

Michal Murin je známy predovšetkým ako performer a intermediálny umelec. Viac než dve dekády je kmeňovým členom zoskupení Transmusic Comp. a Spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu. Zároveň je však i priekopníkom umenia nových médií a dnes vedie dva ateliéry v Banskej Bystrici a v Košiciach. Rozpráva o svojej ranej tvorbe, historizácii umenia a berie nás na detour slovenskou mediálnou kultúrou 90. rokov.

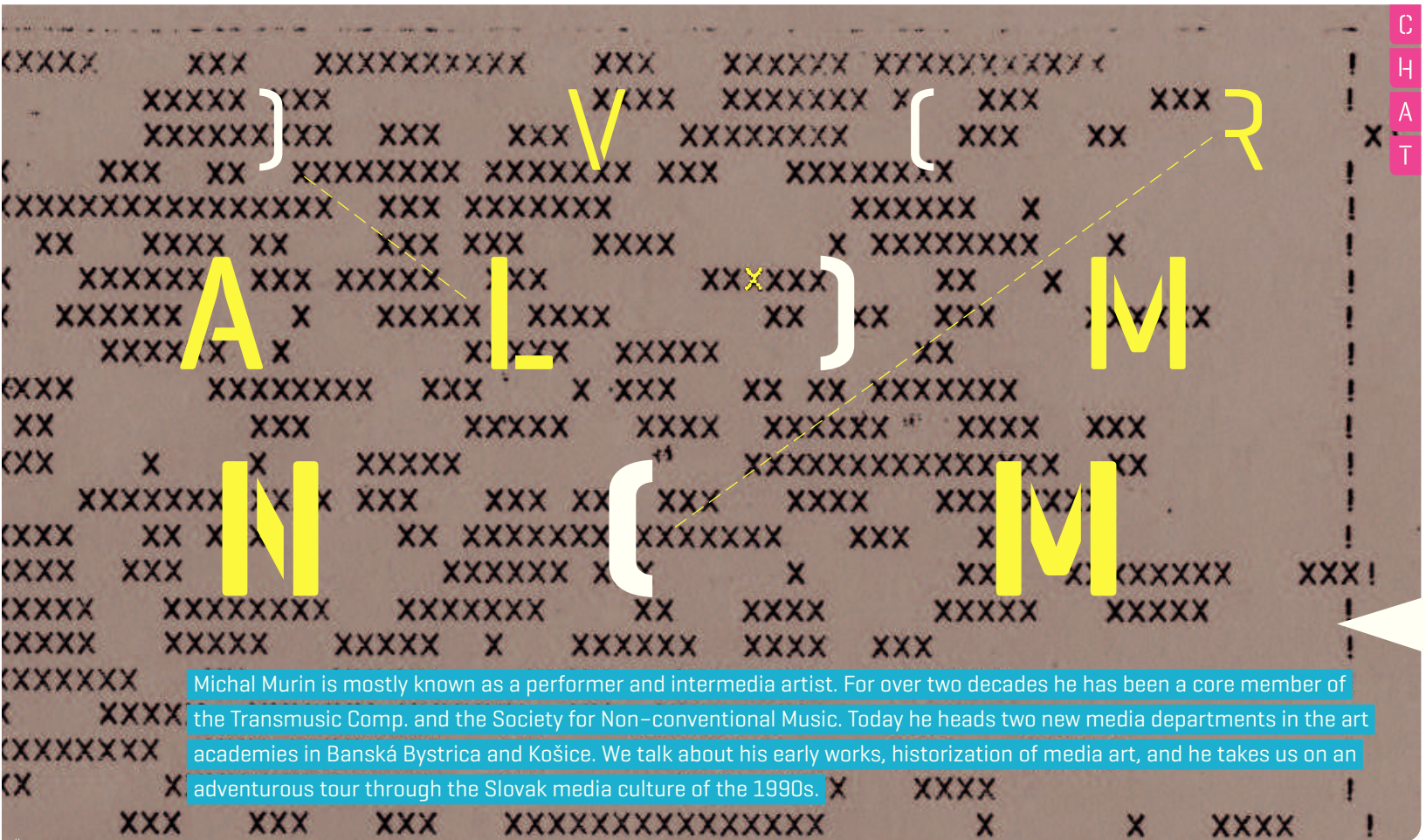
TEXT — DUŠAN BAROK / TRANSLATED BY — LUCIA UDVARDYOVÁ

DB: *Akú rolu hrala a akú hrá história umenia, divadla, hudby pre teba ako tvorcu? Spomínaš si na moment, kedy si vo svojej práci začal brať do úvahy to, čo bolo urobené predtým? Aké má pre teba miesto história v umeleckom procese?*

MM: V roku 1982 som zistil, že všetko, čo robím a o čom premýšľam, má súvis so súčasným umením. Myslím umenie po šesťdesiatych rokoch. V normalizačnom Československu som sa postupne prepracovával k informáciám o umení v 60. rokoch [Hudba dneška, Ladislav Kupkovič a pod.] v hudobnom pavilóne Univerzitetnej knižnice. Potom som sa oboznamoval so súčasnou hudbou každý piatok u Petra Machajdika [1984 — 1986]. Od roku 1983 som čítal časopisy [Jazz — bulletin sou-

časné hudby] a knihy [Tělo, věc a skutečnost, Minimalizmus, Grafické partitúry] vydávané Jazzovou sekciou. V časopise Jazz č. 25/1979, ktorý sa ku mne dostal v roku 1983 bol uverejnený text Johna Cagea *Budúcnosť hudby / Krédo*, text o La Monte Youngovi, alebo *Umění vchází do ulic* o experimentálnych a konceptuálnych divadelných produkciách vo verejnom priestore. Takéto kusé a nesúrodé informácie, články, poznámky pod čiarou v knihách o buržoáznom umení mi dávali istotu, že myslím správne a že svet okolo mňa je izolovaný. Práve takéto impulzy ma inšpirovali k projektom pre využitie verejného priestoru a k atypickému pobytu tela na verejnosti, intervenujúceho do každodennej reality v projekte z rokov 1984 až 1986, ktorý bol na hranici divadelného napätia a ak-

cie. Keďže som bol ekonóm, ktorého zaujímalo súčasné umenie, veľa som študoval z neoficiálnej literatúry — lebo som to nerozlišoval. Neskôr som mal bohatú korešpondenciu s múzeami, galériami, univerzitami a redakciami časopisov hlavne v Amerike. Ako súčasť samoedukačného projektu *Break the Curtain* som rozposlal 250 leteckých listov so žiadosťou o zaslanie akýchkoľvek materiálov zo súčasného umenia od riaditeľov múzeí až po významné osobnosti umenia. Uvediem len jeden príklad, riaditeľ Múzea moderného umenia [MOMA] v New Yorku Kirk Varnedoe, ktorému som v roku 1988 poslal jedno dielo — inštrukciu k inštalácii s názvom *Feelings* a podnázvom *Dedicated to the MOMA*, mi v liste poďakoval a priložil časopisy o výtvarnom umení. Neskôr som



Michal Murin is mostly known as a performer and intermedia artist. For over two decades he has been a core member of the Transmusic Comp. and the Society for Non-conventional Music. Today he heads two new media departments in the art academies in Banská Bystrica and Košice. We talk about his early works, historization of media art, and he takes us on an adventurous tour through the Slovak media culture of the 1990s.

DB: *What role does history of art, theatre and music have for you as a creator? Can you recollect the moment when you started to take into consideration what was done before in your work? What importance do you ascribe to history in artistic creation?*

MM: In 1982 I realized that everything I'd been doing and thinking about was connected to contemporary art — the art that followed the Sixties. While living in Czechoslovakia during its *Normalization* period, I gradually started sourcing information about 1960s art (*Hudba dneška*, Ladislav Kupkovič et al) at the music department of the University Library in Bratislava. Later I would learn about contemporary music each Friday from Peter Machajdík (1984 —

1986). I'd read *Jazz* — bulletin současné hudby magazine (*Jazz — Bulletin for Contemporary Music*) and books like *Tělo, věc a skutečnost*; *Minimalismus*; or *Grafické partitury* (*Body, Object and Reality*; *Minimalism*; *Graphic Scores*) published by the Jazz Section since 1983. The issue *Jazz* no. 25/1979, which I got hold of in 1983, featured John Cage's *The Future of Music/Credo*, a text about La Monte Young and an article entitled *Umění vchází do ulic* (*Art Enters the Streets*) about experimental and conceptual theatre productions in public space. Such fragmentary and disparate information, articles, footnotes in books about bourgeois art assured me that I was right and the world around me was isolated. This inspired me to embark on projects utilising public space, unusual

ways of displaying bodies in public and intervening into everyday reality in a project spanning from 1984 to 1986 which bordered on theatrical suspense and action. I was an economist by vocation, who was interested in contemporary art. I studied a lot of from unofficial literature since I didn't differentiate between the two. Later I was engaged in extensive correspondence with various museums, galleries, universities and magazines especially from America. As part of the self-education project *Break the Curtain* I sent out 250 airmail letters asking directors of modern museums and leading art personalities for any information regarding contemporary art. For instance, the director of the Museum of Modern Art (MOMA) Kirk Varnedoe, whom I sent one piece in 1988 — instructions

sa dozvedel, že podobnú cestu korešpondenčného vzdelávania absolvovali aj Milan Adamčiak a Robert Cyprich v 60. rokoch. Spočiatku som sa teda samovzdelával a popritom som sa snažil neurobiť vec, ktorá by bola identická s tým, čo čítam, no zároveň vplyv nedokážem vylúčiť.

DB: *Sám si o histórii súčasného umenia veľa publikoval...*

MM: Súčasnú umenie som nikdy nerozdeľoval na hudobné, divadelné a výtvarné. Vždy som ho chápal v integrujúcej jednote, vyváženosti. A tak bolo potom zákonité, že som v roku 1987 narazil na Milana Adamčiaka, ktorý je podobný autor, i keď orientovaný viac na hudbu. V roku 1991 som uvažoval urobiť knihu o histórii experimentálneho divadla, aj kvôli tomu, že som bol takéhoto divadla súčasťou, konkrétne pohybového, resp. minimalistického telového divadla, „body motion performance group“ Balvan. V tom istom čase som pod vplyvom japonského tanca Butó, Piny Bausch, Trischy Brown, Roberta Wilsona a podobne chcel pripraviť antológiu súčasného tanca. Mal som bohatú literatúru, ktorú mi zaslali z USA v rámci môjho korešpondenčného samovzdelávania a taktiež z materiálov a brožúr vydávaných ambasádou USA v Prahe v čase normalizácie. Dnes sú už tieto informácie súčasťou kultúry a o Pine Bausch sa kultúrny človek dozvie v multikine z filmu Wima Wendersa, ale vtedy, pred rokom 1989?

Od roku 1991 som redaktorom časopisu Profil súčasného výtvarného umenia, píšucim o intermediálnych presahoch v umení, o využívaní počítačových technológií v umení. Keď som preň začal pracovať, po-



01 Obálka listu od Hattingera. *Hattinger's letter envelope* / 1987.

stupne som sa venoval viac histórii, informáciám, faktom o výtvarnom umení. Pripravil som napríklad monotematické číslo venované umeniu performance a akčnému umeniu [1993]. V tom čase sme začali v každom čísle uverejňovať slovník slovenských výtvarníkov a pojmov súčasného umenia, ktorý neskôr vyvrcholil v známom slovníku [takže tiež historická rekapitulácia]. Veľký význam pre rekapitulovanie malo teda obdobie po roku 1989, kedy bolo nevyhnutné okamžite sa rozpomenúť na šesťdesiate roky a ukázať neoficiálnu scénu sedemdesiatych rokov, čo sa napokon stalo v dvoch veľkých výstavách v SNG. V neposlednom rade vydanie publikácie *Avalanches 1990 – 1995*, ako rekapitulácie neskutočne plodného krátkeho obdobia, zahŕňa jednak informácie o našich aktivitách, ale ukazuje aj naše východiská a historický background, v ktorom sme tvorili.

DB: *V roku 1987 si na festivale Ars Electronica realizoval počítačovú performance 01. Môžeš priblížiť okolnosti jej vzniku?*

MM: Nebolo to na festivale, ale pre festival Ars Electronica som to realizoval na Slovensku, ako poctu tomuto festivalu. S festivalom Ars Electronica som sa prvýkrát stretol v roku 1984 u Petra Machajdka, ktorý mal katalóg z AE konferencie Sky Art.

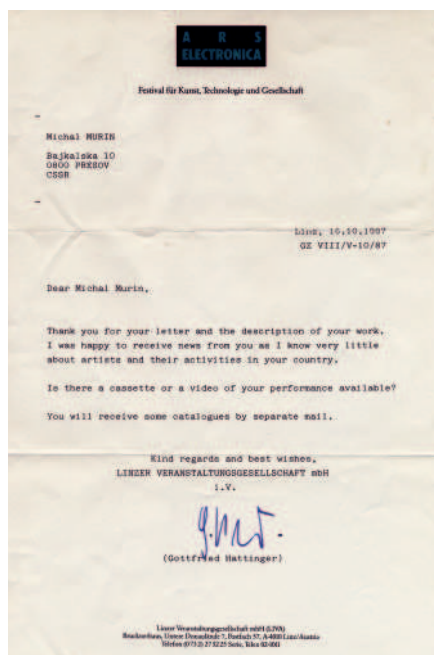
V roku 1985 som videl Sinclair, zamestnan som sa ako programátor a po návrate z vojenskej služby som urobil projekt, o ktorom je reč. Do 01 vstúpilo niekoľko zdrojov. Už dva roky fungovala skupina Balvan, a tiež som mal fyzickú výbavu, keďže som pracoval v podniku, kde sme mali terminálovú sieť pre sálové počítače. Vrchali ihličkové tlačiarne, píпали terminály, tak som premyslel hudobno-pohybovú kompozíciu pre generátor náhodných čísel [0,1], teda [zvuk — ticho], [pohyb — status] [X a medzera ako reprezentant prázdna]. Hluk, pohyb, zvuk na jednej strane — zastavený pohyb, ticho a prázdno na strane druhej. Takže spustil som softvér, ihličková tlačiareň sa buď v tichu presunula, alebo vytlačila písmeno X, zapípal terminál, alebo bolo ticho a ľudia pred obrazovkou sa pohli, alebo ostali stáť. Keďže som vedel, že takýto projekt nemá šancu uspieť na Ars Electronica súťažne, poslal som ho riaditeľovi AE ako *hommage* festivalu. Odpísal, že by rád videl aj video, ale mne listová komunikácia úplne postačovala. Navyše mi pribalil aj dva katalógy z festivalu. Zo softvéru k tomuto projektu som urobil remake v roku 2009, ktorý má charakter šetriča obrazovky.

DB: *Vytvoril si viacero prác s videom, počítačmi a internetom. Koncom 90. rokov si napísal kritický článok Nové technológie*

for an installation called *Feelings [Dedicated to the MOMA]*, thanked me in his letter and included a few art magazines. Subsequently I found out that a similar mode of correspondence education was also practiced by Milan Adamčiak and Robert Cyprich during the Sixties. Thus, initially I educated myself and tried to avoid making something that would be identical to what I had been reading about but at the same time, I cannot completely rule out any influences.

DB: *You have also written a lot about the history of contemporary art...*

MM: I have never distinguished between music, theatre and art within the context of contemporary art. I have always understood it as an integrating whole, an equilibrium. Thus, it was inevitable that I met Milan Adamčiak in 1987, who is a similar author, only more focused on music. In 1991, I started to think about publishing a book about the history of experimental theatre partly because I was part of such theatre — the “body motion performance group” *Balvan*. Around the same time, I became influenced by the Japanese dance style Butó, Pina Bausch, Trischa Brown, Robert Wilson and others and wanted to edit an anthology of contemporary dance. I had lot of sources, sent from the US as part of my correspondence self-education as well as materials and brochures published by the US embassy in Prague during Normalization. In 1991, I started to write for the magazine *Profil súčasného výtvarného umenia* focusing on intermedia overlaps in art and the utilisation of computers in artistic practice. Subsequently, I increasingly gravitated to-



02 Listová odpoveď Gottfrieda Hattingera / riaditeľa AE. Letter answer from Gottfried Hattinger / AE director / 1987.

wards history, information or facts about art. For instance, I worked on a thematic issue centered around performance art and action art [1993]. At that time, we began to publish a glossary of Slovak artists and contemporary art terms in each issue which culminated in a renowned glossary. Moreover it was the publishing of the *Avalanches 1990 — 1995* as a chronicle of an astonishingly fertile but short period, which not only includes information about our activities but also presents our starting points and historical background in which we created.

DB: *You did a computer performance 01 at the Ars Electronica festival in 1987. Can you describe its origins?*

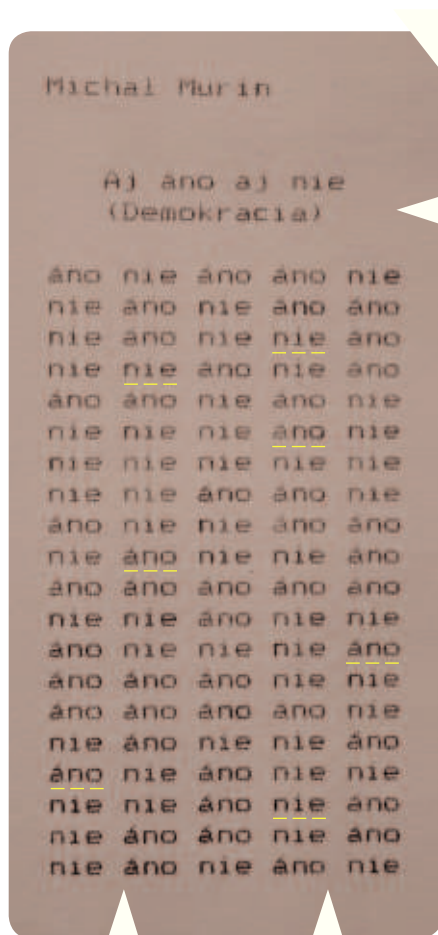
MM: It wasn't performed at the festival itself but I created the work in Slovakia as a tribute to Ars Electronica. I first learned about the festival in 1984 from Peter

Machajdík who had a catalogue from Ars Electronica's *Sky Art* conference. A year later, in 1985, I came across Sinclair and got myself a job as a programmer. After military service, I worked on the aforementioned project. Several sources stepped in to collaborate on *01*. The group *Balvan* had been functioning for two years already and I also had the physical set up at my disposal since I worked in a company that was equipped with a terminal network for indoor computers. Spurred on by the whirr of the stylus printers and beeps of the terminals, I created a music and motion composition for a random number generator [0,1] — [sound — silence], [motion — status] [X and space representing the void]. Noise, motion, sound on one side — stalled motion, silence and void on the other. I launched the software, the printer either moved in a silent fashion or printed the letter X, the terminal beeped or stayed silent, people either moved in front of the screen, or remained still. Since I knew that such a project had little chances at the Ars Electronica competition, I sent it as a homage to the festival director. He replied that he would like to see a video of it, but for me the mail communication sufficed. He also included two festival catalogues. In 2009, I recreated the software used for this project as a screensaver.

DB: *You are an author of several projects which encompass video, computers and internet. Towards the end of the Nineties, you wrote a critical article entitled *Nové technológie v slovenskom umení alebo vyhodíme sa z kola von* [New technologies in Slovak art: undermining ourselves] and subsequently edited a new media themed issue of *Profil* 4/2000. In the*

v slovenskom umení alebo vyhodíme sa z kola von, a vzápätí editoval tematické číslo Profilu 4/2000 o nových médiách. Ako si naznačil už v spomenutej eseji, umenie nových médií na Slovensku v 90. rokoch bolo stále panenským územím. Mnohé práce a iniciatívy z tohto obdobia ale zároveň stále unikajú kunsthistorickej pozornosti. Ktoré z nich považuješ za hodné dôkladnejšej analýzy, resp. rekonstualizácie?

MM: Pokúsím sa teda priblížiť udalosti, ktoré jedna druhú podmieňovali a generovali rozširujúci sa záujem o nové médiá na Slovensku a ich integrovanie do slovenskej teórie umenia. Je potrebné si uvedomiť, že u nás existuje animozita, že do dejín umenia sa väčšinou akceptujú iba aktivity poriadané profesionálnou obcou, hoci už v Čechách ani Poľsku sa to neberie do úvahy. Ale pohovorme, čo všetko je súčasťou výtvarného umenia. Ak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia videoart a vlastne ho zobrať audiovizuálnemu umeniu, ktoré ho v podstate ani nechce kvôli bezpríbehovosti a vizuálnemu experimentu, ak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia zvuk, pretože dejiny hudby ho nechcú, ak dokáže výtvarné umenie vtiahnuť do seba experimentálnu, vizuálnu a akustickú poéziu, lebo ju literáti nechcú, tak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia aj radioart, ktoré používa ako médium rádiovysielač a prijímač. Takže práve výtvarné umenie vŕhne aktuálne a súčasné aktivity do svojej pozornosti. Tak napríklad musíme mať v zornom uhle nášho výskumu aj Experimentálne štúdio Slovenského rozhlasu a od roku 2000 jeho internetový projekt RadioArt.sk¹, dokumentačnú databázu sound artu v kontexte.



03

Ak by raz niekto túto históriu spracovával, je potrebné uviesť, že okrem mojej osobnej korešpondencie (od 1987) a Machajdika [1985] s riaditeľom AE v Linzi, bol Jozef Jankovič na týždennom pobyte v Linzi s jeho počítačovou grafikou v roku 1989. Celý text o počítačovej grafike na Slovensku od Martina Šperku bol uverejnený dokonca v časopise *Leonardo* v MIT v USA (časť aj v Profile). Koncom roka 1989 vyšla publikácia I. Bertóka a I. Janouška *Počítače a umenie* v Slovenskom pedagogickom nakladateľstve v Bratislave, ktorú som už nekúpil, pretože som už bol inde, mal som katalógy z Ars Electronica. Na festivale FIT

mal Wolfgang Winkler o AE prezentáciu, na ktorej sa zúčastnilo len šesť divákov, pričom FIT bolo najexpanzívnejšie podujatie toho času, v trvaní jedného týždňa na mnohých miestach v Bratislave, od SNG, kaviarní až po odsvätený kostol Klarisky. Na festivale San Francisco Performance Art [1991] sa v Bratislave predstavil Chico MacMurtrie² hneď týždeň po svojej víťaznej prezentácii a získaní ocenenia na AE za svoje interaktívne pneumatikové roboty. Informácie o akcii priniesol Kultúrny život, Profil, ale vznikol aj 10-minútový dokument STV, ktorý som režíroval. Umenie nových technológií bolo s dešpektom vysúvané z výtvarného umenia, pretože koncepty pre tieto médiá boli technologicky náročné a uvažovanie umelcov na to nebolo adaptované. To hovorí celá výtvarná obec, ktorá prešla tradičnou prípravou v postsocialistických krajinách, bolo to príliš technické a demonštratívne, ťažkopádne a málo konceptuálne. Podobné je to aj s japonským umením nových technológií, chyba im skúsenosť s nemeckým tvrdým konceptom, aj keď v poslednej dobe sú japonské interaktívne umenia menej infantilné. Iný príklad: pamätám sa, že keď Michael Bielický prezentoval na AE projekt *Exodus* s navigačným systémom GPS v izraelskej púšti, bol považovaný za málo umelecký, a keď dnes vidíme mladých umelcov robiacich projekty s GPS v podstate už ako popkultúru, tak to zrazu v umení evidujeme. Teší ma zmena v systéme uvažovania, neteší ma zabudnutie na prvolezcov.

DB: V polovici 90. rokov sa tiež konali festivaly *Bee Camp* a *Sound Off*.

MM: Ešte v roku 1988 som si dopisoval s doktorandom na MIT menom Christo-

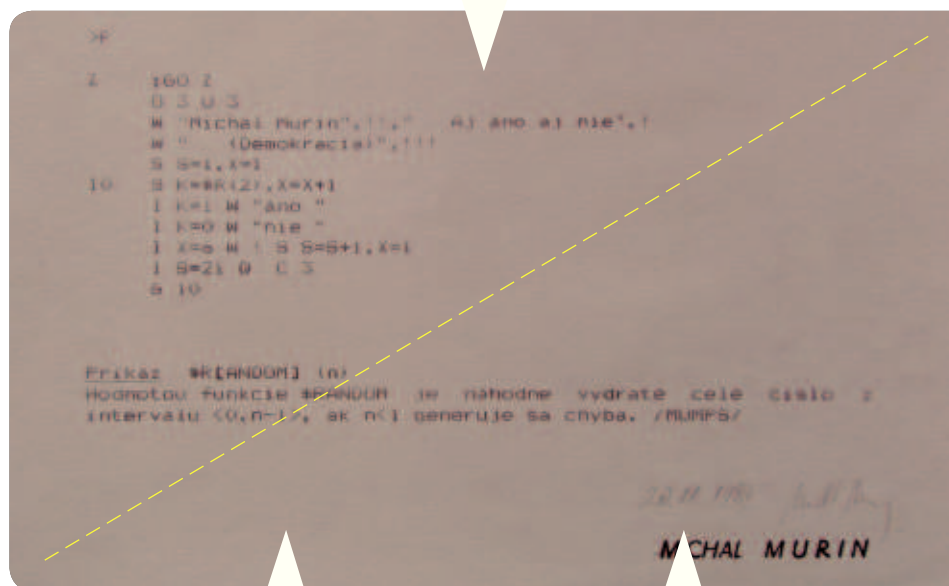
essay you implied that new media art in Slovakia at the end of 90s was still an unchartered territory. Several works and initiatives from this period, however, still slip the attention of art historians. Which of these do you consider to be worthy of a more detailed analysis or a recontextualisation?

MM: Let me explain the events that implicated each other and generated a growing interest in new media in Slovakia and their integration in Slovak art theory. It is necessary to realize there is a prevailing animosity here towards this subject and mostly endeavours organised by professional groups are admitted into history of art, even though in the Czech Republic and Poland it is different. But let's talk about what is part of art in general. If we manage to incorporate video art into art and in a way seize it from audiovisual art which actually doesn't even want it for its lack of narrative and visual experiment; if we incorporate sound into art because history of music shuns it, if visual art absorbs experimental, visual and acoustic poetry because it is not wanted by the literary circles we will be able to integrate radio art, which relies on a radio transmitter and receiver as its medium, into fine art too. It is fine art that absorbs current happenings into its scope of interest. Thus our research needs to focus on the Experimental Studio of the Slovak Radio for instance, and since 2000 also its online project RadioArt.sk¹, a documentation database of sound art in a context.

If this history was ever to be researched, it has to be added that apart from my correspondence (from 1987) and

Machajdík's (1985) with the Ars Electronica director, it was also Jozef Jankovič who was on a week's trip to Linz with his computer graphics in 1989. The com-

various locations in Bratislava from the National Gallery to cafés to the desecralized church Klarisky. Chico MacMurtrie² performed at the San Francisco Perfor-



03/04/06 Random Poetry / 1989.

plete text about computer graphics in Slovakia, written by Martin Šperka, was published in the Leonardo magazine by the MIT (parts of it also appeared in Profil). At the end of 1989, I. Bertók's and I. Janoušek's publication *Počítače a umenie [Computers and Art]* came out in the Slovak Pedagogical Publishing House in Bratislava which I didn't buy since I was somewhere else and already possessed the Ars Electronica catalogues. Wolfgang Winkler had a presentation about AE at the Festival of Intermedia Creativity (FIT) with only six people in the audience even though FIT was the most expansive event of its kind at that time with a duration of a week spread around

mance Art Festival [1991] in Bratislava a week after he triumphed at the AE with his interactive pneumatic robots. The event was reported by Kultúrny život, Profil and Slovak TV in a ten-minute documentary that I directed. New media art was derogatorily taken out of the context of fine art since concepts proved to be technologically difficult for these types of media and the thinking of artists wasn't suited for it. This has been reiterated by the whole artistic community, rooted in the art tradition of postsocialist countries. It was deemed too technical and demonstrative, cumbersome and

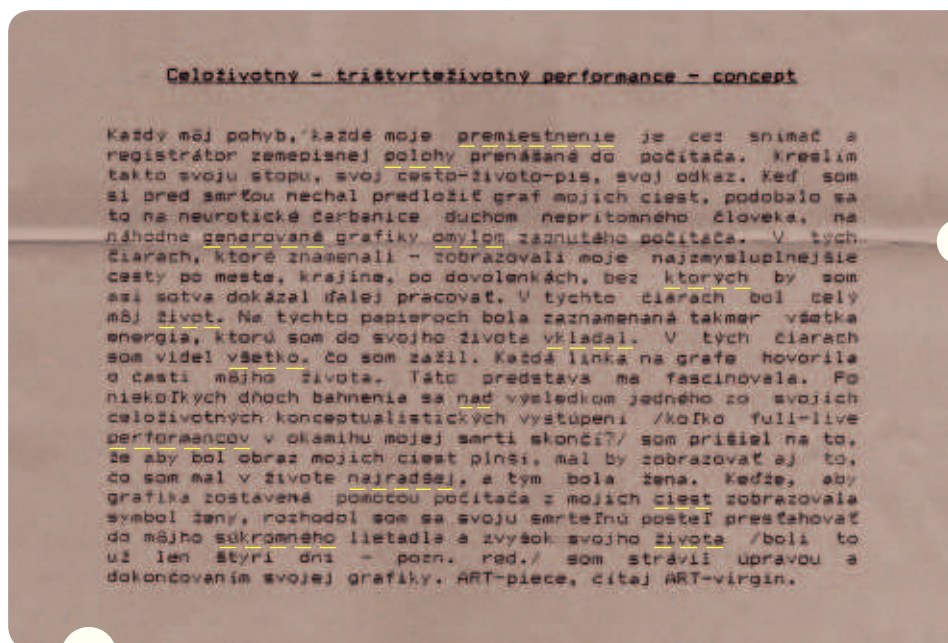
pher Jenney, ktorého diela mi len potvrdili, že som na dobrej ceste v skúmaní nových technológií v umení. Robil interaktívne zvukové a performačné inštalácie vo verejnom priestore. Mal som materiály aj od Ota Pieneho, riaditeľa Center for Advanced Visual Studies na MIT v USA³. Komu

Ďuriša a Bođu, ktorý je v katalógu *Elektronické umenie 80. rokov*, vydanom v Kanade v rámci konferencie ISEA. Aj táto Ďurišova orientácia viedla k dvom ročníkom *Bee Camp* [1995, 1996], ktoré do seba integrovali niekoľko podobných súbežných aktivít na rôznych miestach, čo môžeme prirov-

nú hudbu [SNEH] podporila aj účasť Valéry Miku na festivale AE v sekcii počítačová hudba v roku 1994, a pri tej príležitosti by som rád spomenul aj úspechy slovenských skladateľov Ďuriša, Machajdika, Piačka na súťažnom festivale počítačovej hudby v talianskom Varése. Juraj Ďuriš sa po niekoľkých víťazstvách napokon stal dlhoročným členom poroty.

DB: V rovnakom čase vznikol videožurnál Barla.

MM: Formát videožurnálu Slovensko v 80. rokoch takmer obišiel, aj keď v undergroundových časoch slúžil aj ako alternatívne spravodajstvo, no pritom je veľmi dôležitým fenoménom, keď si uvedomíme dnešný aktivizmus v umení. Keďže už existovali kamery a dali sa prehrávať kazety, existovala možnosť množenia videozáznamu. Zatiaľ čo to v Maďarsku fungovalo vynikajúco a galéria *Artpool* v Budapešti je majiteľom dôkazov, na Slovensku to boli hlavne maďarské vplyvy, ktoré dovolili vzniknúť tomuto formátu pred rokom 1989 a tesne po ňom. O festivale v Nových Zámkoch vyšli dve kazety, jedna v edícii v Paríži a druhá v Kanade. Už v roku 1988 však robili členovia *Studia érté* v Budapešti prezentácie. Na tieto aktivity nadviazal Peter Rónai a Miro Nicz v projekte *Barla* o 5 rokov neskôr [1995—1997]. Nemáme zmapované, aké videoperformancie sa udiali na festivale v Nových Zámkoch, aké tam boli prezentované videoinštalácie, internetové a rádioartové projekty. Pre dejiny tohto umenia to je potrebné zosumarizovať, pretože potom sa vykreslí, prečo niektorí umelci už nerobili nejaké diela a niektorí ich začali robiť s oneskorením a kunsthistorickou podporou, a ešte sú aj označení za prvolezcov.



05 Celoživotný — trištvrtéživotný performance. *Lifelong performance* / concept / 1988.

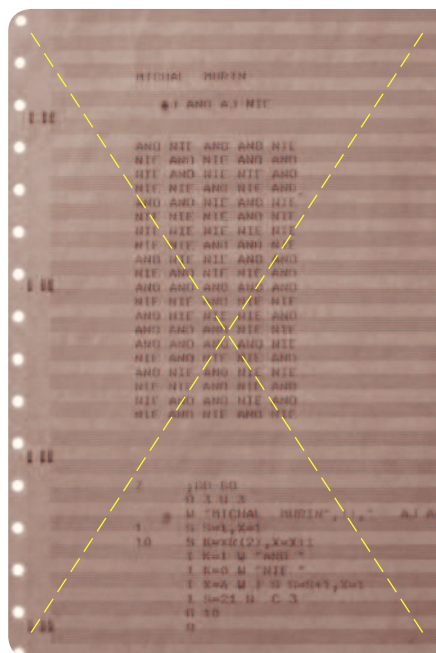
som to tu na Slovensku mohol ukázať? Len Machajdíkovi, ostatní to neakceptovali, že sú to len také americké show. Využíval ta-
nečníkov, laserové snímáče, a takisto šlo o jedno z prvých diel so samplingom. Táto technológia sa do Európy nesmela do-
vážať a jej prvé použitie máme v slovenskom umení o tri mesiace od uvedenia na
trh v Európe v roku 1991, kedy Juraj Ďuriš a Miloš Bođa urobili interaktívny objekt na
sympóziu v Schratzenbergu v Rakúsku. Tu sme sa tiež zúčastnili aj pirátskeho rádio-
artového projektu vysielaného amatérskou vysielateľkou s dosahom 30 km. Samozrejme
netreba zabudnúť na televízny videoart

nať o pár rokov neskôr k mladšiemu pro-
jektu *Multiplace*. Už len samotný program
hovorí o nevyhnutnosti brať tieto dve ak-
cie úplne vážne, aj keď nefungujú v de-
pise výtvarného umenia, pretože festival
je intermediálny a svojím spôsobom an-
tipuje dnešné multizánrové a novomé-
diálne festivaly a workshopy. Spolu s inými
intermediálnymi festivalmi ako boli *Tran-
sart communication* [1988], *Konvergen-
cie* [1990], *FIT* [1991], *Sound OFF* [1995
— 2001] a pod. Spoločnosť pre nekonvenč-

not conceptual enough. This is similar to Japanese new media art devoid of the experience with German hardcore concept. Even though lately Japanese interactive arts have appeared to be less infantile. Another example: I remember when Michael Bielický presented the project *Exodus* incorporating a GPS navigation system in an Israeli desert at AE, it was considered to be of little artistic merit but when we consider young artists working on GPS projects as part of popular culture nowadays, it is suddenly part of art. I am pleased by the shift in thinking but disappointed about the disregard for the pioneers.

DB: In the mid-90s there were also *Bee Camp* and *Sound Off* festivals taking place.

MM: Back in 1988 I was in touch with the post-graduate MIT student Christopher Jenney whose works only reinforced that I was on the right track in exploring new technologies in art. He was creating interactive sound and performance installations in public spaces. I had some resources from Otto Piene, the director of the Center for Advanced Visual Studies at the MIT³. Whom could I only show this in Slovakia? Only to Machajdík, all the others dismissed it as some American show. He used dancers, laser scanners and it was also one of the first instances of sampling in this context. This technology was banned from being imported into Europe and its first use in Slovak art was recorded three months after its European launch in 1991 when Juraj Ďuriš and Miloš Boďa created an interactive object at a symposium in Schratzenberg in Austria. Here we also participated at a pirate radio art project



06

which was broadcast through a homemade transmitter with a 30 km range.

We shouldn't omit Ďuriš' and Boďa's TV video art included in the catalogue *Electronic Art of the 1980s* published in Canada as part of the ISEA conference. Ďuriš' orientation led to two years of the *Bee Camp* [1995, 1996] which merged several similar and simultaneous events at various places which could be some years later compared with the younger project *Multiplace*. It is important to take these two events seriously if only for the programme even though they do not work in the history of fine arts because it was an intermedia festival which in a way anti-

ipated today's multigenre and new media festivals and workshops. Alongside other intermedia festivals like *Transart* communication [1988], *Konvergenecie* [1990], *FIT* [1991], *Sound Off* [1995 – 2001] and so forth, the Society for Unconventional Music [SNEH] also supported the participation of Valér Miko at *Ars Electronica* in the computer music section in 1994. I would also like to point out the accomplishments of Slovak composers like Ďuriš, Machajdík and Piaček at the festival of computer music in Varése in Italy. Juraj Ďuriš became a longstanding member of the jury after winning the competition several times.

DB: *Barla video journal* was published around that time.

MM: The video journal format almost bypassed Slovakia in the 80s even though it also served as alternative news source during the underground times. Video journal is a medium of utmost importance if we think about today's activism in the arts. Since cameras were available and tapes could be played it was possible to make copies of the video footage. While in Hungary this worked — the *Artpool* gallery in Budapest possesses the proofs of this — in Slovakia it were largely the Hungarian influences that encouraged this format prior to 1989 and shortly afterwards. Two tapes were released about the festival in Nové Zámky — one in Paris and the other in Canada. Nevertheless, the members of *Studio erté* in Budapest organised presentations back in 1988. This was followed up by Peter Rónai and Miro Nicz in their project *Barla* five years later [1995 – 1997]. There is no information about the video performances in Nové Zámky nor about

Martin Šperka organizoval výstavy počítačovej grafiky a e-mail artu ako aktualizovaný derivát mail-artu a fax-artu. V roku 1994 vyšlo samostatné číslo Profilu venované mail-artu a networkingu ako konceptu mail-artistov, ktorý neskôr prešiel do počítačového prostredia formou net.artu. Od roku 1995 máme v Profile informácie o web arte, neskôr boli k dispozícii sieťové projekty ako *Syndicate* v podaní V2 v Rotterdame, v ktorom som bol evidovaný od začiatku. Vo V2 sme v roku 1999 mali s Jozefom Cseresom performancie, a aj výstavu s Johnom Roseom. V roku 2000 sme tiež prezentovali naše intermediálne aktivity na podujatí *Media Model* v Múcsarnoku, kde vystúpil aj Jozsef Juhász a Peter Rónai a ktorý organizoval Miklós Peternák z C3. V tom roku vzniká aj Kasák Center for Intermedia Activity [K2IC] v Nových Zámkoch.

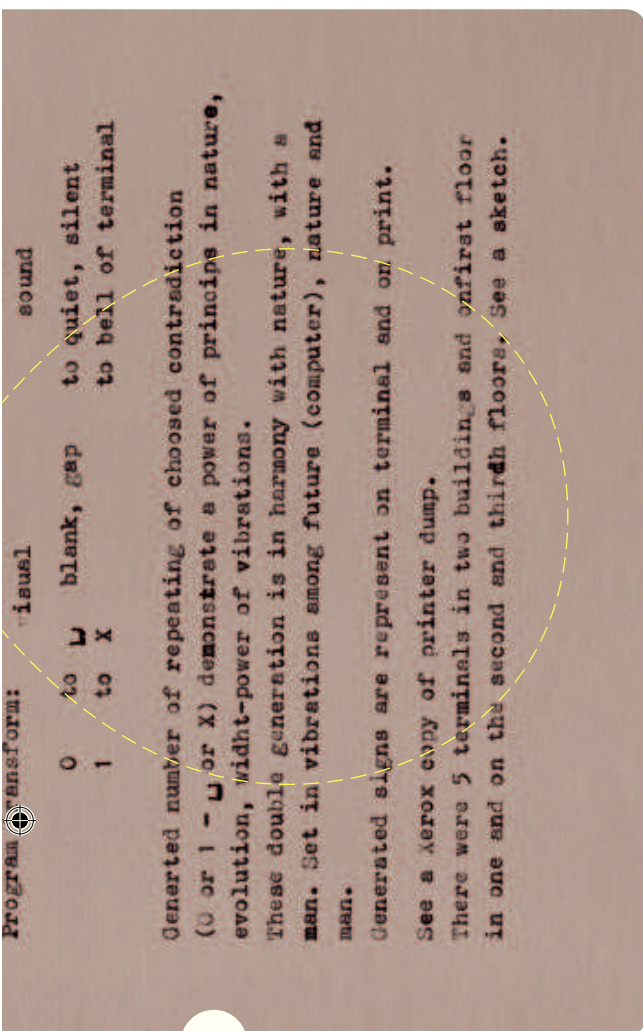
Myslím, že do nášho výpočtu môžeme zaradiť aj jednu zo slepých uličiek nových médií, CD-ROMy. Bolo by dobré odsledovať prvé umelecké projekty pre CD-ROMy. V roku 1997 vzniká CD-ROM katalóg *TransArt Communication 1995 1996*, ja som pripravil CD-ROM katalóg o výstave *Piano Hotel* v Šamoríne. Pre internetový časopis *Inzine* a ich CD-ROM *Dimension 5* som pripravil multimediálnu prezentáciu *15 rokov festivalu Ars Electronica*, ktorá vyšla len vo fragmentoch na internete. V roku 2000 vyšiel CD-ROM *Digital Dedele* v K2IC, v Nových Zámkoch a aktivity tohto združenia tiež stoja za zmienku. Podobne ako edičná činnosť Jozefa Cseresa pod nickom HEyeRMEarS, s ktorým sme v roku 2003 urobili úspešné audio a CD-ROM na jednom disku *Warholes* spolu s japonskými noise hudobníkmi Otomo Yoshihide a Sachiko M,



07 List s popisom a konceptom diela zaslaný na Ars Electronicu. [Letter describing the work sent to Ars Electronica / 1987.](#)

a čínskym DJ Maom, ktorý sa úspešne predával hlavne v Japonsku a na Taiwane. Ale aj inštitucionálne prostredie venovalo novým médiám a videoinštaláciám pozornosť. Spomeňme napríklad výročnú výstavu SCCA *Labyrinty* [1993] v Trnave alebo neskôr samostatné výstavy Petra Rónaia, Jany Želibskej, Petra Meluzina a iných umelcov a výstava *Video vidím — švajčiarske videoumenie* v Považskej galérii umenia v kurátorstve Kataríny Rusnákovej. Podľa mňa zohralo v roku 1996 významnú úlohu usporiadanie rozsiahlej výstavy no-

vých médií *Butterfly Effect* v Múcsarnoku, ktorého iniciátorom bolo C3 v Budapešti, ktoré vzniklo transformáciou tamojšieho SCCA [Soros Center for Contemporary Art] v spolupráci s telekomunikačnou spoločnosťou. Bratislavské SCCA tak vidiac náskok Budapešti presunulo záujem na koncept a neokoncept, čoho dôkazom je aj výročná výstava *60/90* v roku 1997, ktorá spája umelcov deväťdesiatych rokov s umelcami šesťdesiatych rokov v tandemových spoluprákach, ktorých efekt sa ukáže o niekoľko rokov neskôr.



the video installations presented, internet or radio art projects. For the purposes of the history of this art it is crucial that we review this because it will reveal why some artists ceased producing certain types of works and why others started to do them later with the support of art history and why they were championed as pioneers.

Martin Šperka used to organise exhibitions of computers graphics and email art as an updated version of mail art and fax art. In 1994, a special issue of *Profil* was pub-

lished dedicated to mail art and networking as a concept championed by mail-artists which later shifted into the computer environment as net.art. Since 1995 we have featured web art in *Profil*. Later network projects such as *Syndicate* courtesy of V2 in Rotterdam, where I've been registered from the early on, were available. I performed at the V2 in 1999 alongside Jozef Cseres and exhibited with John Rose. In 2000 we also presented our intermedia activities at the *Media Model* event in Mücsarnok alongside Jozsef Juhász and Peter Rónai which was organised by Miklós Peternák from C3. In the same year, the Kassák Center for Intermedia Activity [K2IC] was launched in Nové Zámky.

I think that we can also include one of new media's cul de sac's — the CD-ROM — here. It would be of value to explore the first artistic projects based around the CD-ROMs. A CD-ROM catalogue entitled *TransArt Communication 1995 1996* appeared in 1997, and I myself produced a CD-ROM catalogue for the exhibition *Piano Hotel* in Šamorín. I also prepared a multimedia presentation *15 Years of Ars Electronica*, published in fragments online, for the internet magazine *Inzine* and its *Dimension 5* CD-ROM. In 2000, a *Digital Dedele* CD-ROM was published by K2IC in Nové Zámky — the undertakings of this association are also worth mentioning, same as Jozef Cseres' publishing ventures under his *nom de plume* HEyeRMEarS with whom I collaborated on a well-received audio and CD ROM [one disc] bearing the name *Warholes* in 2003 alongside Japanese noise musicians Otomo Yoshihide and Sachiko M and the Chinese DJ Mao, which sold well in Japan and Taiwan.

Even the institutionalized environment showed interest in new media and video installations. SCCA's annual exhibition *Labyrinty [Labyrinths, 1993]* in Trnava or the solo exhibitions of Peter Rónai, Jana Želibská, Peter Meluzin and other artists as well as the exhibition *Video vidím — švajčiarske videoumenie [I See Video — Swiss Video Art]* curated by Katarína Rusnáková at the Považská Gallery of Art should be mentioned here. The large-scale new media exhibition *Butterfly Effect [1996]* in Mücsarnok initiated by C3 in Budapest played a major role. C3 was established in the wake of the transformation of SCCA [Soros Center for Contemporary Art] in cooperation with a telecommunications company. Spurred on by Budapest's lead, the Bratislava branch of SCCA shifted its focus on concept and neoconcept as demonstrated by the annual exhibition *60/90* in 1997 which interconnected the artists of the 90s with those active in the 60s through mutual collaborations whose outcome will be evident in future.

Not to forget, a large-scale multimedia performance *Left Hand of the Universe* held in a Synagogue in Šamorín took place simultaneously in Perth, Colorado Springs and Slovakia. We were thinking of doing live online broadcasts but at that time [November 1997] this was not possible even via the Slovak Radio.

Apart from the video performances that I had been doing I would also like to mention a seminar which we organised with Jozef Cseres under the auspices of SNEH and Department of Aesthetics at the Philosophical Faculty in Bratislava under the name *New Media and Technologies in*

¹ <http://www.radioart.sk>

² <http://amorphicrobotworks.org/works/>

³ <http://web.mit.edu/newsoffice/1993/piene-0908.html>

Netreba tiež zabudnúť na veľkorozmernú multimediálnu performanciu *Left Hand of the Universe* v Synagóge v Šamoríne, ktorá sa odohrávala súčasne v austrálskom Perthe, v Colorado Springs v USA a u nás. Uvažovali sme robiť živé prenosy cez internetové pripojenie, ale v tej dobe [november 1997] sa nedali zabezpečiť ani prostredníctvom Slovenského rozhlasu.

Popri videoperformanciách, ktoré som robil, ešte pripomeniem seminár, ktorý sme s Jozefom Cseresom pripravili pod hlavičkou SNEH-u a Katedry estetiky FFUK v Bratislave pod názvom *Nové médiá a technológie v súčasnom umení a hudbe* [1999]. Toto všetko potom vyústilo do prípravy samostatného čísla časopisu Profil 4/2000 venovaného novým médiám, ktorý, ako si myslím, prišiel v pravý čas a odovzdal som žezlo novej generácii prichádzajúcej po roku 2000. Osobne som potom inicioval internetový databázový projekt @rtzoom, ktorý sa ale napokon nerozbehol, pretože som dal prednosť projektu *Radio Art.sk* [2000]. Od roku 2004 som sa predovšetkým sústredil na uvedenie týchto foriem umenia do škôl, kde pôsobím.

DB: *Používanie termínov súvisiacich s mediálnym a digitálnym umením je pomerne voľné a premenlivé, a jasne súvisí s neustálym vývojom v tejto oblasti. Ako vnímaš mieru, v ktorej sa jednotlivé termíny zaviedli do umeleckej praxe? A ako ich reflektuje súčasná slovenská kunsthistória?*

MM: Ak sa chce niekto vyjadrovať o histórii mediálneho umenia, mal by si prejsť časopis Profil v rokoch 1991 – 1996, nie len po roku 1999, keď sme ho znovuob-

novili po takmer štvorročnej pauze. Uvidel by krásnu históriu používania termínov od „počítačového umenia“, cez mnou používaný termín „nové technológie v umení“, zavedenie termínu „multimédiá“, ktorý som ja nepoužíval, až po „nové médiá“ po roku 1999. Po roku 2004 som potom začal používať termín „digitálne médiá“. Samostatnú pozíciu má termín „intermédiá“, ktorý dnes integruje takmer všetko, v čase, kedy sa sochárstvo pohlo k intermédiám, cez inštalácie, objekty, intervencie, a podobne.

Do značnej miery mám pocit a teraz si to uvedomujem zreteľnejšie, že svoju úlohu zbrzdzenia informovanosti kultúrnej a výtvornej obce o nových médiách zohral aj *Slovník pojmov svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia* [1999], ktorý vyšiel nákladom 4000 kusov a predával sa plných 10 rokov študentom a pedagógom na Slovensku. NePOCHYBNE sa zvýšila úroveň informácií o súčasnom umení. Avšak neobsahuje heslá ako intermédiá, net.art, web art, interaktívne inštalácie a ďalšie aktuálne formy umenia nových médií. V tom čase bolo argumentom, že na Slovensku také umenie nik nerobí, ale o dva roky neskôr bola situácia iná. V slovníku nie je ani slovné spojenie nové médiá, lebo sa u nás ešte bežne nepoužívalo. Prvé použitie tohto názvu evidujem v názve našej konferencie s J. Cseresom [1999] a potom vehementnejšia artikulácia prichádza s monotematickým číslom Profil 4/2000, kde môžeme vycítiť terminologickú progresivitu niektorých autorov [a iných práve naopak].

Dnes vieme, že neuviesť tieto pojmy v slovníku bola škoda. Tento segment umenia sa tak rozvíja, že ak by boli vznikli, na nich by

sme najviac videli vplyv času, a dnes by boli úsmevné a príliš dobové. No aspoň by tam boli a študenti by sa im nemohli vyhnúť, stali by sa súčasťou všeobecnej informácie. Takto nám na viac ako 10 rokov z jediného slovníka vypadli termíny dôležité pre nové médiá. Viac ich zohľadnil Miloš Štofko vo svojom slovníku *Od abstrakcie po živé umenie* [2007], kde dokonca uvádza aj radioart. Slovník pojmov nových/multi/digital/trans/ médií a aktuálnych technológií používaných v umeleckej produkcii by prosperel situácii, od roku 2007 ho avizujú kolegovia z Prahy. Musíme sa asi zatiaľ uspokojiť s informáciou, že v roku 2011 pripravil Slovenský rozhlas sériu prvých 30 hesiel pre reláciu *Slovník výtvarného umenia*, kde sa kolega Štofko venuje modernému umeniu a ja intermédiám, sound artu, multimédiám, performanciám, net.artu a web artu, novým a digitálnym médiám a podobne. Tento program sa bude dopĺňať o ďalšie 15-minútové edukačne ladené príspevky.

Dôležitú úlohu v sprostredkovaní informácií určite zohralo aj 10 ročníkov časopisu 3/4 revue. Z publikácií, ktoré zaplňajú prázdne miesta, sú prínosom autorské publikácie Kataríny Rusnákovej *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* [2006] a *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia* [2011]. Vznikli aj dve antológie textov v redakčnej príprave Kataríny Rusnákovej *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry* [2005] a mňa s Jozefom Cseresom *Od analógového k digitálnemu. Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku* [2010].

Poznámka: Plnú verziu rozhovoru nájdete na stránkach <http://www.monoskop.org>.

Contemporary Art and Music [1999]. All this culminated in preparations of a special issue of *Profil 4/2000* focused on new media, which in my opinion, was timely and passed the baton to a new generation which emerged after 2000. I then initiated the online database project *@rtzoom*, which eventually didn't materialize, since I pursued the *RadioArt.sk* [2000] project instead. As of 2004 I have been mostly focused on introducing these art forms in the schools where I work.

DB: *Using terms intrinsic to media and digital art is fairly free and variable and is obviously related to the ongoing development in this field. What is your view of the extent to which the particular terms have been adopted by the artistic practices? How does the current Slovak history of art reflect upon them?*

MM: If we were to speak about the history of media art, we should revisit the magazine *Profil* [especially in the period 1991 – 1996] not only after 1999 when it was re-discovered after an almost four year hiatus in order to witness the magnificent history of the use of the terms from “computer art” to the term I used “new technologies in art”, the introduction of the term “multimedia” — which I didn't use — to “new media” applied after 1999. I started to apply the term “digital media” after 2004. The notion “intermedia” has a special place as an all-encompassing term — sculpting has shifted to intermedia, installations, objects, interventions, and so forth.

I've increasingly felt, even more so now, that the *Slovník pojmov svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice*

20. storočia [Glossary of International and Slovak Art of the Second Half of the 20th Century, 1999] played a role in stalling the awareness of cultural and artistic communities in Slovakia about new media. It was published in a print-run of 4,000 copies and sold for ten years to students and teachers. It is without a doubt that it increased the awareness about contemporary art but it didn't include terms such as intermedia, net.art, web art, interactive installations and other current forms of new media art. It was argued that at the time nobody did this kind of art in Slovakia anyway. This, nevertheless, changed two years later. The glossary didn't even include the term “new media” because it was not widely used in Slovakia then. I have come across the first utilisation of this notion in the title of the conference that I organised with Jozef Cseres in 1999. A more pronounced articulation arrived with the thematic issue of *Profil 4/2000* that displayed the terminological progress of some authors [and the opposite is true with other authors].

Today we know that it was a pity not to have included these terms in the glossary. This part of art is evolving in such a way that have they developed, it would have been a great test of time — they would seem rather ridiculous and dated now. But they would have been included there at least and students would have to acknowledge them, they would become part of the general information. Many terms crucial for new media were excluded for more than 10 years from the only such glossary available. This has been partly rectified by Miloš Štofko's glossary *Od abstrakcie po živé umenie [From Abstraction to Live*

Art, 2007] which even mentions radio art. A glossary of new/multi/digital/trans/media and latest technologies used in artistic production could improve the status quo and has been announced since 2007 by the Prague colleagues. For now, it has to suffice that in 2011 the Slovak Radio produced a series of the first 30 entries for its *Slovník výtvarného umenia* show [*Art Glossary*] that has Mr Štofko focusing on modern art and me on intermedia, sound art, multimedia, performance art, net.art, web.art, new and digital media, etc. Further 15-minute long educational features will complement this programme.

The ten issues of the 3/4 revue magazine also played an important role in spreading the awareness. Among the publications that fill in the void are: Katarína Rusnáková's *História a teória mediálneho umenia na Slovensku [History and Theory of Media Art in Slovakia, 2006]* and *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia [Expanded Forms of Audience Reception of Digital Art, 2011]*; two anthologies edited by Katarína Rusnáková *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry [Moving Pictures Flux. An Anthology of Writing about Electronic and Digital Art in the Context of Visual Culture, 2005]* and Michal Murin and Jozef Cseres *Od analógového k digitálnemu. Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku [From Analogue to Digital: New Views on New Media in an Audiovisual Era, 2010]*.

Note: The full version of the interview can be found on the Monoskop website: <http://www.monoskop.org>.