnost v úterý 15. prosince. Dlouhý stůl prohybající se pod misami dobrot vypadal jako umělecké dílo. Záměry centra jsou velkolepé, konečně by i u nás (v Maďarsku centrum pracuje pod vedením Susann Meszolyové už od roku 1985, v Bratislavě odstartuje začátkem roku) mohl vzniknout otevřený informační systém věnovaný českému výtvarnému - volnému, užitému i akčnímu - umění. Základem počítačově zpracované databanky se stane podrobná dokumentace několika set výtvarníků, které určí rada centra. Kdo ale určí radu, která (a podle jakého kři-



že?) umělce vybere, která pověří teoretiky umění zpracováním jejich dokumentace? - Životopisné údaje, přehled samostatných a účast na společných výstavách, zastoupení ve státních a soukromých sbírkách, průběh činnosti, soupis literatury, katalogy, kopie, důležitých článků a textů o umělcově díle. - Dvacet až čtyřicet prací bude zdokumentováno souběžně na černobílých fotografiích a na barevných diapozitivěch. Každému dílu má být věnována, to jediné si zatím neumím představit, plná strana textu. Texty v anglické a české verzi budou každé dva roky aktualizovány. Práce na podrobné dokumentaci bude placena.

Slibnější je návazný projekt nazvaný přehled umělců. Centrum současného umění zpracuje nejen dvě desítky diapozitivů, ale i ostatní informace o životě a práci kteréhokoli současného českého výtvarného umělce. Výtvarník si ze svého souboru vybere dva diapozitivy, jimiž se bude prezentovat v nabídkové kolekci. Pokud ukázka díla upoutá případné zájemce, předloží jim Sorosovo centrum další dokumentaci. Malíři, grafici, sochaři, akční i užité umělci, kteří nebyli vybráni do podrobné dokumentace a kteří chtějí být zařazeni do počítačově zpracovaného informačního souboru Sorosova centra současného umění, mají jednoduchou možnost. Vyžádat si počítačový formulář a předat ho společně s diapozitivem a katalogem, vyplněný co nejdříve zpět.

Dokumentaci ale činnosti střediska nekončí. Centrum každý rok uspořádá výstavu 15 až 25 současných umělců. Bude informovat o rozdělování mezinárodních stipendií, o uměleckých nadacích, o soutěžích a výstavách. Českým umělcům a institucím, působícím na území České republiky a zabývajícím se volným výtvarným uměním, nabízí možnost požádat do 15. března 1993 o udělení grantu na vydání katalogu s anglickým textem, na realizaci výstavy nebo jiné akce spojené s výtvarným uměním.

V roce 1984 jsem založil v Galerii H v Kostelci nad Černými lesy studijní archiv současného českého a slovenského výtvarného umění. V současné době je v něm shromážděno asi 15 000 katalogů a odpovídající množství ostatních materiálů - textů, příležitostných tisků, pozvánek, plakátů, výstřížků, fotografií, diapozitivů, xeroxů a výtvarných prací. Do archivu pravidelně přispívá celá řada slovenských galerií. Děkuji - a prosím - zachovejme si nadále důvěru a přízeň, je to moc důležité. Kontaktní adresa pro další zájemce:

Studijní archiv Galerie H, nám. Smiřických 49,
281 63 Kostelec nad Černými lesy.

"Nedovedu malovat jen pro malování samo a nepovažuji umění za tak důležité, že by se mu mělo sloužit. Je to jen jedna ze složek lidské činnosti. Za důležité považuji však to, co člověk udělá sám ze sebe. Malby a sochy, ty jsou pak už jen jeho obrazem." Boštíkova témata jsou už mnoho let v podstatě stejná - čtverec, kruh, vodorovné rýhování, hnízda barevné hmoty, čtverec ve čtverci, kruh v kruhu, pole s několika body. Pastely vystavené do 3. ledna v Galerii Gema vznikly většinou v letošním roce. Hranice geometrických obrazců jsou ještě méně uchopitelné. Každý obraz je "samostatným a do sebe uzavřeným celkem. Vše se děje v ploše jeho plátna a nic nepřechází jeho hranice". Je "obdobou a obrazem Řádu, který je podstatou vesmíru a života."

Kruh s bodem se podobá ženskému prsu, je zjevním začátkem a koncem, otázkou i odpovědí. Umění nám pomáhá žít, rozšiřuje a zpřesňuje naše představy o možnostech a zákonitostech světa. Pravda zřejmě existuje, ve vzácných chvílích se nám podaří ji zahlédnout. Když se jí ale pokusíme zadržet, obyčejně mizí. Při pohledu zblízka se Boštíkova pevná těla a tvary rozpadají. Rozplývají se, rozestupují jako stromy v lese, jako prázdno mezi hvězdami. - V rukodilném katalogu vydaném k výstavě v několika málo exemplářích je přetištěný text, ze kterého jsem citoval a který si malíř napsal k expozici v Nové síni v roce 1968. Je aktuální a stejně potřebný jako před 25 lety.

"Věřím v umění, které je prosté a jasné jako starba krystalu, které nechce udivovat či děsit, ani nevystavuje zbytečně na odív své krvácející a zahnívajících rány, ale přináší naopak radost a klid soustředění. Věřím v umění, které nechce být ani Uměním ani antuměním, novým či jiným uměním, ale jen přirozeným a prostým výsledkem stejně přirozené lidské činnosti."

Jiří HŮLA