

2 '04

# profil

súčasného výtvarného umenia

contemporary art magazine

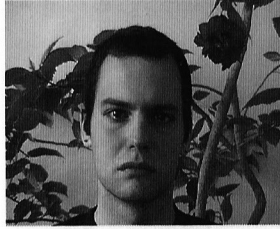
Berlín - Moskva

Maľba - problém trúčhlenia

O čem je „Maľba dnes“?

Ars electronica 2004

Cena Oskára Čepana 2004



PROFIL súčasného výtvarného umenia / Contemporary Art Magazine 2/2004, ročník XI

Šéfredaktorka / Editor - in - Chief: Jana Geržová

Zástupca šéfredaktorky / Editor - in - Chief Deputy: Michal Murin

Vydavateľ / Publisher: Kruh súčasného umenia Profil

Redakčný kruh / Advisory Board: Ladislav Čarný, Daniel Fischer, Ivan Gerát, Petra Hanáková,  
Monika Mitášová, Juraj Mojžiš, Martina Pachmanová, Katarína Rusnáková

Adresa / Address: Klímkovičova 4, 841 01 Bratislava, Slovensko

tel.: +421 0903 749 411, e-mail: [profil@vsvu.afad.sk](mailto:profil@vsvu.afad.sk)

<http://www.profil-art.sk>

Jazyková úprava: Johana Hasonová

Grafická úprava, DTP: Vladimíra Pčolová · rgb · Bratislava

Lito: T-centrum, Bratislava

Tlač: Karol Mundok, Bratislava

**PREDPLATNÉ VYBAVUJE:**

Mediaprint - Kapa Pressegrasso, a.s.

oddelenie inej formy predaja

Vajnorská 137

831 04 Bratislava

Registračné číslo Ministerstva kultúry SR: 25/90

ISSN: 1335-9770

Nevyžiadané rukopisy a fotografie redakcia nevracia.

Číslo bolo imprimované: 13. 11. 2004

Predná strana obálky: Jaroslav Kyša: Čínska ruža; Lásky, video, 2003

Katalóg výstav: Choroschilov, P. – Harten, J. – Sartorius, J. – Schuster, P. K. (edit.): Berlin –  
Москва / Moskau – Берлин 1950 – 2000; Berliner Festspiele – Nicolaische Verlagsbuch-handlung,  
Berlin 2003; Malá, O. – Srp, K.: Perfect tense. Malba dnes. Správa Pražského hradu, Praha 2004;  
Leopoldseder, H.– Schöpf, Ch. – Stocker, G.: Prixars Electronica. 2004 CyberArts. Hatje Cantz  
Verlag, Ostfildern-Ruit, 2004.

# OBSAH

---

- 8 BERLÍN – MOSKVA Estetika moci v povojnovom umení  
Vladimír Beskid
- 46 IRÓNIA AKO MÚZA Mark Tansey, Vitaly Komar a Alexander Melamid  
Arthur C. Danto
- 49 IDENTITA – OTÁZKA ŠTÝLU Werner Tübke a Wolfgang Petricek  
Oliver Seifert
- 54 MAĽBA – PROBLÉM TRÚCHLENIA  
Yve-Alain Bois
- 66 O ČEM JE „MALBA DNES“?  
Zuzana Štefková
- 79 BLOK RECENZIÍ  
Michal Murin: Od utópií cez virtualitu k digitálnej realite  
Dominika Horáková: Vyžutá žuvačka  
Vladimír Beskid: Metro na jednu sezónu – nekozmičná stanica Space  
Ivana Moncoľová: Cena Oskára Čepana 2004  
Jana Geržová: Ženské je politické

# Od utópií cez virtualitu

Topografia festivalu **ARS ELECTRONICA 2004**

– od umenia k technológiám, spoločnosti, komunite, sieti príbuzných platforiem

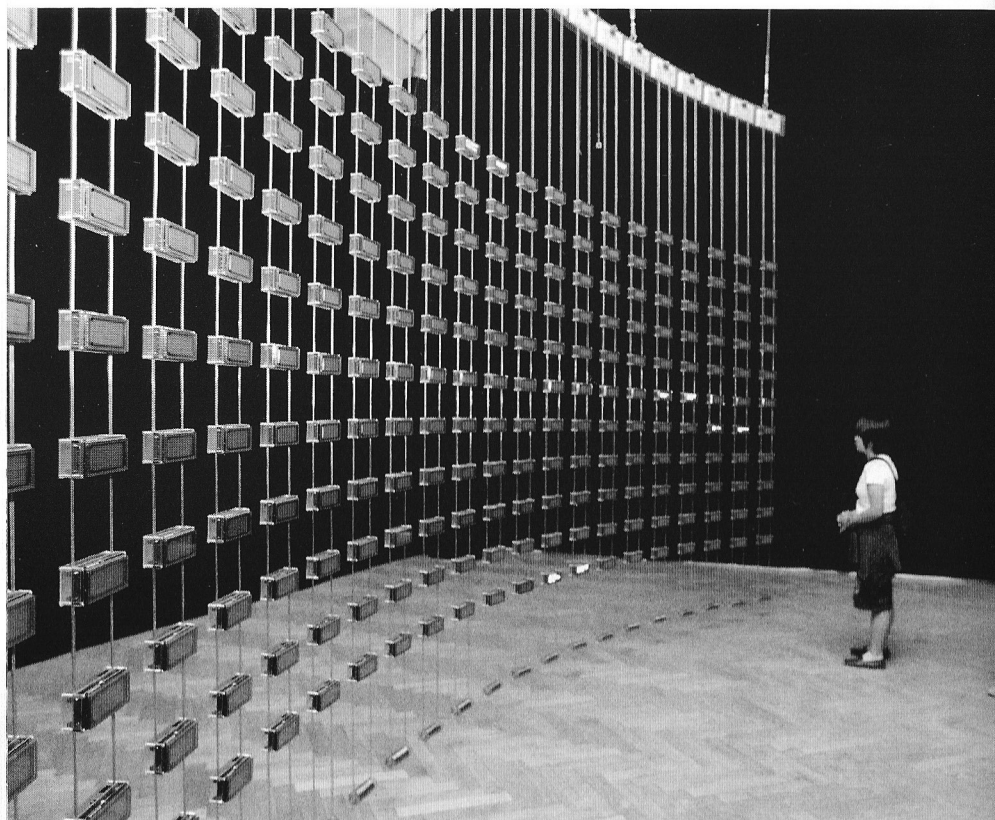


# k digitálnej realite

Každý, teda aj 25. ročník festivalu má členitú štruktúru: odborné sympóziu, súťaž v kategóriách – počítačová animácia, interaktívne umenie, digitálna hudba (skôr sound – zvuk alebo noise – hluč), výstava vybraných participantov z 3000 zúčastnených, prezentácia aktivít AE Centra a jeho projektov, desiatky live podujatí a cca 25 ďalších pridružených výstavných projektov súvisiacich s AE. Je to najdôležitejšia prehliadka nových technológií v umení vo svete, je to prezentácia projektov umelecko-technického charakteru, je to platforma, kde vznikajú idey, ktoré po čase prejdú buď do komercie alebo masmédií, alebo sú dokonca mainstreamovateľné v platforme súčasného výtvarného umenia.

## SPRÍTOMNENIE MINULOSTI MÉDIOM

Nové technologické možnosti, transverzálne surfy mediaarchívom, typologická precíznosť, klasifikácia, systematizácia v informačno-technologickom jazyku sa verne sprítomnili v dvadsaťpäťročnej minulosti festivalu umenia Ars Electronica, v technológii a v spoločnosti (*Chronological Age*). Okrem interaktívnych archívnych databáz zahrnujúcich texty a videá boli obzvlášť zaujímavé mapy data-archívu „25 years of Ars Electronica – Memory Theatre“ Gerharda Dirmosera (autor obdobného archívu performance art vytvoreného s Borisom Nieslonym). Na typologicky vyčerpávajúcu schému bolo možné navyše priložiť snímač, ktorý načítal heslo, a po vsunutí čipu do karty napojenej na počítač ste získali maximum príslušných informácií. Obdobnej vizualizácii archívov AE sa venoval projekt *Archivarium*, kde bola na obra-



Mark Hansen/Ben Rubin: Listening Post, 2004

zovke typológia diel – keď ste vyznačili, o ktorý rok máte záujem, jednotlivé typy sa naplnili konkrétnymi projektmi, a keď ste klikli na typ, vybehol zoznam projektov za jednotlivé roky – interaktívny, prehľadný a dôsledný.

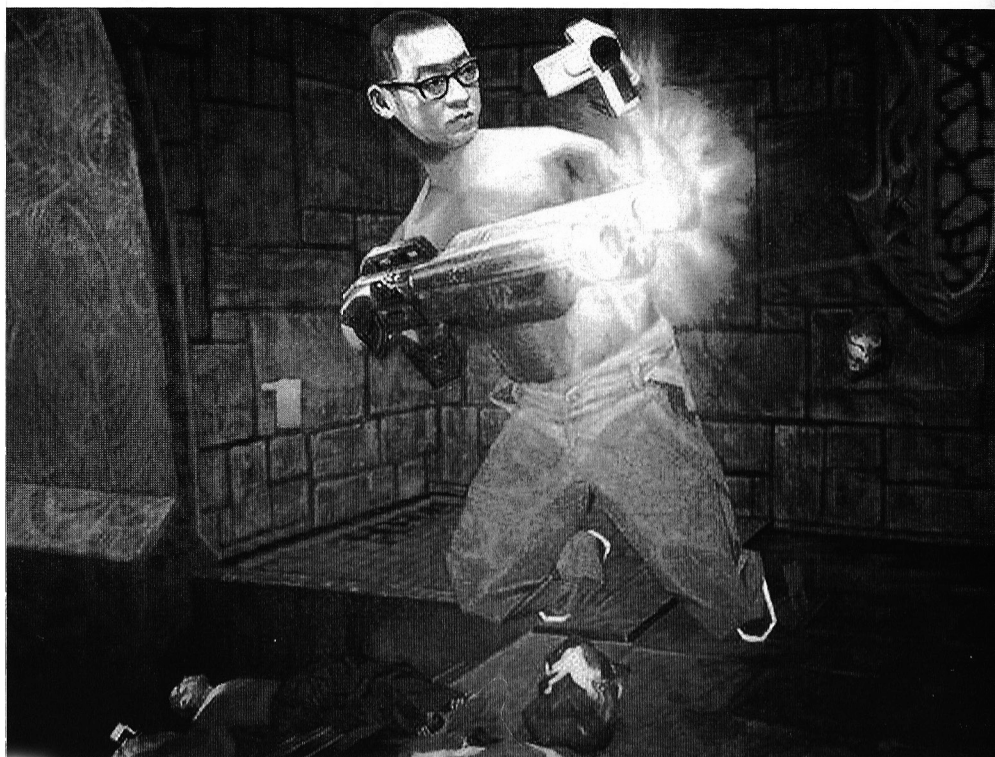
Výstava *DIGITAL AVANT-GARDE* v múzeu Lentos bola prezentáciou historickej sondy do inštalácií, ktoré zviažali na AE pred viac ako desiatimi rokmi a ktoré v historickom kontexte ostali v povedomí dejín umenia. Jedným z najatraktívnejších bolo dielo Jeffreyho Shawa *The Legible City* (1988 – 1991), v ktorom divák na stacionárnom bicykli jazdí cez simulovanú reprezentáciu urbánneho prostredia tvorenú počítačom generovaných textov. Je to literárna exkurzia do textu knihy, v ktorej divák listuje-surfuje podľa vlastného pohybu v tejto realite. Umelecké diela integrujúce nové médiá, ktoré sa dostanú na pôdu kamenných múzeí, sú

podľa M. Bielického v podstate archeologickou disciplínou, ako sa sčasti ukázalo v ZKM v Karlsruhe alebo teraz na sprievodnej výstave k *AE Digital Avant-Garde*, reінštalovanej po New Yorku v Linzi (následne pôjde na Taiwan ako prvá výstava tohto druhu na ázijskom kontinente). Je to nostalgické obzretie sa za niekdajšími ikonami. Otázkou môže byť, aký je pohľad historikov na zastarávanie a často obsahové vyprchávanie z dôvodu technologickej demonštrácie ako idey diela. Mladý divák dokázal na týchto prezentáciách absorbovať históriu nových médií aj bez osobnej skúsenosti v čase. Bola to síce sprostredkovaná, ale komplexnosťou takmer autentická skúsenosť, vyčerpávajúcejšia než akýkoľvek iný spôsob získania informácií.

## MASMEDIÁLNE TECHNOLOGIE V UMENÍ

Projekt *Van Gogh TV* od roku 1986 využíva rozhlas, televíziu, interaktívnu televíziu, on-line multi-užívateľské systémy a ako prvý uskutočnil pred pätnástimi rokmi virtuálny priestor v histórii televízie s interaktívnymi televíznymi postrehmi tvoriacimi koncept *Cyber TV* (Hotel Pompino) a stal sa „proto-Big Brother“ projektom. Ako hovorí Karel Dudecek, autor projektu, „stále som presvedčený, že niekto nám ukradol túto ideu a previedol ju do oveľa horšieho, komerčného formátu“. Dôkazový materiál tohto tvrdenia bol inštalovaný v sekcii *Elektrolooby* pod príznačným názvom *Artists do it first* (Umelci sú ako prví). Bob Adrian reflektuje prvé projekty umelcov ako počítačové konferencie, slow-screen TV, počítačovú sieť a faxové komunikácie v polovici 80. rokoch, keď fax stál 5000 dolárov. Poznamenáva, že rýchlym vývojom technológií sa mnoho umeleckých ideí stalo každodennou realitou. Akú úlohu zohrali umelci, nevedno. Neboli len popularizátormi technológií v komerčnom kolose? Heidi Grundmannová, autorka projektu *Kunstradio ORF* (1987, Viedeň), rekapituluje v dejinách nových médií čoraz dôležitejšiu históriu radioartu, ktorý sa z vládneho a propagandistického média stáva individuálnym osobným komunikačným prostriedkom v podobe pirátskeho vysielania (amatérske rádiostanice profesionálnych umelcov ako platforma mail-artových komunikácií), vysielania v bezdrôtových lokálnych sieťach a dnes bežného mobilného telefonovania. Zdôrazňuje novú pozíciu tohto média v kontexte archeológie medzných projektov.

Dnes, keď software popularizuje výtvarným umelcom prácu s auditívnou zložkou, radioart v spojení s internetovou konektivitou a multimedialitou, umožňujúcou



Feng Mengbo: Ah\_Q, 2004

vizuálnu prezentáciu, záujem o sound art a rádio art sa prehľbuje. Potvrdením tohto záujmu je aj uverejnenie textu teoretika Dietera Danielsa s podtitulom *Od rádia 20. rokov k internetu 90. rokov*, v ktorom za pozornosť stojí názor, že progresivita nevzniká v inštitucionalizovanom alebo priemyselnom prostredí, ale že práve amatérski programátori, hackeri, samoorganizovaná platforma a sieť, plne autonómny, samodizajnovaný komunikačný svet, nezávislé časopisy, ale aj technicky orientovaní umelci konceptuálne vytvorili ideovú platformu pre mainstreamových nasledovníkov, ktorí sa k zdrojom neradi príznavajú. Je dôležité, že tento pohľad je odprezentovaný na vrcholnom podujatí, pretože je konkrétnym dôkazom proklamovanej „zmeny paradigmy“. Svoje historické obzretie ponúkajú aj Roger F. Malina, Peter Weibel, Krzysztof Wodiczko, Paul Virilio, Derrick de Kerckhove a Jonah Brucker-Cohen, ktorý pripomenul text Gena Youngbloom z AE 1986, že nové telekomunikačné technológie zmenia štruktúru a funkciu masmédií z centralizo-

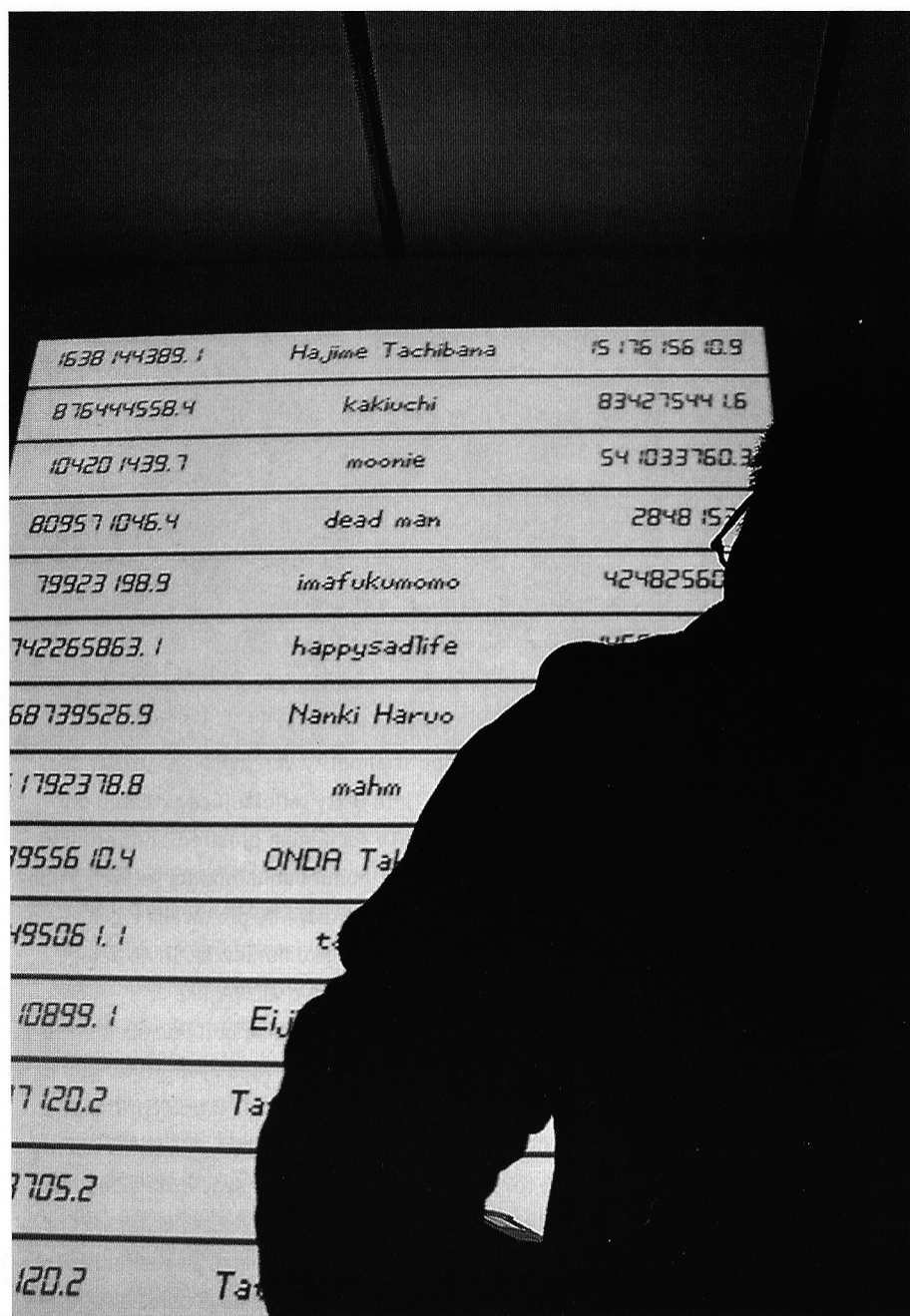


vaného výstupu na decentralizované vstupy, hierarchiu na heterarchiu, masového diváka na špeciálneho, že od komunikácie sa prejde ku konverzácii, od komercie ku komunite, od národného štátu ku globálnej dedine.

## INTERAKTÍVNE UMENIE

Pri skúmaní interaktívneho umenia využívajúceho nové technológie je dobré uvedomiť si, aký koncept v ktorom roku bol ocenený na AE, aby sme dokázali porovnať a rozpoznať úrovne interaktivity v dejinnej súvislosti. V roku 1990 bol ocenený Myron Kruegel za dielo, ktoré bolo súčasťou priekopníckeho technického vývoja v oblasti interaktivity: dochádzalo v ňom k reakcii na pohyb viacerých divákov v reálnom čase. Počas pätnásťročnej histórie kategórie interaktívneho umenia na AE sa prezentovalo množstvo projektov a koncepcií a názory poroty ako aj charaktery diel sa menili. Po čase, keď divák musel „vehementne a prácne“ hľadať možnosti vstupu do diela, prekonávať technické bariéry a psychomotorické obmedzenia, prechádza chápanie interaktivity do pasívnejšej polohy (napr. supervizorovanie digitálnych tokov v sieťach ako nanovo definovaná interaktivita).

Víťazný projekt *Listening Post* dvoch amerických umelcov, Marka Hansena a Bena Rubina, bol pôvodne vystavený vo Whitney Museum. Pozostával z 231 displejov, v ktorých sa objavovali texty pred sekundou stiahnuté z verejných diskusných fór, chatov a verejných mailových komunikácií. Tieto texty reflektujúce aktuálnu politiku, výmenu subjektívnych názorov, mentálne v sociálnom prostredí, prezentáciu ega v úvodných zoznamovacích komunikáciách, podliehali náhodnej selekcii a opätovnému zestetizovanému zverejneniu. Akustické prostredie pre diváka tvoril zvukový systém – hukot, šum, šepot, šelest digitálnej komunikácie. Inštalácia je kolektívna, nepretržitá aktívna komunikácia, každé slovo vstupujúce do systému bolo pred sekundou niekde niekým napísané a niektoré z nich boli pomocou syntetizátorov hlasu prečítané. Spolu s digitálnym šumom a slovami prezentovanými na 231 malých digitálnych monitoroch vytvárajú nepretržitý zhuk ľudskej prítomnosti v komplexnej štruktúre. Individuálna selekcia umožňuje divákovi vytvoriť si vlastný zážitok zo sondy do digitálneho toku. Vypočutá pošta, čo je názov inštalácie, však ukazuje aj niečo iné: ako možno supervizorovať intelekt, neexistenciu vlastníctva myšlienok, oveľa skrytejšiu lúpež ideí, doslova hltanie informácií a vytvorenie okolo seba zdrojového inšpiratívneho prostredia. Umelecký projekt dáva obraz absolútnej straty súkromia – nie v tomto projekte, ale v možnostiach technológií.



Tatsuo Miyajima, Hajime Tachibana: 1000 Deathclock in Paris

Číňan Feng Mengbo je umelec, ktorý vystavoval na Benátskom bienále (1993) a na Documenta 10 a Documenta 11, Kassel (*My Private Album*, 1997, 2002). Od veľkoplošnej maľby, televíznych sekvencií a videohier prešiel k vytváraniu umeleckých projektov na báze interaktívnych počítačových hier (*Quake III*). Základným konceptom bolo vytvoriť interaktívnu hru, ktorá by na jednej strane bola zaujímavá pre hráča a spĺňala kritériá komerčnej hry, ale na druhej strane ostala vo svete umenia a obstála na výstavách v múzeách. Jeho projekt *Q4U*, kde už bol sám súčasťou počítačovej hry, bol prvým umeleckým multimediálnym a interaktívnym dielom, ktoré sa komerčne dalo stiahnuť z internetu. Na tohtoročnej AE prezentoval nový upgrade pod názvom *Ah\_Q*, ktorý používal namiesto klávesnice „tanečnú podložku“, kde systém reagoval na pohyb chodidiel a mohli ste si zahrať krviprelievania do sýtosti. Ako autor v katalógu hovorí: „Keď som začal pracovať s týmito hrami v umení, všetci to spochybňovali ako umeleckú formu. Teraz už to nie je problém. Moji študenti v Media Lab CAFA sa pýtajú, čo presne znamená „interakcia“. Odpovedám, že to môže byť komunikačná technológia, ale v podstate radšej hovorím, že je to hra.“

K technológiám zasahujúcim do našej reality patria aj alarmy áut; fádnosť ich auditívnej zložky narušila sociogrotesknou intervenciou Rakúšanka Barbara Musilová (*Alert*), ktorá v rumunskom meste Cluj vyzvala obyvateľov novinovou inzerciou, aby si nechali namontovať jej alarm, ktorého zvukom mala byť za každým iná sekvencia z hudobného diela. Je potešiteľné, keď sa vám po kopnutí do pneumatiky ozve notoricky známa pieseň, či už tanečná alebo operná melódia, ale ktorej text súvisí s poteciálnym vykrádaním: „Get out of my dreams, get into my car“ (Billy Ocean), „I am too sexy for my car“ (Right Said Fred), „Car Thief“ (The Beastie Boys), „Hands up, baby hands up“ (Ottawan) a podobne.

*Audiomobil* viacerých rakúskych umelcov pozýval na prehliadku Linzu a odkrytie jeho „sonickej mapy“, využívajúc GPS-dáta na špecifikovanie geografickej polohy s presnosťou jedného metra. Počas jazdy v aute sa prehrávajú zvuky charakteristické pre práve prechádzané lokality urbánnej scenérie.

*Push/Pull* (Edwin van der Heide, Marnix de Nijs (NL) – dva objekty na vzduchových vankúšoch s priemerom asi 2 metre sa pohybujú v separátnych boxoch a reagujú na manipuláciu, vyhadzovanie, hompáľanie diváka a zároveň opakujú pohyby druhého mobilu.

*Topobo* (Hayes Raffles – Amanda Parkes) predstavoval interaktívnu variantnú a skladáciu skulptúru, ktorej komponenty mali zabudovanú pamäť na motorické úkony. Kombináciou segmentov sa dali zostrojiť hybridné dynamické biomorfne útvary nižšej živočíšnej triedy, schopné základných pohybových funkcií so spon-tánnou lokomóciou, animujúce repetitívne pohyby nôh, tela a gest.

*1000 Deathclock in Paris* (Tatsuo Miyajima, Hajime Tachibana) je internetový pro-jekt, kde má divák vyplniť tri údaje: dátum narodenia, meno a očakávaný dátum smrti. Vzápätí sa objavilo na obrazovke a po sekundách ukazovalo, koľko sekúnd divák doteraz prežil a koľko ho ešte čaká. Všetky údaje ostávajú v sieti a tvoria databázu odpočítavania smrti.

*Messa di Voce* (Golan Levin, Zachary Lieberman, Joan La Barbara (USA), Jaap Blonk (NL):

interaktívny software transformujúci hovor, spev a vokálny prejav do expresívnej grafiky v reálnom čase. Vzniknuté obrazy môžu byť zvukom alebo aj pohybom ďalej modifikované, čo vytvára vďačnú a divácky atraktívnu formu interaktívnej komu-nikácie, obdobne ako autodráha *Commotion* (Bram Dauw, Alexander Arman), na ktorej sa dali autička posúvať intenzitou pobrumkávania do mikrofónu, z dielne študentov Media Lab Europe, európskeho partnera MIT Media Lab (USA).

Prehliadka množstva prezentovaných interaktívnych diel je zakaždým komplexnou demonštráciou konceptov. Každé dielo si zaslúži osobitnú pozornosť, každé dielo je raz viac technologické, inokedy konceptuálne a niekedy vizuálne (viac na [www.aec.at](http://www.aec.at)).

## DIGITAL MUSIC

Je zaujímavé, že ocenenia na AE v oblasti digitálnej hudby nie sú záležitosťou čis-tej elektronickej prezentácie zvukov. Dnes už nie je tendencia vynachádzať nový zvukový materiál, je to bezpredmetné v čase digitálneho snímania akéhokoľvek fragmentu, jeho prefiltrovania a následného použitia samplingu ako prostriedku k tvorbe gigantckej koláže, alebo naopak, ako elementu podliehajúceho minima-listickému rozkrývaniu sveta vnútri.

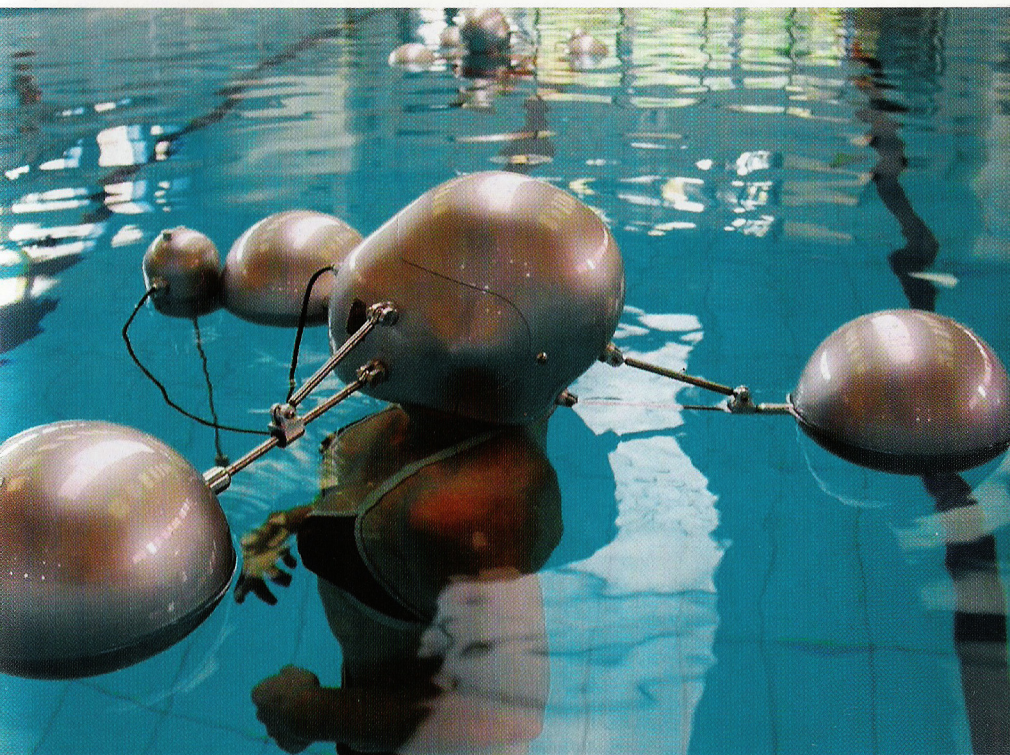
Víťazom AE v oblasti digitálnej hudby je Thomas Köner s dielom *Banlieue du Vide*, ktoré je pre nás zaujímavé pre svoju konceptualitu a vzťah k súčasnému vizuálnemu



Thomas Köner: Banlieue du Vide, 2003

umeniu. Autor v zime stiahol z internetu 3000 záberov nasnímaných bezpečnostnými kamerami v mestách na A. Boli to videozáznamy prázdnych zasnežených ulíc, na ktorých sa okrem zmien osvetlenia a množstva snehu nedialo nič – poetika prázdna, vyprázdneného priestoru, mlčania... hypnotické, dezorientujúce, klamlivé pri pomalých zmenách záberov ako jedinej zmeny vizuálnej zložky. Sme pozvaní do snehom pokrytej krajiny, ktorá sa vynára a vnára do odtieňov difúznej šedej, sme pozvaní do pozorovania plynutia času. Jeden z porotcov, David Toop, prirovnal toto dielo k inému konceptu: v novele Don DeLillo „The body Artist“ (2001) ústredná postava celé dni sleduje na internete priamy prenos z cesty cez fínsku dedinu Kotka, po ktorej len občas prejde auto, ale na ktoré sa dobre pozerá, pretože sa to deje v tom samom čase a prináša to nečakané prekvapenia. Takto zabíjajúci čas bol vizuálnym magnetom aj satisfakciou. Čakanie a absencia definujú





Stefan Agamanolis, James Auger, Jimmy Loizeau: Iso-phone

našu existenciu. To, čo hľadáme, vždy mizne pred očami, autor podčiarkuje dôležitosť týchto stôp, erózie a plynutia času.

Auditívna zložka tohto diela je postavená na urbánnych zvukoch v minimalistických plochách... v jeho šedých polohách...

## **DIGITÁLNE KOMUNITY – SAMOSTATNÁ KATEGÓRIA AE**

Komunitnosť ako umelecký koncept, ako prostriedok ďalšej komunikácie na báze nových médií, svet mailovej pošty, umelecko-charitatívne a sociálne projekty – aj to je súčasť AE, ktorej koncepciou je spájať umenie technológie a spoločenské otázky. Táto kategória demonštruje, ako web dokázal prekročiť hranice rigidného hierarchického systému, ako obyčajná možnosť dokáže byť príčinou niečoho, čo je závažnejšie, než produkuje obyčajná povinnosť.

<http://www.wikipedia.org> – komunitou dobrovoľníkov tvorená online encyklopédia, ktorá nevyžaduje znalosť jazyka html, obsahujúca 250 000 príspevkov v angličtine a rovnaký počet v ostatných 50 jazykoch. Kolektívna inteligencia digitálnej komunity je samotorná, sebakontrolná a sebaliečiteľná v tom zmysle, že vložené texty môžu byť korigované a dopĺňané – encyklopédia má otvorený obsah. Vzhľadom na médium, ktoré mladí používajú, pričom nezištne a mimo inštitúcií, je v heslách prezentovaný vysokoprofesionálny obsah bez informačného klišé, napr. aj o súčasnom umení.

Ďalšie ocenené webovo orientované projekty sociocharakteru zahŕňajú politicky, genealogicky, zdravotne, sociálne a inak motivované skupiny. Nová vízia sieťových komunít, nech už má akýkoľvek obsah a cieľ, je slobodný cyber svet na vyššom IQ leveli. Predkladám niekoľko linkov na posúdenie a surf:

<http://www.creativecommons.org>

<http://www.flight404.com>

<http://www.marumushi.com/apps/newsmap>

<http://www.contagiousmedia.org>

<http://www.bushin30seconds.org>

<http://www.runme.org>

<http://www.somnambules.net>

<http://www.dol2day.de>

<http://dma.ucla.edu/~petercho>

<http://www.krebs-kompass.de>

<http://www.bumplist.net>

<http://www.open-clothes.com>

<http://db-db.com/nudemessenger>

<http://www.kythera-family.net>

<http://www.ambriente.com/wifi>

<http://www.lomography.com>

<http://www.txtkit.sw.ofcd.com>

Medzi mnohými sprievodnými akciami boli aj práce študentov miestnej univerzity, ktorí si na vlastnú prezentáciu pripravili projekt *Média fasáda*, využívajúc interiéry výťahov a médiafasády. Samostatná prezentácia animácií a interaktívnych projektov japonskej Medzinárodnej akadémie pre médiá, umenie a vedu (IAMAS). Telekomunikačné prezentácie v bazénových tankoch priamo na námestí ako demonštrácia ideálneho chatu budúcnosti (*Iso-phone*). Večerné Dj a Vj prezentácie študentov z Linza a z Japonska. Koncerty digitálnej hudby v koncertných sálach a na nábreží Dunaja.

Aká je budúcnosť? O tej sa v súvislosti s AE hovorí stále a mesto Linz má enormný záujem na nej kreovať svoj imidž. Tento investičný risk do budúcnosti dobre zrkadlí





Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata, Akio Kamisato: Moony

rezidenčný program AEC interaktívnych médií s mottom „No risk, no fun!“, ktoré ospravedlní prípadný neúspešný projekt. Tohroční víťazi – Takehisa Mashimo, Satoshi Shibata, Akio Kamisato (J) s interaktívnou inštaláciou *Moony*, v ktorej si divák mohol nechať usadiť na ruku virtuálne motýle premietané na unikajúcu vodnú paru a v prípade, že paru zatienil predmet, motýle si sadli naň. Sensory detektujú plochu, na ktorú sa premietaný obraz zachytí – či už je to vodná para alebo divákova ruka. Krehkosť, pomínavosť, neuchopiteľnosť, fluidárnosť – znaky dokonale evokujúce japonské umenie, ale aj nové technológie v umení. Vidieť tu ich vplyv, ale v konkrétnej chvíli unikajú nášmu vnímaniu, vytvárajú pocit tajomna a neskutočnej reality, sna, presne tak, ako keď vám na ruku sadne viditeľný, ale nehmotný motýľ z projekcie.