

# PROFIL

1-2 '95

SÚČASNÉHO VÝTVARNÉHO UMENIA  
CONTEMPORARY ART MAGAZINE

KYBERNETICKÝ PRIESTORA

PRE TELO, INTELEKT A DUŠU

UMENIE A VIRTUÁLNA REALITA

ARS ELECTRONICA

LA BIENNALE DI VENEZIA 1895 - 1995

ROZHOVOR S JOZEFOM JANKOVIČOM

TRHLINA V PRIESTORE

FRAGMENTY Z OKRAJA

GALERIE RUDOLFINUM V KONCEPCII PETRA NEDOMU

ZATOULANÝ PES

ROZHOVOR S CHARLOTTOU KOTÍKOVOU,

KURÁTORĀOU VÝSTAVY LOUISE BOURGEOIS

WHITNEY BIENÁLE

SKICA O JUVENÍLIÁCH RUDOLFA FILU

# PROFIL

1-2 '95 SÚČASNÉHO VÝTVARNÉHO UMENIA  
CONTEMPORARY ART MAGAZINE

- 2 LUBA LACINOVÁ  
KÝBERNETICKÝ PRIESTOR  
PRE TELO, INTELEKT A DUŠU
- 10 STEPHAN BERG  
KEĎ SA OBRAZY UČILI LIETAŤ  
UMENIE A VIRTUÁLNA REALITA
- 16 MARTIN ŠPERKA  
ISEA'95 MONTREAL
- 20 MICHAL MURIN  
ARS ELECTRONICA
- 28 LA BIENNALE DI VENEZIA 1895 - 1995
- 32 MÁRIA HLAVAJOVÁ  
NENÁPADNE DO DEJŇ
- 44 JANA GERŽOVÁ  
NÁRODNÉ PAVILÓNY
- 54 APERTO 95?
- 56 ANKETA BIENÁLE BENÁTKY
- 75 BIENÁLE JE IBA JEDNA Z MNOHÝCH  
MINULÝCH A BUDÚCICH VÝSTAV  
/ROZHOVOR S J. JANKOVIČOM/
- 83 DER RISS IM RAUM - TRHLINA V PRIESTORE
- 83 PAVEL LIŠKA  
KONFRONTACE UMĚLECKÝCH POZIC
- 86 PŘÁTELSKÁ, KRITICKÁ I PROBLEMATICKÁ...  
/ROZHOVOR S MATTHIASOM FLÜGGEM/
- 88 IŠLO O VÝSTAVU, NEŠLO O SÚČET  
/ROZHOVOR S ADOU KRŇÁČOVOU-GUTLEBER/
- 92 NEBOL TO MÔJ OSOBNÝ VÝBER  
/ROZHOVOR S ANDOU ROTTENBERGOVOU/
- 94 VÝSTAVA JE UDEĽANÁ PRO BERLÍN  
/ROZHOVOR S JIŘÍM ŠVESTKOM/
- 100 STANOVISKO RIADITEĽA SNG,  
JURAJA ŽÁRYHO
- 103 JURAJ MOJŽIŠ  
FRAGMENTS Z OKRAJA
- 113 GALERIE RUDOLFINUM  
V KONCEPCII PETRA NEDOMU
- 118 MILOŠ VOJTĚCHOVSKÝ  
ZATOULANÝ PES
- 123 SÍDLA PAMĚTE  
ROZHOVOR S CHARLOTTOU KOTÍKOVOU,  
KURÁTKOU VÝSTAVY LOUISE BOURGEOIS
- 131 JUDITH E. STEIN  
ĎALŠÍCH 15 MINÚT UMENIA.  
REPORTÁŽ O WHITNEY BIENÁLE 1995
- 139 JURAJ MOJŽIŠ  
SKICA O JUVENILIIÁCH RUDOLFA FILU  
Z PRIPRAVovANEJ MONOGRAFIE  
VO VYDAVATEĽSTVE SLOVART

PROFIL súčasného výtvarného umenia • 1-2/1995 • Ročník V. • Vydáva Občianske združenie Kruh súčasného umenia Profil • **Séfredaktor - Editor-in Chief** Jana Geržová • **Zástupca Séfredaktora - Editor-in-Chief Deputy** Michal Murin • **Grafická úprava a DTP** Peter Sentelik • **Jazyková úprava** Ingrid Hrubaničová  
• **Redakčný kruh - Advisory Board** - Ján Bakoš, Ladislav Čarný, Daniel Fischer, Egon Gál, Jozef Kelemen, Juraj Mojžiš, Petr Nedoma, Jiří Olíč, Karol Pichler, Katarína Rusanáková, Peter Sykora, Štefan Šlachta  
• Adresa redakcie: PROFIL, Partizánska 21, 813 51 Bratislava • Tel: 0042/7/5313 624 • Fax: 0042/7/5333 154 • Lito: REPRO SOVA s.r.o., Bratislava  
• Tlač Express Print s.r.o. • Rozširuje Radomír Sakáloš s.r.o. - služby pre vydavateľov tlače, Vajnorská 136, 830 00 Bratislava (predplatitelia). Podávanie novinových zdie-  
lok povolené Riaditeľstvom poštovej prepravy Bratislava pošta 12, pod číslom 142/93. • Objednávky a reklamácie distribúcie vybavuje redakcia • Vychádza 4 čísla ročne  
• Cena výtlačku Sk 96,- • Predplatné na rok Sk 192,- • Registračné číslo: Ministerstvo kultúry SR 25/90 • IČO 178 535 • Bankové spojenie: SSS Bratislava mesto č.ú. 595  
649-019/0900 • Nevyžiadané rukopisy a fotografie redakcia nevracia. • Číslo bolo imprimované 11. 12. 1995

• MČ: 49494

# ARS

---

# electronica

Michal Murin

<http://www.ars.co.at/ars/>

Alexei Tylevich: Dead Air (Mind over Matter),

HW: SGI, SW: Wavefront, 1993, 3:00 min.,

všetky foto archív ARS ELECTRONICA



dejín ľudstva je nám viac než jasné, že ak centrum zohrá svoju úlohu, pozvoľna a plynule sa stane perifériou a centrom sa stane vzťahujúca sa periféria - iná lokalita. A práve takýto pohľad je univerzálny.

Ak uvažujeme v rozmere končiaceho sa storočia, keď sa deštruuje koncept dvoch vojensko-politických centier, centrum zglobálnieva a rotuje. Vo všetkom ďalšom sa centrum dobrovoľne atomizuje, vytvára funkčnú sieť, zemepisné súradnice sú nepodstatné. Informácie, vplyvy a impulzy sú nelokalizovateľné, resp. ich lokalizovanie je nepodstatné. Umelci sa rodia do komunikačnej siete, do Internetu, ktorý považujú za svoje rodisko, za svoje etnikum, za svoju dedinu. Z rodiny, domu, dediny, kasty či národa sa diferencujúci kód presúva na „in time-ových“ Internetistov, World Wide Web-istov. Splnil sa tak sen hippies (ktorí vlastne boli pri zrode konceptu osobných počítačov) o živote bez harníc, o surfovaní intelektu, o poletovaní v priestore fantastických novostí, informácií, zážitkov, o neustálom vzrušení z rýchleho poznávania, o neustálom chode zmien a v neposlednom rade až vizualizácii týchto zážitkov. Dnes vzniká nová sebavedomá a silnejúca subkultúra cyberpunkových maniakov, z ktorých niektorí budú umelcami. Pri transverzálnom kľzaní po kultúrach tohto sveta za účelom formulovania multikulturality si ich spolu s inými civilizačnými subkultúrami musíme všimnúť tak, ako vnímate iné národné tradície. Všetky lokálne svety sú neprehľadné pre cudzincov z iných lokálnych svetov.

E-mail, Internet vytvárajú globálnu dedinu, kde zaniká tajomstvo z nepoznania sveta za „kopcom, riekou či morom“, ak ovládate počítač. Pomocou „informačných diaľnic“ prechádzame suchou nohou cez more do neznáma, opakujúc Mojžišove kroky vpred, a dokážeme prejsť aj po hladine, ako to po ňom urobil Ježiš. Neznámo prestáva existovať, istota je v samoregulujucom sa organizme chaosu. Dokážeme sa prehrabávať v informáciách, prísvojiť si ich, nechce sa nám chodiť po múzeách, na koncerty, všetko si prezrieme v Internete, vypočujeme z reproduktorov, môžeme vstupovať umelcovi do počítača, kde má nascanované diela alebo vytvorené priestorové inštalácie a ak nás to zaujme, môžeme si dohodnúť schôdzku v jeho ateliéri. Mysleť cez počítač dokáže efektívnejšie cestovať ako naše telo. Nepotrebuje cestovať za informáciou.

Počas celého tohto storočia a hlavne na jeho konci sa umelec vzdáva identifikačného kódu svojho rodu, etnika, národa, vzdáva sa svojho ornamentu, ktorý by ho mohol lokalizovať - rovnaká masmediálna kultúra, spotrebné tovary, identické služby, vnímanie životného štandardu, coca cola, hamburger, oscarový film, futbalové zápasy, nový model auta, ideové koncepty, globálny duch doby, uniforma civilizácie a pod. Takže zatiaľ čo ľudoví umelci jednotlivých národov, etnických skupín či špecifickejšie jednotlivých osád stáročia cibria a memorujú svoje ponímanie univerza, dvadsiate storočie dáva možnosť zaznieť individuálnym tradíciám a prejavom, individuálnemu folklóru, subkultúre, urban aboriginal, ktoré ne-

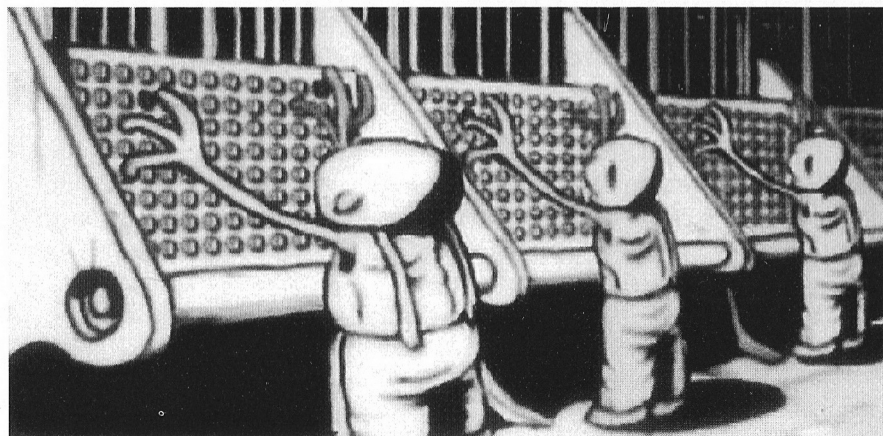


jako reagujú na uniformitu. Už 40 miliónov zapojených účastníkov vo WWW spontánne ukladá svoje údaje, dávajúc možnosť ich používania, bez možnosti kontroly a regulovania (nekomerčné!). Šírenie literatúry a hudby je vyriešené, video, film, fotografia a 2D vizuálne umenie tiež, problémom ostáva priestor, teda architektúra, divadlo - živé umenie, vnímanie hmoty a pod.

World Wide Web - celosvetová sieť navzájom prepojených počítačov - dáva nové možnosti využitia, stáva sa pojmom a získava váhu. Aj preto sa v novej koncepcii ARS ELECTRONICA vynechala sekcia počítačovej grafiky a nahradili ju projekty - programy na používanie v sieti, čím v tejto sekcii došlo k odklonu od akejkoľvek umeleckosti. Prezentácia týchto programov inštalovaním množstva počítačov bola síce príjemnou sociálnou komunikáciou a „reálnou sociálnou inštaláciou“, pretože davy mladých ľudí bez zábran ležali pri počítačoch, aby sa na nejaký čas dostali cez Internet, kam chcú, napríklad Clintonovi do pošty. Oveľa viac návštevníkov však prechádzalo okolo nich s tým, že by sa k počítaču dostali tak za 5-6 hodín a rezignovane hľadalo inštalácie, ktorých bolo tento rok úboho málo.

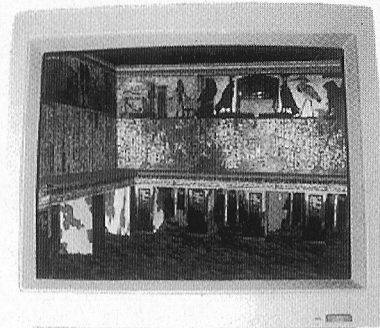
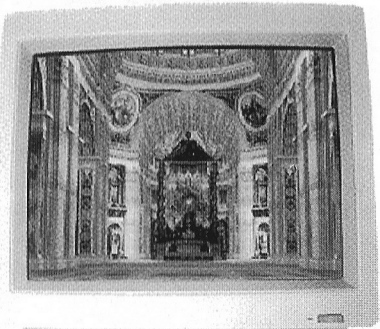
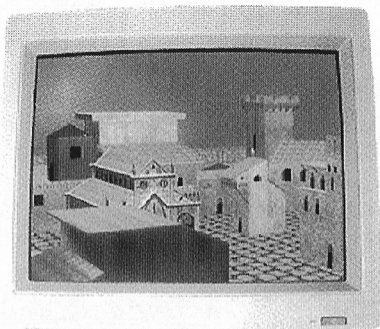
Z tých divácky príťažlivejších spomeniem projekty firmy ENEL, ktorá predstavila Baziliku sv. Petra ako virtuálnu realitu, kde si môžete prezrieť interiér baziliky z ktoréhokoľvek bodu v nej - to znamená ako celkové pohľady, tak aj hodnoverné detaily. Podobne bol prezentovaný aj projekt „Giottovo mesto“, ktorý diváka zavedie na návštevu Baziliky sv. Františka v Assisi. V tejto virtuálnej realite si môžete prezrieť nielen Giottove fresky na jej stenách zobrazujúce fiktívne mesto, ale aj strojdimenzionálne mesto, podobne ako hrobku Nefertari, manželky faraóna Ramsesa I., ktorú môžeme sledovať nielen v dnešnej, ale aj v rekonštruovanej podobe, akú mala v čase svojho dokončenia pred stáročiami. Oveľa pozorhodnejšia bola prezentácia CD-ROM-u Talianske metamorfózy 1943 - 1968, predstavujúceho hlavné medzníky talianskej kultúry formou hypertextov, hovoreného slova, krátkych filmových sekvencií, hudobných ukážok a informácií o umelcoch v povojnovom Taliansku.

Sekvencia interaktívneho umenia prezentovala od virtuálnej reality pre domácu cykloturistiku až po interaktívny choreografický systém „Binary Ballistic Ballet“ Michaela

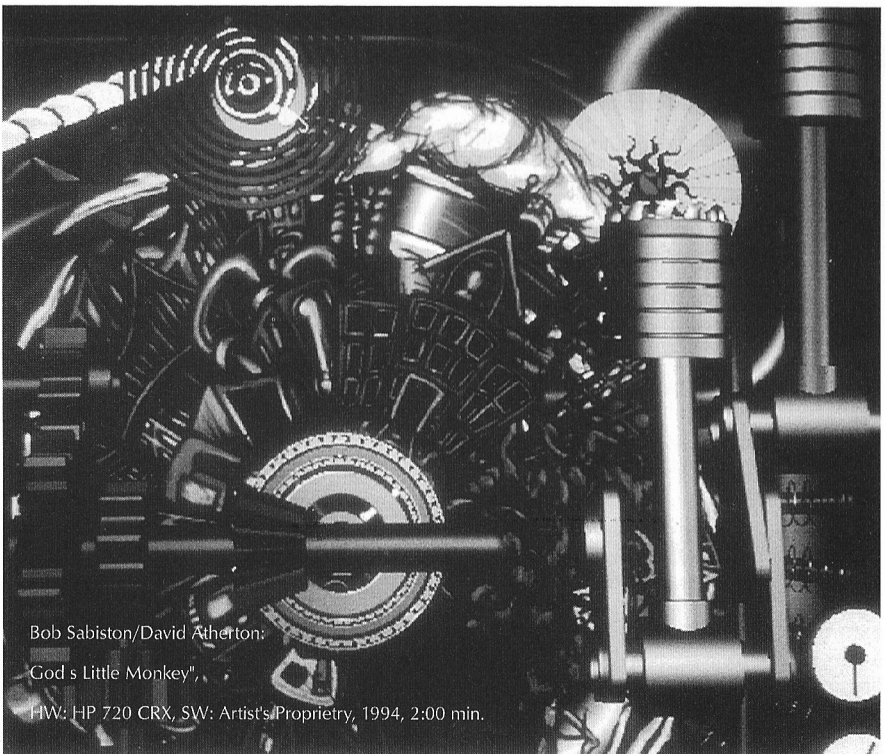
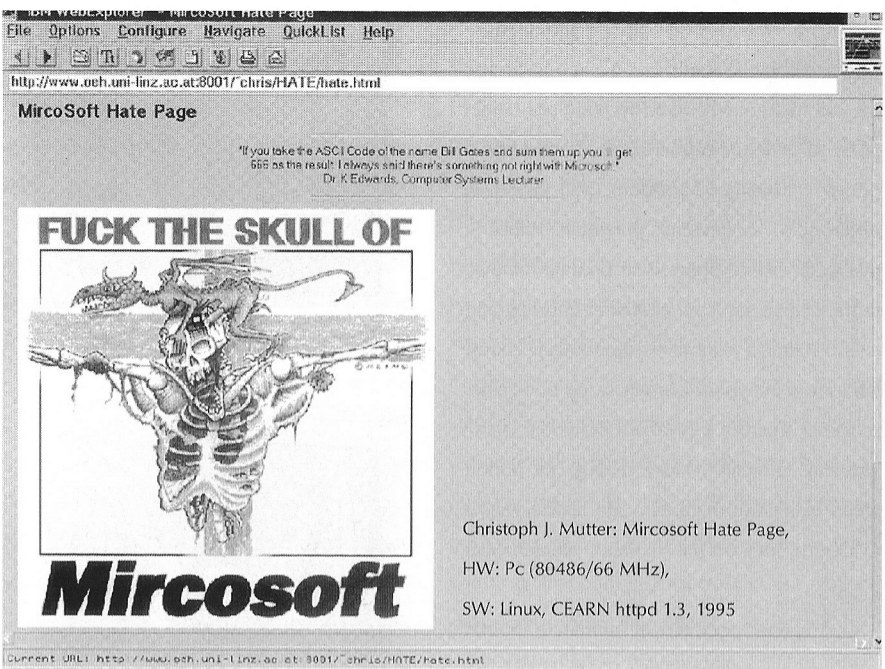


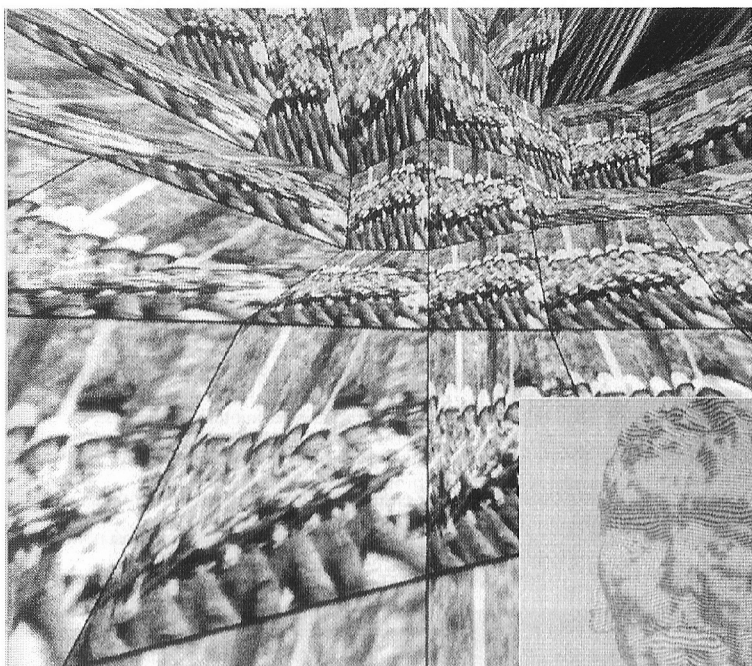
Saupa, ktorý experimentuje s choreografiou založenou na alfabetickom tanečnom systéme. Na monitoroch viditeľných len pre tanečníkov sa generuje písmeno, jeho farba, tvar a pohyb v trojdimenzionálnom (3D) priestore, podľa čoho sa tanečník pohybuje. Približne dve tretiny tohto procesu sú predeterminovateľné, čím sa zaručuje charakter choreografie a jeho vizuálna jednota - komponovaný chaos. Súčasne s pohybom písmen sa na obrazovke otočenej smerom k divákovi pohybuje „tichý virtuálny tanečník“, ktorý reaguje na hudbu alebo hlas performeru, čím pre diváka vzniká evidentná interaktívna vizualita prebiehajúca v čase.

Secia počítačovej animácie medzi ocenených zaradila aj klipy MTV (MEDIALAB), sekvenciu podávania ruky Forresta Gumpa s Kennedym (Georg Murphy), vizuálne efekty z filmu Maska (Steve Williams), teda komerčne úspešné používanie počítačov, ale aj umelecké projekty, ktoré sú zaujímavejšie. Cenu Golden Nica získala dvojminútová animácia B. Sabistona a D. Athertona „Božia opička“, ktorá využíva počítač a klasickú, ručnú animáciu. Nálada mechanického sveta, v ktorom svoj deň prežíva jemné dievčatko, bola naozaj pôsobivá, podobne ako „Tieňové bábky“ Chucka Gambleho, kde človečik v mase (civilizácia, totalita, väzenie) hľadá únik v tieňových hrách, ktoré si prerozpráva rukami. Za pozornosť stojí aj video Thomasa Bayrleho, ktorý ako grafik využil počítač a vytvoril pulzujúce portréty z „rastrov“ vzniknutých z malých plôšok deformovanej fotografie (vojaci, časti tela). „Outside In“ (S. Lavy, T. Munzner) ilustruje bláznivý matematický objav z roku 1957, v ktorom môžete obrátiť vonkajší povrch sféry dovnútra, ak



- /obr. vľavo/ Chuck Gamble: Shadow Puppets,  
HW: Macintosh, SW: MacroMind Director, 1993, 10:00 min.
- /obr.1/ ENEL: The City of Giotto - ASSISI,  
všetky HW a SW: Silicon Graphics Onyx Reality  
Engine 2, Quadriphonic Audioworks System
- /obr.2/ ENEL: St. Peter's Basilicas,  
všetky foto: Info - Byte / ENEL
- /obr.3/ ENEL: Nefertari light of Egypt,  
všetky interaktívne virtuálne reality  
a multimediálne prezentácie



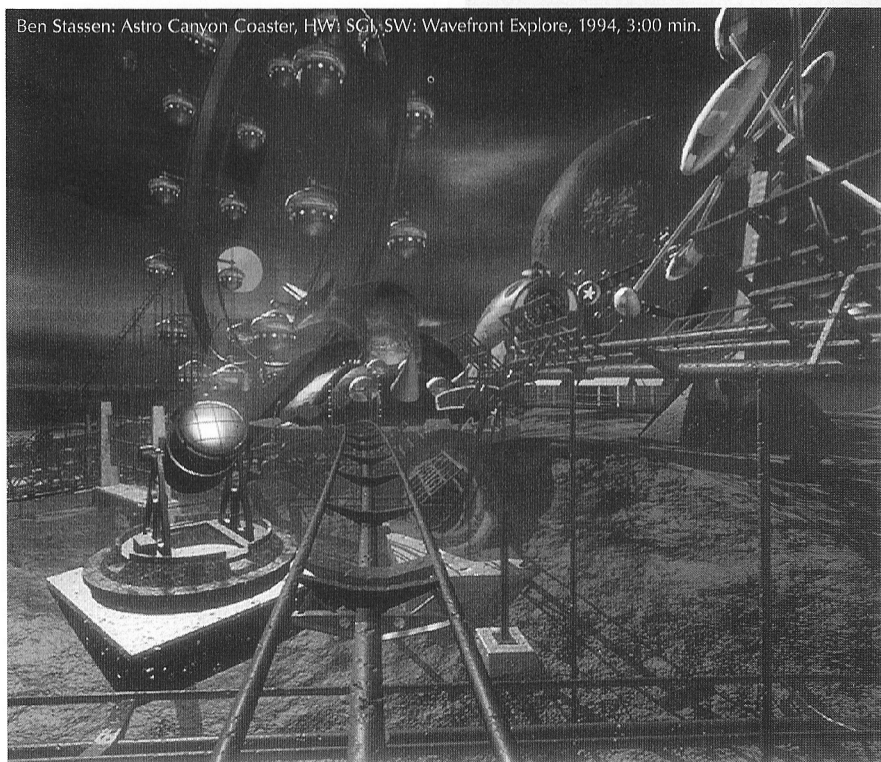


Thomas Bayrle: Superstars (detail a celok),

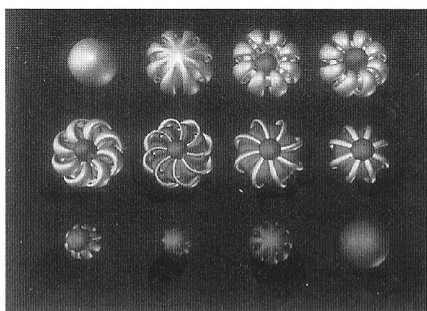
HW: Silicon Graphics, SW: Artist's Proprietary, 1993, 10:00 min.



Ben Stassen: Astro Canyon Coaster, HW: SGI, SW: Wavefront Explore, 1994, 3:00 min.

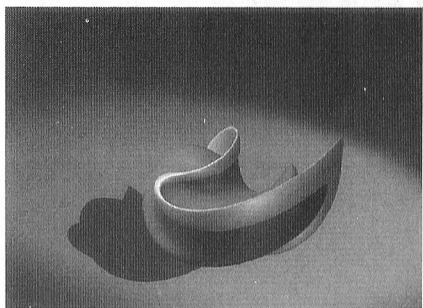






uvažujete s povrchom vyrobeným z elastickej hmoty, ktorá môže cez seba prestupovať /prechádzať/. Video príťažlivo demonštruje pomocou počítačovej animácie tento proces aj nematematickému divákovi. Video s ukážkami všetkých prác je k dispozícii na VŠVU v Bratislave.

V rámci konceptuálneho umenia sa koncom 60. a v 70. rokoch objavovali transglobálne projekty (projekt art), ktorých vznik do značnej miery podnietili prenosy z orbitálnych staníc, zábery mesačného povrchu alebo Zeme z orbity. Tisíce projektov ostali nezrealizované, samozrejme pre finančnú náročnosť. Jediný z nich sa uskutočnil tohto roku a tak sa stal udalosťou - dôstojným príspevkom ku koncu storočia. Mám na mysli obalenie Reichstagu Christom. Teraz, v čase existencie siete počítačov, prichádza druhá vlna transglobálnych konceptov, pretože celý svet môže byť na vašej obrazovke. Tohtoročná ARS ELECTRONICA opäť predstavila niekoľko projektov, do ktorých môže vstupovať každý, kto je zapojený v sieti a kto vyhľadal informáciu o možnosti zapojenia sa do „diela v procese“. Zatiaľ čo v roku 1990 bolo na Internet zapojených asi 3.000 lokálnych sietí s asi 20.000 počítačmi, v roku 1994 to bolo už 2,5 milióna a v roku 2000 sa odhaduje 20 miliónov zapojených osobných počítačov. Keď si uvedomíme, že len v Rakúsku je v sieti 100.000 užívateľov, čo je cca 2% populácie, eufória z možnosti úspešnej realizácie projektu je opodstatnená. Napríklad Michal Bielický chodil po stopách židovského národa (EXODUS) a bol pozorovaný pomocou GPS (Global Positioning System), kde sa momentálne v Izraeli nachádza, s presnosťou jedného metra. Alebo Elektronická galéria, ktorá s



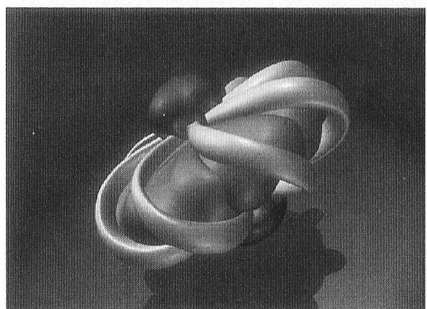
Silvio Levy/Tamara Munzner: Outside In,

HW: Silicon Graphics,

SW: RenderMan,

1994,

7:53 min.



výrazným sociálnym, obchodným a funkcionálnym aspektom prináša výtvarné dielo do projektu cez sieť zapojených umelcov a umožňuje vybrať dielo, ktoré sa objaví na obrazovke v krásnom barokovom ráme so zamatovou paspartou. Väčšina inštalácií je mentálne náročná, pretože technickosť je ešte stále dominantná, tým chcem povedať, že množstvo návštevníkov nemá chuť skúšať, ako interaktívne inštalácie pracujú, princíp treba vždy nájsť a pritom je to všetko podobné. Oveľa zaujímavejšie sú live prezentácie v podobe performansu, kde sa kultivovanou a konzumovateľnou formou prezentujú najnovšie technológie s eleganciou a humorom príznačným pre koniec storočia. Takto to bolo v prípade dvoch najnovších projektov multimedialnej performerky Laurie Andersonovej (The Nerve Bible, Alice in Cyberland), ktoré bolo možné zakúpiť si aj na CD-ROM-e. Andersonová je „najvýznamnejšia performerka v USA a predstavuje nevídanú kombináciu humoru, schopnosti využitia techniky v kombinácii s avantgardnou senzibilitou,

čo je pre divákov vždy pritažlivé“, je to speváčka, rozprávačka, video a filmový tvorca, experimentátorka s hi-tech, moderná renesančná autorka aj provokatérka, superwoman multimedialných prezentácií. Bez poznania jej diel sa k súčasnému hi-tech, performansu a multimediami nedá objektívne vyjadrovať.

Budúcnosť ARS ELECTRONICA nie je jasná, je množstvo dverí, ktoré sú otvorené, a miestnosť, v ktorej sa podujatie nachádza, je príliš technická a z toho ARS je tam stále menej a menej. Tento rok absentovali vizuálne zaujímavé inštalácie, Brücknerhaus pôsobil ako predajňa počítačov, všetko sa odohrávalo v škatuliach a sieťach, vanula čipová atmosféra, tekuto kryštalický chlad a únava z neprírodzenej a násilnej komunikácie s dielami. Bez myslenia a nejaký čas trvajúceho pracovania sa radosť zo zrealizovaného „umeleckého konceptu“ nedostavila. Inak sa na to pozerali študenti, ktorí akoby mimochodom pobežovali myšou a surfovali po voľne prístupných informáciách.

Michal Murin



Bob Sabiston/David Atherton:

God s Little Monkey

HW: HP 720 CRX,

SW: Artist's Propriety,

1994, 2:00 min.