

# Jazdec /43

Revue súčasného výtvarného umenia  
Ročník XII. / 1,50 EUR

11000101 10111110 01101001 01110110 01101111

01110100 alebo *Laboratórium pokročilého života*

Martina Ivičič

*Ján Šicko. Osamelý jazdec na „poli“ nových médií?*

*Ani náhodou!*

Mária Beňačková Rišková

Peter Rónai

*Déjà vu, 2018 (videomontáž, dĺžka 6')*

Richard Gregor

*Wellbeck Tarot (kritika Levíka)*

Jarka Džuppová

*DOM pre experimentálne umenie*

Zuzana Duchová

*Creative City of Media Art – (Ne)viditeľná dekáda.*

*Košice v sieti kreatívnych miest UNESCO*

Martin Kolčák



Intel Corp. engineers and Ars Electronica  
Futurelab digital artists: *Drone 100*, 2015.  
Credit: Intel Corporation.

Na začiatku deväťdesiatych rokov som sa domnieval, že inovácia a experiment prebiehajú primárne v umeleckých médiách, ktoré predtým neexistovali. Až neskôr som pochopil, že inovátori experimentujúci v tradičnejších médiách, ako je maľba, socha a grafika, majú situáciu nielen podstatne zložitejšiu, ale ak sú skutočne výnimoční, hranice posúvajú často radikálnejšie, ako je to možné v nových médiách.

Jednou vetou však treba povedať, že situácia v oblasti takzvaných „nových médií“ sa od 90. rokov (keď boli skutočne nové a v našom prostredí často aj nedostupné) radikálne zmenila. Na ilustráciu uvediem dva príklady.

V roku 1996 som pre Sorosovo centrum súčasného umenia kupoval dataprojektor, ktorého cena bola porovnateľná so základnými modelmi menších áut. Projektor, ktorý je nevyhnutnou súčasťou prezentácie umenia nových médií, vtedy nevlastnili takmer žiadne galérie a zapožičať ho na výstavu nebolo celkom jednoduché.

Komerčný prenájom v roku 1998 na jeden deň stál približne dve minimálne mesačné mzdy. Videoumenie sa v galériách prezentovalo z videokaziet, ktoré sa občas museli pretočiť a počas výstavy sa postupne samodeštruovali. Do dejín vstúpila aj otázka významného slovenského kritika, ktorý sa pri preberaní videokazety od pioniera videoumenia opýtal: „A čo je nahraté na druhej strane?“

Uvažovať o realizácii výstavy, na ktorej by svietilo štyri týždne niekoľko projektorov, bolo úplne nemožné, čo prirodzene malo výrazný dosah aj na záujem autorov o tvorbu umeleckých diel v oblasti nových médií.

Problém však nebol iba v technológiách pre prezentáciu, ale aj samotnú tvorbu. Relatívne nedostupný bol pre umelcov aj hardware a software. Na prvých počítačoch kamarátov grafikov s vtedy ešte dúhovým logom odhrýznutého jablka sme pozerali s veľkou závisťou a aj o digitálnych fotoaparátach sme dlho iba snívali.

Technológie, ktoré máme dnes bežne vo vrecku alebo na stole, boli pre mnohých, obzvlášť mladých umelcov v tom čase celkom nedostupné. Úzka spolupráca s vedcami a technologickými inovátormi tiež nepatrila – a vlastne dodnes nepatrí k hlavným vymoženostiam podtatranského Silicon Valley.

A kde sme sa ocitli dnes? Aktuálne číslo časopisu Jazdec prináša pohľady na súčasnú situáciu z viacerých strán. Recenziu viacerých ročníkov festivalu Ars Electronica v rakúskom Linzi pripravila Martina Ivičič, celoživotnú tvorbu jedného z mála umelcov zameraných na interaktívne umenie Jána Šicka spracovala Mária Rišková. Pioniera videoumenia Petra Rónaia vo svojej stálej rubrike predstavuje Richard Gregor. Autorský text Text Wellbeck Tarot napísala výtvarníčka Jarka Džuppová. Viacročnú existenciu Festivalu nových médií – Dom recenzovala Zuzana Duchová a aktivity Creative City of Media Art – Košice kriticky zhodnotil Martin Kolčák.

Za vzrušujúcu spoluprácu všetkým zúčastneným ďakujem a verím, že sme vám pripravili nezabudnuteľný čitateľský aj vizuálny zážitok.

Hi!



Špela Petrič (SI): *PLAI*. Credit: vog.photo

## Jazdec / Revue súčasného výtvarného umenia č. 43 / štvrtročník

Šéfredaktor a editor: Juraj Čarný  
Redakčná rada: Richard Gregor, Mira Sikorová-Putišová,  
Karen von Veh (Univerzita Johannesburg)  
Vydavateľ: Inštitút pre dočasnú dejiny umenia,  
Veľká okružná 88, 101 01 Žilina, IČO: 50584740  
Autor projektu: Richard Gregor  
Návrh, vizuálna koncepcia a layout: Stano Masár

Do čísla prispeli: Martina Ivičič, Mária Beňáčková Rišková, Richard Gregor,  
Jarka Džuppová, Zuzana Duchová, Martin Kolčák  
Autori fotografií: Intel Corporation, Florian Voggeneder, Ars Electronica /  
Robert Bauernhansl, vog.photo, Tom Mesic, Christopher Sonneleitner, Ján Šicko,  
Čtibor Bachratý, Jarmila Cepková. Peter Rónai, Jarka Džuppová, archív festivalu Dom,  
archív Martina Kolčáka

Vychádza pod č. 43 (4/2021), ročník XII.  
Dátum vydania: december 2021  
Tlač: printio, s. r. o., náklad: 500 ks  
ISSN 1338-077X / Číslo registrácie MK SR: EV 3896/09  
Kontakt: jazdec.redakcia@gmail.com  
Web: www.artdispecing.sk/jazdec  
Predplatné a inzercia: jazdec.redakcia@mail.com

## Podpora

u. fond na podporu umenia artdispecing.sk

Vydanie časopisu z verejných zdrojov podporil Fond na podporu umenia, Fond na podporu umenia je hlavný partner projektu.



CoBot Studio: *Deep Space 8K Event*, 2021. LIT Robopsychology Lab, Johannes Kepler Universität Linz (AT), Center for Human-Computer Interaction, Universität Salzburg (AT), JOANNEUM RESEARCH – ROBOTICS (AT), Polycular OG (AT), Österr. Forschungsinstitut für Artificial Intelligence OFAI (AT), Blue Danube Robotics GmbH (AT), Ars Electronica Futurelab (AT). Credit: vog.photo

11000101 10111110 01101001 01110110 01101111 01110100 <sup>1</sup>

alebo *Laboratórium pokročilého života*

Martina Ivičič

*V rozkvet digitalnej revolúcie v 90. rokoch spoluzakladateľ časopisu WIRED Magazine Nicholas Negroponte zvestoval revolučné heslo, ktoré malo v nás vyvolať pocit všeobšiahlosti digitálneho sveta: „Move bits, not atoms!“ Tento popularizátor kyberpriestoru a digerati nám ponúkal utopický digitálny svet neobmedzených možností, keď hovoril o akejsi samozrejmosti digitálneho sveta, ktorý sa skôr či neskôr mal stať (a stal) súčasťou všetkých aspektov života:*

„Like air and drinking water,“ digital would be noticed only by its absence, not its presence.<sup>2</sup>

Verili sme tomuto prísľubu všemohúcnosti digitálneho sveta, ktorý bol spočiatku revolučným fenoménom, neskôr nám pretiekol do kognitívnych, kultúrnych, ekonomických, psychologických či sociálnych sfér do tej miery, že môžeme o ňom hovoriť ako o našej *druhej prírode*.<sup>3</sup> Z pracovného nástroja sa stal nástroj transformácie sociálneho habitatu.

Ars Electronica bola vždy festivalom, ktorý istým spôsobom formuloval aktuálne urgentné otázky celospoločenského myslenia, premýšľania o spoločnosti vzhľadom na pretrvávajúce zanedbávané témy, o ktorých sa síce hovorí, no zatiaľ v globálnom meradle chýbajú riešenia. Ani Ars Electronica neponúka jasné riešenia, skôr ešte viac prehľbuje otázky, ponúka však otvorený dialóg.

V roku 2009 bola venovaná pozornosť znovuobjavovaniu prírody, čo predstavoval akýsi návrat ku koreňom, odklon od intenzívneho fokusu na technokratickú adoráciu pokročilých technológií s tendenciou znovu objaviť miesto človeka ako prirodzenej súčasť prírody (*Human Nature*).

Rok 2010 sa niesol v znamení záchranného lana pre našu planétu, ale i našu existenciu na nej (*REPAIR – ready to pull the lifeline*). Tento statement odkazuje na ekonomickú a politickú krízu a otázky neustáleho odkladania riešenia ekologickej krízy. Naznačili cestu akéhosi reštartu aj vo forme udržateľných riešení, eliminácie novej produkcie a spotreby v prospech DIY opráv<sup>4</sup> a našartovali trend nových life hackov.

„*Sometimes the only way to repair is to restart. But we can't go back to the beginning. We have to proceed from where things stand right now. We have to change ourselves!*“<sup>5</sup>

Veľký obraz: *Nové koncepty pre Nový svet (The Big Picture: New Concepts for a New World)* v roku 2012 prirodzene nadviazal na predchádzajúce ročníky a opäť sa medzi riadkami stále markantnejšie vyskytoval pojem kríza. AE sa snaží atakovať naše pretrvávajúce nerozhodné váhanie, zalarmovať aktivistov k iniciatíve voči perzistentnej jalovosti a pasivite. Ars Electronica sa pokúsila vytvoriť obraz o budúcnosti, ktorý sa skladá



Ars Electronica Center Linz, 2017. Credit: Ars Electronica / Robert Bauernhansl.

z jednotlivých dielikov veľkého puzzle. Na tomto ročníku sa predstavilo dielo *Laboratórium hry na svet* (Buckminster Fuller's World Game Lab). Vychádza z predstavy Buckminstera Fullera, ktorý v 60. rokoch navrhol mapu sveta bez hraníc ako logistickú hru s názvom *World Game*. Táto hra predstavuje akýsi manuál pre optimálny (alebo utopický?) chod planéty, vizualizujú sa toky energie, peňazí, potravy a migrácie obyvateľstva. Experimentovanie s nezávislou systémom na prírodných zdrojoch, raste populácie, ekonomickom raste či úpadku a technologickom vývoji majú vo svojich rukách samotní návštevníci, ktorí sa aspoň na chvíľu ponorili do prvopláňovej ilúzie, že ešte stále niečo môžeme na tejto planéte ako jednotlivci zmeniť.

Téma *Out of the Box: The Midlife Crisis of the Digital Revolution* v roku 2019 s odstupom opäť prejavila urgentnú potrebu nového myslenia a premýšľania o digitálnej technológii. Gerfried Stocker doslovne napísal: „... *what started out as a dream of technology, that is easy to everyone to use has become the nightmare of a digital leash, for which we also pay a hefty price.*“<sup>66</sup>

Na prahu stredného veku, keď oslavovala Ars Electronica svoje 40. narodeniny, sa opakovane zamýšľala nad tým, že (stále alebo opäť) niečo nie je v poriadku. Pocit nedostatočnej satisfakcie pri pokuse zodpovedať jednoduché otázky, skepticizmus k východiskovým riešeniam a neúspešná kreativita v hľadaní nových ciest a významov tak formulovala krízu digitálnej revolúcie, ktorej žiarivý glanc ikonických 90. rokov už dávno vprchal.

Tak v čom je vlastne problém, keď ešte donedávna bolo všetko úspešné, sofistikované, solídne a bezpečné, a teraz potrebujeme vyriešiť a napraviť problém s digitálnym svetom?

Skutočným problémom digitalizovanej spoločnosti je nekoordinovaný a rapídne rýchly vývoj dvoch na prvý pohľad diametrálne odlišných línii výskumu: bioinžinierstva, resp. syntetickej biológie a umelej inteligencie. Tieto najsilnejšie a najvplyvnejšie technológie dneška s dopadom na celú spoločnosť zaznamenávajú absolútny vrchol svojej popularity, čím sa vytrácajú aj isté pochybnosti o ich možnom zlyhaní.

Vytriezvenie a potrebu istej globálnej kontroly nad rýchlym vývojom v oblasti AI vyjadril Stephen Hawking rok pred svojou smrťou, keď povedal: „*I fear that AI may replace humans altogether. If people design computer viruses, someone will design AI that replicates itself. This will be a new form of life that outperforms humans.*“<sup>67</sup>

### Skutočným problémom digitalizovanej spoločnosti je nekoordinovaný a rapídne rýchly vývoj bioinžinierstva a umelej inteligencie.

Zamerajme sa na prvú oblasť. V ľudskom antropocéne sa človek naučil modifikovať zvieratá a rastliny vo svoj prospech. Ľudstvo však neovplyvňuje len okolitú prírodu, ale aj samé seba, vlastné DNA. Od objavenia dvojitej špirály a dekodovania genetických sekvencií je možné vložiť cudzorodé sekvencie DNA do buniek úplne odlišných organizmov, človeka nevnímajúc. Posunuli sme sa však až niekam za pomyselnú hranicu túžby po poznaní života.

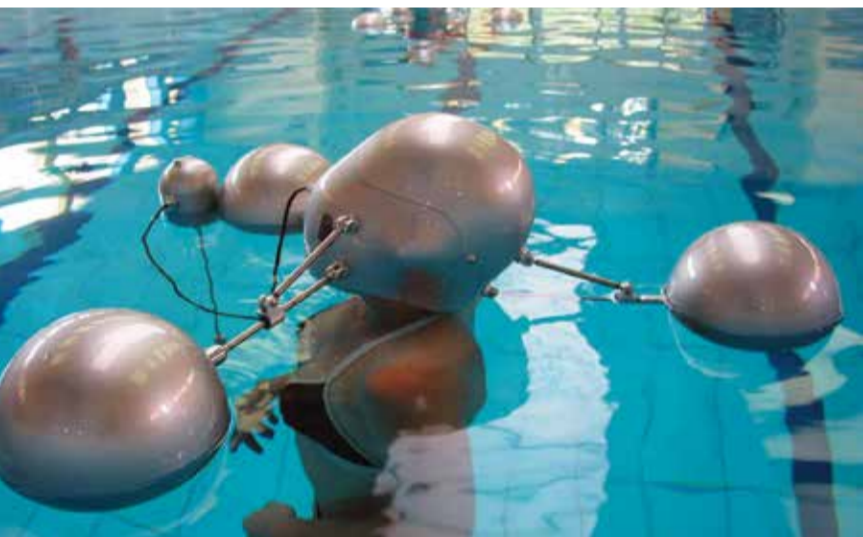
Vedcom sa už v roku 2010 podarilo vytvoriť Synthiu, prvú živú bunku, ktorá bola vytvorená zo syntetickej DNA. Znie to ako oxymoron, ale ide o syntetickú formu života, ktorej genetickým predkom je počítač. Tím pod vedením Craiga Ventera transplantoval syntetický chromozóm do hostiteľskej bunky iného organizmu. Akonáhle sa v cudzej bunke tento chromozóm fungujúci ako akýsi „software“ implementuje, hostiteľská bunka ho prijme, prečíta a aplikuje ho do nových druhov špecifikovaných týmto genetickým kódom.

Synthia je zrkadlom dnešnej doby, pre ktorú je signifikantný konceptuálny posun vo vnímaní principiálnych sociálnych, morálnych, ekonomických a spoločenských otázok, ktoré chápeme viac v biologických metaforách a ktoré formujú naše vnímanie toho, čo znamená byť človekom. Naše telo sa stáva konfigurovateľným biologickým strojom, ktorého časti môžeme meniť ako puzzle, požičiavať, nahrádzať, hackovať a naše myšlienky môžeme napojiť a zdieľať cez globálnu sieť.

Bioinžinierstvo mení pohľad na pojem biologického tela. Biotechnologický výskum vychádza z technologickej pozície, kde sa prirodzené telo chápe ako zdroj informácií a vedenia. To znamená, že tento genocentrizmus je redukcionistickým prístupom, ktorý nahliada na telo ako na súbor procesov a dát.

Suzanne Anker a Dorothy Nelkin nazývajú tento postoj molekulárnym videním<sup>8</sup> a takýto pohľad znamená, že nie sme ničím iným ako sekvenciou nukleových kyselín, kód informácie. Táto transformácia biológie z kódu organizmu a textu vytvára podmienky pre umelcov, ktorí rozpoznali genetickú ikonografiu a jej základný naratív.

Ars Electronica reaguje na túto problematiku kontinuálne, no intenzívnejšie sa jej začala venovať od roku 1999 (*Life Science*), kedy pozornosť upriamila na regeneratívnu medicínu, implantáty, extenzie tela a genetické vojny. Úspešnejšia a popisnejšia však bola v rámci sympózií a prednášok ako samotnými dielami. Jedným z mála, ktoré reflektovali túto problematiku, bolo dielo od Eduarda Kaca: *Genesis* (1999).



James Auger, Jimmy Loizeau, Stefan Agamanolis (UK / USA): *Isophone*, 2004. Credit: Ars Electronica.



*Machine Learning Studio*, 2019. Credit: vog.photo.



Michael König: *Slnko*, 2017. Ars Electronica / Christopher Sonnleitner.



The Pangolin Scales / Thomas Faseth (AT), Harald Pretl (AT), Christoph Guger (AT), Anouk Wipprecht (NL): *The Pangolin Scales*, 2020. Credit: Tom Mesic.



Dragan Ilić (RS/US): *Roboaction(s) AI KI*, 2016. Credit: Florian Voggeneder

### „Let man have dominion over the fish of the sea, and over the flow of the air, and over every living thing that moves upon the earth.“

Genesis skúma zložitý vzťah medzi biológiou, náboženskými dogmami, informačnými technológiami a etikou. Kľúčovým prvkom diela je syntetický gén, ktorý vznikol preložením vety z Bible do Morseovej abecedy a prevedením slov pomocou konverzného princípu do genetického kódu. Neskôr bola táto „veta“ syntetizovaná a vložená do baktérií viditeľných pod UV svetlom, ktoré pôsobí ako mutagén, takže v priebehu trvania výstavy svetlo spôsobovalo zmeny v sekvencii DNA. Kacove dnes už kultové dielo transgénneho umenia pracuje s biblickým odkazom o nadradenosti človeka nad okolitým svetom a prírodou, pričom morzeovka odkazuje na úsvit informačného veku a počiatky globálnej komunikácie.

V roku 2000 (*Next Sex: Sex in the Age of its Procreative Superfluosity*) sa festival zaoberal výzvami biotechnológií a reprodukčných technológií. Reflektoval nové možnosti genetickej konfigurácie v spoločnosti, ktorá nepovažuje reprodukciu za nutnosť a pohlavie nie je nutným nositeľom tohto privilégia.

Novomediálna umelkyňa Shu Lea Cheang (US), ktorej sú blízke témy etnických stereotypov, vzťahov moci a rasy, a sexuálnej politiky, vytvorila spolu s Ewenom Chardonnetom (FR) a Future Baby Production (FR) dielo *Unborn0X9*.<sup>9</sup> Táto umelecká spolupráca nastolila otázky týkajúce sa vývoja plodu v umelých materniciach (ektogenéza), čím otvorila diskusiu o budúcnosti a úlohe rodičovstva. *UNBORN0X9* používa ultrazvuk, ktorý bol pôvodne vyvinutý pre vojnové ponorky, ale v 60. rokoch 20. storočia sa dostal do pôrodnickej praxe. Tento akt intervencie do intimity ženského tela sa dostal až na biopolitickú úroveň. Inštalácia pozostáva z troch umelých materníc, pričom zariadenie hackuje pre človeka nepočuteľné ultrazvukové frekvencie. Tie sa stávajú ultrazvukovým notovým zápisom pre hudobníkov a performerov. V rámci kybernetického diskurzu nemusí byť tehotenstvo výsadou ženy-matky, ale bude integrované do hi-tech vízie tela ako biologického (stavebného) komponentu.

Najvýraznejšie sa v rámci Ars Electronica začala riešiť problematika génového inžinierstva a syntetickej biológie až v roku 2013 na výstave *Project Genesis Synthetic Biology – Life from the Lab*. S desaťročným odstupom tak reagovala na výsledky projektu *Human Genome Project* (1996 – 2003), ktorý priniesol kompletne rozlúštenie ľudského genómu. Výstava *Project Genesis* sa zamerala na problémové etické otázky, ako napríklad či je možné sa chrániť pred vírusmi a chorobami tým, že prepíšeme genetický kód vo vlastných chromozómoch. Sekvenovanie DNA sa vďaka novým technológiám stalo rýchle, efektívne a lacné. Už nič nebránilo tomu, aby sa ľudská DNA stala obchodnou komoditou.

Johanna Schmeer (DE/UK) vytvorila dielo *Mousetraps No. 3, 14 and 18*, v ktorom navrhla mierne zákerné pasce pre geneticky a technologicky modifikované laboratórne myši. Jedna z nich má v sebe mozgový implantát, ktorý kompletne koordinuje jej pohyby. Surová pochúťka sa nachádza uprostred účinného magnetického poľa, ktoré hlodavca silne priťahuje, avšak zabraňuje mu v pohybe a získaniu koristi (v podobe voňavého syra). Okrem súcitu s hlodavcom dielo otvára diskusiu o špekulatívnom redizajnovaní organizmov a dizajnovaní nových foriem života.

Môžu obyčajné primitívne formy života hacknúť počítač? Otázkou dominancie prírody, resp. neviditeľných mikroorganizmov nad kremíkovými hi-tech technológiami si položili Oron Catts (AU) a Hideo Iwasaki (JP).

Na výstave *Project Genesis Synthetic Biology – Life from the Lab* prezentovali dielo *Biogenic Timestamp* (2010) založené na výskume baktérií, ktoré sú schopné osvojiť si a adaptovať sa na elektronické zariadenia a systémy. Toto dielo založené na časovosti (time-based art) využíva cyano-baktérie, ktoré sú jednou z najstarších foriem života na Zemi, schopné fotosyntézy. Počas svojho vývinu absorbujú a preskupujú kovy a minerály rozpustené zo základových dosiek počítača. Cyanobaktérie spôsobujú sedimentáciu minerálov, čím kontinuálne menia povrch tohto mikroprostredia. Využívajú svetelné zdroje a prvky ako kremík, zlato a železo, ktoré absorbujú alebo postupne preskupujú. Svojou existenciou tak úplne dezorganizujú lineárnu logiku elektronických obvodov.

Svet jednotiek a núl je skutočne všeobsiahly a dokáže sa adaptovať nielen do sveta nanočastíc, ale preniká aj do živých buniek, molekúl a tiel. Bude to teda umelá inteligencia, syntetické druhy vírusov a nanoroboty, ktoré prevezmú dominanciu nad všetkými oblasťami nášho života a prekonajú prvenstvo človeka, alebo to bude samotná príroda, primitívne mikroorganizmy a ich geneticky modifikované mutácie, ktoré nakoniec zdolajú človeka a ním vyvinuté pokročilé technológie?

- 1 Slovo *život* konvertované do binárneho kódu.
- 2 Nicholas Negroponte (Being Digital, 1995) New York: Alfred A. Knopf, 1995, ISBN 9780679762904.
- 3 Druhá príroda je filozoficko-sociologický pojem, ktorý označuje ľudskú kultúru všeobecne. Je to človekom vytvorená umelá štruktúra, ktorá nás delí od ostatných biologických bytostí, niečo, čo presahuje naše inštinkty a to, čo nám umožňuje vstupovať do nového sveta virtuálneho priestoru. V užšom kontexte sa význam vzťahuje na technologický environment, ktorý obklopuje (najmä urbánneho) človeka. Pôvodný pojem pochádza od G. W. F. Hegela.
- 4 V rámci konferencie Pixelspaces sa uskutočnila diskusia na tému: *Labs as repair shops?* Dostupné na: <https://bit.ly/3E5zKMF>.
- 5 Gerfried Stocker: Katalóg Repair – READY TO PULL THE LIFELINE. Edited by Hannes Leopoldseeder, Christine Schöpf, Gerfried Stocker. Hatje Cantz 2010. ISBN 978-3-7757-2725-5. Dostupné na: <https://archive.aec.at/media/assets/a7efee65c6b77c9a43e7aa59587f6c7e.pdf>.
- 6 Ars Electronica: Out of the Box 2019, eds: Gerfried Stocker, Christine Schöpf Hannes Leopoldseeder, Hatje Cantz.
- 7 Citované z: <https://futurism.com/stephen-hawking-ai-replace-humans>.
- 8 Suzanne Anker, Dorothy Nelkin: *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age*. Cold Spring Harbor Laboratory Press Series on Genomics, Bioethics, and Public Policy. Cold Spring Harbor (New York): Cold Spring Harbor Laboratory Press. \$ 45.00. xxiii + 216 p; ill.; index. ISBN: 0-87969-697-4. 2004.
- 9 Dostupné na: <https://unborn0x9.labomedia.org/>.

Ján Šicko.

Osamelý jazdec na „poli“ nových médií?

Ani náhodou!

Mária Beňačková Rišková

Ján Šicko mladší je na našej scéne výnimočným autorom, treba však hneď dodať, že pôsobí na niekoľkých scénach, ktoré tvoria priesečník vizuálneho umenia, komunikačného dizajnu, mediálneho umenia a performatívneho použitia digitálnych technológií. Venuje sa špecifickému druhu tvorby, kde sa prelínajú princípy už definované teóriou (nových) médií, a využíva metódy, nástroje a vizuálnu reč vlastného dizajnu i tvorbe multimédií. Tvorí autorské nástroje, ktoré sa dajú pokladať za špecifický druh umeleckej tvorby. Zaradiť ho primárne k niektorej scéne je vždy neúplné. Ako jeho obľúbený fenomén svetlo prekláza pomedzi žalúzie kurátorskej pozornosti a vytvára efemérne efekty, ktoré oceňujú mnohí diváci, no ich podstatu pomenúvajú slovami len málokto teoretici a teoretičky umenia.



Ján Šicko: *Hit Bonačić*, 2012. Interaktívny objekt. Záber je z premiéry na výstave Remake, Dům pánů u Kunštátu, Brno.

#### Mladé nové médiá

Začiatky jeho tvorby sa prelínajú s obdobím jedného z boomov nových médií v dejinách umenia. Tí čitatelia a čitateľky, ktorí sa dostali k štúdiu histórie mediálneho umenia, si vedia predstaviť obdobie prelomu 90. rokov a hlavne nástupu nového tisícročia ako intenzívne obdobie, v ktorom sa termín „nové médiá“ skloňoval neustále. Dejiny priemyselnej spoločnosti zažili niekoľko podobných vln s nástupom každej novej technológie, ktorá umožnila skok v tvorbe alebo šírení umenia (fotografia, film, video, digitálne technológie a internet). Málokedy však ide len o technologický skok, napríklad video a videoumenie v 60. rokoch 20. storočia sa prelínalo s hnutím liberalizácie spoločnosti. Okolo roku 2000 išlo o niekoľko faktorov – sietovanie prostredníctvom internetu a hnutie *open source*, *exponenciálny vývoj výpočtových technológií*, ale aj *spoločenské podmienky*. Uplynulo desaťročie od prelomenia železnej opony s búrlivými procesmi v 90. rokoch 20. storočia. V nulte dekáde 21. storočia nastávalo uvoľnenie (alebo dočasné vyčerpanie?) niektorých politicky zameraných tém v umení a nové technológie prinášali na scénu novú energiu a nové témy.<sup>1</sup>

Ján Šicko vstúpil na scénu profesionálneho umenia a dizajnu práve v tomto období ako študent a neskôr absolvent štúdia vizuálnej komunikácie,<sup>2</sup> ale aj ako výrazná osobnosť nezávislej kultúry rozvíjajúcej záujem o nové technológie (bol napríklad dramaturgom klubu Spojka alebo členom skupiny tvorcov digitálneho umenia Signall). Z tohto obdobia sú prvé interaktívne projekcie alebo VJ-ing, v ktorých sa výtvarník stáva performerom spolu s hudobníkmi alebo inými umelcami na scéne. Šicko od začiatku prináša a testuje nové formy práce s médiami, neprebádaný vesmír našiel vo vývoji nástrojov, softvéru i hardvéru, ktorý mu odvtedy umožňuje vytvárať stále nové možnosti interakcie s publikom.

Ako sa ďalej vyvinuli nové médiá pred 20 rokmi, to je téma na iný text, ale v skratke prišlo to, čo mnohí očakávali (no napriek tomu boli sklamaní, keď tento proces prežili). Oblasť digitálnych technológií expandovala takým spôsobom, že z počiatočnej scény starostlivo pestujúcej kultúru prepájania médií do nových multimediálnych spojení v umeleckej oblasti sa stal šťastí zárodočný obal, škrapina vajička, ktorá sa po vyľahnutí živočicha stala nepotrebnou. No na druhej strane sa vyvinula do srdca tohto nového tvora. Tým živočíchom je každodenná prítomnosť digitálnych technológií, obrazov a prostredí, ktorá z kedysi vzrušujúcich



Ján Šicko: *Genesis*, 2017. Vizualy pre tanečné predstavenie súboru SLUK, réžia: Juraj Nvota. Foto: Ctibor Bachratý.

nových prejavov umenia a kreativity urobila bežný zážitok. Posunuli sa tým však aj kritériá kladené na profesionalitu spracovania a kvalitu zážitku.<sup>3</sup>

Aj prácu Jána Šicka postupný prechod k všadeprítomnosti digitálnych technológií ovplyvnil pozitívne. Jeho experimentálny prístup a otvorenosť všetkému novému, no na druhej strane silná ukotvenosť v kultúrnej tradícii mu dali pevnú pôdu pod nohami, keď aj každé váhanie a hľadanie je posunom v umeleckej tvorbe. Jeho diela vytvorili počas uplynulých dvadsiatich rokov mílniky v dejinách nových médií u nás (originálnych projektov realizoval v tomto období okolo štyridsať, a ak rátať všetky vystúpenia aj reprízy, tak má za sebou stovky realizácií v oblasti mediálneho umenia v jeho širokom dizajne). Jeho tvorba je širokospektrálna, tvorí v zábere od knižného dizajnu a vizuálnej identity k výpravným živým vizuálom a mappingu.

#### Princípy a filozofia tvorby

Osobné princípy Šickovej tvorby sa v mnohom prelínajú s už definovanými princípmi mediálneho umenia.<sup>4</sup> Postupne si uvedomoval svoje prepojenie s rovnako zameranými dielami z medzinárodnej scény a istú osamotenosť svojho tvorivého prístupu na domácej scéne. Na Slovensku nie je v jeho generácii osobnosť, ktorá sa vyznačuje podobnou šírkou záberu a spojením tvorivých i technologických schopností.

*Tvorbu nástrojov* ako integrálnej súčasti jeho tvorby sme už spomínali. Patrí k Šickovým možno významnejším motívom, a ako sa zdá, je hneď na začiatku jeho výtvarníckej cesty (*Process*, *Calligrapher*). Autorský softvér sa časom stal súčasťou prípravy aj realizácie jeho zrelejších monumentálnych performancií a hardvér na mieru zároveň objektom umenia i dizajnu (*Jamky*).

Prepojenie médií v *multimediálnom súzvuuku*, *svetlo*, *zvuk*, *zapojenie času* a *procesu* sú tými princípmi, ktoré sú v mediálnom umení jasne kodifikované. Podobne ako *racionalita*, *výpočet*, *parametrický prístup*, ktoré sú vlastné Šickovej práci. Každému projektu, výstupu pre verejnosť predchádza dôsledná analýza a hľadanie optimálneho nástroja a média.

Paralelne s uvedením si a pomenovaním vlastností technológií, ktoré používal, prichádzalo aj isté pochopenie charakteru jeho práce a celého prístupu, pre ktoré si Šicko osvojil termín *postdigitálny*.<sup>5</sup> Toto porozumenie vlastnej práce, ktorá narába vo fyzickom priestore s digitálnymi a efemérnymi prvkami alebo s objektami, ktoré majú digitálne vlastnosti, prinieslo Šickovi sebavedomie, z ktorého vznikli aj niektoré monumentálne realizácie v ostatnom desaťročí.

A porozumenie *nástrojom* a *jazyku komunikačného dizajnu*, *práca s prvkami dizajnu* a *vizuálnej komunikácie*, ktorú sa naučil ovládať už počas štúdia grafického dizajnu na VŠVU zase dávajú Šickovej tvorbe ďalší rozmer – *precízna a odborná práca s typografiou*, *kompozíciu obrazu* (tvoreného často z písma a jeho elementov alebo príbuzných prvkov) sú v súlade s racionálnym prístupom výpočtových technológií.

*Prostredie a rozhranie* sú v mediálnom umení a svete technológií často skloňovanými termínmi. Prechádzanie svetmi, ktoré sme si pomocne zvykli nazývať s dualistickým nadhľadom *fyzické vs. virtuálne*, dáva dielam možnosť pracovať s divákmi ako s užívateľmi. Šicko túto prácu s publikom realizuje v mnohých svojich dielach ako scénograf a dramaturg, vytvára v priestore divácky zážitok podobný divadelnému alebo hernému.

Pre tvorbu multimédií je charakteristická *spolupráca* už z jednoduchého hľadiska potrebnosti špecializovaných odborností na zvukové, obrazové, technologické aspekty. Ján Šicko spolupráce vyhľadáva a buduje si niekoľkorokorčné vzťahy. Tvorba s hudobníkom Jonatánom Pastirčákom (Pjonim) alebo dlhoročná spolupráca vo vzťahu pedagóg-študent v prípade Romana Mackoviča, ktorá prerástla do spolupráce tvorivej a technologickej. *Pracuje aj na báze jednorazových spoluprác*, kde býva oslovený ako expert na tvorbu interaktívnych objektov (projekt *Ové Pictures* a *SCD Hľadanie krásy*, 2016). Spolupráca klient-autor je ďalším stupňom, v jeho prípade ide o významné verejné inštitúcie, mimovládne organizácie i súkromných zadávateľov.<sup>6</sup> Digitálne technológie a ich pôsobenie na človeka chápe aj v zmysle *hry a mágie*, v čom sa dotýka až antropologického konceptu chápania technológií predindustriálnymi spoločnosťami či v literárnych dielach žánrov *Jantasy*.<sup>7</sup>

Avšak dominantným princípom, ktorý pre pochopenie Šickovej tvorby potrebujeme mať na mysli, je istá forma *ukotvenia v aktuálnom svete a živote*. Niekedy bývajú digitálne médiá a prostredia, ktoré vytvárajú, povrchne popisované ako chladné. Tvorba Jána Šicka je príkladom iného charakteru (častočne je to prepojené so spomínaným pojmom postdigitálny). Vyvážené chápanie miesta človeka v prírode i v dejinných a kultúrnych súvislostiach mu dáva nadhľad potrebný k ovládnutiu technológií kreatívnym a humanistickým spôsobom. Vášeň pre *cross-country* beh, rodinné hodnoty (aj tvorba rodinného domu ako diela), odovzdávanie skúseností mladším generáciám (MediaLab<sup>8</sup> na VŠVU) jeho tvorbe prinášajú viac, ako by sa mohlo zdať na prvý pohľad (ale aj z nej čerpajú).

## Ikonické projekty

Princípy a filozofiu Šickovej tvorby odčítame najlepšie na základe vybraných konkrétnych diel a projektov. Ich dôsledná dokumentácia je zároveň ďalšou typickou črtou Šickovej práce, obrazový záznam a základný text nájdu čitatelia k väčšine jeho projektov na webe DevKid.<sup>8</sup>

*Process* (2003) je výrazným dielom z raného obdobia, autorským počítačovým programom a jeho prezentácia sa radí k ikonickým. Pre mnohých zúčastnených to boli prvé kontakty s parametrickým dizajnom, s presahmi grafického dizajnu (typografie) k performancii.<sup>9</sup> Zároveň priniesol tému užívateľského rozhrania, ovládania a nastavovania vlastností a funkcií aj fyzikálnych vlastností prostredia užívateľom. K nemu sa skoro pridali výtvarné experimenty s typografiou, ktoré pracovali až s maliarskym gestom na ploche obrazovky alebo premietacieho plátna. Znovu v podobe autorského nástroja, aplikácie *Calligrapher* (2004). Pomocou nej mohol výtvarník vytvárať voľné kaligrafické obrazy alebo digitálnu scénografiu, pozadie pre tanečníkov (nástroj bol vytvorený pre Asociáciu súčasného tanca).

Tieto experimenty s nástrojmi boli na začiatku vývoja mohutného softvéru *IOIN* (od roku 2014). Slovo mohutný vypláva v asociácii na jeho aplikácie, využitie pri tvorbe živých vizuálov v monumentálnom prostredí katedrály (koncert *Burlas Glass* na festivale Konvergencie v roku 2014) či veľkoformátových projekciách *Rays* pre Nadáciu Pontis alebo *Light Curtain* v nórskom Stavangeri (2015). Týmto performanciam predchádzali interaktívne projekcie (dobovo nazývané videoprojekcie) k predstaveniu *Pokusy o její život* pre pražské divadlo MUT v roku 2001, v ktorom absentujúcu hlavnú postavu nahrádza typografia v pohybe. Šicko už vtedy ukázal svoju ranú razanciu a záujem o prenos grafického dizajnu do priestoru a osobitne divadelného priestoru.

Jedným z vrcholov interakcie Šickových vizuálov a ľudského tela v pohybe, konkrétne tanca, sú realizácie pre tanečný súbor SLUK. Pre niekoho možno prekvapivé spojenie tradičnej kultúry s najnovšími technológiami však neprekvapí tých, ktorí poznajú Šickove princípy. Predstavenia *Ornamenty* (2014) a výpravňá show *Genesis* (2017) ukazujú aj potenciál spojenia výrazných výtvarníkov a kultúrnych inštitúcií ochotných experimentovať.

Šicko dlhodobo hľadá ideálne multimédium a nie je pri tom sám. Všetky doteraz spomínané diela vznikli v spoluprácah. Jednou z najstabilnejších je práca s hudobníkom a skladateľom Jonatánom Pastirčákom (Pjoni). Ich projekt *Plain* vznikol v roku 2015 pre Hudobné centrum a festival Melos-Étos a variácie interaktívneho hudobno-svetelného prostredia predstavili obaja autori niekoľkokrát medzinárodnému publiku.<sup>10</sup>

Interaktívne objekty vznikajú ako priame spojenie s konceptom postdigitálneho diela, jeho charakter veľmi dobre priblíži napríklad „ovládanie“ knihy, ktorá je z papiera, prezerá sa listovaním strán, no prejsa bez digitálnej technológie je jej obsah neprístupný. Tento princíp Šicko predstavil medzinárodnému publiku na londýnskom festivale International Fashion Showcase, kam ho do spolupráce prizvalo združenie Slovak Fashion Council. Objekt pod názvom *LookBook* (2016) je svojskou interaktívnou knihou, prezentáciou tvorby slovenských módných dizajnérov, ktorá kombinuje tlačené elementy, pohyblivý obraz a animácie. Raným dielom tohto druhu bolo *Herbarium* v roku 2010, interaktívna verzia klasického herbára pre expozíciu Slovenského národného múzea. Kontakt s medzinárodnou scénou a dejinami mediálneho umenia Šickovi sprostredkoval projekt Remake niekoľkých organizátorov, ktorí boli súčasťou scény nových médií po roku 2000.<sup>11</sup> Súčasťou procesu bolo štúdium interaktívnych objektov chorvátskeho matematika a kybernetika Vladimira Bonacića, ktorý bol jedným z členov hnutia Nové tendencie v 60. a na začiatku 70. rokov 20. storočia a jedným z jeho konceptov boli tzv. dynamické objekty (dobový názov) poskytujúce interakciu divákovi. Výsledkom boli variácie objektu *HIT Bonacić* vo forme interaktívnych stolov (vytvorené v roku 2012 pre výstavu projektu Remake v Brne, reінštalované v tom istom roku v Galérii HIT v Bratislave a v roku 2013 na bienále mediálneho umenia WRO v poľskej Vroclave). Hudobno-vizuálny objekt a hudobný nástroj *Jamky* (od 2015) je dlhodobým projektom-objektom, ktorý vyvíja s kolegom Romanom Mackovičom. Materiály drevo a kamene sú priamym odkazom na Šickov vzťah k prírode a prírodným materiálom, ktoré nemusia byť v rozpore s digitálnou technológiou.

Najnovšie dielo Jána Šicka multimediálna inštalácia *Čiary* (2021) znovu posúva experiment s hľadaním najkomplexnejšieho multimédia. Je prepojená s rovnomenným filmom režisérky Barbory Sliepkovej a mala premiéru počas Bielej noci 2021. Šicko o projekte hovorí ako o istej pocte mestu, ale aj multimédiám: „*Dielo Čiary rovnako ako film vychádza z mesta. Mesta ako mnohovrstvovej štruktúry vzťahov, prepojení, významov, ako koláž podnetov, stratégií, zámerov, ale aj osobných príbehov. Inštalácia cez rôzne objekty prináša mozaiku akusticko-vizuálnych impulzov. Zvuky sú vyrobené pomocou špeciálne navrhnutých, hudobných nástrojov – čisto akusticky, prichádzajú k nám zo všetkých strán a tvoria nevyšednú partitúru. Obrazy sú tvorené samotnými objektami, ktoré ideovo vychádzajú z architektúry či urbanizmu. Svojou jednoduchou konštrukciou vymedzujú vnútorný a vonkajší priestor. Ten je následne pomocou svetiel a tieňov extrapolovaný do okolia a vytvára štruktúru predĺžených tieňov, čiar, hraníc.*“<sup>12</sup>

## Hodená (digitálna) rukavica

Stratégie umeleckej tvorby sú rôzne, niektoré polohy bez komunity neprežijú, resp. nedarí sa im a trpia, keď o ne teoreticko-reflexívne prostredie neprejavuje záujem. Ján Šicko nežije z pozornosti teoretikov a kurátorov.<sup>13</sup> Jeho práca sa odohráva v rôznych rozhraniach a potrebuje predovšetkým publikum a spoluprácu.<sup>14</sup> Už niektoré názvy jeho klientov, objednávateľov či spolupracujúcich subjektov pri ikonických dielach naznačujú zaujímavú kultúrnu situáciu. Tú dopĺňa jeho pedagogická činnosť v špecializovanom pracovisku VŠVU MediaLab\* v rámci Katedry vizuálnej komunikácie, kde už viac ako pätnásť rokov vyučuje a vedie projekty študentov z viacerých odborov. Študenti na konci každého semestra predstavujú svoju prácu v oblasti interaktívneho dizajnu, rôznych foriem multimédií, klasickej aj experimentálnej animácie.<sup>15</sup>

Máme výtvarníka na svetovej úrovni, o ktorom svet vie málo. V prípade, že by ambícia Jána Šicka zaviedla k intenzívnej prezentácii na prehliadkach nových médií, stal by sa známym mediálnym umelcom. Ale to zatiaľ nebola jeho cesta. Princípy jeho tvorby a jeho environmentálny prístup z neho tvoria ideálneho umelca dnešnej doby. V stieraní hraníc medzi médiami a disciplínami je súčasný, vo vytváraní prepojení s tradíciou a prírodou vizionársky.

Nie je osamelým čudákom, ktorý robí projekty do zásuvky, má aktívny kontakt s kultúrnym svetom a jeho projekty poznajú diváci prostredníctvom reprezentatívnych akcií verejných inštitúcií, úspešných spoločností a firiem i masovo navštevovaných podujatí. Spomínané pochopenie postdigitálneho prístupu, poznanie rovnocennej hodnoty všetkých aspektov života mu prinieslo sebadomie zreleho výtvarníka a pozornosť inštitúcií, kedykoľvek potrebujú vytvoriť digitálne interaktívne diela. Napriek tomu sa o ňom v odbornej literatúre píše málo<sup>16</sup> a málo sa vysvetľujú princípy súčasnej tvorby spojenej s digitálnymi technológiami. Podme to zmeniť.

- 1 Literatúra k téme nových médií na prelome 20. a 21. storočia je rozsiahla. Dobovou obľúbenou publikáciou bola antológia *The New Media Reader*, ktorú zostavili Noah Wardrip-Fruin a Nick Montfort. The MIT Press 2003.
- 2 Štúdium na Vysoké škole výtvarných umení ukončil v roku 2003 na Katedre grafického dizajnu, teraz vizuálnej komunikácie, kde sa vzdelával u staršej generácie: Lubomír Longauer, Pavel Choma, ale pedagogicky ho formovali aj mladší dizajnéri – Emil Drlička a neskôr Daniel Blonski. K jeho výtvarnému rozvoju však nespore prispela atmosféra v rodine výtvarníkov – rodičia sú sochári Jaroslava Šicková Fabrici a Ján Šicko, starší brat Šimon je vzdelaním architekt a jeden zo zakladateľov herného štúdia Pixel Federation, mladší brat Filip je sochár. Dobrý prehľad o prvých rokoch formovania Šickovej umeleckej osobnosti nájdu

čitatelia v texte Anny Ulahelovej: Ján Šicko – hraničiar súčasnej scény, *Designum*, 3/2016, s. 26 – 34.

- 3 Revíziou stavu novomediálnych štúdií je napríklad kniha *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, zostavili: Wendy Hui Kyong Chun, Anna Watkins Fisher, Thomas Keenan. Routledge 2015.
- 4 Spomeňme päť princípov nových médií v klasickej publikácii od Leva Manovicha, *The Language of New Media*. The MIT Press 2002.
- 5 K tejto téme patrí aj rozšírenie dotykových technológií. Viac pozri v článku Anny Ulahelovej z poznámky 2, s. 31.
- 6 Napríklad Slovenské národné múzeum, Slovenská národná galéria, Slovenské centrum dizajnu, SLUK, Slovak Fashion Council, Festival Pohoda, Biela noc, Nadácia Pontis, ESET, Tatra banka... Kompletný zoznam spolupracujúcich subjektov a klientov je na webovej stránke: [https://www.devkid.com/?page\\_id=2](https://www.devkid.com/?page_id=2).
- 7 Zaujímavý pohľad o snoch, realite, vnímania hmotného a digitálneho je v rozhovore Jána Šicka pre BADW 2015.
- 8 Webová stránka Šickovej značky DevKid, čo je skratkou slov *developer* – vývojár a *kid* – dieťa. Pozri: [www.devkid.com](http://www.devkid.com).
- 9 Prezentácia nástroja *Process* sa konala ako obhajoba diplomovej práce Jána Šicka na VŠVU v roku 2003.
- 10 „*Plain je priamou objednávku Hudobného centra pre Melos-Étos. S Jonatánom Pastirčákom sa v ňom okrem iného zaoberáme utopickou snahou vytvorenia ideálneho multimédia – diela, ktoré absolútne spája vizuálnu a zvukovú zložku. Snažíme sa vytvoriť jednoduchú „planinu“, resp. krajinu, kde zvuk a svetlo vzájomne vytvárajú kompozíciu plyniacu v priestore. Koncert pre Melos-Étos bol prvým verejným predstavením nášho projektu a plánujeme ho ďalej rozvíjať vo viacerých iteráciách.*“ Nové kontexty, rozhovor v časopise H.O.M.I.E., 2015.
- 11 Projekt *REMAKE/REthinking Media Art in K(C)ollaborative Environments* nadviazal na výskumné aktivity okolo webovej stránky Monoskop, hlavným organizátorom bolo bratislavské združenie Atrakt Art. Pozri: <https://atrakt.art/remake>.
- 12 Šickov popis projektu v osobnej dokumentácii poskytnutý autorke článku.
- 13 Samozrejme tu trochu preháňam. Každý autor/ka potrebuje reflexiu a aj v prípade Jána Šicka by bolo potrebných viacero kritických pohľadov na jeho tvorbu, nielen môj pozitívne zameraný, ovplyvnený dlhoročnou spoluprácou a znalosťou Šickových názorov.
- 14 Šickovu sebareflexiu dobre vystihuje citát z článku v časopise *Designum* z pozn. 2, kde na s. 33 hovorí: „*Cítim sa ako taký hraničiar, ktorý surfuje po hraniciach technológií alebo rôznych disciplín. Buď tie hranice naschvál prekračujem, alebo skúmam, čo sa dá z inej disciplíny požičať a ako to aplikovať na to, čo robím. Samozrejme, je potom ťažké zaeďfínovať, čo to vlastne je: či umenie, dizajn, alebo niečo medzi tým. Je to akoby neuchopiteľné, a tým pádom niekedy ťažké predať.*“
- 15 Pozri: [www.medialab.sk](http://www.medialab.sk). Šicko je aj spoluautorom koncepcie nového študijného programu na VŠVU s názvom Digitálne umenia (s Andrášom Cséfalvayom a Matejom Novotným).
- 16 Výnimkou sú snahy Michala Murina, ktorý venoval aj Šickovým projektom miesto v odborných časopisoch Profil alebo Enter.



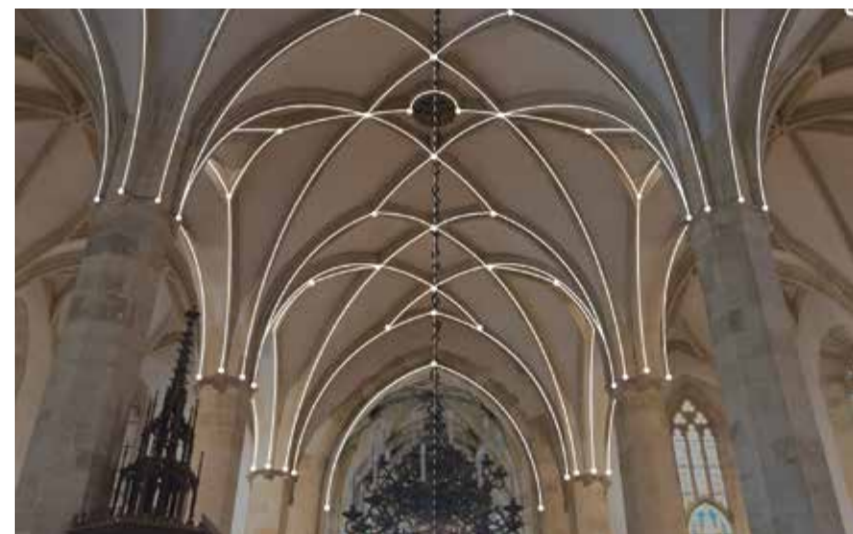
Ján Šicko: *Plain*, 2015. Interaktívne hudobno-svetelné prostredie. Záber z inštalácie v kultúrnom centre Pioneer Works v New Yorku z roku 2016. Hudba: Pjoni, klient: PAF.



Ján Šicko: *Rays*, 2015. Vizuály v reálnom čase vytvorené aplikáciou IOIN, na obrázku záber z predstavenia. Hudba: Stroon, Jozef Lupták, Branislav Dugovič, klient: Nadácia Pontis.



Ján Šicko: *LookBook*, 2016. Postdigitálna interaktívna kniha. Záber je z prezentácie na International Fashion Showcase v Londýne, klient: Slovak Fashion Council. Foto: Jarmila Cepková.



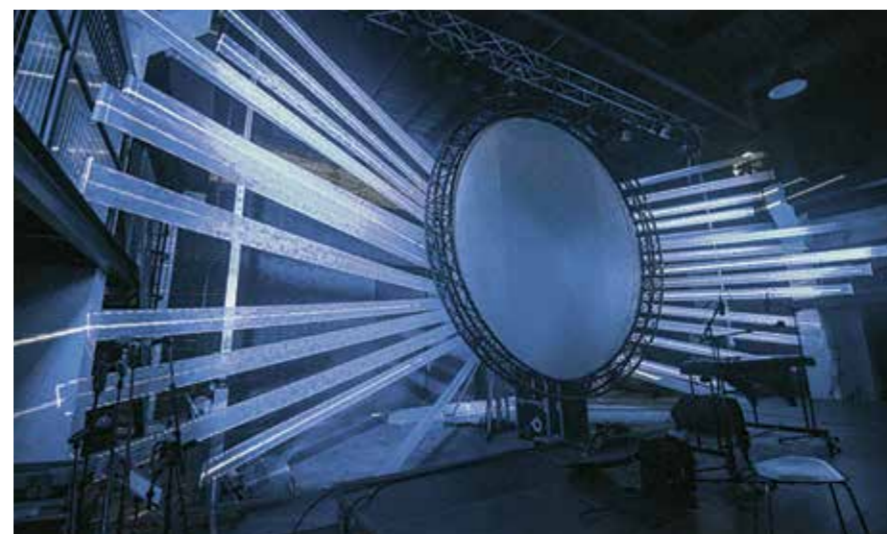
Ján Šicko: *Burlas Glass*, 2014. Vizuály v reálnom čase vytvorené aplikáciou IOIN, na obrázku koncept z tvorby mapovania katedrály sv. Martina v Bratislave. Hudba: Fero Király, klient: Festival Konvergencie.



Ján Šicko: *Contrary Motion*, 2014. Vizuály v reálnom čase vytvorené aplikáciou IOIN, Slovenský rozhlas. Hudba: Fero Király.



Ján Šicko: *Čiary*, 2021. Záber z inštalácie počas festivalu Biela noc 2021.



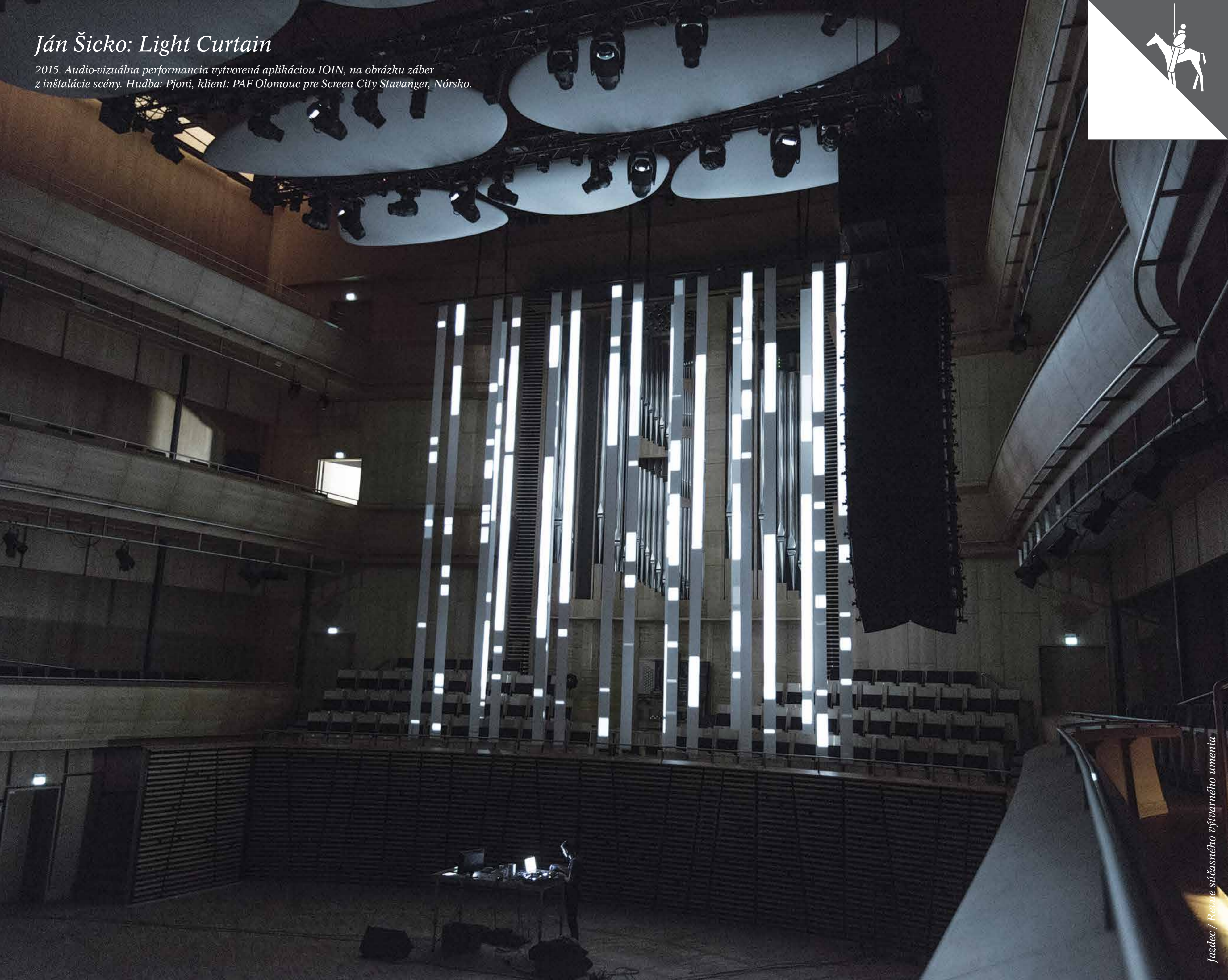
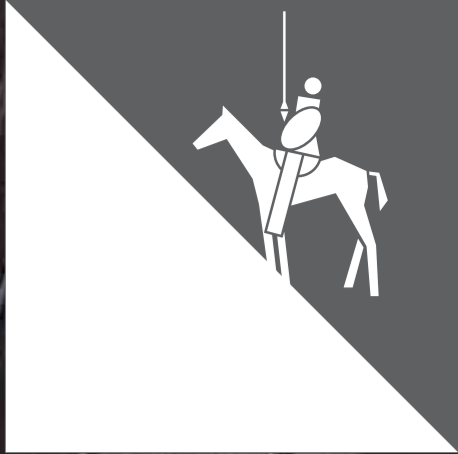
Ján Šicko: *Rays*, 2015. Vizuály v reálnom čase vytvorené aplikáciou IOIN, na obrázku záber z inštalácie scény. Hudba: Stroon, Jozef Lupták, Branislav Dugovič, klient: Nadácia Pontis.



Ján Šicko: *Jamky*, 2015. Interaktívny hudobný objekt. Záber je z prezentácie Jamiek v škole Narnia. Spolupráca na dizajne a elektronika: Roman Mackovič, sample: Jonatán Pastirčák.

# Ján Šicko: Light Curtain

2015. Audio-vizuálna performance vytvorená aplikáciou IOIN, na obrázku záber z inštalácie scény. Hudba: Pjoni, klient: PAF Olomouc pre Screen City Stavanger, Nórsko.



Peter Rónai  
Déjà vu, 2018 (videomontáž, dĺžka 6')

Richard Gregor

NAJVÝZNAMNEJŠIE  
DIELA NAŠEJ  
DOBY (4)

V svojej rubrike sa dlhodobo zaoberám dielami, ktoré budú v roku 2021 v niektorej zo zbierkotvorných galérií súčasťou stálej expozície slovenského vizuálneho umenia 1. polovice 21. storočia.



Na tomto diele sme v roku 2019 spolu s autorom postavili komorný projekt *Náletová drevina* v Krajskej galérii výtvarného umenia v Zlíne. Okrem jedného čiernobieleho videa išlo o čisto maliarsku výstavu, ktorú sme vnímali ako rukavicu „úpadkových tendencií“ hodnú tým konvenciám a zlovykom výtvarnej prevádzky, ktoré vznikli v posledných desaťročiach a nie sú schopné žiadnej sebareflexie. (Napríklad mánií „zanášať“ a vnímať hodnotu len s ohľadom na zahraničné trendy alebo na výroky silových inštitúcií.) Rónaia sme predstavili mimo jeho bežných teritórií, hoci už dávno vieme, že práve nepredvídateľnosť je územím, kde sa pohybuje zo všetkého najradšej.

Keď autor video (tiež z môjho hľadiska nepredvídateľne) prezentoval slovami, že výroky Gustáva Husáka z roku 1971 sú vlastne dodnes platné, premýšľal som, či to myslí s ohľadom na aktuálnu situáciu, alebo dnešné vnímanie vtedajšej situácie. Na objasnenie: vieme, že komunistický pohľadáč iste nemal žiadne vedomosti o neoavantgardnom umení od 60. rokov 20. storočia, ktoré sa za polstoročie potom ukázalo ako to najautentickejšie, čo v rámci našej kultúry za celé stáročia vzniklo. „Neduhu“, ktoré by sme mohli nazvať prílišnou poddajnosťou či slovami bulharského kunsthistorika Alexandra Kiosseva „sebakolonizáciou“, sa v našom umení vyskytujú dlhodobo. A vlastne si nepamätám situáciu, kedy by ich Rónai nepraníroval (spomeňme si na jeho trhanie listov zo Slovníka svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia a ich ponáranie do formaldehydu alebo situáciu, keď na klavír namiesto nôt umiestnil knihu Dejiny slovenského výtvarného umenia – 20. storočie). Práve na trend preberania tendencií zo západu Husák narážal – samozrejme, jeho motíváciou nebolo podporiť rozvoj sebaavedomia slovenského umenia, ale odňať legitimitu (skutočným aj potenciálnym) kritikom režimu z radov umelcov. Zároveň však nechtiac anticipoval pravdu, ktorú si uvedomujeme naplno až dnes, a to že pre súzvuk nášho (moderného, neoavantgardného alebo súčasného) umenia a jeho dejín s európskym kontextom sme dosiaľ nenašli správny kľúč.

Efekt prispôsobovania je skôr opačný – čím viac si myslíme, že sme mu podobní, tým viac sa mu vlastne vzdalujeme. Čím viac konáme ako jednotlivci na vlastnú päsť, o to zúženejší, výhradnejší a krátkodobejší výsledok dosiahneme.

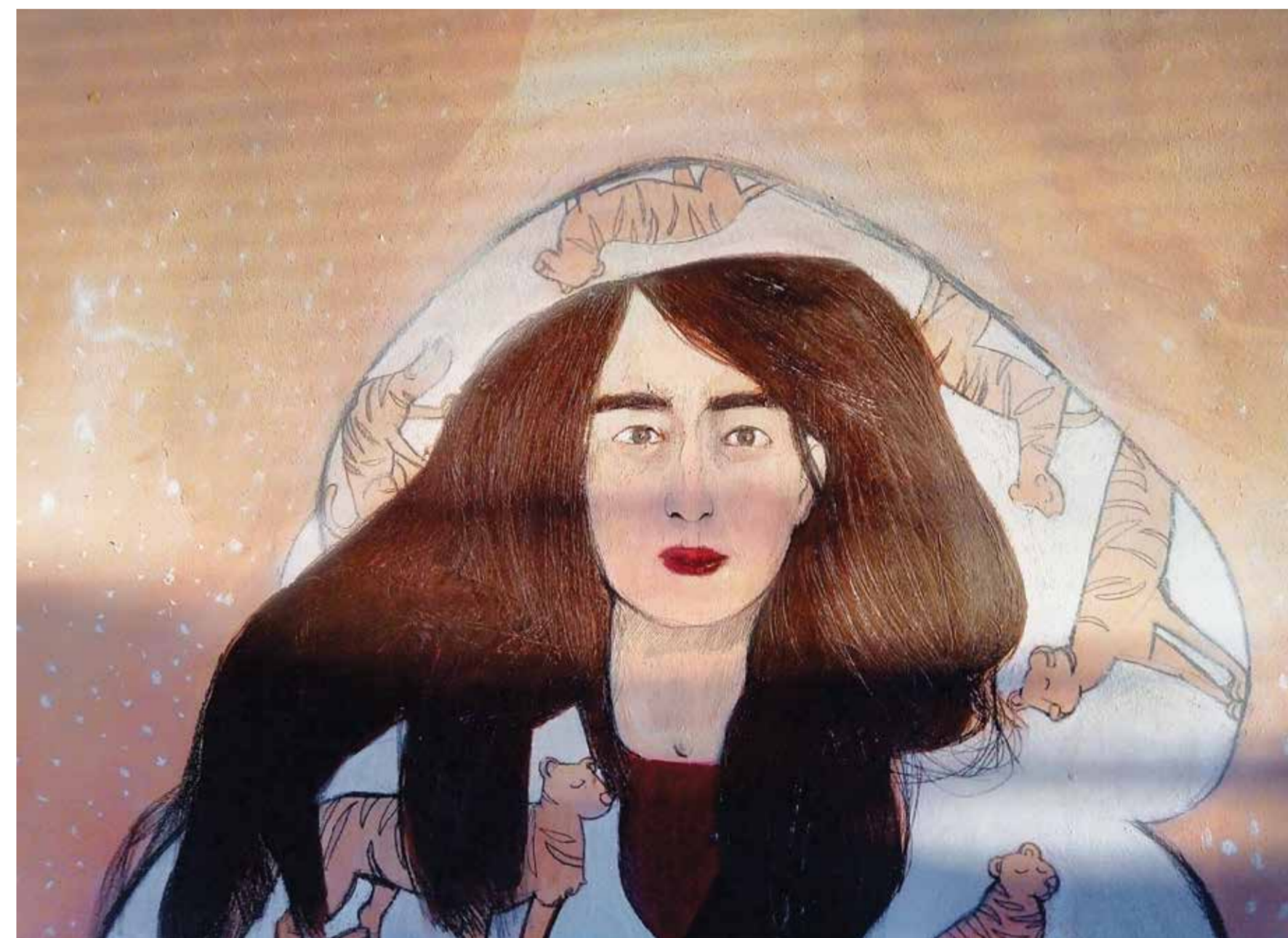
Šesťminútové video tvorí zostrih plamenného prejavu politika, do ktorého Rónai vkladá a ktorým presvecuje svoje známe fotografie (Rónaiogramy). Sebaírónia, ktorá je preňho typická, tak dostáva v absurdnosti koláže rozmer dejinnej pravdy, čo, myslím si, vyhovuje tomu, ako sa autor v kontexte dejín umenia od momentu, ako vstúpil na scénu, vníma. V rozhovoroch sme dospeli k tomu, že najbližšia mu je charakteristika tzv. tretej cesty umenia počas obdobia reálneho socializmu (normalizácie 70. a 80. rokov 20. storočia): nebol ani oficiálne akceptovaný, a nebol ani súčasťou kontinuálneho ideálu neoavantgardy. Mal svoju cestu, ktorú nazývam kritikou oboch predchádzajúcich smerovaní, popri ňom vieme podobnou optikou nazerať na pseudonaivné objekty Juraja Meliša, maliarsky revanš Vladimíra Popoviča a podobne. Nešlo v princípe o odchýlenie od konceptu ani o jeho post-konceptuálnu estetizáciu – išlo skôr o reflexiu seba a umenia, odhad svojich skutočných možností v sprievode s významnou introspekciou. Jej dôvodom bola, podľa môjho názoru, generačná trauma z nenaplnenia ideálov spreď roka 1968, t. j. totálna strata ilúzií o avantgardistických kapacitách umelca zmeniť svojou tvorbou svet. Na túto skutočnosť reagovala celá scéna, každý po svojom – vzopätím, uzavretím sa, vzdorom, ale tiež cynizmom a sebastrednosťou, každopádne v nej máme kľúč, ktorým možno vierohodne nanovo interpretovať dejiny.

Poznanie, že sa tri dekády po roku 1989 ona skepsa postupne vracia a sploštuje, splytčuje a rozširuje alebo prehľbuje – lebo to vlastne nie je jasné, je v skutočnosti potvrdením oprávnenosti Rónaiovho nepredvídateľného pohybu, pre ktorý je vlastne zároveň zaujímavý a zároveň iritujúci. (A to, že sa niekedy odhad situácie zo strany avantgardistu ukáže správny, je vedľajší efekt, z ktorého je dobré sa poučiť.)

Wellbeck Tarot (kritika Levíka)

Jarka Džuppová

Tarot a orákulá (karty o duševnom raste od výmyslu sveta), to je výtvarné umenie, nie? Tarot je trochu astro, trochu psycho a trochu obrazno. Vnímam ho ako prírodný úkaz, čosi staré a ozajstné ako čísla. Geometria o osude, ak je osud celok, všetko naraz. Zaujímavý výstrižok, kvapka, v ktorej sa zrkadlí všetko, čo je od nej na dohľad, ponad čas. Niečo kompaktné, čítané s istotou, ktorá môže pôsobiť jarmočne alebo teatrálné, ale je to rovnaká istota, s akou sa maľuje obraz. Relevantné, živé, najsúčasnější súčasno.



Jarka Džuppová: *Michalova Bela*, september – október 2021, vajíčková tempera, uhľík, suchý pastel, 100x140 cm, detail.

Kartárske, tarotové umenie a YouTube videá, ktoré o ňom za horúca referujú, zvyknú byť otočené rovno na karty, priamo na to obrazno, intuitívne vyselektované z balíkov, preskupené, zostavené a interpretované vykladačom. Do výkladov montujú pekné kamene (zastupujúce zem) a sviečičky (ohneň). YouTube je čistý éter (vzduch) a to nepostrádateľné intuitívno a emocionálne ako vodítko, to je štvrtý element (voda). To sa všetko zmieša, aby to fungovalo. Všetok balast možno odpustiť a odmyslieť si. V duchu si ten preplnený obraz pozametám a zjednoduším, nič ma neruší.

V máji 2021 ma nazlostil taký Wellbeck, krásny mladík, Levík (takého znamenia), vykladač kariet celý v obraze ako hlásateľka v československej televízii, úplne ma to popudilo. Ako prvá karta vôbec (odkedy sa takto spokojne, opretý o svoju krásu a hlboký pohľad, posadil za stôl do záhrady, v apríli 2021) mu vyletel archetyp TIEN, okružla karta ako podpivník, ktorý hovorí o hlbokých prapríčinách, o tme v človeku, skrývaných túžbach a motíváciách. Zazdalo sa mi, že sa mu nedarí neutrálne sa pozdraviť „Ahojte, Panny“ vo výklade pre Panny. Že určite nejaké zháňa. Čo si ja tam všímam vlajočky? Dúhová vlajka stále bola pre mňa dúhou, spektrom, hotovo. Prijatie, nie vyčleňovanie. A ja som ho prijala po svojom a bleskovo, priam proti svojej vôli.

Lenže som si dva týždne chodila po jeho výkladoch (a rada sa v nich prechádzam dodnes, hravo si v nich nachádzam paralelný vesmír, je to pre mňa výživné) a zašla som späť až do februára 2021, odklínajúc postupne svoje trápenie, akoby puklo vajčko, z ktorého som si myslela, že sa už nedostanem. Ako v Nekonečnom príbehu. Ako detská kráľovná zatvorená vo vajci so starcom, ktorý píše dookola príbeh po ten moment, keď detská kráľovná doputuje do vajca. Ona čaká, kým chlapec z nášho sveta vysloví meno, ktoré pre ňu vymyslel. Keď ho vysloví, vajce pukne a oni dvaja sú spolu v tme a tichu, rozprávajú sa a on smie vystavať svet fantázie nanovo, podľa svojich najhlbších prianí.

Každý určite má niekde na svete vlastného vykladača. Nieko, kto verne, veľmi podrobne, rozpráva o jeho paralelných dimenziách. Vrstevnato. Naukladá karty, ak je niečo málo jasné, upresní/zahustí ďalšími, pohľadom spletie súvislosti a fuk ho, tu je situácia vo svojej celistvosti, z akéhosi anjelského uhla pohľadu. Zaplakala som aj zajasala, až som úplne odpadávala a nevládala sa už preluskávať videami, hučal mi v hlave. Ako niekto vládze toľko rozpráva? Čítala som sa, akoby som sa ním prejedala, neznašala ho a potom som zas bola po ňom veľmi hladná.





# DOM pre experimentálne umenie

## Zuzana Duchová

Nasledujúci text mapuje kurátorskú cestu jedného bratislavského festivalu súčasného umenia. Táto cesta viedla od študentských popisných začiatkov po špekulatívnejšie otváranie najaktuálnejších spoločenských tém na priesečníkoch spoločnosti, technológií a prírody. Za sedem rokov od svojho vzniku v roku 2015 sa stal miestom a tiež expedíciou kreatívneho experimentu na pulze digitálnej doby.

Každoročne predstavuje nové, znepokojujivé, podnecujúce myslenie vo forme inštalácií, performance a vizuálnych diel. Medzi rokmi 2015 – 2021 sa predstavilo viac ako 70 začínajúcich i etablovaných umelcov/umeleckých kolektívov, vystúpilo okolo 40 účinkujúcich, performerov, hudobníkov či hudobných skupín zo Slovenska a zahraničia. Medzi nich patrili:

Marie Lukáčová, Juraj Florek, Rišo Kitta, Sebastián Komáček, Mira Podmanická, Ján Hrčka, Marek Jarotta, Ivana Hrončeková, Ondrej Bělca, Jakub Roček, Mária Júdová a ďalší.



Mária Júdová: *Jablkový komplot*, 2018, rôzne médiá (akcia vo verejnom priestore, inštalácia z kumulovaného objektu a komunitný happening). Festival DOM: PO»PRAVDE 2018. Galéria Temporary Parapet.

### Od kúpeľne k čistote

Festival DOM založila kurátorka Martina Ivičič po ukončení štúdia teórie interaktívnych médií v Brne s ambíciou prinášať čerstvé intermedialne projekty mladých autorov a autoriek s medzinárodnou účasťou a skúmať vzťahy reálneho a virtuálneho prostredia a spoločnosti, ktorá tieto prostredia obýva. Prvý spontánny impulz vyšiel spomedzi skupiny kolegov, ktorých túžbou bolo slobodne tvoriť. Keďže išlo o skupinu študentov bez kontaktov na etablované galérie, rozhodli sa z tejto neukotvenosti urobiť svoju devízu a založiť DOM – čo predstavuje skratku slov *dielo otvorené miestu*. Zároveň toto pomenovanie ukrýva v sebe permanentnú kurátorskú výzvu – urobiť z miesta „domov“, udomáčniť sa niekde.

Prvý ročník festivalu sa konal v roku 2015 v Rači v bývalých vinárskych závodoch, kde kostymérka a scenografka Jana Korčeková pretvorila výstavný priestor na byt. Následne sa k organizačnému tímu pridala aj kurátorka Marianna Brinzová. Prvý ročník znamenal prevažne dnes už prvoplánovo vnímané schémy site-specific umenia. V bývalom závode vznikla provizórna sprcha, obývačka aj spálňa evokujúca reálny súkromný byt. Z tohto tvorivého skupinového naďšenia však zostala pozitívna

energia a chuť na ďalší a hlbší výskum spoločenských tém v súčasnom umení. Platforma sa zameriava na umelcov, ktorí reflektujú vnímanie a postavenie človeka ako zodpovedného článku medzi prírodou a technológiou s dopadom na environment. Tým, že ide o nomádsku platformu, sú tieto procesy, pravdaže, produkčne náročné. Je to však jedna z dôležitých ciest, ako vychytávať čerstvé idey a byť v kontakte s aktuálnymi občianskymi i umeleckými iniciatívami a dňaním.

Druhý ročník 2016 sa konal znova v Rači, ale ročník 2017 bol podľa slov organizátoriek prelomový a čo do rozsahu najnáročnejší. Téma *You are Here* predstavovala hľadanie paralel medzi reálnymi bodmi a virtuálnou existenciou. Definitívne obrátenie a zameranie festivalu na digitálny svet bolo tiež poznamenané nutnosťou dva týždne pred konaním podujatia meniť lokáciu. Program bol tiež súčasťou Bielej noci, výstava bola nainštalovaná v priestoroch klubu MMC. Keďže v priestore sa konajú hlavne koncerty, festivalu sa zúčastnilo veľa VJ-ov. Bolo tam 18 umelcov a ich inštalácií, medzi inými Mária Júdová a Andrej Boleslavský s ich projektom virtuálnej reality Dust. Podarilo sa už zabezpečiť slušnú zahraničnú účasť a organizátorky rozmýšľali, čo ďalej.

Keďže snahou kurátorského prístupu DOMu je vždy flexibilne reagovať na témy, ktorými žije spoločnosť a tému festivalu si čo najjasnejšie zúžiť, po „veľkom“ ročníku 2017 prišli komornejšie impulzy. V roku 2018 boli k tvorbe koncepcie prizvaní umelci Marek Halász a Mário Kastelovič. Tento inšpiratívny a experimentálny ročník sa konal v galérii Temporary Parapet, vtedy ešte na Pražskej ulici. Program vznikol v spoločnom dialógu, umelci vstupovali zároveň do kurátorských procesov. Ako horúca téma roka vyšla z týchto konfrontácií post-pravda, inštalácia teda niesla názov *PO»PRAVDE*. Pod ťažobou udalostí jari 2018 sa autori zaoberali informáciami a manipuláciou s nimi, ktorá bezprostredne vplyva na formovanie verejnej mienky. Aká môže byť tá „umelecká pravda“? Dokážeme mať prostredníctvom tvorby a vnímania umenia určitý nadhľad? Inšpirovaní iniciatívou *Za slušné Slovensko* umelci rozoberali pojmy slušnosť, korektnosť a vznikol z toho ďalší názov festivalu *Autocorrect*. Slušnosť či neslušnosť nie je len o kvalite medzifudských vzťahov, ale korektnosť začína už v médiách. Veľká časť podujatia sa venovala odbornému výskumu pojmu counterspeech. Zástancovia tohto konceptu sú presvedčení, že tzv. hatespeech nestačí ignorovať, ale treba proti nemu aj aktívne vystúpiť. Otvárať podobné témy v spoločnosti je veľmi dôležité a je to aj jedna z úloh umenia.

### Od študentov po živú prax

Okrem etablovaných umelcov a umelkyň je DOM otvorený aj študentom a študentkám umeleckých škôl. Zvlášť v roku 2019 sa do otvorenej výzvy prihlásilo asi 30 umelcov, vystavovalo 8. Najmladšej generácie mileniálov sa téma korektnosti na sociálnych sieťach najviac dotýka. Jedna z inštalácií s názvom *ERR(JR 404)* od Dominiky Kolačkovskej z Banskej Bystrice predstavovala bakalársky projekt. Umožnila divákovi iným spôsobom nahliadnúť do aktuálneho diania pomocou RSS systému, ktorý je zobrazovaný na vyradených autobusových paneloch, ktoré dostala do daru od Košického dopravného podniku. RSS systém je vytvorený pomocou softvéru Python, ktorý je naprogramovaný tak, aby získaval online informácie a dáta z internetu v reálnom čase. Inštalácia každý deň odkazovala na iné významy, keďže závisela od titulok vybraných článkov, ktoré sa menili. Tieto správy boli však mierne pozmenené, čím poukazovali na to, že médiami sa dá manipulovať.

S festivalom začal tiež spolupracovať Jakub Roček, autor 3D objektov a animácií, ktoré ako sprievodné informačné médiá rozvíja aj v ďalších ročníkoch. Skúmanie symbiózy ľudí a strojov vyústilo do formulácie nových kurátorských stanovísk. V prvom pandemickom roku 2020 sa konal 6. ročník podujatia s témou *Nová senzibilita*, ktorá bola exkluzívne kreovaná v spolupráci so spriazneným Festivalom digitálneho umenia a kultúry Sensorium (viac o festivale a jeho programe na [www.sensorium.is](http://www.sensorium.is)). Je výzvou tvoriť skutočne aktuálny program poväčšine rok popredu spolu s uzávierkami grantových výziev.

Takto znie fragment kurátorského textu, ktorý bol koncipovaný v časoch, keď slovo pandémie bolo prinajmenšom také abstraktné ako počítač v šesťdesiatych rokoch minulého storočia. „**Téma novej senzibility plánovala reagovať na neúfňajúci techno-optimizmus prítomný v našej postindustriálnej spoločnosti, ktorý však ani na konci druhého decénia neznamenáva výraznejší kritický ohlas. Technológie sa čoraz viac vymedzujú voči ľudskej prirodzenosti a multisenzorickými vnemami potláčajú naše kritické myslenie a predstavivosť. Zažívame akési masívne citové znecitlivenie, ako o ňom písal Aldous Huxley v sci-fi románe Brave New World už v roku 1931, keď poukazoval na dôsledky technizácie a odludštenia spoločnosti, ktorá má tendenciu svoju spokojnosť zvyšovať umelo, aj za cenu straty citov a emócií. Globálny útlm fyzickej prítomnosti, prirodzenej socializácie a senzibility je podporený aj tzv. „súčasným individualizmom“ vplyvujúcim na všetky sféry osobného i verejného života (nielen) západnej spoločnosti. „Érou prázdnoty“ pomenoval filozof Gilles Lipovetsky dobu, v ktorej prevládajú nové formy/spôsoby socializácie a individualizácie, uprednostňovanie súkromného priestoru a destabilizácia mnohých životných procesov a priorit. Prudká akcelerácia vývoja technológií, ich využívanie v umení a akcentácia v celej spoločnosti postupne oslabili ľudské vnímanie... Už niekoľko desaťročí tak bojujeme so znecitlivením percepcie (nielen) vizuálneho umenia, ale aj s celkovou citovou anestéziou projektujúcou sa do medzifudských vzťahov.**

Zvolená téma *Nové Senzibility* súvisí aj s úvahami americkej autorky a filozofky Susan Sontag (1933 – 2004), ktorá prirovnávala komplikovanosť súčasného umenia (70. roky 20. stor.) ku zložitosti a (ne)pochopeniu modernej vedy. Jej názory ostali nadčasové a dajú sa vzťahovať i k súčasnej situácii. Nemožnosť komplexne porozumieť zložitosti umenia, jeho rozmanitým formám a médiám, vychádza z nepochopenia závratnej rýchlosti najrôznejších procesov, bezodkladnosti



Nelo & VJ ZDEN, participatívne machine learning komponovanie + live VJ performance Circulation. Festival DOM 2019: AutoCorrect. Nová Cvernovka.



Nelo & VJ ZDEN, participatívne machine learning komponovanie + live VJ performance Circulation. Festival DOM 2019: AutoCorrect. Nová Cvernovka.



Petra Čížková: *Goetheho rastlina*, 2020, interaktívna inštalácia, VR a environment, variabilné rozmery. Festival DOM 2020: Nová Senzibilita.



Petra Čížková: *Goetheho rastlina*, 2020, interaktívna inštalácia, VR a environment, variabilné rozmery. Festival DOM 2020: Nová Senzibilita.



Vpředu: Dominika Kolačková: *ERR(JR)-004*, inštalácia, konštrukcia z kovového lešenia a BUSE panely, 80×280×450 cm, 2019. V pozadí: Ivan Dudáš: *ArtWars: Hoax Beater*, interaktívna VR inštalácia, 2019, spolupráca: Michal Kabát a Dalibor Bartoš.

a urgencie, fenoménov dnešnej doby, ktoré si však ako svoj protipól akosi prirodzene generujú aj nové spôsoby nahliadania a čítania. Podľa Sontag sa samotné umenie môže stať, a aj sa dnes stáva, novým nástrojom na pozmeňovanie vedomia a organizovanie nových mdov senzibility. Umelecké dielo nie je iba nositeľom myšlienok či katalyzátor pocitov. V prvom rade je to objekt, ktorý mení naše vedomie a citlivosť. Základným prvkom súčasného umenia nie je myšlienka, ale analýza pocitov a rozšírenie senzibility.“

#### Od ľudí k prírode

Festival sa v dobe nového normálu opäť transformuje a hľadá svoje vyjadrenie. Posledné dva ročníky boli pre organizátorov živých podujatí ozajstnou skúškou flexibility a bojom o holé prežitie. Aktivity sa odohrávali hlavne v Pistoriho paláci a experimentovanie s lokalitami bolo ponechané na drobnejšie intervencie. Hľadanie nového priestoru, ktorý nie je ešte natoľko zabývaný súčasným umením, sa presunulo hlavne do objavovania priestorov virtuálnych. Festival DOM svojou poslednou témou *Wild Fruit* vyjadril ambíciu posúvať súčasné umenie nových médií smerom k environmentálnejšiemu kontextu a významu. Chce sa stať akýmsi kompasom ukazujúcim smer, akým by sa umenie nových médií mohlo uberať. Snaží sa vyzdvihnúť smerovanie, ktoré akceptuje prírodu, environment, a vyvíja snahu o vyrovnaný symbiotický vzťah človeka, technológie a životného prostredia. DOM 2020 prostredníctvom Novej Sensibility hľadal stratenú citlivosť, solidaritu a definíciu vzťahov – medzi ľuďmi, medzi človekom a prírodou a človekom a technológiami. Niekde na pomedzí týchto neutíchajúcich procesov definovania a redefinovania by sa mala nachádzať nová senzibilita vizuálneho umenia (a nielen jeho), ktorá bude obsahovať všetky znovunájdené, prípadne i nové aspekty...

Špecifický podtitul posledného ročníka „expedícia súčasného umenia“ predstavovala metaforu objavovania súčasného umenia ako určitého mentálneho výletu mimo priestoru nášho bežného výskytu, aj vzhľadom na opakujúce sa lockdowny, karantény a stavy uvoľnenia. Téma *Wild Fruit* osciluje okolo vnímania skutočnosti a z rôznych uhlov pohľadu na ňu nastoľuje otázku, ako prostredie vplýva na jedince, ako s ním jedinec interaguje a ako ho ovplyvňuje späť. V jemnej nuanse odkazuje tiež na pandemické podmienky, ktorým sme pri odlúčenosti v izolácii dennodenne čelili a v ktorých sa nám často práve vnímanie umenia, v akejkoľvek forme a podobe, stávalo únikom z fyzickej/domácej reality. Stále výraznejšie a deštruktívnejšie dopady dlhodobých klimatických zmien, rýchlejšie sa meniace pravidlá svetových ekonomík, čas odlúčenia a izolácie spôsobili zmeny aj v našom myslení. Príliš veľa premenných na to, aby sme našli jednoduché riešenie, ako v našich životoch pokračovať ďalej.

Kurátorský text opäť aktualizuje umelecké myslenie na náš malý bratislavský kontext leta roku 2021: „Názov *Wild Fruit* je inšpirovaný anglickým výrazom pre divoké plody ovocia. Lesné ovocie je celosvetovo rozšírené. Vyskytuje sa najmä v takých oblastiach prírody, ktoré nie sú až také poznačené antropogénnymi aktivitami. Divoké plody rastú na miestach s minimálnym ľudským zásahom sebestačne, pretože koexistujú v symbióze so svojim prirodzeným prostredím. Napriek tomu, že nevyžadujú žiadnu starostlivosť, sú vzácne pre svoje zdraviu prospešné účinky ako divokorastúce „superpotraviny“. Keďže rastú bez pričinenia človeka, naskytá sa tu paralela s ľudskou antropocénnou činnosťou, ktorá, naopak, mohutne ovplyvňuje všetko, čo rastie a existuje na našej planéte. Nie náhodou sa teda *Wild Fruit* zaoberá aj prehodnocovaním vzťahu človeka, technológie a prírody v trvalo udržateľnej symbióze, čím kontinuálne nadväzuje na minuloročnú tému *Novej Sensibility*.

*Wild Fruit* odkazuje na názov posledného nedokončeného rukopisu (*Wild Fruits*, cca 1859 – 1862) amerického spisovateľa, básnika, filozofa a prírodopisca Henryho Davida Thoreaua (1817 – 1862), ktorého tvorba je dodnes považovaná za majstrovské dielo moderného environmentalizmu. Tento predstaviteľ „nature writing“ a transcendentalizmu (filozofického smeru druhej polovice 19. storočia pochádzajúceho z USA) sa rozhodol prežiť osobný experiment skúsenosti úplného odlúčenia, hľadania jednoduchosti a porozumenia samému sebe, okoliu, spoločnosti a prírody – dobrovoľnou izoláciou v lese. Snažil sa oživiť koncepciu filozofie ako spôsobu života a nielen ako spôsobu reflexívneho myslenia a diskurzu. Henry Thoreau v polovici 19. storočia strávil viac ako dva roky sám v lese pri jazere Walden (Massachusetts, USA). Čas strávený pozorovaním prírody, jej zákonov a monumentálnej sily mu umožnil uvedomiť si všetko podstatné, čo k životu potrebuje, najmä skromnosť a úctu k prírode. Táto skúsenosť mu priniesla vlastnú slobodu, ktorú stavia do protikladu s hmotným blahobytom tých, ktorí sa v ňom nechali dobrovoľne uväzniť.

Thoreau už vo svojej dobe kritizoval spôsob, akým väčšina ľudí mŕňa svoj život triviálnym spôsobom prežívania a nezmyselným zamestnaním, a predstavoval si, ako by človek mohol najlepšie stráviť svoj krátky vymedzený čas. Zaviedol produktívny denný režim ranného a večerného štúdia oddelený dlhou popoludňajšou prechádzkou v prírode. Od svojho ľudského nadradeného ega prešiel (nielen v tvorbe) k pokore, prírode a vnímaniu sa ako súčasťou väčšieho celku, ktorý nemá šancu celý spoznať a popísať. Liek na civilizáciu chorobu hľadal a našiel v divočine, ktorú časom lokalizoval aj v ľudskej džungli mestského prostredia. Divočinu tu objavil v malých oázach, ktoré by sa nám mali stať prírodnými chrámami učiac nás veľké životné lekcie bez sprostredkovania predchádzajúcich generácií. Z jeho poňatia *Wild Fruits* je zrejme, že divokosť zachováva svet takým, aký nás núti zmeniť náš pohľad na to, kto sme. Ak si dokážeme uvedomiť, že sme (aj keď stále nevyzreteľne) spojení s hmotou, budeme konať tak, aby sme svet zachránili, pretože ľudské bytosti chránia to, čo milujú a s čím sa cítia byť spriaznené. Každý z nás je vo svojej podstate duchom vo svete hmoty, s ktorým sme v kontakte prostredníctvom tela. Spojenie ducha, tela, hmoty a nekonečný rozsah vzťahov medzi nimi bude vždy obsahovať určité tajomstvo, ktoré musíme neustále objavovať.“

Výziev súčasnosti je veľa, smer je naznačený. V kultúrnom svete sa pri korona pandémii bojíme plánovať. Dom 2022 by sa však chcel opäť fyzicky posunúť, tentokrát v partnerstve s novo obnoveným priestorom bratislavskej Prüger-Wallnerovej záhrady. Nepredvídateľnosť situácie naznačuje, že aj festivaly a ich produkcia bude musieť byť aj naďalej pružná a organizátori i kurátori sa musia prispôbovať. Všetko je temporálne, fluidné, dočasné. Kde hľadať nejaký pevný bod?

Téma a celkové zameranie podujatia/festivalu sa začína profilovať do environmentálnych tendencií v kontexte koexistencie človeka a prírody (predovšetkým) v mestskom prostredí. Prüger-Wallnerova záhrada poskytuje ideálne podmienky na realizáciu public art, nature art a site-specific inštalácií od viacerých etablovaných autorov. Zámerom celého podujatia aj so sprievodnými aktivitami je poukázať na potrebu citlivejšieho vnímania mestskej prírody, ktorá (aj keď) je umelo vytvorená, podporuje biodiverzitu a stabilizáciu mestského ekosystému. Cieľom je umelecká intervencia do problematiky spolužitia človeka a prírody, prehodnocovanie tohto nevyváženého vzťahu a naznačenie možností nového vnímania ich spätosti.

Zuzana Duchová, vybrané pasáže kurátorských textov napísali Martina Ivičič a Marianna Brinzová

<https://festivaldom.com>

Kurátorky a organizátorky festivalu: Martina Ivičič a Marianna Brinzová  
Grafický dizajn festivalu: Karel Bařina

## Creative City of Media Art – (Ne)viditeľná dekáda.

### Košice v sieti kreatívnych miest UNESCO

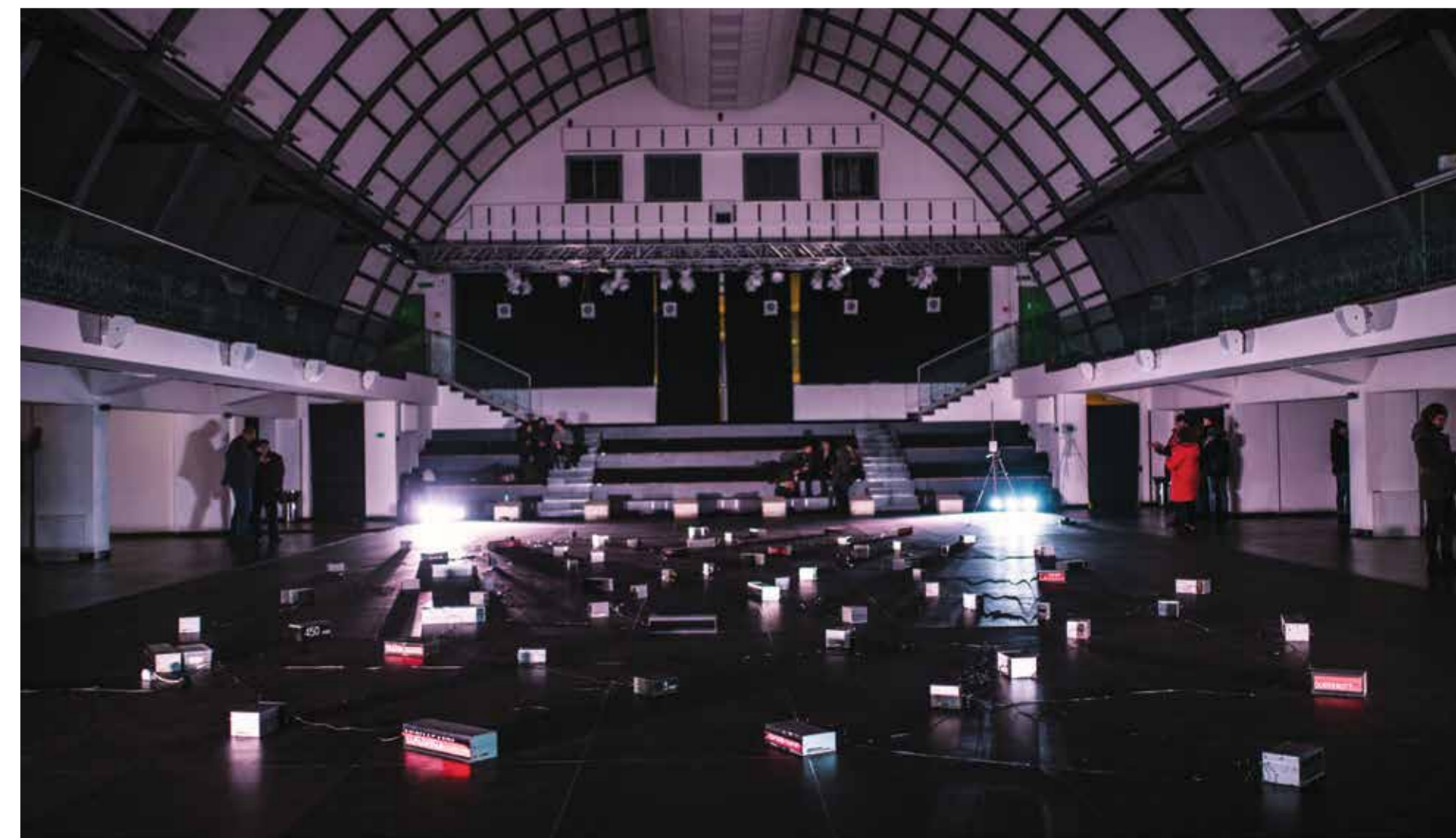
# Martin Kolčák

*Mesto Košice zvykne byť označované za metropolu východu. To, že k bližšej špecifikácii väčšinou nedochádza – napríklad o aký typ „východu“ či „metropoly“ vlastne ide, je dnes, našťastie, minulosťou. Rok 2013 znamenal pre Košice nečakaný reštart – predovšetkým v zmysle oficiálnej revízie ich celkového kultúrneho zázemia či kreatívneho potenciálu. Malá veľká metropola na východnej hranici Schengenu získala titul Európske hlavné mesto kultúry (EHMK) a stala sa súčasťou siete kultúrnych miest, ktoré je možné jednoznačne identifikovať na mape kultúrnej Európy. Projekt EHMK však priniesol Košiciam jednu veľmi podstatnú výhodu – na báze rôznorodých aktivít vznikol ne jeden „master plan“ a bola otestovaná ne jedna dramaturgická vízia.*

Takto generované portfólio pohľadov na budúcnosť kultúrnej infraštruktúry mesta pomohlo vyprofilovať určitý rámec, na základe ktorého bolo omnoho jednoduchšie (reálnejšie?) redefinovať jeho kultúrno-spoločenský charakter alebo inak – špecifikovať jeho „duševný“ a „technický“ potenciál. Interface – ako pôvodný a nápadne technicistický názov projektu EHMK – sa ukázal ako skutočne anticipačný. Snahou tímu EHMK zloženého zo zástupcov mesta a expertných komunít bolo priblížiť jednotlivé vrstvy urbánnej štruktúry ako komplexného organického materiálu a pre ich lepšie pochopenie či efektívne uchopenie predstavoval „interface“ akúsi sadu užitočných nástrojov. Áno, obyvateľ mesta, resp. jeho návštevník, dokáže byť s mestom v užšej a priamej interakcii, pričom forma rozhraní (nástrojov) je značne variabilná.

Tým, že mesto Košice sa už nejaký ten čas hrdí prívlastkom „IT valley“, bolo možné definovať jeho technologickú orientáciu a výrazné zameranie na IT sektor. V kombinácii s kreatívou a značne rozvinutým edukačným zázemím bolo možné uvažovať aj o nastavení ďalších parametrov pre rozvoj kreatívneho priemyslu s regionálnym záberom. Do tejto situácie

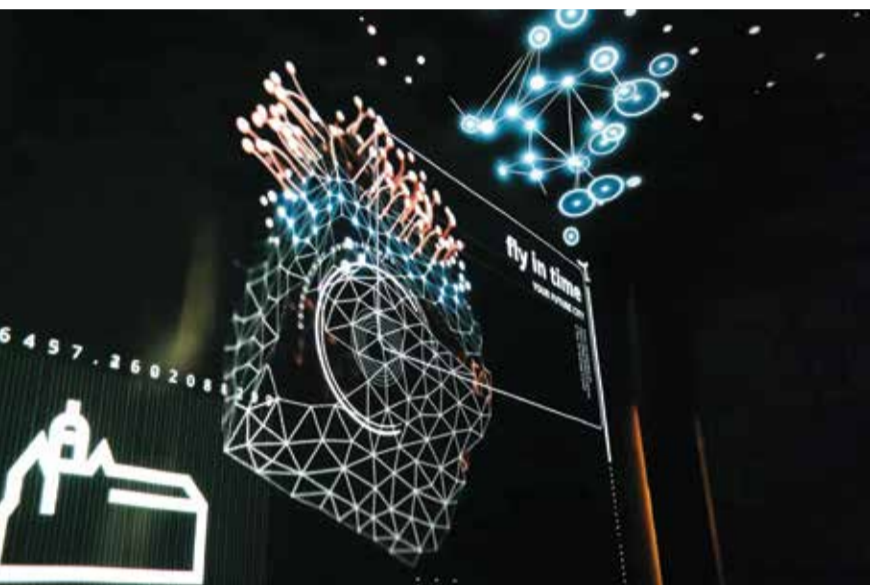
vstúpila logicky a zásadne organizácia Creative Industry Košice (CIKE) pod vedením Michala Hladkého. Treba podotknúť, že činnosť CIKE je prínosná najmä z hľadiska implementácie dlhodobých mestských stratégií, ktoré vznikli už počas realizácie projektu EHMK a ktoré vyústili v roku 2016 do prípravy projektu Creative City of Media Arts (CCOMA) v Sieti kreatívnych miest UNESCO. Užitočným a prínosným bol tiež fakt, že aktéri, ktorí kompilovali víťazné portfólio aktivít, s ktorým sa mesto Košice mohlo uchádzať o zisk tohto prestížneho titulu, boli priamou súčasťou miestneho kultúrneho rozvoja – predovšetkým pôsobili v oblasti mediálneho umenia, resp. inklinovali k digitálnemu umeniu alebo kreatívnej interdisciplinarite. V roku 2017 získalo mesto Košice spolu so signatármi memoranda<sup>1</sup> titul UNESCO – Creative city of media arts. Tomuto úspechu predchádzali aktivity, ktoré je možné jednoznačne deklarovať – či už v podobe úspešného franšízového festivalu Biela noc Košice, ktorý každoročne organizuje tím kurátorky Zuzany Pacákovéj, alebo činnosťou multizánrovej platformy Tabačka Kulturfabrik v réžii art directoru Petra Radkoffa, najmä však medzinárodnými profilovanými



No Power No Art / Creative Playgrounds vol. 3, medzinárodná mediaartová výstava  
kurátori: M. Murin & R. Kitta, Kunsthalle / Hala umenia, Košice 2019



K-Planet, imerzívny AV environment, DIG/MAO (R. Kitta, M. Kolčák), Visit Košice, Biela noc Košice, 2021.



K-Planet, imerzívny AV environment, DIG/MAO (R. Kitta, M. Kolčák), Visit Košice, Biela noc Košice, 2021.



Ágota Krnács & Gábor Németh: *Sacramentum*. Medzinárodná výstava EMA (Eco Media Art) 2020, kurátor: M. Murin. DIG gallery, Košice 2020.



Medzinárodná výstava EMA (Eco Media Art) 2020, kurátor: M. Murin. DIG gallery, Košice 2020.

kurátorskými a umeleckými výstupmi realizovanými v rámci nezávislej platformy DIG gallery. Ide o živý priestor so zameraním na súčasné formy mediálneho umenia, ktorý od roku 2012 vedie umelec a organizátor Richard Kitta, spolu s umelcom a kurátorom Michalom Murinom, ktorý je zároveň vedúcim Ateliéru nových médií na Fakulte umení TU v Košiciach. Ukázalo sa, že jedným z rozhodujúcich momentov bola práve účasť košickej platformy DIG v medzinárodnom art-sci projekte zameranom na organické prepojenie umenia a vedy, na ktorom participovalo dovedna osem európskych partnerov. Projekt EDASN – European Digital Art & Science Network patrí k výnimočným najmä z pohľadu rozvoja a kontextualizácie súčasného umenia a oblasti mediálneho a digitálneho umenia na Slovensku. Rakúskeho lídra tohto projektu – Ars Electronica Linz azda netreba predstavovať, keďže v globálnej mierke, resp. z pohľadu iniciácie a propagácie svetovej media art scény patrí dlhodobo k prestížnym formátom. Mimochodom, mesto Linz je od roku 2014 takisto členom globálnej siete CCOMA. Je teda namieste poznamenať, že titul CCOMA je pre mesto Košice oprávneným zavŕšením dekády vizibilných umeleckých aktivít s dôrazom na kreatívne interdisciplinárne orientované projekty, a to s výraznou medzinárodnou účasťou. Samozrejme, ďalšou dôležitou ingredienciou pre projekt CCOMA bola prítomnosť či potenciálna budúcnosť technologickej infraštruktúry mesta a jeho edukačného (akademického) zázemia – v prípade Košíc ide o významné zastúpenie IT sektora a existenciu miestnych univerzít so značne širokým rozponom. Stabilita a impakt projektu CCOMA ponúka rôznorodosť, a pritom kompaktnosť, ktorú zastupujú partneri v rámci jednotlivých segmentov.

Košice sú ako druhé najväčšie mesto na Slovensku dnes dôležitým centrom regionálneho hospodárskeho, kultúrneho a univerzitného života spolu so živou diasporou odborných a tvorivých komunít. Ponúkajú relatívne kvalitnú kultúrnu infraštruktúru a na ich území pôsobia rôzne významné kultúrne inštitúcie. Kultúrny život mesta sa môže pochváliť početnými výstavami, festivalmi či konferenciami, a to aj v oblasti mediálneho umenia.<sup>2</sup> V poslednej nami uvažovanej (ne)viditeľnej dekáde sa východoslovenská metropola stala nielen centrom informačných a komunikačných technológií, ale aj epicentrom pre oblasť tzv. media artu. Keďže projekt CCOMA má ambíciu reflektovať možnosti prepojenia informačných technológií a kreatívnych odvetví, mediálne umenie je z tohto pohľadu účinným synergickým nástrojom. Navyše, vie byť relevantným prvkom v diskusii o rôznych komplexných spoločenských, kultúrnych či politických témach.<sup>3</sup>

Keď v roku 2017 bolo vymenovaných 64 miest zo 44 krajín sveta v rámci výzvy Kreativne mestá UNESCO, Košice dostali príležitosť posilniť svoju globálnu pozíciu na mape progresívnych miest so zameraním na kreatívny priemysel. K mílnikom projektu patrila podpora tvorby a prezentácia mediálneho umenia, vrátane medzinárodnej kultúrnej mobility, rozvoj komunikačných a prezentačných kanálov v rámci siete Kreativne mestá UNESCO v oblasti mediálneho umenia a medzinárodná kooperácia prostredníctvom kolaboratívnej platformy.<sup>4</sup> Môžeme povedať, že tieto ciele sa vďaka synergickým aktivitám partnerov a aktérov projektu podarilo principiálne aj vecne nastaviť a v dostatočnej miere rozvinúť. Nadalej platí, že Košice majú svoj unikátny potenciál lokálneho i globálneho významu a majú nespornú výhodu, ktorá spočíva vo variabilných možnostiach úzkej a interaktívnej kooperácie. Dynamická matrica technologického, vedeckého a umeleckého je dnes veľkou devízou. Akokoľvek – ak by existoval koeficient tvorivosti či vynaliezavosti na 1m<sup>2</sup>, zrejme by bolo v prípade našej „malej veľkej“ metropoly východu značne náročné stanoviť presný či definitívny výsledok.

#### Internetové zdroje:

<https://cityofmediaarts.sk/>  
<https://www.cike.sk>  
<https://www.invisiblemag.sk/kosicke-laboratoria-sucasneho-media-artu/>  
<https://ars.electronica.art/aeblog/en/2015/02/06/begegnung-von-wissenschaft-und-kunst/>  
<https://flashart.cz/2018/03/11/mikro-a-makrokozmy-vedy-a-digitalneho-umenia/>

- 1 Signatármi memoranda CCOMA sa stali Mesto Košice a K13 – Košické kultúrne centrá, Creative Industry Košice, Tabačka Kulturfabrik, DIG / DIG gallery, Fakulta umení TUKE, IT Valley Košice, Biela noc Košice. K asociovaným partnerom projektu neskôr pribudli organizácie KAIR, VUNU a Game Days.
- 2 Zaujímavá je tiež každoročná štatistika CCOMA – na území Košíc reziduuje 130 kultúrnych organizácií, ktoré generujú dvetisíc kultúrnych podujatí s rozpočtom takmer 4 mil. € ročne. Ak tento excitovaný stav doplníme o stovku medzinárodných umeleckých rezidencií či 10-tisíc pracovných miest v oblasti IT, je zjavné, že CCOMA postihuje naozaj širší kultúrno-spoločenský rámec košického regiónu. Napokon to potvrdzuje i pôvodne deklarované ambície projektu – prostredníctvom interdisciplinárneho a inovatívneho jazyka mediálneho umenia podporovať klastre kreatívneho priemyslu a všeobecný spoločenský rozvoj.
- 3 <https://cityofmediaarts.sk/events/>
- 4 Sieť kreatívnych miest UNESCO bola založená v roku 2004. Odvtedy združuje mestá, ktoré vnímajú kreativitu ako kľúčovú pri napĺňaní cieľov udržateľného rozvoja. V súčasnosti má takmer 250 členov združených do tematických klastrov venovaných hudbe, literatúre, filmu, ľudovej tvorbe a remeslám, dizajnu, gastronómii a v neposlednom rade mediálnemu umeniu. Košice sú od roku 2017 prvým slovenským mestom, ktoré získalo členstvo v globálnej Sieti kreatívnych miest UNESCO.