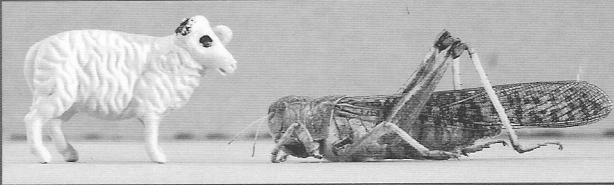


4 '00

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

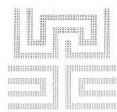
Predná strana obálky: Miloš Bođa: Sheephopper, detail, 2000

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

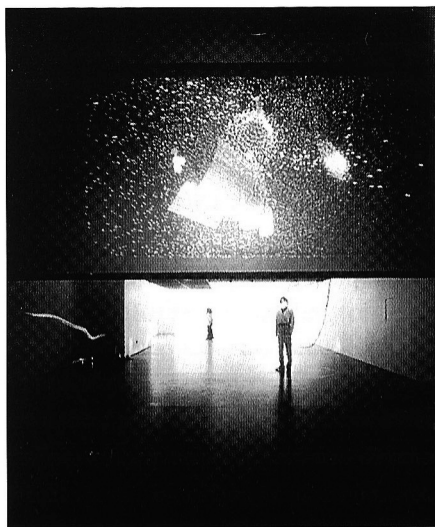
- 4 NOVÉ MÉDIÁ
Úvod
- 6 RÁDIO-ART
Michal Murin
- 22 ARS ELECTRONICA
Michal Murin
- 38 VIDEOART+
Rozhovor s Jurajom Čarným
- 44 RELEVANTNÍ UMELCI BUDÚ ÚPLNE OPEROVAŤ MIMO UMELECKÉHO SYSTÉMU
Rozhovor s Michaelom Bielickým
- 52 NEINTERAKTÍVNE UMENIE JE MŔTVE
Rozhovor s Donom Ritterom
- 56 C³
Rozhovor s 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



V posledných rokoch nastal taký výrazný pokrok v technike, že počítače, internet, počítačové simulácie reality sú už prirodzene populárne a stávajú sa súčasťou každodennej reality. Čím je Cannes pre film, tým je pre počítačové umenie rakúske mesto Linz. Tu sa každoročne od roku 1979 prezentujú najnovšie technológie v umení. Festival ARS ELECTRONICA (AE) je najväčším svetovým festivalom počítačového umenia, ktorého súťažnej časti sa zúčastňujú všetci tvorcovia počítačového umenia od holywoodských štúdií až po produkty subkultúry v nasledujúcich kategóriách: interaktívne počítačové inštalácie, webové umenie, počítačová hudba a počítačová animácia. Súčasťou festivalu sú sympóziá, v rámci ktorých prezentujú svoje vízie budúcnosti svetové osobnosti vedy a filozofie. Festival ku každému ročníku vydáva rozsiahle publikácie, videokazety a občasne aj dokumentačné céderomy a DVD.



Oslavy tisícročnice Rakúska v roku 1996 predznamenal ďalší míľnik festivalu. Päť rokov po prvom avizovaní Centra AE sa múzeum nových technológií stalo realitou a chce byť prototypom kultúry digitálnych médií, čo vytvára nový duch Linzu, ktorý formuluje navigátory, vektory nových spoločenských konfrontácií s kontextuálnymi realitami nášho veku v otvorenom prostredí novej komunikácie. Linz chce predkladať do diskusie najpálčivejší problém cyborgovej doby, a síce aké bude pokračovanie evolúcie, kam až dokáže vykročiť človek vďaka čipom? Festival sa snaží predstierať témy - skryto pôsobiace idey ovplyvňujúce evolúciu a hlavné prúdy akcelerácie vývoja - v kultúre a v technológiách, ktoré kulminujú v pre nás nie dostatočne známom masmediálnom prostredí. Predmetom záujmu je biologické telo, jeho mechanický duplikát a informačný klon, pričom „pohlavnosť“ je bezpredmetná. Mozog-pamäť je základný pilier nového systému v tomto na prvý pohľad nehierarchizovateľnom spoločenstve. Média zablokovali primárnu medziľudskú komunikáciu, ale namiesto toho, aby vytvárali sieť silných individuí, produkujú individua, ktorých mysle sú napojené na médiá a nimi nastoľované a formulované problémy. Koniec tisícročia dáva za pravdu A. Einsteinovi, ktorý ešte pred rokom 1955 v rozhovore s T. Larrym povedal, že v budúcnosti nepôjde o interaktivitu, interkonektivitu (prepojenosť), ale o vzájomné prepojenie ľudí (interpersonálnu konektivitu).



Knowbotic Research: Dialóg s Knowbotic South, 1996

Festival, na ktorom sa prezentujú najnovšie vedecké poznatky v spojení s najnovšími technológiami a umením, dal mestu Linz imidž, ktorý sa posilnil postavením už spomenutého informačného centra ARS ELECTRONICA CENTER (1996). Sústreďuje sa tu kompletná databanka nielen festivalu, ale aj výsledky výskumov a ich prepojenie s umením z celého sveta. Centrum ponúka okrem kybernetickej kaviarne a archívu priestor na usporadúvanie satelitných konferencií prostredníctvom internetu a videoprojekcie. Je tu sála s personálnymi počítačmi, ktorú využíva verejnosť na prezeranie webových stránok, v suteréne sú kybernetické jaskyne (CAVE) s možnosťou vnímať virtuálne zvukovo-vizuálno-kinetické priestory realizované podľa jednotlivých projektov

prípravených priamo pre toto prostredie. Na prvom poschodí je veľká optická interaktívna inštalácia, atrakcie umožňujúce zažiť si dnes už staromódne pôsobiace virtuálne lietanie v bezváhovitom stave v dataobleku, s datarukavicami a prilbou s LC displejom. Interaktívne inštalácie sa permanentne vymieňajú a celé centrum je počas festivalu AE naplnené novými súťažnými projektmi.

Medzi najvýznamnejšie projekty v sekcii interaktívne umenie v roku 1996 rozhodne patril Knowbotic Research (KR+CF), prezentujúci dynamickú infraštruktúru verejného informačného systému a predostierajúci potenciály prírody pomocou matematického aparátu. L. P. Demers a B. Vorn inštaláciou *Krajina bez človeka (No Man's Land)* vytvorili netradičnú architektúru pre obojpohlavné robotorganizmy žijúce vo fiktívnej spoločnosti a robotickom ekosystéme. Hudobný interaktívny projekt *V tele (In Corpus)* autorov M. Redolfiho a L. Martinezu umožňoval v bazéne plávajúcemu divákovi počuvať zvuky v prostredí, kde sa šíria štyrikrát rýchlejšie ako vo vzduchu. Kamery identifikovali každého diváka pomocou farby okuliarov a potom mu sprostredkovali individuálny akustický zážitok pri plávaní cez matematicky definovanú kompozíciu v bazéne. Plávanie pod vodou navyše evokovalo virtuálnu realitu, čím chceli autori zdôrazniť, že „chudobná nevirtuálna“ realita môže byť bohatá na skúsenosti a zážitky.

Tým najzaujímavejším, čo bolo možné v roku 1996 na AE vidieť, bol projekt Toda Machovera *Mozgová opera (Brain Opera)* založený na textoch a myšlienkach Marvina Minského (*Spoločnosť mysle - The Society of Mind*) a technologických inováciách Massachusetts Institut of Technology - Media Lab v Bostone. Spolupráca a interaktívnosť umelcov, vedcov, hudobníkov a technologov priniesla svoj výsledok v komplexne sieťovo prepojenom zvukovo-obrazovom environmente.

Je to jedna z predstáv, ako sa priblížiť k idei Marvina Minského, že „v budúcnosti, keď budeme mať lepšie prístroje na čítanie mozgu, bude azda možné, že ľudia poveria skladateľov, aby vytvárali diela určené nie publiku, ale presne určeným zákazníkom. A potom sa možno bude považovať za majstrovstvo napísať dielo, ktoré bude zbožňovať len tento jediný zákazník a ktoré sa bude protiviť všetkým ostatným.“ Tod Machover dal v projekte *Mozgová opera* 40% priestoru pri komponovaní aktívnym poslucháčom. Jeho koncept zohľadňuje chuť každého človeka aspoň raz zložiť hudbu, a tak vytvoril hyperinštrumenty, ktorých ovládanie umožňujú už aj najelementárnejšie telesné pohybové činnosti človeka. Nástroje, ktoré tvoria tzv. „les mysle“ (Mind Forest), sú konštruované tak, že je ľahké sa naučiť na nich hrať. Napríklad *hovoriace stromy* používajú nahratý hlas Marvina Minského, ktorého výber ovplyvňuje interaktívna komunikácia poslucháča. *Spievajúce stromy* prijímajú jednoduchý



Tod Machover: *Mozgová opera*, 1996, jeden zo samplovacích „organizmov“, MIT Media Lab Boston/USA

popevok poslucháča cez mikrofón, ktorý sa reprodukuje spolu s dotváraním hudobnej „aury“. *Rytmické stromy* umožňujú údermi rúk spúšťať predpripravené sampliny fragmentov hudobných diel, vokálov alebo elektronicky manipulovaných zvukov. *Melodický stojan* umožňuje pohybom ruky vykresliť melódiu, ktorá zaznie ako remix fragmentov prekomponovaných častí *Mozgovej opery*. Zaujímavosťou bola aj otvorenosť voči priamym vstupom z internetu, ktoré dovoľovali upravovať finálnu podobu skladby. Počas celého dňa sa zbierali hudobné

vstupy aktívnych poslucháčov zo všetkých hyperinštrumentov, v priebehu hodiny sa mixovali podľa určenej štruktúry a večer bol koncert, ktorý pozostával na 60 percent z autorskej kompozície Toda Machovera a 40 percent tvorili modifikácie realizované vstupmi cez internet počas dňa na nástrojoch. Koncert bol hudobným dielom slobodného a aktívneho obecnstva, kolektívnej improvizácie, založenej na spontánnom aj premyslenom používaní zvukotvorných hyperinštrumentov na báze samplingu. Koncept počíta s vytváraním vlastnej počítačovej a elektroakustickej skladby na základe pocitov vtiahnutého diváka a zároveň je krokom k vytváraniu vlastných „domácich opier“, ktoré budú pre každého tvorcu intímne. Budúci „nie profesionálny“ milovník hudby sa môže stať skladateľom a svoju hudbu si môže pridať k počítačovo animovanému filmu s použitím známych hereckých osobností, ktoré si dnes, podobne ako knihy, môže vyrobiť doma a distribuovať cez internet na vlastnej „home-page“. Zmyslom nie je spájať hudbu, text, obľúbené melódie, myšlienky a spomienky, ale spôsob, akým naša myseľ premení tieto fragmenty na koherentný postoj k svetu realizovaním svojej archetypálnej hudby v myšli.

Jon Rose je významným predstaviteľom tzv. improvizovanej hudby, ktorá na jednej strane vychádza z džezu a na strane druhej zo súčasnej vážnej hudby. Je to istý dôsledok vývoja spôsobu života

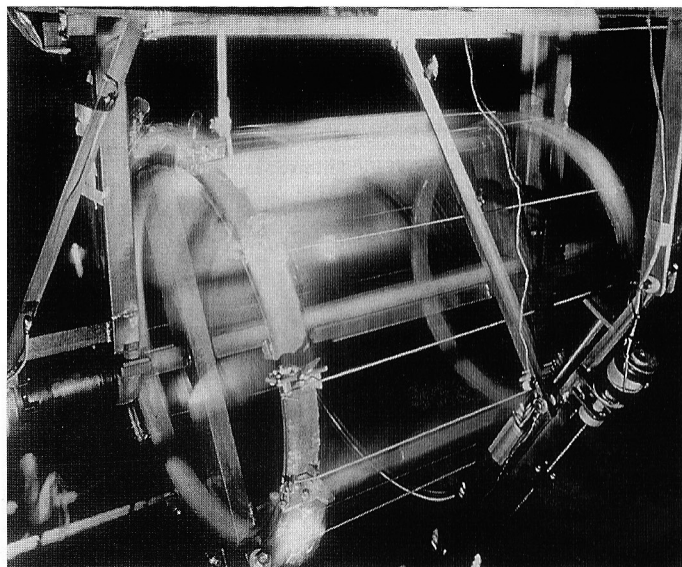
(satelity, MTV, teleshopping), ale aj vstrebávanie najaktuálnejších filozofických postojov (dekonštrukcia) a ich akceptovanie v hudbe (koláže, samplingy) s vynikajúcim interpretačným zázemím v ovládaní nástroja. Na festival v roku 1996 prišiel Jon Rose s projektom *Improvizovaný šport a evolúcia*, ktorý bol akousi interaktívnou hudobnou šou, pri ktorej použil dvoch bedmintonistov s raketami napojenými na počítač. Údery spúšťali samplingy, ktoré podmieňovala dynamika ich hry. Interaktívna improvizovaná hra bola odľahčeným a humorným, ale zároveň hudobne zaujímavým projektom snažiacim sa poukázať na príbuznosť hudby a športu v dvoch veciach: improvizácii a konzervatívnosti. Rose nabúral oba mýty a zvíťazil na body.

Používanie LOW-TECH bolo príznačné pre AE v rokoch 1995 - 97. Na jednej strane je to skutočne použitie nízkej úrovne technológie, ale dôležitosť sa kladie na silnú vizuálnosť odpadu a škaredého materiálu, ktoré sú v konečnom dôsledku tiež len napojené na najnovšie počítače. Svoj subcharakter si udržiavajú hlavne dve podujatia. V miestnych oceľariňach VOEST je na skládke šrotu zriadená umelecká stanica, kde mladí umelci realizujú z odpadu a elektroniky svoje mobilné, akustické a interaktívne skulptúry. Druhým podujatím je *Sub'tronic*, spoločný názov pre prezentáciu VJ-ov a DJ-ov z Rakúska a USA. Mladí umelci inšpirovaní touto kybertechnokultúrou realizujú vo svojich dielach kyberprostredia s umeleckým (vizuálnym aj konceptuálnym) posunom.

Pod názvom *Sub'tronic* sa v kluboch počas festivalu prezentujú technopárty so špičkovými DJ-mi a kvalitným riešením dizajnu týchto priestorov. Tento kyber-technovizuálny imidž používajú mladí umelci vo svojich environmentoch a interaktívnych priestoroch. Príkladom môže byť v sieti internetu založená inštalácia IPcentrum, v ktorej bol divák psycho-fyzicky atakovaný stroboskopickým svetlom, basovými vibráciami prechádzajúcimi celým telom a kmitajúcou podlahou so silou 9 stupňov Richterovej stupnice na monitorovanie zemetrasenia.

AE 1997

Prestížny, zavedený a spolu s americkým SIGGRAPHOM najdôležitejší festival AE, ktorý prináša prepojenie umenia, technológie, vedy a spoločnosti, sa v roku 1997 pokúsil o hľadanie recipročných a asimilačných procesov medzi diametrálnymi opozitami - človekom a strojom. Festival v roku 1997 nastolil aktuálnu tému, ktorá anticipuje najbližšiu masmédiami vytváranú históriu, podobne ako to urobili predchádzajúce festivaly so svojimi témami (nano-technológie, bionické implantácie, genetické inžinierstvo, virtuálna realita). Prípravy festivalu zasiahla vlna dollymánia (vyklonovanej ovce Dolly). Úspech genetiky predznamenal možnosť klonovania človeka z najlepšieho genetického materiálu a vyprovokoval úvahu o použiteľnosti takých jedincov. V súvislosti s klonovaním sa vynára otázka, aká je rola človeka ako „posledného originálu“ na prahu príprav jeho kopírovania - reprodukovania podľa Waltera Benjamina. Cyborg je produkt digitálnej revolúcie, pre ktorého je životabudičom počítač ako pravdivé elektronické okno, ako pohyblivá stena informácií využívajúca sociálno-informačnú sieť internetu. Existencia internetu je kolapsom temporality, teda čas a jeho plynutie nadobúdajú zásadne iné charakteristiky a stávajú sa nekompatibilný-



Matt Heckert:
Mníchovská samba,
počítačová hudba, 1997

mi s časom každodennej reality. Človek musí prekonávať mechanicko-optické spojenie (klávesnica - ruka a obrazovka - oko), aby nastalo prepojenie mozgu a softvérového produktu. Je neurosilikónový implantovaný „čip v mozgu“ alebo „mozog v počítači“, teda priame spojenie mozgu a počítača cestou, ktorou by sme mohli vykročiť ku klonom? Je „Johnny Mnemonic“ naším cieľom, je Johnny ten, kto sa má narodiť po „smrti Boha“ z konca 19. storočia a po „smrti človeka“ na konci 20. storočia? Na tejto ceste je nespočetné množstvo náhod, križovatiek a informačných tabúľ. Mnoho z nich sa dalo nájsť aj na festivale AE.

Stelarc sa na AE v roku 1992 predstavil s dnes už klasickou multimediálnou performanciou *Tretia ruka* (*Third Hand*). Koncept performance mal niekoľko rovín. Zvuk, ktorý dopĺňal vizuálny zážitok z pohybujúceho sa kybernetického „živého stroja“, sa pomocou počítača a syntezátorov tvoril z informácií o svalových impulzoch (EMG), o stave srdčej činnosti (EKG), z analýzy mozgových vln (EEG), krvného tlaku a pohybu jednotlivých častí tela. Pri tvorbe zvuku Stelarc použil lekárske prístroje, ktoré riadili analógové syntezátory. Zmeny svetla ako ďalšieho doplnku performance sa modulovali signálmi EEG, EKG, EMG a pozíciami tela snímanými opäť prostredníctvom počítača. Ďalšou zaujímavou zložkou boli neprestajné mimovoľné pohyby ramena, ktoré iniciovali dva svalové stimulátory a počas celého predstavenia menili elektrické napätie v svaloch ramena. Na pravej ruke mal Stelarc pripevnenú tzv. tretiu, kovovú ruku. Dokázala sa otáčať až o 290 stupňov a iniciovali ju impulzy EMG svalov na nohách a na bruchu. Ruka bola schopná veci uchopiť, držať, obrátiť a pustiť. Počas celého predstavenia snímala Stelarc videokamera pripevnená na industriálnom ramene s piatimi otočnými kĺbmi. Naprogramovaný pohyb umožňoval na projekčnom plátne detailnejšie vidieť vzťah medzi pohybom tela a svetelnými, zvukovými či kinetickými reakciami. V jednej časti predstavenia bolo video prepnuté na interaktívny modul a zdrojom impulzov pre pohyb kamery boli ortuťové snímače

na hlave a na ramene, ktoré slúžili ako indikátory pre polohu tela. Endoskop (vnútorný pozorovateľ) zavedený do žalúdka a napojený na veľkoplošnú videoprojekciu poskytoval živé, interné obrázky žalúdka, ktoré sa zväčšovali, komponovali a utvárali choreografie pohybom Stelarcovho tela.

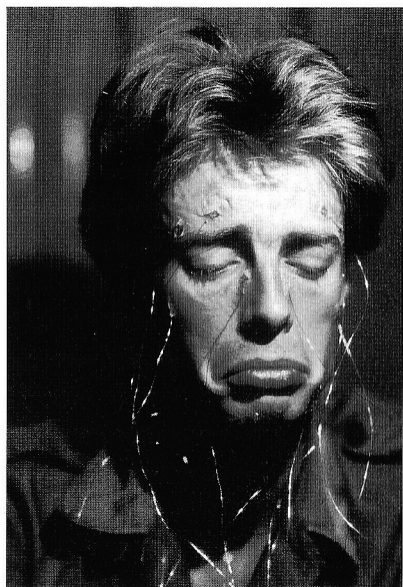
Po piatich rokoch sa Stelarc vrátil s novým projektom *Parazit (Parasite)*. Jeho telo a tretia ruka boli napojené na internet a účastníci v reáli ním mohli manipulovať prostredníctvom systému svalových stimulátorov. Predstavenie sprevádzal zvuk piestov akcelerátorov a reflexných senzorov, ktoré pohybovali prstami a kĺbmi, ale aj hudba z internetovej siete, ktorú si namixovávalo pohybujúce sa telo. Na sympóziu Stelarc odmietal interpretáciu svojej performancie ako „mechanickej marionety“. Uprednostnil koncepciu, podľa ktorej je jeho telo hosťiteľom pre parazity prichádzajúce z internetovej siete. Tieto parazity dávajú „choreografiu“ Stelarcovmu pohybu, pričom vizuálne príznačnejšie sú manipulácie s väčšími svalmi ako bicepsy, deltové svaly, plecia a ohyby v kolenách. V performancii cyborg/Stelarc selektuje, ktorého účastníka internetu nechá manipulovať svojím telom. Niekedy prostredníctvom videoprenosu cez internet nadväzuje s divákmi rozhovor.

Zlatú Niké za interaktívne umenie na *Ars Electronica 1997* v Linzi získal projekt Toshia Iwai *Hudba hrá obrazy x Obrazy hrajú hudbu (Music Plays Images x Images Play Music)* - interaktívny multimedialný projekt, ktorý počítačovo vizualizoval hudobnú produkciu klavírneho majstra Ryuichiho Sakamota. Klavirista pri bežnej hre vytváral cez počítač dynamické, geometrické elementy, ktoré sa premietali na plátno za klavírom. Opačne fungovala hra na klavíri pomocou geometrických útvarov, ktoré počítačovou myšou umiestňoval Iwai na klaviatúru. Dynamiku geometrických útvarov na plátne kopírovala počítačom riadená hra na klavíri.

Američan Matt Heckert počas svojich vizuálno-akustických počítačových performancií zámerné nepoužíva sampliny ani prednahraté pásy a každý jeho akustický a vizuálne brutálny stroj musí mať variabilný rozsah alebo rytmus. Pohyb apokalypticky vyzerajúcich objektov riadi počítač a všetky zmeny v zadaniach produkujú iný finálny zvuk. Hučiace a pohybujúce sa stroje vytvárajú auru mystiky nad inteligentnými a vedecky vyzerajúcimi prístrojmi. Rýchlosti otáčania sa dajú kontrolovať počítačom oveľa efektívnejšie a rýchlosti prepínania sú neporovnateľné s manuálnymi. Za hrajúce stroje v projekte *Mníchovská samba (Münich samba)* získal Heckert ocenenie Zlatá Niké v sekcii digitálna hudba.

Biomechanická interaktívna šou *Čas vypršal (Time is up)* znamenala večer strávený v „hypersúťaživom stave mysle“ formou športových hier. Šou bola otvorená publiku po celodennom intelektuálnom maratónom sympóziu, surfovania v internete a analyzovania umeleckých konceptov vo vystavených prostrediach. Cyklistické preteky, rotujúce bicyklovanie s virtuálnou prilbou boli útokom na chabnúcu telesnú schránku mladej počítačovej generácie. Zaujímavá bola realizácia známej počítačovej hry, ktorá bola prerobená na fyzicky náročnú hru vyžadujúcu si kondíciu a koordináciu končatín.

Príznačlivý bol príspevok Huga Harryho s názvom *Mechanizmus výrazov ľudskej tváre ako médium*



Hugh Harry: Mechanizmus výrazov ľudskej tváre, 1997

interaktívneho umenia (On the Mechanism of Human Facial Expression as a Medium for Interactive Art). Ak chceme dokázať vyvinúť počítačom kontrolovanú choreografiu tela, musíme rozumieť významom jeho rôznych pohybov. Komunikačný význam svalových kontrakcií je najdôležitejší pre ľudskú tvár. Hugu Harry predstavil možnosti vyvolávania mimiky ako reprezentanta emocionality pripojením signálov so silou 30 voltov na základné svaly tváre. Výskum umožní analyzovať kombinácie svalových pohybov a ich prostredníctvom realizovať „tvárenie sa“ budúceho cyborga, ktorý bude môcť pomocou svalových kontrakcií dávať najavo svoj smútok, strach, znudenie, radosť, bolesť, iritáciu alebo lásku a agresivitu.

AE 1998

„INFOWAR-informácie vyvolajú vojnu“ bolo základnou tézou AE v roku 1998. Znamenala vyrovnávanie sa s radikálnym nástupom dnes už reálne pôsobiacej niekdajšej utópie zo 70. rokov, a síce s vplyvom informácií na kontrolu idndivídua a nárastom vedúcej globálnej sily.

Za touto tézou sa schováva nielen oficiálna politika vlád, korporácií, vojenská služba a pod., ale aj antiglobalizačné trendy, či už sú to hackeri, alebo informační špekulanti na ázijskom finančnom trhu, ktorí používajú produkty informačnej globalizácie „proti“ ich tvorcom.

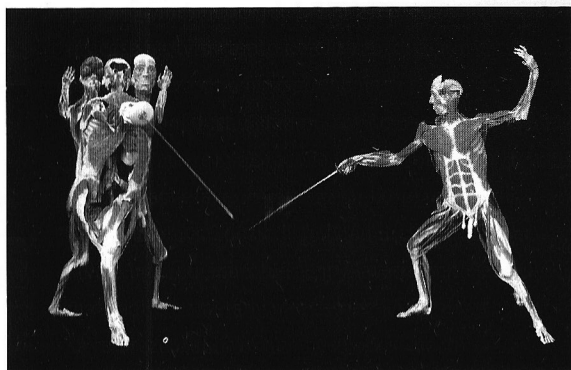
Sympóziu na AE upriamilo pozornosť na spektrum dôsledkov informačnej spoločnosti, pričom nešlo o sféru vplyvu techniky, ale o násilné a radikálne zmeny v spoločnosti. Sprievodné umelecké projekty na tomto ročníku predpovedali nárast a rozmach projektov založených na reflexii sociálneho výskumu (nie striktno vedeckého, ale umeleckého). Projekty predstavovali experimentálnu platformu na prezentáciu networkových koncepcií a umelcov, ktorých aktivity ležia primárne v nemateriálnej komunikačnej sfére digitálnej siete. Festival dokonca predstavil umelecky pretavené hackerské produkty.

AE 1998 s predstihom formulovala dobu, definovala nové priestory a načrtla nové problémy, akými sú ideologické tendencie využívania nových médií. Potvrdila už v roku 1995 predznamenané charaktery budúcich projektov webu, internetu a e-mailu, ktoré prekračujú čisto umelecké idey a vchádzajú do verejného priestoru rozmáhajúceho sa v sieti. Využitie nových médií podľa Andrewa Rossa prebieha v troch hlavných politicko-kultúrnych pozíciách aktívnych na globálnej úrovni: radikálny nehumanizmus, radikálny technologizmus a radikálny ekologizmus. Prvý obsahuje

hypotézu, že sa musia používať nové technológie, aby sa posilnila pozícia človeka, aby sa zvrátil entropický proces súčasnej spoločnosti (t.j. súvisiaci s nevyhnutnosťou zániku spoločnosti) prezentovaný utopickým humanizmom. Radikálny technologizmus má pragmatický charakter a je založený na alternatívnom alebo antagonistickom využití nových technológií, zahŕňajúc momenty dnešnej kyberkultúry vrátane hackerov. Radikálny ekologizmus je spojený s ekologickým hnutím a rolou technokultúry v dynamicky sa rozvíjajúcej spoločnosti s ohľadom na prítomnosť koncepcie umelej inteligencie a jej možné implantovanie do siete inteligencie ekosféry. V týchto intenciách sú nové umelecké projekty priamo alebo nepriamo súčasťou, resp. protipólom sociálnej štruktúry a vnútornými reláciami a elementmi v systéme. Majú sociálny cieľ, sú spôsobom verejnej interakcie s politicko-sociálnymi konotáciami v sieti. Sú často provokatívne, aby pôsobili viditeľnejšie, očakávajú reakciu a v sieti umeleckej komunikácie podporujú nárast kritického myslenia, ktoré zase podporuje rast individuality, a novou formou komunikácie prispievajú k vytváraniu názorovej protiváhy. Interaktívne projekty dávajú nezvyčajnú možnosť divákovi a verejnosti zvyšovať svoju skúsenosť, podporujú individuálne názory a formujú upevňovanie demokratického myslenia v komunikácii.

AE 1999

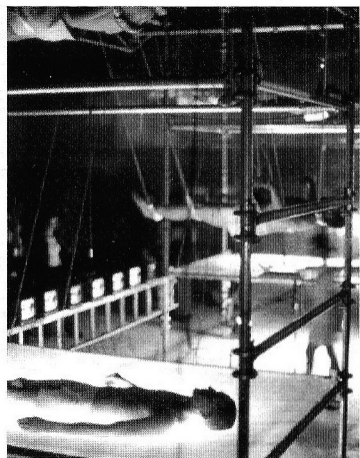
V tomto roku sa do pozornosti festivalu AE dostala biológia, ktorá sa vo forme genetického inžinierstva prezentovala už v roku 1992. Sympóziu sa venovalo biotechnológiám, regenerácii tela, možnostiam meniť a implantovať nové fragmenty DNA do pôvodného reťazca, novým bunkovým technológiám. Na sprievodnej výstave divákov najviac priťahovali plastináty



Gunther von Hagens: Svety tiel, výstava, 1999

Güntera von Hagensa. Skutočné telá mŕtvych ľudí boli silikonizované a duchampovsky rozfázované na rezy telom s odkrytou svalovou hmotou a tieto figúry boli umiestnené do pozícií šermiárov, šachistov a pod. Múzejno-medicínska inštalácia tiel však bola vizuálne príťažlivá a diskusie predkladali otázku, kde sú hranice medicíny, a či exponáty, alebo celá expozícia presahuje do výtvarného umenia. Databanka prameňov vlasov významných osobností bola vystavená v rámci projektu *Gene Genies Worldwide*.

Multimediálna performance [Multiple Dwelling] skupiny Fakeshop prezentovala techno-medicínske laboratórium, ktoré monitorovalo performerov ako konštrukcie troch oblastí biomedicíny,



Fakeshop: [Multiple_Dwelling],
performancia, 1999

sci-fi a počítačov. Bola to paravedná špekulácia, imitácia hospitalizácie a transplantácie, prezentácia tiel bez orgánov, ktorá navodzovala traumatizujúce témy vedeckej smrti človeka.

Harwood a Mongrel vystavili v projekte *Etnické odfarbovanie* (Ethnic Bleaching) kombinatorickú vizualizáciu výmeny kože u rôznych pohlaví a rás. Táto schéma vytvárania nových rasových hybridov poukazuje na možné defekty manipulovanej genetiky, prezentuje budúce možné kombinácie multikultúrnych symptómov s apelom na možnosť cielenej genetickej vojny proti špeciálne vytypovaným skupinám, ktoré parafrázovala možnosťou umelej produkcie budúcich kybernárodov.

Väčšina projektov mala

znalosti vo vedných

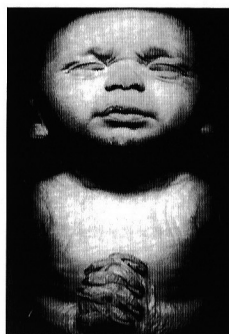
odboroch, ale svojimi prezentáciami neupútavala, divák si pripadal ako vo výskumnom ústave medicíny a biológie, a biele plášte vážne pracujúcich vedcov v laboratóriách postavených priamo na výstave divákov odrádzali od interaktívneho vstupu.

Samotná súťažná časť však priniesla zaujímavé interaktívne inštalácie.

Zlatú Niké si odniesla Lynn Hershmanová, označovaná za najvplyvnejšiu ženu pracujúcu v nových médiách, za dielo *Iný stroj č. 3* (The Difference Engine # 3), pri ktorom využila architektúru Múzea médií ZKM v Karlsruhe ako trojdimenzionálnu predlohu a návštevníkov múzea ako interface (styčné body). Divák pohybujúci sa v inštalácii virtuálnej reality na AE bol projekciou prenesený na plátno v reálnom ZKM, takže sa tu zrkadlovo prelínali dva

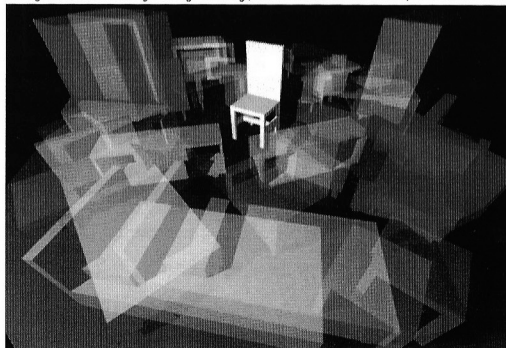
odrazy, z internetu do reálneho prostredia ZKM a zo ZKM do kyberpriestoru.

Perry Hoberman vytvoril v projekte *Systémy údržby* (Systems Maintenance) funkcionalistický nábytok v troch verzách: ako zmenšený model inštalovaný na podstavci, v reálnej veľkosti na otáčajúcej sa podlahe a virtuálny v počítači. Všetky tri prostredia sa videom snímali a súčasne projektovali na plochu v galérii. Divák mohol voľne



Anita Gratzner: Bez času,
digitálna tlač, 1999

Perry Hoberman: Systémy údržby, interaktívne umenie, 1999



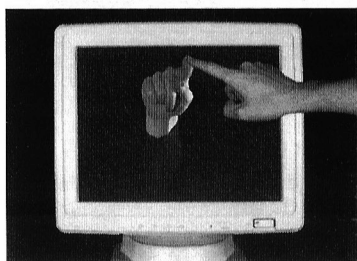
pohybovať všetkými troma sústavami nábytku, či už v modeli, reáli, alebo v počítači, a vytvárať výslednú harmóniu. Mohol sa tiež pokúsiť o spojenie všetkých troch pohľadov do jedného celku. Táto inštalácia bola pripravená za pomoci organizácie V2 v Rotterdame, bola vystavená aj na výstave Perspektíva v Budapešti a inštaláciu s jedným kusom nábytku mala možnosť urobiť aj slovenská dvojica LENGOW & HEARTMEYES na výstave Rosenbergovho múzea vo V2 v Rotterdame.



Christa Sommererová/Laurent Mignonneau: HAZE Express, interaktívne umenie, 1999

Zvukové kreatúry (Soundcreatures) Kouichiroua Eta sa prezentovali zároveň na webstránkach aj v reálnej inštalácii. Na ohraničenej ploche sa pohybovali inteligentné roboty vydávajúce zvuk a schopné detekovať prekážky a partnerov pomocou zvuku. Pri stretnutiach sa zvukové signály vyhodnocovali a každý robot si zo stretnutia odniesol istú zmenu svojho zvukového signálu. Častejšie zmeny nakoniec úplne zmenili základný zvuk robota.

Športovo a herne zaujímavá bola inštalácia autorov B. Keaysa a R. MacNeila metaField Maze. Veľká podlahová počítačová obrazovka so senzormi miesta a dokonca aj sily tlačenia na podlahu poskytovala hráčovi možnosť posúvať virtuálnu loptu v labyrinte a nechať ju spadnúť do fiktívneho otvoru. Guľa na obrazovke akoby využívala virtuálnu naklonenú rovinu, ktorá vznikne, ak nohou pritlačíme na obrazovku.



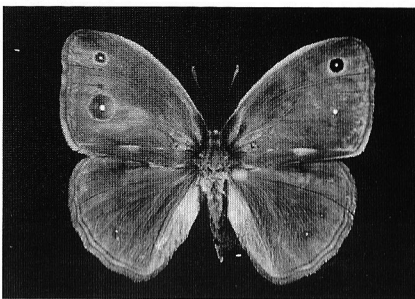
Anna Andersová: Dotyková obrazovka, interaktívna počítačová videoinštalácia, 1999

Obdobne na princípe dotykovej obrazovky bola postavená inštalácia Ch. Sommererovej a L. Mignonneaua HAZE Express evokujúca pozeranie cez okno pri ceste vlakom, ktoré si môžeme spríjemňovať akusticko-vizuálno-abstraktnými obrazcami.

Interaktívna inštalácia A. Andersovej Dotyková obrazovka (Touchscreen) využívajúca infantilnú gagovú videokomunikáciu s divákom cez dotykovú obrazovku bola natoľko divácky príťažlivá, že sa stala na celý rok súčasťou expozície Centra AE.

Pred budovou CENTRA AE bol inštalovaný asi 15 m dlhý mostík s pohyblivými doskami na podlahe. Ak človek stúpil na dosku, senzor to zachytil a cez internet poslal informáciu do Budapešti, kde bol na verejnom priestranstve inštalovaný obdobný mostík, na ktorom sa príslušná doska nadvihla. Fungovalo to obojsmerne, a tak vznikali zaujímavé komunikačné dialógy medzi návštevníkmi AE a obyvateľmi Budapešti. Tento projekt BUMP bol následne niekoľkokrát vystavený alebo formou videa odprezentovaný na mnohých prehliadkach internetového interaktívneho umenia v Európe.

Tému festivalu dostatočne prezentuje jeho názov NEXT SEX. Festivalové sympóziu na túto tému sa zaoberalo zmenami ľudstva vo vzťahu k pohlavnému životu, umelému oplodneniu, inseminácii, mimotelovému oplodneniu, vynájdeniu umelej placenty, klonovaniu ľudských embryí a pod. Kládlo si však aj sociálne otázky ako vývoj zmien partnerských vzťahov, premena roly pohlaví v spoločnosti, jednopohlavné manželstvá, zmena vzťahu k plodnosti ako prvku obmedzujúceho individualitu, názory cirkví na zmeny vzťahov medzi partnermi, vývoj postojov spoločnosti k homosexualite v priebehu posledného storočia alebo širšie koncipovaná história nereproduktívneho sexu heterosexuálnych primátov, a teda aj človeka. Všívalo si aj právne aspekty, ako je inštitút ochrany detí alebo radikálnejšie názory reprezentované sponchybním privilegiiu genetického rodičovstva. Sprievodná výstava projektov na tému sympózia nadväzovala, ale ju neilustrovala.



Marta de Menezesová: Príroda?, 2000

Aktuálnu otázku, čo ešte môže byť umením, v tejto súvislosti nastolila Marta de Menezes projektom *Príroda? (Nature?)*, ktorý predstavoval genetické manipulácie s motýľmi, výsledkom ktorých boli nové štruktúry na krídlach. Každý modifikovaný motýľ sa od iného líšil, až napokon následnými genetickými samoreguláciami v reprodukčnom procese motýľov tento defekt zmizol a príroda sa sama so zásahom vysporiadala.

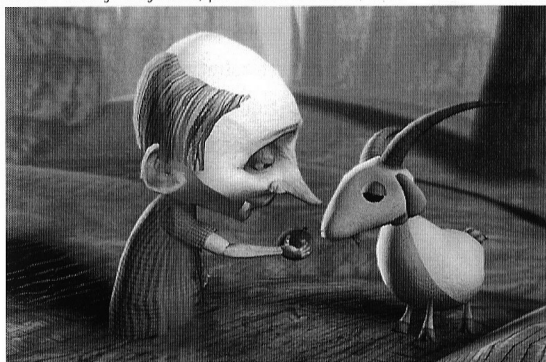
D. Huber, H. Razenbacher: Klony, digitálna tlač, 2000



V podobnom duchu manipulácií boli veľkorozmerné (8 x 3 metre) počítačové tlačie D. Hubera a H. Ranzenbachera *Klony (Klones)*, ktoré pracovali s potenciálnymi dôsledkami genetického inžinierstva a manipulácií s ľudským materiálom. Vizuálny materiál je zameraný na partnerské vzťahy, ktoré sa tu prezentujú v extrémnych odchýlkach pohlavných ústrojov od vaginopenisovej análnej autopenetrácie cez dvojevaginálne a trojpenisové pohlavné ústrojenstvo až po zrastenie pier s bradavkou, prípadne jazykov oboch partnerov. Mnohé projekty sa týkali nového vnímania a praktizovania sexu, ktoré umožnili nové médiá. *Digitálny denník (Digital Diary)* Natache Merritovej ukazuje posadnutosť robiť si poznámky a zápisky digitálnou kamerou, ktorá jej umožňuje realizovať dlhodobý projekt sebafofotenia. Cyklus predložených

dokumentárnych fotografií je tým najintímnejším umeleckým denníkom, síce antierotickým, ale zato dáva dosť perverznú výpoveď o umelkyni. Kurátorky R. Royová a A. Stanleyová predstavili MIX - newyorský festival lesbických a gayských experimentálnych filmov, ktoré zobrazujú našu spoločnosť ako výsledok permanentnej prítomnosti sexu na obrazovkách TV, v internete a dokonca aj jeho všadeprítomnosť vo verejnom priestore. Projekt *Sociálny klub (Social Club)* umožnil prítomným divákovi spoznať „ľudskú bytosť vo veku svojej technickej reprodukovateľnosti“ a stráviť tri rôzne spoločenské večery, v ktorých hlavnou témou bol sex. Reálna peepshow bola pochopená ako hra medzi satisfakciou, voyeurizmom, bezpečnou vzdialenosťou, ako úsilie odhaliť oveľa tajomnejšie než je nahota, úsilie „inak“ spoznať „pantomimujúcu“ dámu, zistiť, kde býva, odkiaľ je, a hlavne kým je a ako žije bez „erotickej masky“. Druhé podujatie umožnilo včleniť sa do prehliadky krásy a hľadania ideálu „90 - 60 - 90“ vo veku od 17 do 24 s výškou 172 cm a tretie podujatie umožnilo zoznámiť sa so sex-migrantami ženského pohlavia, „ktoré síce neovládajú nemčinu, ale vynikajúco ovládajú reč tela“.

Jakub Pistecky: *Maly Milos*, počítačová animácia, 2000



príbeh, česká angličtina, česká poetika. Staré príbehy v novom animačnom šate predstavili v Čer-

Fred Raimondi/Digital Domain:
Neviditeľný človek v leviskách, vizuálne efekty, 2000



V sekcii počítačovej animácie pred hollywoodskými filmami (*Toy Story 2*) získal Zlatú Niké animovaný film Kanáda, českého emigranta Jakuba Pisteckého (1975), ktorý spojil počítačové možnosti, tradičné animačné postupy a vynikajúci príbeh do celku, ktorý zhotovil ako svoju ročníkovú prácu na univerzite. Film *Maly Milos* je evidentne českého charakteru a narába s tradičnými signifikantmi, český

venej čiapočke (*Au loup!*) J. Hemez a S. Rey, ktorí sa na základe príbehu bratov Grimmovcov zaoberajú pedofilnou kriminalitou. Ďalšou ocenenou animáciou bol snímok Denisa Bívoura *Mucha domáca (Musca domestica)*, v ktorom sa dramaticky vyvíja situácia v domácej kuchyni, keď človek zabije nepríjemne dotieravú muchu a so slasťou zje chlieb, nevediac, že medzitým tá istá muchu vniesla doň

vajčka. Expesívnejšie obrazy podčiarknuté sivo-sivou farebnosťou nechávajú diváka rozhodnúť, kto je víťaz a kto porazený. Na festivalovej prehliadke hyperrealistické animácie (Charlotte Manningová: Pomaly jazdiaci krab - Lowrider Crab) striedajú vizuálne pôsobivé meditácie (Yasuo Ohba: Zen), vizuálne efekty produkované pre filmové štúdiá a reklamné spoločnosti (Fred Reimondi: Neviditeľný človek v leviskách - Levi's Invisible Man) striedajú hlboké príbehy s environmentálnym protestným vyznením, akým bol pohnutý osud slona, ktorý skokom z mrakodrapu dobrovoľne odovzdal svoj život ako odkaz a výkričník nad tragickým osudom dvojho druhu, ako protest proti konaniu človeka voči prírode (Steve Katz: Protest).

Zlatú Niké za netart získal projekt <http://www.well.com/user/Neal/> Neala Stephensona, oveľa zaujímavejším sa však javil interaktívny komunikačný architektonický sieťový projekt Telezóna



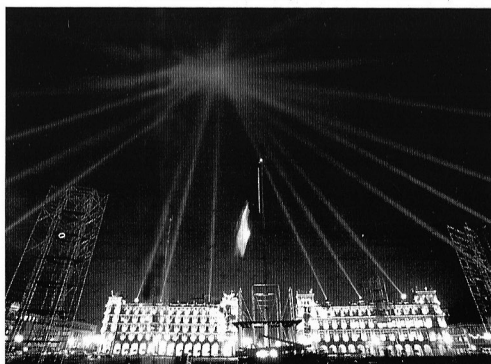
Telezone Team: Telezóna, 1999

(TeleZone) skupiny Telezone Team, tele-robotická umelecká inštalácia, ktorá konštruuje urbánne technoprostredie pomocou inštrukcií prijímaných cez internet a reálne ukladá „legové“ kocky na ploche 2x2 metre pomocou mechanických industriálnych robotických systémov. Samoorganizujúci systém a participácia rôznych subjektov vytvárajú a podčiarkujú individuálny prístup v sieti tvoriacich jednotlivcov v protipóle k masovej architektúre agresívne zasahujúcej do reality. Zlatú Niké za interaktívne umenie získal projekt Rafaela Lozana-Hemmera

Vektorová úroveň (Vectorial Elevation), využívajúci 18 xenonových bodových reflektorov nad centrom Mexico City ovládaných cez internet. Návštevník webovskej stránky si mohol vytvoriť efemérnu svetelnú skulptúru viditeľnú v okruhu 15 km, počítača ju zrealizoval, fotograficky zdokumentoval a založil do archívu.

Terminály k tomuto projektu boli k dispozícii na verejných priestranstvách, v knižniciach a múzeách po celom Mexiku a účastníci pochádzali z viac ako 50 krajín sveta. Svetlomety asociujú autoritatívne režimy a tento projekt umožňoval využiť ich ako symbol militantnosti a ponižovania individuality. Verejnosť tak dostala možnosť pohrať sa s týmito symbolmi.

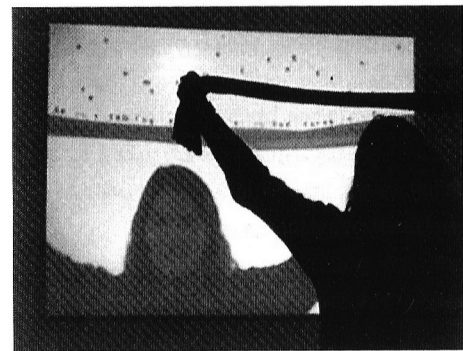
Raffael Lozano-Hemmer:
Vektorová úroveň, interaktívne umenie, 2000



TEXT A NOVÉ MÉDIÁ

Ďalšie interaktívne inštalácie mali jedného spoločného menovateľa a tým bol text. Tvorili samostatnú subvýstavu na festivale. Autor koncepcie výstavy *Tlač na obrazovke (Print of Screen)* Heimo Ranzenbacher, vedomý si istého postavenia typografie, vizualizácie textu v dejinách umenia 20. storočia, siaha po koreňoch a odkazuje na práce ruských futuristov a dadaistov, ako aj neskoršie uplatnenie písma a lingvistických symbolov, ktoré systematicky oscilujú v prácach konkrétnej poézie korešpondujúcej s vizuálnou poéziou v grafickej tvorbe a plastike v 60. rokoch. S nástupom počítačov, nových programov a matematických a CAD programov v 80. rokoch sa mnoho umelcov vo svojej tvorbe venovalo práve spojeniu textu s matematikou a definovaním vektorových súradníc sa snažili vizuálne deformovať, kumulovať a dekomponovať slovo. Dokonalejšími programami sa architektúra písma zdokonaľuje a vytvárajú sa predpoklady na interaktivitu a animované plynutie zmien textu. Zdá sa, že slovo a písmo má čo povedať ako tvorcom, tak aj divákovi i dnes. Obsah slov je síce individuálny pre každého interaktívneho diváka, ale, ako sa zdá, dnes sa používajú nepatetické slová, slovné hračky, banálne, znudené alebo vulgárne slová oproti slovám honosným, s veľkými posolstvami a odkazmi, ktoré patria už asi dejinám. To dokazujú aj divácke prístupy k nižšie uvedeným interaktívnym inštaláciám.

Jedným z najpopulárnejších projektov bol diaľkovo ovládaný mobilný robot *GraffitiWriter*, ktorý je určený na sprejovanie textu na verejných priestranstvách, na uliciach pre umelecko-aktivisticko-angažované podujatia. Vysoká rýchlosť pohybu mobilu, riadeného vysielačkou, umožňuje dynamic-



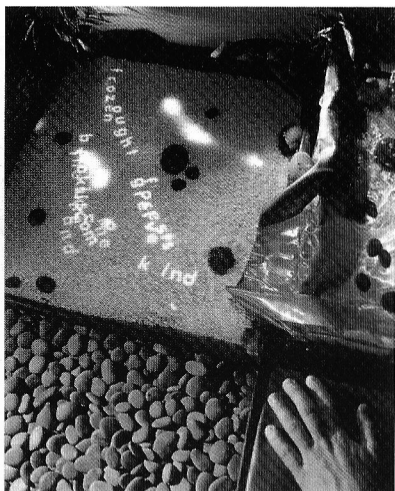
Camille Utterbacková/Romy Achituvová: *Textový dážď*, interaktívna inštalácia, 2000

ké využite na zásah do urbánneho prostredia prostredníctvom textov, ktoré si na malej kalkulačkovej klávesnici navolíte a text odošlete. Počítačovo riadené a ovládané batérie sprejových plechoviek pri pohybe zanechávajú za sebou zvolený text. Tento prístroj vyvinula skupina asi 30 anonymných nezávislých umelcov (*The Institut for Applied Autonomy, USA*) s cieľom vyjadriť svoje názory formou textových grafitov hlavne na mestských komunikáciách.

Interaktívna počítačová inštalácia *Textový*

dážď (Text Rain) od C. Utterbackovej a R. Achitovej bola nevtieravo hravá. Na veľkoplošnom videu videl divák padajúce písmená, ktoré tvorili text. Čitateľnosť fragmentovaných slov neustále padajúcich ako dážď bola nemožná, každý divák však po čase interaktívne vstúpil do priestoru medzi plátno a projektor, čím vytvoril vlastný tieň. Text sa na kontúrach tieňa začal zastavovať, a tak vznikali z dažďa písmen prvé slová. Úsilie zachytiť čo najviac slov, poskladať z nich vety a prečítať si svoju vlastnú kombináciu slov, a tak si vytvoril individuálnu „báseň“, nútila divákov k fyzickému vstupu do diela od svojských gest až k tieneniu obrazovky celým telom alebo šatami. Inštalácia

bola fyzickým dialógom medzi chuťou spoznávať text a ochotou naučiť sa pohybovať pred obrazom. Pohyb divákov pripomínal príjemné pohrávanie sa s padajúcim snehom alebo dažďom, ktorý nám ostane na pleciach, dlaniach, tvári alebo na katalógu z výstavy. Tieto pohyby tela, ktoré každému od detstva spôsobujú radosť, prirodzene a ľahko vťahujú diváka do hry a stierajú hranicu medzi reálnym a virtuálnym. Text ako vizuálny reprezentant jazyka alebo virtuálneho sveta sa symbolicky zastavuje na špičke jazyka a takto vzniká okamihový a plynúci obraz ako konceptuálny komiks.



David Small/Tom White: Interaktívna poetická záhrada, interaktívna inštalácia, 2000

Interaktívna poetická záhrada (An Interactive Poetic Garden) D. Smalla a T. Whitea pracovala na podobnom princípe. Na podlahe bola nainštalovaná miniatúra perzskej záhrady s tečúcou vodou, ktorej pohyb formovali na dne položené kamienky. Zhora sa premietal poetický text, ktorý akoby vyvieral pri fontáne a sledoval dráhu tečúcej vody. Keď tečúce slová narazili na kameň, zmenili dráhu. Ak ich divák zastavil rukou, slová sa začali kumulovať a neustále vyvierajúci a tečúci text umožňoval fragmentárne čítanie. Programátorsky to bolo riešené tak, že každé písmeno sa spájalo s vedľajším iba v jednom bode, a to umožňovalo, aby písmená neustále tvorili slovo, ale zároveň mohli voľne kopírovať pohyb vln. Na tento projekt bolo preto potrebné vyvinúť špeciálny tečúci dynamický a topografický layout,

ktorý udržal medzery medzi písmenami počas celého tečenia od prameňa až po záverečné jazierko. Jedna z najvýznamnejších dvojíc interaktívnych počítačových inštalácií v histórii festivalu AE Ch. Sommererová a L. Mignonneau predstavila svoje nové dielo *Životné priestory II (Life Spacies II)*. Inšpirovaní textami Noama Chomského a na základe myšlienky použiť jazyk ako genetický kód a transplantovať slová alebo vety do vizuálnej formy, autori vytvorili interaktívny systém, virtuálne prostredie na reprodukovanie umelého života vo forme 3D kreatúr transformovaných z textového odkazu písaného na klávesnici pred veľkoplšnou obrazovkou. Na premenu použili softvér tzv. „text pre/od editora“, ktorý na základe charakteristík a syntaxe priradí špecifické parametre dizajnu kreatúry, obdobne ako sa to deje s genetickými kódmi v prírode, ktoré ovplyvňujú formu, textúru, farbu a počet končatín. Kreatúry podliehajú vývoju, arteficialnej reprodukcii, pričom jedine ďalšie texty môžu vytvoriť iné kreatúry, ktoré ovplyvnia zmeny v tomto virtuálnom bioprostredí. Písaný text je primárnym zdrojom (genetickej) informácie.

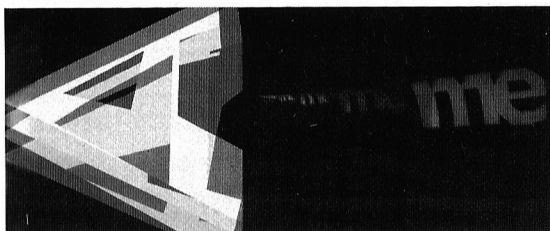
Kenji Komoto vytvoril v projekte *BIT-ové listy (Letters of BIT)* interaktívnu hru so slovami, nedorozumeniami, konotáciami a viacvrstvosťou lingvistických významov a znakov.

Skupinový projekt *dominoa* je slovná internetová hra s textami z kníh rakúskych autoriek, ktoré sa

dajú skladať ako domino. Texty majú svoju charakteristickú vizuálnu podobu a hráč si môže vybrať variant podľa toho, či je logicky, alebo vizuálne orientovaný (www.servus.at/dominoa).

V projekte Talmud D. Smalla a T. Whitea sa úryvky z talmudu graficky a vizuálne zaujímavo prelínajú s textami moderného francúzskeho filozofa E. Lévinasa, ktoré uvádzané úryvky súčasne komentujú. Vizuálne prelínanie oboch textov zároveň znemožňuje čítanie, vzniká textová hmla podporená pohybom textu, rozostrovaním a kontinuálnymi typografickými zmenami; medzi riadkami jedného textu plynie druhý text, čo vyžaduje koncentráciu a fyzickú námahu, ktorá je zase v protiklade k intelektuálnej námahe.

J. E. Lewis a A. Weyers uviedli Aktívny textový projekt (Active Text Project), ktorý s odkazmi na konkrétnu poéziu 60. rokov a na jej dadaistických a futuristických predchodcov ako základných participiентов produkcie významu vizuality textu



Jason E. Lewis/Alex Weyers: Aktívny textový projekt, interaktívna inštalácia, 2000

prehovoril aktuálnym jazykom pomocou nových technológií. Tento ocenený interaktívny projekt umožňuje v prvej fáze napísať text, voľiť farbu, veľkosť, font a v druhej fáze si divák môže pomocou MIDI klávesnice určiť zvuky, pohyby a dynamiku celej prezentácie textového organu, ktorý je hudobným a vizuálno-textovým eventom, environmentom, ale v konečnom dôsledku príjemným tvorivým prostredím schopným vziať akéhokoľvek diváka, ktorý svoj privátny odkaz, citovo blízku vetu alebo intelektuálnu slovnú hru vytypuje a potom si urobí „textovo-zvukovú“ privátnu párty oscilujúcu medzi digitálnymi grafitmi a digitálnou konkrétnou poéziou.

Obdobné spojenie atribútov hudby a vizuálnosti ukázal projekt Dakadaka autorov C. Raesa a G. Levina, ktorých záujem sa sústredil na písanie ako formu perkusívnej akcie, ako formu rozprávania prostredníctvom prstov, ktoré obsahuje rytmus a gesto. Práve proces písania sa interaktívne vizualizuje do grafiky a akékoľvek slovo či veta sa mení iba na vizualizáciu dynamiky písania, frekvencie udierania do kláves. Text mizne, stráca sa a prestáva byť podstatný. Čo ostáva, je stopa po geste, po zamyslení a naopak po energickom rozpochybovaní prstov na klávesnici.

Čo povedať na záver? V tomto texte som sa snažil priblížiť v niekoľkých projektoch, ktoré boli v rámci posledných piatich rokov prezentované na AE, rôznorodosť tém, prístupov a hlavne možnosti využitia nových technológií, ktoré sa už dnes neobmedzujú len na detektory pohybu a priemyselne kamery, videoprojekciu na objekty a podobne. Tieto inštalácie možno zohrávajú svoju úlohu, ale koncepcie sú anachronické. Akokoľvek môžeme byť kritickí k novej tvári AE, faktom ostáva, že projekty predznamenávajú svojich následníkov, ukazujú „avantgardné“ prístupy k tvorbe v médiu, ktoré veľmi rýchlo starne, ale ktoré sa o to rýchlejšie vyvíja.