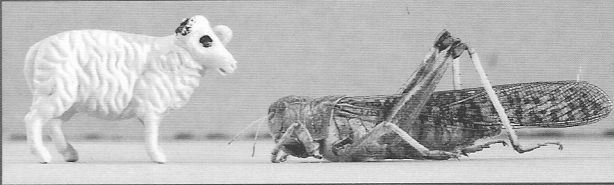


4 '00

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 C³,

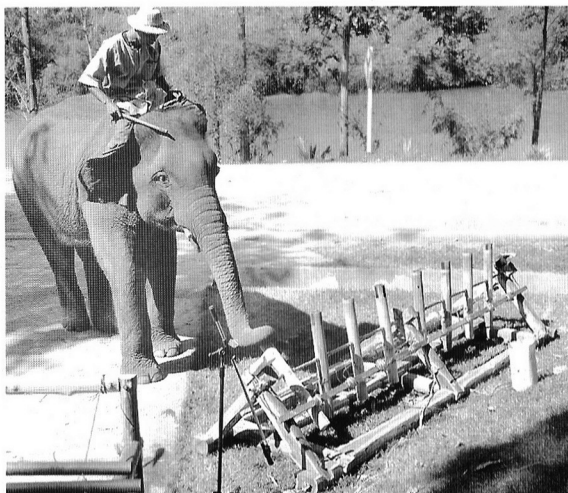
Mária Baloghová, Roman Ferst, Ingrid Patočková, Vladimíra Pčolová, Blanka Poláková-Jiráčková

- 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 MŔTVE
Rozhovor s Donom Ritterom
- 56 C³
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

„Neinteraktívne umenie je mŕtve,“

tvrdí vyznávač fyzickej estetiky

DON RITTER



Don Ritter: Slonia klávesnica, elektronický akustický nástroj, 1x1x3m, 2000

V novembri navštívil Slovensko významný kanadský, v New Yorku žijúci videoumelec Don Ritter. Do východnej Európy prišiel prvý raz na pozvanie novozámockého Kassákovho centra pre intermediálnu kreativitu, aby tu prezentoval svoju tvorbu na dvoch podujatiach: na festivale **Transart Communication/Human Body Electronics** v Nových Zámkoch a na sympóziu **videoart+**, ktoré usporiadala bratislavská galéria **Priestor**. Ritterova tvorba je dôsledne intermediálna nielen z hľadiska technologického média, ale aj vďaka organickej spolupráci jej autora s nevizuálnymi umelcami, najmä improvizujúcimi hudobníkmi. Z typologického hľadiska možno Ritterove multimedialne diela rozdeliť na interaktívne predstavenia a interaktívne inštalácie. V prvých generuje zmeny improvizácia na hudobných nástrojoch v reálnom čase (Ritter v nich spolupracoval s Georgom Lewisom, Johnom Oswaldom, Trevorom Tureskim, Tomom Walshom, Tomasom Dimuziom, Richardom Teitelbaumom, Benom Neilom a i.), v druhých fyzická prítomnosť návštevníka (**Intersection**, **TV Guides**, **Skies** a i.). Hoci Ritter používa zložité technológie, nie je technokrat. Ako vidno aj z nasledujúceho rozhovoru, interakcia preňho nie je cieľ, ale prostriedok na testovanie vplyvov a dôsledkov prírody, strojov a médií na ľudskú osobnosť.

Jozef Cseres: Prečo nazývaš svoje interaktívne inštalácie „neobmedzenými“?

Don Ritter: Neobmedzená inštalácia je taká, kde diváci nemajú k svojmu telu pripojené zariadenie na fyzický vstup, ako je myš alebo prílba. Ja radšej vytváram inštalácie bez neho, pretože divák potom nie je zaujatý používaním vstupného zariadenia a môže vstupovať do interakcií s inštaláciou spôsobom, ktorý sa odlišuje od interakcií s bežným počítačom.

J. C.: Môžeš vysvetliť svoj pojem „fyzická estetika“?

D. R.: Štúdiom estetiky sa obyčajne vzťahuje na vizuálnu a auditívnu percepciu a na to, či sú tieto skúsenosti príjemné, nepríjemné a pod. Fyzická estetika sa týka kinestetickkej alebo somatosenzorickej skúsenosti, teda ľudských svalov a kože. Moje inštalácie koncipujem ako skúsenosť fyzického tela, ktorá sa pridáva k sluchu a zraku.

J. C.: Znamená to teda, že aspekty taktilnej komunikácie sú pre teba dôležitejšie alebo je to jednoducho vec inovácie?

D. R.: Pre interaktívne umenie je príznačné, že vstup diváka prijíma prostredníctvom taktilnej styčnej plochy, takže takúto fyzickú zaangažovanosť treba pokladať za súčasť estetickej skúsenosti. Tradičné umelecké formy, ktoré nie sú interaktívne, nevyžadujú fyzickú zainteresovanosť, a preto pri nich ani nebola potreba uvažovať o fyzickej estetickej zložke. Nie je to teda otázka toho, či je taktilná komunikácia dôležitejšia alebo inovačnejšia, ale ide skôr o to, že fyzická zaangažovanosť je zložkou skúsenosti, a preto je v interaktívnom umení dôležitá pri posudzovaní estetického zážitku.

J. C.: V dejinách estetiky však mnohí myslitelia tvrdili, že príjemnosť nemá nič spoločné s intelektom, ale s našimi zmyslami. Kant napríklad práve z tohto dôvodu situoval vo svojej hierarchii umení hudbu na najnižší stupienok. Čo však potom s intelektuálnou rozkošou z barthesovského čítania textov?

D. R.: Výraz „intelektuálna rozkoš“ by som interpretoval ako konceptuálny aspekt umeleckého diela. Tento aspekt umenia je veľmi dôležitý, no nepokladám ho za postačujúci. Konceptuálne založené umenie môže uspokojiť myseľ, no vizuálna a auditívna sústava človeka majú tiež potrebu zážitku, dúfajme takého, ktorý má silný emocionálny vplyv. Moje dielo sa snaží kombinovať konceptuálne, percepčné a technické aspekty vytváraním interaktívnych zážitkov, ktoré uspokojujú myseľ i telo prostredníctvom inovatívneho a zručného využívania technológie.

J. C.: Ako si pracoval s textom vo svojej videopoézii? Kto je autorom textu a ako v nej funguje interaktívnosť?

D. R.: Poéziu vytvorila Genevieve Letarteová a sama ju aj spievala na predstaveniach.



Don Ritter: Kováreň - Sebaosahávanie, interaktívne video, 13x13m, 1988

D. R.: Jej text som transformoval do videosekvencií, ktoré pozostávajú z animovaných sekvencií textu, ako sú vibrujúce písmená alebo slová, ktoré sa kľžu po obrazovke. Genevievino spievanie determinovalo a ovládalo tempo prezentácie textu. Po každej štvrtnej zaspievanej note nasledovala ďalšia fráza poézie, až kým nakoniec neprešla celým, asi desať minút dlhým textom.

J. C.: Takýto spôsob generovania písaného textu mi evokuje myšlienku Rolanda Bartha, ktorý raz o písaní na stroji povedal, že sa v ňom písmená nerodia, ale vyhŕňajú drobné kúsočky kódov. Prejdime však k inému tvojmu obľúbenému médiu - hudbe.

Máš nejaké hudobné vzdelanie?

D. R.: Nie.

J. C.: Kedy a ako došlo k tvojej spolupráci s hudobníkmi, trebárs s Georgeom Lewisom?

D. R.: George som stretol r. 1988 ako postgraduálny študent na Massachusetts Institute of Technology. George bol hosťujúci umelec v mojej triede, spolu s ďalšími hudobníkmi - Gordonom Gottleibom, Robertom Dickom a Richardom Teitlebaumom. Cieľom tejto triedy mediálneho laboratória MIT bolo, aby študenti vytvárali interaktívne hudobné systémy, ktoré by hosťujúci hudobníci mohli používať na živých vystúpeniach. Pretože nie som hudobník a nemám žiadne formálne hudobné vzdelanie, vytvoril som interaktívny videosystém, zoraďujúci videosekvencie podľa hudby, presnejšie podľa Lewisovej hry na trombone. Vystúpenie malo dobrý ohlas u obecenstva, a tak sme s Georgeom pokračovali v spolupráci nasledujúce tri roky. Absolvovali sme asi štyridsať vystúpení v Kanade, USA a Taliansku.

les mots ont une odeur

Don Ritter: Oh toi qui vis la-bas!, interaktívna básnická videoperformancia, spolupráca Genevieve Letarteová a Michel F. Côté, 1994

J. C.: George Lewis hovorí v súvislosti so svojím počítačovým systémom „Voyager“ o „animizme“. Odmieťa protetické koncepcie počítačovej hudby a hovorí o „emocionálnej transdukcii“. V prípade Voyagera interaktívnosť nespočíva v technológii, ale vo výmene a premene emócií. Zvuky sú len médium a virtuozita je bezvýznamná. Myslíš si, že prístup, ktorý George používa na reflexiu svojej filozofie počítačovej hudobnej interakcie, možno aplikovať aj na tvoje médium?

D. R.: Ak má George pod animizmom na mysli to, že systém je živý, potom s ním súhlasím. Možno by bolo vhodnejšie opísať interaktívne umenie ako rezponzívne, teda umenie, ktoré odpovedá divákovi takým spôsobom, ako živý človek odpovedá inému živému človekovi. Neinteraktívne umenie je mŕtve, pretože v odpovedi divákovi nie je schopné meniť svoju formu. Pojem „mŕtve“ som nepoužil v hanlivom, ale v opisnom zmysle.

J. C.: Myslíš si, že interaktívnosť môže byť vhodným nástrojom na artikuláciu pluralít našej postmodernej situácie?

D. R.: Donedávna bolo veľmi ťažké vytvárať interaktívne umenie, teda umenie umožňujúce divákovi participovať na ňom a transformovať ho. Používať elektronickú a počítačovú technológiu v inštaláciách a predstaveniach ma baví preto, lebo uvedené nástroje umožňujú tvorbu interaktívneho alebo rezponzívneho umenia. Na rozdiel od umenia predošlých čias, interaktívne umenie pokladá divákov za integrálnu zložku zážitku, ktorého kvalita sa meria pojmom „fyzická estetika“. Fyzický zážitok, či už prí-

Don Ritter: Oblohy, interaktívna video- a zvuková inštalácia, 17x17m, 1998



jemný, alebo nepríjemný, sa dosahuje ovládaním interaktívnej skúsenosti.

V zaangažovanosti diváka do umeleckého diela možno vidieť demokratickejšiu skúsenosť, ktorá nahradila autokratickú skúsenosť starších umeleckých foriem.