

REMAKE – REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments

07 03 – 15 04 2012, Brno

Dům pánů z Kunštátu, Galerie G99, Dominikánská 9
4AM / Galerie architektury, Starobrněnská 18

REMAKE: REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments je mezinárodní umělecký projekt, který probíhá od června 2010 do května 2012. Jeho cílem je iniciovat tvorbu a prezentaci současných děl inspirovaných historií mediálního umění. Završením projektu je mezinárodní

akci, která přinese sérii uměleckých událostí prezentujících jak nová, tak i vybraná průkopnická díla mediálního umění.

Kurátoři projektu: Dušan Barok (SK/NL), Katarína Gatialová (CZ), Mária Rišková (SK), František Kowolowski (CZ), Slávo Krekovič (SK), Catherine Lenoble (FR), István Szakáts (RO), Barbora Šedivá (CZ), Alexander Zaklynsky (IS), Rarita Zbranca (RO).

Na výstavě spolupracují: Dům umění města Brna (CZ), Atrakt Art (SK), Alt Art (RO), Ping (FR), Multiplace (SK), The Lost Horse Gallery (IS), Ústav hudební vědy – Teorie interaktivních médií MUNI (CZ), Muzeum umění Olomouc (CZ), CIANT (CZ), VŠVU (SK) a další.

Richard Loskot (CZ): Záznamy přítomnosti (Galerie G99)

Instalace Záznamy přítomnosti odkazuje k tvorbě významného polského autora konkrétní poezie **Stanislawa Drózdze** (1939–2009), především k jeho dílu **Bez názvu (hodiny)** [*Bez tytułu (zegary)*, 1978]. V něm Drózdź vytvořil vlastní systém, kterým ovládá nastavení jednotlivých hodin. Jeho koncept vycházející z kombinací hodinových ručiček, které ve výsledku vytváří svůj vlastní čas, inspiroval mladého českého autora Richarda Loskota k vytvoření 12 systémů, z kterých každý měří svůj čas na základě odlišných dějů. Autor s nadsázkou nabízí odlišné modely měření času vycházející z kapání vody, růstu rostliny nebo otáčení gramofonové desky. V druhé části jeho instalace je divák sám komponován do obrazu, který má pouze dočasnou podobu.

„Vždy jsme usuzovali z přírodních dějů nějaké časové dělení. Nejpřirozenější a v něčem pro nás absolutní je střídání dne a noci, ale jak víme, ani to není úplně pravidelné. Empiricky jsme našli zatím nejdokonalejší díl času, rytmus, kterým můžeme měřit veškeré dny. Poločas rozpadu cesia je periodou, kterou se řídí atomové hodiny. Když zrychlíme film, na kterém vidíme rostlinu, její pohyby se nám zdají naprosto živé. Nechme jí proto její čas. Každý tón v melodii přichází také po jisté době. V běžném životě se obvykle neptáme, ale podíváme se na hodinky: čas je pro nás něco, co se počítá a měří. Toto dnes nejběžnější pojetí pochází od Aristotela: Čas je počítaný pohyb vzhledem k ‚před‘ a ‚po‘.“ (Richard Loskot)

Zuzana Husárova – Ľubomír Panák (SK): I : * ttter

I : * ttter je multimediální umělecký projekt založený na 3D senzoru Kinect. Tato interaktivní instalace pracuje s principem remaku dvojitým způsobem: ve vrstvě textové – v interakci s významnými díly světového **Net.Artu** a ve vrstvě zvukové – v odkazu k podstatě hudebního nástroje **theremin**.

Díky senzoru můžeme na promítací ploše jednoduše procházet, mazat a mixovat dialog připomínající (online) komunikaci osob/strojů. Text je remixován z vybraných textových fragmentů děl evropského **Net.Artu** (*My Boyfriend Came Back From the War* autorky Olie Lialiny, *This Morning* a *IBM* Alexeia Shulgina, *zkp3.21* Vuka Cosica, *100cc* a *g33con* umělecké skupiny JODI, *Irrational* Heatha Buntinga, *City* Markéty Baňkové, *four*. *Values* Perfokarty, *Falling Times* Michala Bielického, *Koniec swiata wg* Emeryka Radosława Nowakowského a AE Roberta

Szczerbowskiho). Pomocí virtuální antény ovládáme i výšku tonů oscilátoru a díky možnosti aktivovat kreslicí mód můžeme do děl vstupovat i vlastní kresbou.

Andrej Boleslavský & The Vasulkas (CZ/US): Hi Woody

Hi Woody je interaktivní instalace, která vzdává hold uměleckým pracím **Woodyho a Steiny Vašulkových**. Dílo vzniklo ve spolupráci s Woodym Vašulkou během jeho návštěvy Prahy v roce 2011 v produkci mezinárodního centra pro umění a nové technologie CIANT. Reaguje na estetiku raných videoartových děl, která vznikala s použitím syntezátoru Rutt-Etra v ateliéru elektronických médií The Kitchen v New Yorku. Autor Andrej Boleslavský se pokouší vyvolat podobný vizuální dojem prostřednictvím nejnovějších technologií – výkonné digitální grafické karty, prostorového senzoru Kinect a stereoskopické obrazovky. Vzniká tak abstraktní a imerzní obraz generovaný v reálném čase, právě pro tento moment, ve kterém má návštěvník možnost interagovat se svojí digitální replikou. Atmosféra dnešního světa mediálního umění v mnohém připomíná atmosféru v ateliéru The Kitchen – radost z nových možností, technooptimismus a ochota sdílet. Autoři proto nabízí software tohoto díla volně k dispozici na adrese http://id144.org/hi_woody/.

Aleksandra Hirsfeld (PL) - Infotainment

Zvuková instalace Infotainment nabízí znepokojivou zkušenost konfrontace s obrovským množstvím dat a informací, které popisují současný svět poznamenaný zábavním průmyslem a všudypřítomnými masmédií. Infotainment je pokusem zopakovat a revidovat postupy francouzského spisovatele, filmaře a zakladatele uměleckých směrů lettrismu a situacionismu **Guy Deborda** (1931–1994). Aleksandra Hirsfeld reaguje na jeho film **Společnost spektáklu** (*La Société du spectacle*, 1973) a jeho stejnojmennou knihu z roku 1967. Mladá polská autorka ve svém remaku přemýšlí o možnostech recyklovat Debordovy myšlenky v době, ve které se vzory sociální a kulturní politiky zásadně proměnily.

„To, co bylo v minulosti považováno za únik před systémem, ztrácí dnes svůj kritický dosah a je pohlcováno systémem samotným. Kritické myšlení se mění na akceptovaný a konzumní životní styl a stává se dalším obchodním artiklem. Vypořádat se s těmito novými podmínkami současné kritiky je možné jedině prostřednictvím nového, uzavřeného a autonomního prostoru, který bude sloužit jako platforma pro nezávislé komentáře reality. Tento postup fungoval v době Guy Deborda, a je možné ho zopakovat i dnes.“ (Aleksandra Hirsfeld)

reCYSP1 (2011)

ReCYSP1 je remake první autonomní kybernetické sochy CYSP1 francouzského autora Nicolase Schöffera (1912–1992). ReCYSP1 vznikl v listopadu 2011, během třítýdenního workshopu v media labu organizace PiNG. Kolaborativním přístupem a použitím současných technologií se jeho autoři J. Bellanger, G. Brunet, C. Doutriaux, C. Lenoble pokouší reinterpretovat tvorbu tohoto průkopnického autora evropského mediálního umění. Zkoumají tak umělecký potenciál digitální výroby a možnosti znovupoužití materiálů určených pro recyklaci.

Andrew Prior, David Strang (UK): Distributed presence **Spolupráce Miroslav Tóth (SK)**

Instalace *Distributed presence* se vrací k tvorbě skladatele Jozefa Malovce a upozorňuje na zlatý věk elektroakustické hudby na Slovensku v 60. a 70. letech dvacátého století. Jozef Malovec ve spolupráci se zvukovým inženýrem Petrem Janíkem tehdy vytvořil v Experimentálním studiu Slovenského rozhlasu nadčasovou elektroakustickou skladbu *Orthogenesis* (1966), v níž při organizaci hudebního procesu využil princip náhody.

Interaktivní audiovizuální instalace britské autorské dvojice Prior – Strang spojuje fyzickou i virtuální přítomnost, a umožňuje tak znovu poznávat a rozpracovávat Malovcovu skladbu. Jejich

dílo kombinuje dva způsoby manipulace původního materiálu. Snímání pohybu v galerii nahrazuje časový prvek díla prostorovým, a tím podporuje pocit objevování a fyzické interakce. Zvuky z galerie jsou přenášeny online prostřednictvím programu MaxMSP, který zároveň umožňuje lidem mixovat a manipulovat tentýž materiál a kombinovat ho se zvuky v galerii. Výsledky jsou potom přeneseny zpět do galerie, kde touto spoluprací „naslepo“ vzniká společná odpověď na zvuk původního archivního materiálu.

Ján Šicko (SK): Hit Bonačić
Spolupráca: Mária Rišková

Instalace se vrací k raným objektům chorvatského matematika a kybernetika Vladimira Bonačiće, který byl autorem hnutí Nové tendence (mezinárodní síť s centrem v Záhřebu, věnovaná propojování umění a vědy, 1961–1973). Podle umělce a teoretika Darka Fritze „Bonačić kritizoval využívání náhodnosti v počítačovém umění, protože člověk je podle něho zkrátka lepší ve vytváření ‚estetického programu‘ určeného lidským bytostem“. Tato kritika náhodnosti, vytváření ‚estetického programu‘, ale i další myšlenky tohoto autora nás inspirovaly k 2D parafrázi tzv. dynamických objektů Vladimira Bonačiće z přelomu 60. a 70. let. Šlo o světelné kinetické instalace, které byly průkopníky interaktivity v počítačovém umění, byly naprogramovány tak, aby divák/uživatel měl možnost ovládat určité vlastnosti (rytmus, zvuk). V instalaci Hit Bonačić může divák také vstupovat do připravené sekvence a „naprogramovat“ svůj kód. V kontrastu k delikátní manipulaci s technickým zařízením se naše instalace ovládá razantními údery do stolu, které umožňují vložit vlastní sekvenci instrukcí vytvářejících patterny – vzory.

Lucid Light Comp.#2

**Autoři: Elvar Mar Kjartansson, Unnur Andrea Einarsdottir,
(NL/RS)**

Lucid Light Comp.#2 je dynamická instalace vytvořená ve spolupráci několika umělců pod vedením islandského umělce Alexandra Zaklynského. Vznikla jako experimentální remake myšlenek a estetických principů děl Bulata Galejeva a Prometei Institutu, který byl založen v roce 1962 v ruské Kazani. Galejev zkoumal synestézii a její projevy v umění. Obhajoval názor, že synestézie není anomálií mysli, ale normou lidské psychiky (vnímání, představivosti a kreativity). Považoval ji za specifický projev neverbálního myšlení, který vzniká při porovnávání (úmyslném i neúmyslném) různých smyslových dojmů na základě jejich strukturální, sémantické a hlavně emoční podobnosti. Podle něho byla synestézie sociální a kulturní, ne však biologický fenomén. Podle Galejeva je to konkrétně jazyk a umění, které slouží jako „testovací oblasti“, v nichž je synestézie formovaná a aktivně kultivovaná.

Václav Peloušek, Ondřej Merta (CZ) - Standuino (4AM / Galerie architektury)

4AM / Galerie architektury bude sloužit jako výstavní prostor i mediální laboratoř, ve které bude představena lokální podoba Do It Yourself scény – originální studentská platforma Standuino. Tu k jejím aktivitám inspirovala tvorba hudebníka a pedagoga FaVU Stanislava Filipa a specifický fenomén tzv. bastlení. Václav Peloušek a Ondřej Merta ve výstavě představí remake instalace Stanislava Filipa *Uživatelský interface*, povedou workshopy na výrobu vlastních zvukových /video syntezátorů a spolu se Stanislavem Filipem workshop na téma *odpalování tranzistorů a dalších elektronických součástek a fyzikalita těchto jevů*. Součástí jejich autorské prezentace budou i intervence do veřejného prostoru, spuštění pirátského televizního vysílání, nebo také zařízení, které bude vysílat do vesmíru tzv. katalogové listy (datasheety) platformy Standuino pomocí pulzů fotonů o vlnové délce 650 nanometrů.

„Vytvoříme a odprezentujeme tu prototypy zařízení, které umožňují analyticky pohlížet na jejich digitální a elektronickou podstatu v modernistickém smyslu slova, jako například vztah nosiče (elektroniky) a esence (digitality) či třeba analýza gest umělce-bastlíře. Naši vizi nám pomáhá naplňovat Standa Filip, který je v našem prostředí jedinečný tím, že díky studiu fyziky a zkušeností se stavbou hudebních nástrojů rozumí podstatě elektroniky a současně o ní dokáže přirozeně přemýšlet v uměleckém kontextu.“ (Václav Peloušek, Ondřej Merta)