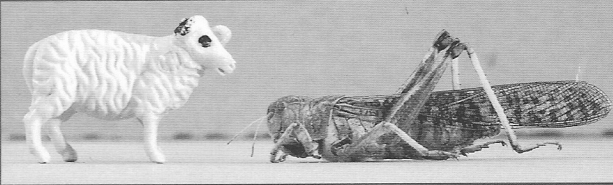


4 '00

profil

súčasného výtvarného umenia

contemporary art magazine



rádio-art | ars electronica | videoart+

Terén I - IV | I. otvorený ateliér

malá antológia súčasnej americkej filozofie a estetiky výtvarného umenia

PROFIL súčasného umenia / Contemporary Art Magazine 4/2000, ročník VII

Šéfredaktorka / Editor - in - Chief: Jana Geržová

Zástupca šéfredaktorky / Editor - in - Chief Deputy: Michal Murin (konceptia čísla)

Asistentka redakcie / Editorial Assistant: Andrea Kopernická

Vydavateľ / Publisher: Kruh súčasného umenia Profil

Redakčný kruh / Advisory Board: Ladislav Čarný, Daniel Fischer, Monika Mitášová, Juraj Mojžiš, Mária Orišková, Martina Pachmanová, Katarína Rusnáková

Adresa / Address: Topoľčianska 25, 851 05 Bratislava, Slovensko

tel.: +421-7-63835625, e-mail: profil@vsu.afad.sk

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

Jazyková úprava: Ingrid Hrubaničová

Grafická úprava, DTP: (VP), STUPIDESIGN, s.r.o., Bratislava

Lito: T-centrum, Bratislava

Tlač: Dobrá kniha, Trnava

PREDPLATNÉ VYBAVUJE:

ABOPRESS, spol. s r.o.

Radlinského 27, 811 07 Bratislava 1

tel.: 00421/7/52444980, 52444979, 52444961

fax: 00421/7/52444981

e-mail: predplatné@abopress.sk

<http://www.abopress.sk>

Registračné číslo Ministerstva kultúry SR: 25/90

MIČ: 49494

Nevyžiadané rukopisy a fotografie redakcia nevracia.

Číslo bolo imprimované: 9. 3. 2001

Predná strana obálky: Miloš Bođa: Sheephopper, detail, 2000

Zadná strana obálky: Colette Urban: Je to na tvojej hlave, je to v tvojej hlave, rádioartová peformance na plavárni, 1992

Autori fotografií: © Ars Electronica Center, © WalterPhillips Gallery, The Banff Centre for the Arts, Banff, Canada, © archív C<sup>3</sup>,

Mária Baloghová, Roman Ferst, Ingrid Patočková, Vladimíra Pčolová, Blanka Poláková-Jiráčková

- 4 NOVÉ MÉDIÁ  
Úvod
- 6 RÁDIO-ART  
Michal Murin
- 22 ARS ELECTRONICA  
Michal Murin
- 38 VIDEOART+  
Rozhovor s Jurajom Čarným
- 44 RELEVANTNÍ UMELCI BUDÚ ÚPLNE OPEROVAŤ MIMO UMELECKÉHO SYSTÉMU  
Rozhovor s Michaelom Bielickým
- 52 NEINTERAKTÍVNE UMENIE JE MŤRVE  
Rozhovor s Donom Ritterom
- 56 C<sup>3</sup>  
Rozhovor s Miklósom Peternákom
- 64 INTERMÉDIÁ A (ALEBO) MULTIMÉDIÁ  
Jana Geržová
- 66 NOVÉ MÉDIÁ  
Dieter Daniels
- 69 COLORUM NATURAE VARIETAS  
Miloš Vojtěchovský
- 70 DIGITAL MALE  
Rozhovor s Milošom Boďom
- 74 VEĽKOLEPÉ MÚZEUM (II. časť)  
Charles Jencks
- 80 BLOK RECENZÍ  
Dominika Horáková-Ličková: To je mäso..., Andrea Kopernická: Miesto činu,  
Mária Rišková: Zatvorené obrazy, (red.) Prieskum, Sabina Jankovičová: Prieskum VŠVU,  
Mária Draganová: DIGITAL CODE 0 - 1
- 98 MALÁ ANTOLOGIA  
z textov súčasnej americkej filozofie a estetiky výtvarného umenia  
Jozef Cseres
- 101 Richard Lippold: Ilúzia ako štruktúra
- 108 Robert Smithson: Kultúrne väzenie
- 111 Arthur Danto: Svet umenia
- 114 George Dickie: Čo to je antiumenie
- 119 Ivan Karp: Ako múzeá definujú iné kultúry
- 125 Meyer Schapiro: Dokonalosť a koherencia v umení
- 129 J. W. T. Mitchell: Nemá poézia a slepá maľba
- 132 I. OTVORENÝ ATELIÉR  
Jana Geržová
- 136 RADISLAV MATUŠTÍK: TERÉN I - IV  
Jana Geržová
- 140 POZVÁNKY

# INTERMÉDIÁ A (ALEBO) MULTIMÉDIÁ?

## Jana Geržová

Vo viacerých textoch aktuálneho čísla časopisu Profil sa objavili úvahy o problematike intermediálnej tvorby, bez toho, aby sa táto poloha moderného umenia, ktorá mala východiská v prvej tretine 20. storočia a kulminovala v 60. rokoch, zasadila do širších súvislostí a reflektovala i novú situáciu, ktorú ovplyvnili historicky mladšie formy multimediálneho umenia. Práve rýchly vývoj nových médií (od videa cez virtuálnu realitu až po počítačové siete) a ich integrácia do umenia spôsobili, že Higginsova, kedysi taká progresívna definícia intermediálneho umenia, ktorá sa vygenerovala v prostredí Fluxusu, stratila na razancii. Intermedialita, ktorá bola v 60. rokoch prostriedkom programového rúcania hraníc medzi umeleckými oblasťami: „V podstatě můžeme jako Fluxus nazývat takové práce, které jsou svoji povahou intermediální: vizuální poezii a poetické obrazy, akční hudbu a hudební akce, ale také happenings a events, pokud koncepčně vycházejí z hudby, literatury a výtvarného umění“ (Fluxus in Deutschland, 1962 -

1994, ifa 1995), je dnes prirodzenou súčasťou aktuálnych výtvarných stratégií. Pokúšať sa špecifikovať povahu týchto intermediálnych presahov je tak trochu nosením dreva do lesa. V súčasnosti existuje nepreberné množstvo hybridných performancií, inštalácií a objektov, ktorých efekt je postavený na dokonalej integrácii vizuálneho (klasický i technický obraz), akustického (rôzne formy zvuku od hlukov cez hovorené slovo až po komponovanú hudbu), svetelného (prirodzené a umelé svetlo vrátane laseru, LED systému a hologramu), kinetického (mechanický pohyb i pohyb generovaný počítačom) vrátane prestupovania reálneho a simulovaného sveta (okrem prostredia čistej virtuálnej reality sú to napr. performancie založené na kombinácii živého predvádzania a simulovanej reality). Stále spontánnejšie využívanie nových technológií posunulo hranice tradične vymedzeného teritória umenia a súčasne posilnilo aktívnu spoluúčasť diváka, ktorý sa z priameho účastníka živej udalosti (happeningu) zmenil na reálneho spolutvorcu (na jednej strane nárast interaktívnych inštalácií, na druhej umelecké projekty vytvárané v internete). Celý tento vývoj posunul fenomén intermediality do nového kontextu, pričom zavedený pojem nedokázal obsiahnuť všetky sofistikované polohy zmenenej skutočnosti. Na scéne sa objavil termín multimédiá, multimediálna tvorba a ustálil sa ako výraz „pre integráciu textu, statického obrazu, počítačovej animácie, videosekvencií a zvuku vo forme interaktívneho programu zaznamenaného na magnetických alebo optických analógových či digitálnych nosičoch informácie (videodisku, céderomu), ako aj v počítačových sieťach“ (Šperka, M.: Multimédiá, In: Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej pol. 20. storočia, Bratislava 1999). Tento posun od intermédií k multimédiám má svoju paralelu aj na Slovensku. Idea Fluxusu a sám pojem intermediálneho umenia bol v druhej polovici 60. rokov u nás veľmi frekventovaný. Nebola to len experimentálna tvorba dvojice Milan Adamčiak - Róbert Cyprich (vrátane Adamčiakovho manifestu *Ensemble - comp* z r. 1969, ktorý podpísal aj Róbert Cyprich a Alex Mlynárčik), ktorá bezprostredne reagovala na aktivity okolo Johna Cagea. Rezonancia s intermediálnymi presahmi dominovala aj v hlavnom prúde umenia. Už roku 1969 vyberal Lubor Kára pre medzinárodnú výstavu *Socha piešťanských parkov '69* práce, ktoré „vznikajú na hranici jednotlivých výtvarných disciplín alebo ako inter-art využívajú hraničné napätia a prechody rôznych druhov umeleckého prejavu“ (Výtvarný život, č. 2, 1970) a o rok na to, v tom istom prostredí piešťanského parku realizoval výstavu *Polymúzický priestor* s jasným zámerom - vystaviť tvorbu, ktorá je na rozhraní medzi sochou, objektom, svetlom a hudbou. Tento pozitívny vývoj bol po roku 1972 umelo zabrzdzený a oživil sa až po roku 1989. Preto nemôžeme Festival intermediálnej tvorby (FIT), organizovaný Milanom Adamčiakom v roku 1991, považovať (ako sa to zvyčajne robí) za objavenie fenoménu intermediality, ale skôr za pokus pokračovať v „nedokončenom projekte“, na ktorý už padal tieň ohlasujúcich sa problémov multimediálnej tvorby.

# NOVÉ MÉDIÁ

Dieter Daniels

Text, ktorý mapuje vývoj nových médií v umení 20. storočia, bol pôvodne napísaný pre katalóg výstavy *The Age of Modernism - Art in the 20th Century*, ktorá sa uskutočnila v roku 1997 v Martin-Gropius-Bau v Berlíne (Nakladateľstvo Hatje Verlag, Stuttgart). Čitateľom Profilu prinášame preklad tých častí príspevku, ktoré sa dotýkajú problematiky intermediálneho a multimediálneho umenia.

Pri pohľade späť na dvadsiate storočie je úplne zjavné, že veľké množstvo intermediálneho umenia sa stratilo, zničilo či sa naň iba jednoducho zabudlo. Tento fenomén je nevýhodou umenia, ktoré sa radí na pomedzie žánrov a často nadobúda okrajový štatút. Zvyčajne prepadne cez záchrannú sieť inštitúcií, múzeí a umeleckých archívov, ktoré sú úzko orientované na jednotlivé žánre. Otvorená zostáva otázka, prečo sa sférou intermediálneho umenia zaoberáme práve v kontexte vizuálneho umenia. Takéto prepojenie by určite nedávalo žiadny zmysel Clementovi Greenbergovi. Jeho kľúčovou tézou totiž bola zásada, platná pre všetky druhy umenia: „záruku štandardu kvality a nezávislosti“ je totiž podľa Greenberga možné nájsť jedine v „čistote umenia.“<sup>23</sup> Greenberg doslovne pripísal vedúcu úlohu maľbe a určil ju za „modernistické, avantgardné umenie par excellence.“<sup>24</sup> Vo vizuálnom umení však nutkanie vedúce k inovácii nepramení z pozície sily a zo sebavedomia, ale z hlboko zakoreneného pocitu rozvratu a nepokoja, ktorý sa vznáša nad celou sférou výtvarnej tvorby pri zrode technologických médií. Práve takéto radikálne spochybnenie funkcie a tradície vizuálneho umenia viedlo k jeho otvoreniu a príprave na to, aby sa stalo centrálnym miestom interakcie medzi rôznymi žánrami. Práve preto nie je náhodné, že príklady, ktoré uvádzam v tomto článku, pochádzajú hlavne z obdobia rokov 1910 - 1925 a 1955 - 1970. Vzťah umenia a médií v dvadsiatom storočí osciloval hore-dole ako sínusoida. Veľmi otvorené intermediálne obdobia striedali uzatvorené obdobia koncentrované na špecifické žánre. Dve spomenuté pätnásťročné obdobia sú fázami intenzívneho presmerovania a rýchlej inovácie v umení. Historicky sú navzájom úzko previazané. V polovici päťdesiatych rokov sa dada a Duchamp prebrali z dlhého obdobia zabudnutia. V šesťdesiatych rokoch došlo k oživeniu abstraktného filmu, svetelného a kinetického umenia.<sup>25</sup> Podobná príbuznosť sa teraz zjavuje medzi šesťdesiatymi a deväťdesiatymi rokmi: súčasná situácia, ktorej sa už nedotýkajú príklady, ktoré uvádzam, je poznačená všadeprítomnosťou médií a debatou o ich kultúrnej funkcii. V dvadsiatych a šesťdesiatych rokoch ľudia debatovali o tom, či majú umelci pracovať s novými technológiami a prečo. Dnes musíme klásť opačnú otázku. Ak všetky oblasti každodenného života sú poznačené digitálnymi médiami, môže byť umenie jedinou výnimkou?

#### 4. INTERMÉDIÁ - MULTIMÉDIÁ

„Je pravda, že historicky bolo umenie veľmi účinným spôsobom predstavovania prítomnosti všemocnej sily. Rovnako však ako v Heglových časoch prestalo byť umenie najvyššou formou duchovna, sa v súčasnom počítačovom svete nahrádza magikou, ktorá neevokuje všemocnosť, ale skutočnosť... Z ovládania skutočnosti sú však umelci vylúčení okrem prípadov, ak sa stanú inžiniermi či programátormi.“

Friedrich Kittler, 1993 <sup>26</sup>

V tomto článku načrtávam chápanie interakcie medzi žánrami a médiami ako stimul modernistickej umeleckej inovácie. Táto interakcia by mala byť rozšírená na paralelné dejiny mediálnej technológie v dvadsiatom storočí. Týmto spôsobom by došlo k odhaleniu skutočnosti, že vzťah medzi umením a médiami nie je jednosmerný a kauzálny: umenie totiž iba neaplikuje a netransformuje to, čo získá z oblasti technológie. Prirodzene, že umelci a ich impulzy majú v skutočnosti len malý účinok na súčasnú mediálnu spoločnosť. Vytvorením modelov však intermediálne umenie úspešne prešlo súčasný multimediálny „spôsob života.“ Prechod od intermediálnej koncepcie tvorenej umelcami k technologickej koncepcii multimédií nemôže zakrývať základný ideologický rozdiel medzi týmito dvoma princípmi. <sup>27</sup>

Postmodernizmus v umení spôsobil, že od sedemdesiatych rokov sa na inováciu hľadalo skepticky. Naopak, vo svete technológií, a hlavne digitálnych technológií, sa napredovanie stalo nielen štandardom, ale dokonca nabralo na rýchlosti. Ešte dlho sa však nedalo hovoriť o technickej revolúcii ako o ciele. Darwinova teória „prežitia najzdatnejších“ nie je v žiadnom inom odvetví tak priliehavo výstižná ako pri nových digitálnych médiách. Stále narastajúca komplikovanosť hardvéru, softvéru a sieťových štruktúr znemožňuje hľadiť na digitálne médiá ako na celok. V spoločnosti založenej na raste sa automatická inovácia stáva ekonomickou a technologicou nevyhnutnosťou. Rastúca výkonnosť techník mediálnej výroby však vysoko predbehla rast ľudskej schopnosti reagovať na tieto impulzy. Ako poznamenal Jürgen Habermas, výsledkom je „nový chaos,“ ktorý nám bráni získať prehľad. Práve z tohto dôvodu chýbajú utópie a všetko vysvetľujúce modely typické pre predchádzajúce časy. Hranice medzi ideológiou a technológiou sa stali vágnymi. Nie je vôbec jasné, z ktorej strany môžeme takéto modely čakať. Nedostatky inovácie založenej na výkonnosti sú teda zjavné.

Čo sa týka vývoja v budúcnosti, môžeme predpokladať, že „univerzálny prístroj,“ čiže počítač združí všetky médiá, ktoré zatiaľ jestvujú osve. Jednotná digitálna multimediálna sieť v budúcnosti zintegruje text, obraz, zvuk a dialóg. <sup>28</sup> „Médiá“ prestanú byť stále sa rozširujúcim pojmom. Rozdiely medzi médiami a zároveň medzi samotnými koncepciami „médií“ stratia svoje opodstatnenie. S nástupom digitálneho veku sa

zobrazenie reality stáva nerozlíšiteľné od simulácie alebo umelého výtvoru. Zároveň dochádza k stieraniu rozdielu medzi reprodukčnými a kreatívnymi technikami zobrazovania. Rozdiel, ktorý voľakedy od seba oddeľoval fotografiu a maľbu, sa stáva menej výrazným. V digitálnom svete sa predstava o „origináli“ stáva zastaranou. Všetky uvedené fenomény môžu zvestovať kľúčový moment obratu, porovnateľný s objavom prvého technologického obrazu, čiže fotografie.

Je tiež možné, že umelci nemajú žiadnu moc nad skutočným svetom, ba že ju dokonca ani nikdy nemali. Rovnako je možné, že mladí ľudia, ktorí by sa kedysi boli stali umelcami, sa v súčasnosti uplatňujú v médiách.<sup>29</sup> Umenie a vizuálna kreativita však vo všeobecnosti zostávajú pánmi na obrovskom území, ktoré je zdrojom všetkých inovácií, ktoré nie sú motivované výhradne ekonomickým záujmom, či už v oblasti technológie, alebo umenia. Toto územie sa nazýva imaginácia.

Zároveň s týmito procesmi dochádza k spochybňovaniu koncepcie „umenia“ ako jedného koherentného subjektu. Spochybňovanie zachádza tak ďaleko, že je pre nás takmer nemožné hovoriť o umení vo všeobecnosti. Namiesto zaoberania sa umením ako celkom je jednoduchšie hovoriť o jednotlivých umeniach alebo žánroch, či médiách. Subjekty, ktoré kedysi patrili k umeniu, sa teraz od tohto kontextu dištancujú, spájajú sily s novými technológiami a stávajú sa tým, čo Adorno nazval „virtuálne vecou medzi vecami: vecou, o ktorej neviem, čím je.“<sup>30</sup> Vzťah medzi umením a médiami je možno na hranici prevratnej zmeny, pri ktorej si jedno „umenie“ a početné „médiá“ vymenia svoje miesta. Ak k tomu dôjde, veľmi ľahko môže vyjsť najavo, že umenie bolo vždy médium.

Dieter Daniels (1957) je profesorom histórie umenia a teórie médií na Hochschule für Grafik und Buchkunst v Lipsku.

Preložil M. Minářík

#### POZNÁMKY:

<sup>23</sup> CLEMENT GREENBERG: *Modernistic Painting* (1960). In: John O'Brian (ed.): *The Collected Essays and Criticism*, zv. 4, Chicago, 1986, s. 86.

<sup>24</sup> CLEMENT GREENBERG: *Intermedia*, *Arts Magazine*, zv. 56, č. 2, október 1981, s. 92.

<sup>25</sup> Dôležitá časť bola publikovaná v antológii, ktorú zostavil ROBERT MOTHERWELL: *The Dada Painters and Poets*, New York 1951.

<sup>26</sup> FRIEDRICH KITTLER: *Künstler echnohelden und Chipschamanen der Zukunft?* In: *Medienkunstpreis 1993*, ed. Heinrich Klotz a Michael Roßnagel, Karlsruhe and Stuttgart, 1993, s. 47, s. 51.

<sup>27</sup> Pozri DIETER DANIELS: *Über Interaktivität*. In: *Zeitgenössische Kunst und ihre Betrachter. Jahresring 43*, ed. Wolfgang Kemp, Cologne, 1996.

<sup>28</sup> Pozri Kittler (ako poz. 26), s. 52.

<sup>29</sup> Pozri CHRISTOPH BLASE: *Die Spitze im Internet. Kritik*, č. 3, Munich 1995, s. 42.

<sup>30</sup> Adorno (ako poz. 7), s. 450.