

Druhý ročník mezinárodního festivalu Entermultimedia<sup>2</sup>

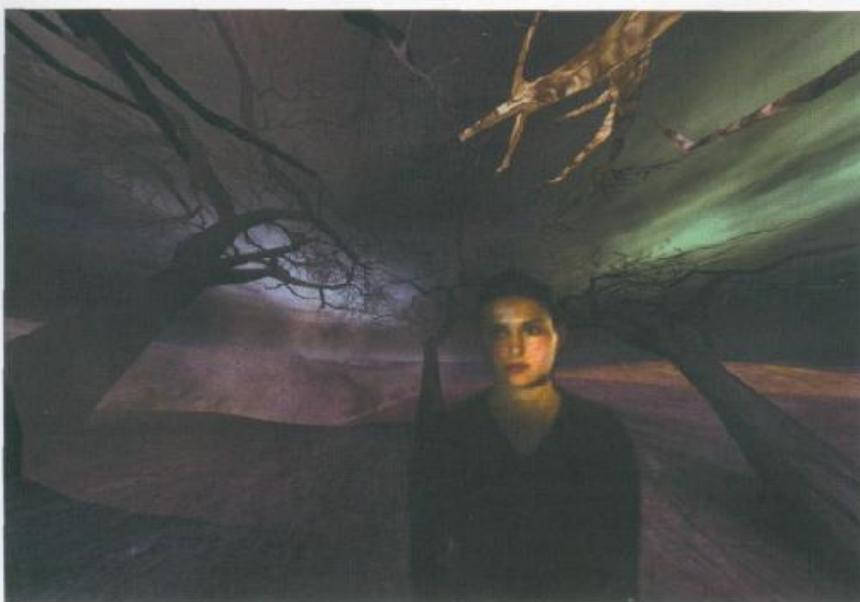
# TI, KTEŘÍ TANČÍ S DRÁTY

Adam Zbiejczuk (studuje mediální studia na Fakultě sociálních studií, publikuje o nových médiích); Eduard Přenos (studuje Fakultu humanitních studií Karlovy univerzity, zajímá se o problematiku transhumanismu)

**Digitální média, media art, počítačové hry – kolem těchto hesel už bylo povykutolik, že překvapí, pokud by je snad měl někdo vnímat jako nová. Ale průnik společenských věd a světa počítaců bohužel pořád není samozřejmý. I to byl jeden z výstupů letošního Entermultimedia<sup>2</sup>.**

Umlěci z dvaceti zemí se v osmi desítkách projektů se snažili přesvědčit místní publikum, že se objevují nové umělecké trendy a vzniká celá nová kultura. Festival probíhal na více místech Prahy a snažil se postihnout jak technologickou, inovační stránku, tak také stránku zábavří a akademickou.

Ve Francouzském institutu vystoupili například mladí pedagogové, kteří sblížili nové technologie a humanitní obory. Podle jednoho z příspěvků „téma softwaru spojuje všechny dominantní paradigmata současnosti, at' už jsou spojené s otázkami znaku, moci, identity subjektu nebo statutu objektivní reality. Software se stal nejvýznamnějším pomocníkem vědy na cestě za objektivní realitu, ale také kreativním nástrojem nové umělecké tvorby.“ (Derisa Kara)



Ivor Dosi, Vert.ego, 2005.

## Politika v hrách

Na žižkovském televizním vysílači proběhla výstava s podtitulem *Kdo si kraj, nezlob!* (ScArt Selection). Prezentovali se zde čeští i zahraniční umělci, kteří si zvolili pro své umělecké projekty bud' jako téma, anebo daleko častěji jako samotné médium, technologie počítačových her. Hravé atmosféry výstavy dominovaly motivy politického aktivismu a přechodu od obrazu ke zvuku. Jen co divák vystoupil z výtahu, již ho vtáhla interaktivní instalace Roberta Praxmarera s názvem *It/Error*. Sín hráče se promítl na piáno a musel se vynýbat tankům, ponorkám nebo bojovým letounům. Cíl byl zlojmý: rasibírat ropná čerpadla, dolarové bankovky a čbás kopnout do civilistů žádajících o pomoc.

Dokonale interaktivní schéma se silným sociálním podtextem nabízela také snad nejzábavnější z vyslavených modifikací známé stílečky Unreal: YMCA Tournament. Archila Vimmí tento projekt doprovází sloganem „Go West, Macho Man, They Want You In The YMCA Navy Tournament!“ A skutečně, teno narrativní pohled na vztah války a hledání mužské identity vyblíží k otázkám typu: Jak se postavit militarismu a dostat svému mužství? Jak objevit svoji skutečnou identitu? Podle katalogového popisu jde o manifest maskulinismu s přesahem ke gay aktivismu. Působivá konfrontace tanečních až erotických pohybů s agresivním a monotonním střílením a umíráním botů byla pro mnoho diváků důvodem metaforicky cdhočit zbraně a zatažit si uprostřed boje.

## FAKTA

Festival Entermultimedia<sup>2</sup> probíhal v Praze od 9. do 12. května. Obsadil Francouzský institut, Palác Akropolis, Národní památník na Vítkově a Žižkovskou televizní věž. Organizoval ho Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie ([ICNT](#)) a Centrum nezávislé kultury Palác Akropolis ([AKROPOLIS](#)). Sekci herního umění spoluorganizovala Společnost pro konvergenci vědy a umění ([SKV](#)). Popisy všech projektů spolu s teoretickými texty, mj. o vztahu umění a biotechnologií, najdete na [INTERMEDIA](#). Vyšel rovněž českoo-anglický katalog v rozsahu 80 stran.

Obrázky poskytly archiv festivalu.

Někteří, zejména nejmladší z návštěvníků, si však z tanče hrdiny příliš nedělali a věnovali se ohvívámu „vylidňování“

## Hybridní performance

Když diváci po večerech zavítali do velmi působivého prostoru Národního památníku na Vítkově, setkali se s hybridními formami současné performance. Hybridními proto, že všechna představení využívala nové technologie × tomu, aby fyzickou realitu, například těla tanečníků či jejich fyziologické pochody, převedla do digitální audiovizuální formy prezentované publiku.

Zdvojování' nebo nácoberí identity tanečníků bylo patrné například v představení *V.J.R.U.S.*, které vycházel z propojení současného tance, technologií laseru, systému snímání pohybu a 3D herního prostředí. Během performance došlo k okamžíku, kdy se tanečník octne v reálném čase na gigantických plátních kopírujících virtuálně prostor památníku a kde na něj ze všech stran útočí boli (počítačem generované postavy). Jeho reakce jsou zprvu zmatené, také proto, že ho této paralelní reality nalákala a vyslala jeho taneční partnerku, která sama zůstala na reálné scéně. Po chvíli se protagonista učí první pohyby, pokouší se postavit svému osudu, ale nakonec se rozpadá do bezvládí kreatury a volně plyne virtuálním prostorem.

## Unreal převažoval

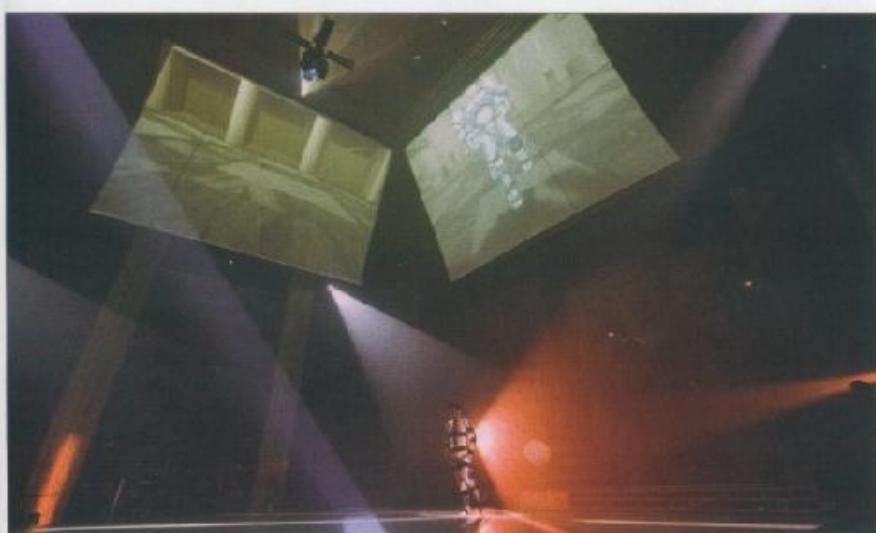
Pro mnoho technologicky poučených návštěvníků by tento ročník ročníkem Unrealu. Tento aspekt přátelsky kritizovali například umělci, kteří se pohybují v komunitě stále populárnějšího enginu Blender. Jeden z nich pod pseudonymem „o—o.nlo“ prezentoval na festivalu interaktivní instalaci *E-S* (*environment\_sound*). Diváci zde mohli vytvářet zvukové kompozice tím, že sami sebe lokalizovali v trojrozměrném prostoru. Leželi přitom na kruhové naťukovací matraci, do níž byl částečně převáděn zvuk odpovídající pozici ve virtuálním prostoru. Došlo tak k působivému



Gameboyzz Orchestra Project.



Robert Praxmarer, (t)Error.



e-Agora Project, V.I.R.U.S., 2005.

propojení generování a přijímati zvuku bez ztráty taktilní dimenze.

K jinému zvláštnímu spojení dospěl Ivor Dičsi ve své nové instalaci virtuální reality nazvané *Vertego*. Zúročil svou všechn pro film, zejména

horory, dal divákům moc volně až zdlicinavě navigoval po někud deprezivní krajinou a v určitých místech je této moci náhle zbavil a kontroloval s vlastním obrazem. Elektu „filmu, který vidí své diváky“ dosáhl sloučením modifikovaného herního

prostředí Unreal Tournament; 2004, videa přenášeného do tohoto virtuálního prostředí v reálném čase a kinematografické práce s kamerou a slíolem. Rozhovor s Ivorem Dičsi najdete na straně 110.

### Filmy z her

Velmi zajímavé využili počítačových her bylo představeno v panelu a projekci *Machinima*, což je nově vznikající fenomén filmů natočených v enginu počítačových her. Skupina hráčů má své postavy a scénáře a jeden dělá virtuálního kameramana. Propracované prostředí, které je zároveň dostatečně variabilní, poskytuje tvůrcům možnost soustradit se na vlastní příběh bez nutnosti příliš cokoliv programovat.

Výsledky jsou nejrůznější – od variací na akční filmy, přes oceněný reklamní spot až po videoklip, který prošel i rotačí na MTV. Rakouský kurátor Friedrich Kirschner si stěžoval na přezíravost filmářských kruhů na toto nové médium. Obecně bylo zajímavé pozorovat, jak se čeští i zahraniční účastníci (kerých bylo opravdu dost) potýkají se stejnými problémy – umělecký svět jejich technologické experimenty nechápa, ale s předsudky se serkávají i na druhé straně, v komunitě počítačových odborníků.

### Hudba

Entermultimediale<sup>2</sup> celkově nabýlo an. tak o high-end technologiích, ale o propojování se světem umění, o technologických prostředcích používaných k něčemu jinému, než jaký byl původní učel. Po bok již zmíněných projektů můžeme zařadit vystoupení Gameboyzz Orchestra, polské hudební skupiny, jejíž členové hrají pouze na konzole GameBoy. Za použití speciálních programů vytvářejí bici automaty i „sólové nástroje“. Publikum pak vidí kladně sedící postavy s kmitajícími prsty na tlačítkách gameboye.

Stylovým doprovodem byla černobílá lo-fi videoprojekce (lo-fi = low fidelity), v tomto případě zámrnně degradovaný zvuk a/nebo obraz s cílem dcsahňovat atypických účinků; např. praskot vinylových desek na CD, používání nekvalitních videopásek atd.). Kdo čekal melodie à la Super Mario, byl asi překvapen, protože Palácem Akropolis se rczlehalo pěkně ostré tecno. Ani další večer se hudební doprovodný program nijak nazajemnil. Ježíš tánne na Berlín, projekt Oncieje Skaly, obležuje na české poměry nezařaditelnou podivnost. Hudbu kombinující punk s elektronikou sám označuje za „breakcore-ambient“. Tato lo-fi nostalgie byla v zajímavém kontrastu s překvapivou současností některých děl z archivu manželů Vasulkových, jejichž *The Kitchen* byla v 70. letech v New Yorku jedním z vůbec prvních galerijních prostorů začínajících novým médiem a vdecoertu.

### Nevyužitá příležitost

Důležitou součástí Entermultimediale<sup>2</sup> tvořily pány a konference. Spektrum témat bylo široké: od politiky ve hrách přes problematiku AI až po hry na mobilních telefonech. V jednom z bloků se představily školy zabývající se novými médiemi. Setkání byla určitě přínosem pro všechny zúčast-



Archila Vimmi, YMCA Tournament, 2005.



Ema Tomatucha, RGB 2.0.

něně, protože často přicházejí z tak odlišných prostředí, že se navzájem vůbec neznají, i když se zabývají podobnými projekty. Následná diskuse o možné vzájemné spolupráci je jistě pozitivním výsledkem, jehož důsledky se mohou naplnit ukázat až v budoucnu. Jako neduh se může jevit malý počet diváků — na většinu panejů přišlo dvacet až třicet návštěvníků, z nichž ještě čest tvrdili vystupující, kteří se přišli podívat na své kolegy. Je snad toto téma u nás naprostě okrajové? Nebo jsou lidé z oboru tak zahlceni prací, že už nemají čas jít na jakkoliv zajímavou konferenci?

Nové umění se pohybuje mezi žánry, srušíce neslučitelné a mnohdy diváka mate, podvádí, manipuluje: hezkým příkladem byl software *MindBending*, který je nabízen jako program působící na děti v podprahové rovině — autoři byli

dokonce zcela vážně zmíňování ve vědeckých časopisech, i když na druhý pohled už je jasné, že se jedná o parodi. Podle jednoho z vystupujících, Kristiara Lukice ze skupiny Eastwood, je posláním umělců v případě každého nového média snažit se o jeho subverzi, poukazovat na rizika jeho zneužití. Ten underground nových technologií nedostal dosud v ČR příliš šanci se projevit, i proto festival Entermultimediale<sup>®</sup> představoval unikátní očízečnost nahlédnout do tohoto nového světa. Lze jen litovat, že ji nevyužilí více lidí. ☺

#### ODKAZY NA WEB

**CIANT** [www.ciant.cz](http://www.ciant.cz)

**AKROPOLIS** [www.palacakropolis.cz](http://www.palacakropolis.cz)

**SCART** [www.scart.cz](http://www.scart.cz)

**ENTERMEDIATE** [www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)