



# Umění z kráteru

Pavel Sedlák

*Technologie jako mobilní telefony, internet, herní enginy a jiné softwarové a hardwarové nástroje využívá v Čechách stále více umělců. Pozoruhodných umělců! Během posledních let se postupně etabluje nová generace narozená na přelomu 70. a 80. let, která bude na mezinárodních festivalech a výstavách nepochybně sklízet mnoho úspěchů.*

**ZATÍMCO V ROCE 2000** by aspirace na jmenovité shrnutí a vystižení toho, co znamená a nabízí scéna nových médií, možná nevyzněla směšně, dnes je situace zcela jiná. Do jednoho článku se ohňostroj současných směrů, natož jakkoli uspokojivý výčet jmen vejít nemůže. Proto jsem se při psaní tohoto textu rozhodl vykročit cestou zcela subjektivní zkušenosti kurátora, který měl během posledních tří let to potěšení a svobodu vytvořit si vlastní mentální mapu české novomediální scény. Jde o mapu, která dokumentuje osobní zkušenost; nejde tedy samozřejmě o žádný obecný návod. Na začátku bych ještě rád upozornil na relativně podstatný fakt, že těžiště mého zájmu, ostatně stejně jako zájmu Flash Artu, je ve vizuálním umění, s nutnými intermediálními přesahy do oblasti performance a interaktivního designu. Nepokouším se zde proto mapovat důležitou a rozmanitou oblast zvukového umění ani široké spektrum audiovizuálních performancí, ačkoli jde o sféru, kde se také odehrávají jedinečná setkání lidí a strojů. Nebudu primárně mluvit ani o experimentálním filmu a videu, u nás relativně populárních formách, kterým se již věnuje řada teoretiků a kurátorů pohyblivého obrazu. Chytré materiály, móda a interaktivní fasády dostávají svůj prostor jinde. Co tedy „zbývá“? Pokud vůbec něco... Zbývá plejáda kreativních počínů, které sto-

jí někde v prostoru „mezi“, a to nejen proto, že úspěšně kombinují pokročilou technologickou stránku realizace s myšlenkou, která projekt charakterizuje, ale také proto, že se často inspirují vědou, a stávají se tak pro běžné recipienty současného výtvarného umění ještě o krok komplikovanější. Inspirace vědou a technikou je v českém uměleckém prostředí povšečně považována za podezřelou. Průvodním aspektem kritiky je zpravidla poukaz na absenci nebo nedostatečnou sílu „konceptu“, ať už konceptem proponenti (post)konceptuálních směrů myslí cokoli. Podle mého názoru je takto situovaná kritika nefunkční zejména proto, že spektrum konceptuálně závažných témat a pojmů se na přelomu dvou století rapidně rozšířilo a zahrnuje dnes možná mnohem spíše než otázky „hledání hlubšího lidského smyslu“ (o estetických normách a hodnotách ani nemluvě!) problémy globálně propojeného světa, ve kterém dochází k radikálním přesunům ekonomických, vzdělávacích a mocenských center, spolu s proměnami každodennosti, kterou dnes více než kdy dříve ovlivňují sociální sítě utvářené prostřednictvím online komunit.

## SUPERORGANISMUS

Jedním z nejvýraznějších mladých českých umělců posledních let, který se mj. soustavně zabývá také problematikou globálních procesů a ukazuje je v interakci mikro a makro měřítek, je Jakub Nepraš (nar. 1981). Vlakovou lodí jeho fascinace cyklickým propojením nepřeborných toků aut, letadel, lidí, surovin, peněz, akcií, hmyzu a dalších nezbytných aktérů světového dění, je projekt *Kultury* z roku 2006. Tato fascinující videomalba, která spojuje několik projekcí v jediný obraz s vyso-

kým rozlišením, je svébytným vyobrazením současné společnosti v mikroorganických strukturách jako podhoubí dalšího přírodního vývoje a nového uspořádání v přírodě. Podle autora jsou zde nejrůznější lidské činnosti a hemžení uspořádány do organického tvaru, do jakési nové bakteriální kultury, která evokuje svého druhu mandalu dnešního světa. Název vznikl podle obecného označení všech možných druhů bakteriálních kultur, které se hemží všude kolem nás, ale i v nás. Nepraš k tomu dodává: „*Lidé utvářejí svými pohyby, činnostmi a celkovým chováním rozmanité živoucí organické struktury. V nejrůznějších mikro dimenzích pod námi i makro patrech nad námi je definován život pohybem, kmitotem a různými vibracemi. Probíhá zde vzájemná logická komunikace a tím následně přirozené ovlivňování všeho vším v cyklicky se vyvíjejícím koloběhu evoluce. Z těchto sběrů nejrůznějších banálních i kulturních událostí skládám soubory shluků a následně je sdružuji v kompaktní celky podobné mikroorganismům. Vznikají tak celá živoucí společenství rostlá parazitním způsobem podobně jako podhoubí nebo plísňe. Pokouším se zobrazit pomocí videomalby z reálných video nahrávek jakési průřezy nebo i náhledy do vnitřků těchto forem, které se podobají v rozmezí mezi krajinou až po zrychlený kmitající pohyb města při pohledu shora. Mezičlánky a nedílnou součást organismu vyplňují proudy a řečiště z nejrůznějších výrobků, peněz, konzumního zboží, reklam a informací, tvořící jakousi látkovou výměnu, probíhající podobnou formou jako u mozkových impulzů, kterou ale zde zprostředkovává internet. Tak vzniká kompaktní propojení a globálně provázané osídlení celého organismu. Kompozice mohou působit jako podhoubí dalšího*

*evolučního vývoje, kde hraje naše moderní společnost významnou roli ve smyslu formování těchto nových struktur, potažmo kultur.*" Podobné struktury Nepraš prezentoval v roce 2005, kdy na pražském festivalu ENTER (t.č. EnterMultimediale) promítal video s názvem *Generator-p730*. Tehdy se inspiroval hemžením města a zobrazil ho neobyčejně poutavým způsobem, když pouliční exteriéry vyměnil za „interiéry“ počítače, kde vládnou tranzistory a jiné mikrosoučástky. V takřka dokonalé iluzi se zde proluly dvě reality – lidská a strojová: pěší spěchájí po chodnících z procesorů, mezi obřími ventilátory projíždějí vlaky... Tento magický snímek již obletěl celý svět. Byl prezentován v Berlíně na festivalu Transmediale, v Buenos Aires na česko-argentinském bienále eGolems, toto léto v indonéské Yogyakartaě na festivalu Cellsbutton, a to jen namátkou. Jak *Kultura*, tak *Generator* podle Nepraše „skicují“ budoucí uspořádání, vývoj, tvář a další podobu naší civilizace jako posthumanistického superorganismu. Divákům pak nabízí možnost zakusit odtržení, a zažít tak alespoň virtuálně pohled na každodenní dění z takové vzdálenosti, která s sebou přináší novou perspektivu.

## KYBERNETICKÉ DĚDICTVÍ

Klíčovým rysem novomediálního umění je interpretace vztahu člověka a stroje. Většina umělců se proto ve spirálovitém pohybu „věčného návratu“ ke kořenům kybernetiky zabývá komunikací se strojem nebo technologicky zprostředkovanou komunikací mezi lidmi navzájem. Martin Kohout aka Pash\* (nar. 1984) v jednom ze svých posledních projektů *Kazalky* zkoumá právě potenciál technické mediace. V ukázkové týmové spolupráci se softwarovým inženýrem Viktorem Soukalem a textilní designérkou Lucíí Marešovou vytvořil svérázné interaktivní obleky plné senzorů a vibračních mechanismů. Vše je relativně pohodlné „ušité“ na míru dvěma lidem, kteří se prostřednictvím těchto obleků propojí tak, že pohyb jedné osoby se přenáší do obleku druhé osoby pomocí vibrace. Vznikne situace, kdy se dva lidé vzájemně „masírují“, v příjemném i nepříjemném smyslu, a přebírají tím zodpovědnost za sice zprostředkované, ale přesto reálné fyzické působení na tělo toho druhého. Jde nepochybně o zajímavý příspěvek do léta trvající diskuse o možnostech telematické interakce. Podobné experimenty proslavil australský performer

Stelarc, který se opakovaně vystavoval situacím, ve kterých za jeho svalové kontrakce přebírali zodpovědnost diváci, a to buď přítomní in situ, nebo dokonce prostřednictvím internetu. Jde o jakýsi inverzní postup, ve kterém se pohyb pomocí senzorů nesnímá za účelem namapování na virtuální objekt nebo postavu, ale přímo se stimuluje v reálném těle. Originálním způsobem nakládá s kybernetickým dědictvím také Pavel Sterec (nar. 1985). Zatímco se většina pozornosti upírá na chytré propojení člověka a stroje s cílem vytvořit dokonalého kyborga, ať už jde o výkonnějšího vojáka, nebo o lépe se adaptujícího člověka se zdravotním handicapem, Sterec se rozhodl vytvořit chytřejší strom, *Symbiont*. Tento strom vyživuje umělý plod v simulované komplexitě procesu růstu, a nechává uzrálé „rajské jablko“ spadnout na zem a předat dál dědičnou informaci. V tomto případě se jedná o jádro ve formě datové karty, která obsahuje detailní návod a software potřebný ke zrození nového symbiotického organismu. Propojování živých a neživých elementů do jediného komunikačního systému, nebo posthumanistického superorganismu, jak jsme viděli u Nepraše, se jeví jako aktuální a možná dokonce jednotčí perspektiva, která dopřává důstojnou legitimitu a důležitost mimolidským aktérům: bakteriím, virům, sítím, akcím, nebo třeba ropě.

## OD RADARU K MOBILU

Co se komunikace a telekomunikačních technologií týče, pracuje v této oblasti celá řada umělců a vzniká mnoho pozoruhodných projektů. Pavel Sterec se spolu s Alešem Čermákem a Janem Trejballem nedávno projektem EARS podíleli na rekonstrukci obřího betonového „ucha“, používaného ve dvacátých letech minulého století (krátce před vynálezem a rozšířením radarové technologie) evropskými armádami pro dálkovou detekci a monitorování zvuků, a oživil tímto „archeologickým“ dŕlem diskusi o historii a současnosti (mobilní) telekomunikace, o využívání frekvenčního spektra, ale také o rapidním zastarávání a nahrazování jedné nové technologie druhou. V roce 2007 Prokop Bartoníček (nar. 1983) se skupinou programátorů z pražské techniky odstartoval beta testování projektu *Network Street Art*, který zaplavil Prahu projekčními stanicemi, v jejichž dosahu mohl kdokoli ze svého mobilu pomocí bluetooth nahrát multimediální obsah, poslat obrázek nebo jenom textový vzkaz. Následně

se tento obsah roznesl do všech připojených stanic a rozsvítil v mnoha výlohách galerií a na zdech kaváren. Lidé si spontánně vyměňovali fotky a videa a bavili se pestrou mozaikou vzkazů. Jedním z průkopníků mobilních projektů u nás je SILVER. Minulý rok spolu s Hanne Rivrud prezentoval na festivalech Ars Electronica v Linci nebo ENTER v Praze nejnovější projekt *Intrigue*, který zkoumá, co se stane se sociální hrou mezi lidmi, když je jeden z protagonistů dálkově ovládan. Děje se tak pomocí aplikace, která dovoluje jednomu aktérovi zadávat příkazy kontrolovanému „avatarovi“. Ovládaná osoba dostává původně textové příkazy ve zvukové podobě a vykonává je, aniž by ostatní věděli, co a jak se děje. „*Slo nám o to, podívat se na roli simulace v každodenním životě. Jako výchozí situaci jsme vzali počítačovou hru plnou očekávaných banalit a násilí, kde ale hráč zůstává vždy na bezpečné straně. Bojuje a umírá za něj avatar. Takže jsme šli o krok dál a virtuálního avatara nahradili reálnou postavou. Zde začíná naše surreálná sociální hra*“, uvádí Silver.


## KDO SI HRAJE, NEZLOBÍ

Počítačové hry jako umělecký a kulturní fenomén zahrnující mj. engineové modifikace, glitche, machinimy nebo umělecké online hry poprvé v Čechách představila sekce festivalu ENTER nazvaná *Kdo si hraje, nezlobí!*, kterou v roce 2005 kurátorský připravila Denisa Kera. Z českých tvůrců se zúčastnili Lenka Blažejová, Jakub Holý, Vilém Novák, Lucie Svobodová, Michaela Thelenová, Petra Vargová a Archila Vimmi. Hrami se inspiroje a s herními technologiemi ale pracuje stále více umělců. Mezi nejaktivnější patří v Praze dlouhodobě působící slovensko-maďarský umělec Ivor Diosi (nar. 1973), který je v našem regionu významným průkopníkem game artu (viz jeho profil na straně 44, pozn. red.) a několik posledních let spolupracuje s laboratoří CIANT a jejím ředitelem Pavlem Smetanou na aplikaci engine Unreal Tournament v řadě instalací (*Lilith*) a performancí (*V.I.R.U.S.*). S engine Blender vedle Viléma Nováka hojně experimentuje také Jan Mucska aka o---o.info. V projektu *E\_S* z roku 2005 například vytvořil působivou audiovizuální krajinu, kterou diváci navigovali v interakci s prostorovým zvukem „pumpovaným“ do speciální subwooferové gumové sedačky. V současnosti Mucska organizuje zajímavou iniciativu *CELL*, která formou mobilní laboratorní buňky/galerie vytváří originální a potřebnou platformu pro prezentaci digitálního umění nejmladší generace. Početnou skupinu novomediálních umělců tvoří experimentátoři s grafickými programovacími prostředními, jako jsou Pure Data, Max/MSP, VVVV nebo



Naproti: Jakub Nepraš, *Kultura*, 2006, video, foto: archiv autora.

Vlevo: Pash\*, *Kazalky*, 2006 – 2008, technická spolupráce: Viktor Soukal a Lucie Marešová, interaktivní obleky se senzory a vibračními mechanismy, foto: archiv autora.



Isadora. Mezi výrazné protagonisty, kteří se pohybují na hranici mezi interaktivními instalacemi a performancemi, jsou Tomáš Dvořák aka Floex, Tomáš Hruža či Michal Kindernay. Jmen by se ovšem našlo podstatně více, protože vytváření autorských „patchů“ se stává docela populární záležitostí. Pokud bylo v posledních měsících o někom slyšet, pak je to v Praze působící slovenský umělec Radim Labuda (nar. 1976). Mezi jeho poslední úspěšné projekty patří kolaborativní zvuková instalace *ADD soundsystem* (viz také profil na straně 38, pozn. red.), která rozpojuje frontální vazbu mezi performerem a posluchačem a zve ke společné multikanálové kompozici několik „sobě si rovných“ aktérů. V galerijním prostředí tato konstelace funguje neobvykle osvěžujícím způsobem a do jisté míry potvrzuje potřebnost podobných projektů, založených více než na „koukej, co ti ukazuju“, na „zkus to taky“. Do projektu se zapojily desítky českých i zahraničních umělců a připravily pro své spoluhráče různorodé hrátky i zvukové pasti. Autorem jednoho z mezinárodně nejúspěšnějších českých projektů zůstává Martin Kermes (nar. 1974), který s instalací pro reálný a virtuální prostor *Spolus* bodoval na Transmediale i na festivalu radikální komunikace Memefest. Projekt popsal takto: „Zaujala nás situace na běžné tramvajové zastávce. Kolik kamer nás asi v každém okamžiku sleduje? Tak jsme jednu namířili na čekající hloučky lidí a obraz v reálném čase přenášeli na internet. Tam mohli internauti situaci na zastávce komentovat a vybraným lidem dát vědět, co si o nich nebo o jejich situaci myslí. Vzkaz se pak zobrazil na projekci, kterou jsme umístili do reálného prostoru naproti zastávce, takže lidé čekající na tramvaj uviděli sami sebe spolu se vzkazy, které jim poslali lidé sledující je na internetu.“

## VEN Z KRÁTERU

Máme tak zajímavé a rozdílné umělce, že nepřekvapí, že u nás vznikla nejvýbušnější (semtexová) socha na světě (Pavel Tichoň), byla spočítána velikost internetu a zobrazena příslušným počtem makových semínek natlačených do skleněné kostky o velikosti jednoho metru krychlového (Štěpán Kleník), na Google Earth byly zmapovány vyšlapané zkratky (Jan Preiffer), v Číně se na ulici prodává za (bez)konkurenční cenu originální videoart (Josef Bareš), někteří manifestačně deklamují, že každé umělecké dílo musí mít formu počítačového souboru (Internetová generace), jiní vizualizují pohyby na burze (Kamila Richterová) a další se chystají nechat tvořit bakterie (Erik Sikora). Technologie jsou výkonnými tvůrčími nástroji a zároveň představují významnou inspiraci, protože ve světě obecně a v životě každého zvláště spouštějí nejrůznější a často nečekané nebo těžko kontrolovatelné procesy. Můžeme na ně pohlížet jako na opakující se příliv a odliv, který promění povrch, který přikryje a zase odkryje, podle toho, jak je tvarované a uzpůsobené podloží. Z české kotliny, která s největší vědeckou pravděpodobností spočívá na dně prehistorického kráteru vzniklého nárazem meteoritu (teorii nevylučuje ani geolog Václav Cílek!), začaly vylétávat těžko, ale přece identifikované novomediální umělecké objekty.

Pavel Sedlák je kurátor Galerie CIANT a festivalu EN-TER. Výstavy: *Nebezpečná vzdálenost, Kosmopolitika, Terapie*

Pavel Sterec, *Symbiont*, 2006, instalace, foto: archiv autora.

<http://www.avu.cz/images/diplomanti2006/nepras/portfolio.pdf>  
oknea.net  
www.pavelsterec.info  
www.pebe.cz  
silver.avu.cz  
o---o.info  
output.cz  
www.floex.cz  
www.v2atelier.com  
www.radimradim.org  
www.kermes.cz  
www.ticho333.net  
umakart.cz  
josef.bares.name  
www.umeni.org