

HI-TECH UMĚNÍ

1996

Obsah.....	3
Úvod.....	5
Přehled vystavujících.....	9
Galerie J. Krále.....	11
vstupní hala.....	21
Steina.....	31
Tokyo Four.....	33
Allvision.....	34
The West.....	36
Violin Power.....	37
Vlastními slovy.....	39
Doprovodný program.....	49
Přehled sponzorů.....	55
Organizace.....	59
Příloha - informační plánec instalací	

Cílem letošního třetího ročníku výstavy HI-TECH UMĚNÍ, kterou každoročně pořádá firma Silicon Graphics ve spolupráci s Ateliérem Video-Multimedia-Performance FaVU VUT v Brně, je nejen předvedení možností moderních počítačových technologií, ale také prezentace toho nejzajímavějšího z umění, jež na těchto platformách vzniká. Jedinou podmínkou při výběru děl bylo použití výpočetní techniky v procesu tvorby předváděného exponátu. Od tištěného obrazu a fotografie, přes videoprojekci nebo obraz na monitoru, až po multimediaální interaktivní instalace.

V 1. patře Domu umění města Brna se instalacemi z let 1976 až 1995 představuje legendární osobnost a průkopnice videoartu Steina Vasulka, ve vstupní hale a Galerii Jaroslava Krále je prezentována volná umělecká tvorba českých a slovenských autorů, studentů, design a vizualizace a projekty pro Internet jako nového způsobu lidské komunikace.

Podstatou instalace je zobrazení reality

vystavující

zpracování informací a analýzy
obrazů z řady snímků, které
vystavují výtvarní

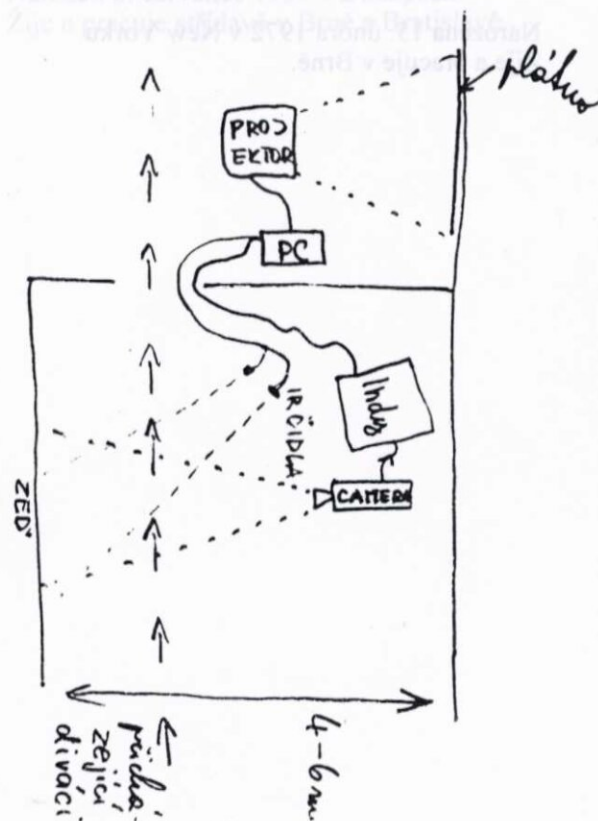
Naroden 23. října 1937 v Mostě.
Žije a pracuje v Brně.



Cílem letošního třetího ročníku výstavy
HI-TECH UMĚNÍ, kterou každoročně
pořádá firma Silicon Graphics ve spolupráci
s Ateliérem Video-Multimedia-Performance
FAVU VUT v Brně, je nejen předvést
možnosti moderních počítačových tech-
nologii, ale také prezentace toho nejzájma-
vějšího z umění, jež na těchto platformách
vzniká. Jednou podmínkou při výběru děl
bylo použití výpočetní techniky v procesu
tvorby předváděného exponátu. Od třídně-
ho obrazu a fotografie, přes videoprojekci
nebo obraz na monitoru, až po multime-
diální interaktivní instalace.
V 1. patře Domu umění města Brna se
instalacemi z let 1976 až 1993 představuje
legendární osobnost a průkopník video-
artu Steina Vaszulka, ve vstupní hale
a Galerii Jaroslava Kříže je prezentována
volně umělecká tvořba českých a slo-
venských autorů, studentů, design a
vizualizace a projekty pro Internet jako
nového způsobu lidské komunikace.

Podstatou instalace je snímání podoby příchozích diváků kamerou, následné převedení snímku do počítače a jeho zpracování metodami analýzy rastrových obrazů. Postupně tak vzniká koláž z podob všech návštěvníků výstavy.

Narozen 23. října 1957 v Mostě.
Žije a pracuje v Brně.



Jennifer de Felice **Nejmilejší,**

Instalace s e-mailovou schránkou Franze Kafky a Felice Bauerové. Kafkovy dopisy jsou převzaty z knihy „Dopisy Felici“, dopisy Felice Bauerové jsou fiktivní, postavené na Kafkových dopisech a zkušenostech autorky. Nalézají tak vztah založený na slovech, závisující na korespondenci. Práce prověřuje výhody a nedostatky takového způsobu komunikace.

Narozena 15. února 1972 v New Yorku.
Žije a pracuje v Brně.



Peter Rónai **Slovak Virtual Reality**

Interaktivní videoinstalace konfrontující „reálnou“ realitu s realitou „virtuální“. Pomocí morfovacího programu dochází k prolnutí autorova portrétu s obrazem diváka, který do díla vstupuje prostřednictvím digitální kamery připojené k počítači.

Narozen 6. července 1953 v Budapešti.
Žije a pracuje střídavě v Brně a Bratislavě.

Dva roky připravovaná virtuální realita je dalším průnikem do světa interaktivního prostředí. Prostor znázorňující peklo, očištěc a nebe je ovládán divákem (barevnost, objekty, mlha, apod.) pomocí mozkových alfa vln. Vyjadřuje složitou cestu duše k vlastnímu osvobození. Dílo bylo předvedeno na výstavě Orbis Fictus ve Valdštejnské jízdárně v Praze.

Narozena 30. března 1963 v Praze.
Žije a pracuje tamtéž.

Vizuální projekce, jejímž výchozím materiálem jsou družicová data geologicko-meteorologického typu. Jedná se o projekci tří kruhových segmentů na skleněný disk jako interface.

Narozen 6. září 1968 v Duchcově.
Žije a pracuje střídavě v Praze
a Kamenickém Šenově.

Interaktivní instalace, v níž snímače otřesů a vlastnoručně vyrobený elektronický interface převádějí úhozy na pohyb počítačové myši. Zařízení poskytuje nové možnosti v ovládání programů.

Původ:

Kolem statku pobíhala rozčilená myš. Hledala skulinku, aby se mohla načrat, popřípadě roznést nějakou tu náказu. Běhala čím dál rychleji a doufala. Těsně před soumrakem se jí to podařilo. Vběhla do síně, potom přes kuchyň do obýváku, skočila na stůl a zastrčila svůj ocásek do počítače. V tom okamžiku vešel sedlák Bukovský. Rozzuřen a pohněván začal myši cloumat po stole sem a tam. Jaké však bylo jeho překvapení, když na monitoru spatřil šipečku, která se mrskala stejným směrem jako ubohá myš!

Východiska:

- a) velká myš je lepší než malá
- b) bubnovací myš je lepší než posunovací
- c) myš naplněná listím stárne rychleji než bakelitová
- d) pytlová myš pohlcuje lépe vlhko, nic nežere a nemá nohy

Shrnutí:

V každém případě se vyplatí pořízení pytlové myši!

Marian Palla se narodil 30. července 1953 v Košicích. Žije a pracuje v Brně.

Vizualizace tepelné energie těla.

Prostorová interaktivní instalace s použitím termovizuálních snímků autorova těla.

Snímky jsou adjustovány mezi skly na kovových stojanech rozestavěných na půdorysu elipsy, uvnitř které je generováno magnetické pole reagující na vstup diváka šumem. Vzájemný dialog mezi generovaným magnetickým polem a lidským tělem, které svým pohybem ovlivňuje modulaci zvuku, jež toto pole zpřítomňuje.

Narozen 25. března 1961.

Studuje v Praze.

Monika Karasová **Doom**

Krátký příběh, který se odehrává v třidimenzionální animované krajině se symbolickými objekty, jež mají pocitově navozovat pohyb v prostoru a jeho překonávání. Vizuální efekt je podtržen elektronickou hudbou Romana Džupinky.

Narozena 28. dubna 1974 v Podbořanech.
Žije a pracuje v Praze.

Milan Kaliňák **Vizuální efekty a animace**

Prezentace tříleté práce na počítačích Silicon Graphics se softwarem Alias PowerAnimator. Triky do reklam, filmů, design zaměřený na finální prezentaci výrobků. Převážně třidimenzionální sekvence doplněné postprodukci.

Žije a pracuje v Bratislavě.

Hana Daňková **Svět snů a fantazie**

Krátká počítačová animace
s náměty přírody, vesmíru a člověka
ve snaze zachytit jejich vzájemnou
symbiózu. Rozpohybované obrazy snově
laděných objektů, důraz na barevnost a
tvarovou strukturu. Hudba Libora Soukupa
se přizpůsobuje obrazovým proměnám
filmu.

Žije a pracuje v Praze.

Pavel Hart **Civilizace,
Galerie**

Animace, audiovize, projekty VR.

Narozen 6. února 1973 v Brně.

Žije a pracuje tamtéž.

Marek Mařan **Odysejeova
dobrodružství**

Interaktivní multimediální projekt na téma z klasické řecké mytologie. Analogie cesty k cíli, kterou si člověk vytýčil. Práce vychází z příběhu Odyssea, který se vrací domů do Tróje. Bohové mu však na jeho cestě připravují překvapení, podobně jako se staví překážky před člověka. Zde je volba ponechána na divákovi. Každý může rozhodnout o svém osudu, přestože není vždy zřejmé, která z cest je správná. Cílem cesty je osvobození, odstranění všech překážek. Program pracuje v cyklu. Po uvolnění následuje další cesta, podobně jako v lidském životě, kde se člověk dostává do podobných, opakujících se situací.

Jednotlivá zastavení:

thácké pobřeží - boj s Kokony, země Lótofágů, Kyklóp Polyfém, Ailos vládce větru, země Laistrogonů, kouzelnice Kirké, Hádovo sídlo, Sirény, úžina mezi Skyllou a Charybdou, ostrov Thrínakie - Héliovo stádo

Závěr:

Kalipsó a domov jako volný prostor

Narozen 14. března 1971 v Jičíně.

Studuje v Brně.

Federico Díaz **3D Object - GUG**

Podklady nebyly dodány (pozn. redakce).

Narozen 18. července 1971 v Praze.

Žije a studuje tamtéž.

Michal Gerža **Glass Model**

Vizualizace fyzikálních jevů ve sklářské peci a spalovacím prostoru pomocí počítače Silicon Graphics a programu Iris Explorer.

Žije a pracuje ve Vsetíně.

Jednotlivá zastavení:

thácké pubiči - boj v Kokonu, země
Lótofigů, Kyklóp Polyfém, Aiolos vládce
větru, země Laitirognů, končelnice Kirké,
Hádova sídla, Sireny, úžina mezi Skyllou a
Charybdou, ostrov Thrinakie - Héliovo stádo

Závěr:

Kalipso a domov jako volný prostor

Narozen 14. března 1971 v Jindřichu

Studuje v Brně.

Jindřich Sládek **Cit, Duše, Rozum**

Tři třídimenzionální obrazy, z nichž první se jmenuje Cit („obraz zrození, ze stylizované díry se rodí oči, aby se rozhlédly kolem sebe a opět byly recyklovány“), druhý Duše („spojnice mezi citem a rozumem; nesymetrický tunel z drobných komponentů“), konečně třetí Rozum („zlatá ozubená kola ukrajují plátky času“).

Studuje v Brně.

1. Radio Praha: Dějiny po síti

Ukázky dětských výtvarných prací na Internetu.

2. Silver: E-Flowers

Internetová instalace s dvoudimenzionální a třídimenzionální grafikou - modely energetických zářičů.

3. Skynet: Real Audio Server

Prezentace technologie živého vysílání zvuku po Internetu.

4. Luděk Skočovský: Cesta kolem světa

Projížďka sítí WWW pomocí uzpůsobeného jízdního kola. Zatímco uživatel před obrazovkou pohání jízdní kolo šlapáním do pedálů, může sledovat svoji cestu po stránkách WWW z různých částí světa. Pomocí jízdního kola tak uživatel projíždí světem. Cesta je ukončena návratem z opačné strany. Pokud ale cestovatel šlapat přestane, cesta je přerušena a začíná znovu. Realizováno pomocí aplikace netscape, scénářem CGI je z databáze vybrán následující odkaz URL pro navázání odpovídajícího síťového spojení v Internetu. Databáze odkazů vytváří kruhovou cestu kolem světa.

Narozen 31. března 1959 v Trenčíně. Žije a pracuje v Brně.

Studuje v Brně.



Dětský workshop

Součástí výstavy je pracoviště pro děti s možností vytvořit si v grafickém programu vlastní dílo, na barevné tiskárně jej vytisknout a vystavit.

Lucie Příhodová: Shark

Obrázek Shark je nakreslen v programu CorelDraw 3.0, obsahuje 2 642 objektů, nejvíce obdélníků.

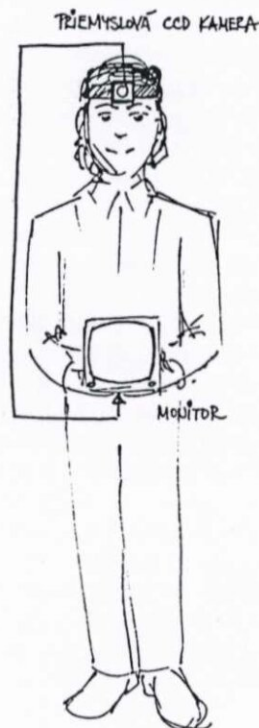
Narodila se roku 1981 ve Žďáru nad Sázavou. Je studentkou kvinty tamního gymnázia.

Richard Fajnor **vězba**

Interaktivní performance.

Zprostředkování kontaktu diváků se svým obrazem ve formě videosignálu (narozdíl od reálného zrcadla), který se přibližuje pohledu autora. Vidět, jak mě v této situaci vidí druhí. Obraz je tvořen přímým přenosem.

Narozen 8. prosince 1965 ve Skalici na Slovensku. Žije a pracuje v Brně.



Stejná pohybovala v Janovské od listopadu

Steina

Tokyo Four

Steina pobývala v Japonsku od listopadu 1987 do května 1988 s podporou výboru Japonsko - amerického přátelství. Natočila zde 60 hodin na videokameru. Pásky nechala rok ležet a začala na nich znovu pracovat v květnu 1989. O dva roky později vzniklo Tokyo 4, její šestá vícemonitorová kompozice, která je rozčleněna do pěti kategorií snímků: šintoističtí mniši pečlivě ošetřující svou Zenovou zahradu v předvečer Nového roku; vlakoví průvodčí dohlízející na davy v dopravní špičce a připomínající cestujícím, aby si dávali pozor na deštníky a nezapomněli si děti; elegantní dívky obsluhující výtahy v obchodních domech a dodávající tomuto vysoce technizovanému světu nádech přepychu a luxusu; dále úsek o jídle, který začíná závrat působícím záběrem supermarketu tzv. „rybím okem“; emocionálně pojatá choreografie taneční skupiny a ukázky z představení. Žádná z forem umění pohyblivých obrazů se nepřibližuje hudební skladbě tak jako vícemonitorové video, v němž různé proudy obrazů a zvuků jsou ekvivalentní hudební polyfonii, každý zastupující jeden hlas v hudebním souboru. A žádné z vícekanálových děl není tak výrazně muzikální jako to Steinino. Steina pracuje jako skladatel, hraje podle vizuálních obdů tempa, textury a tónu. Tokyo 4 je vizuální variací na smyčcový kvartet. Jedna obrazovka je melodií a ostatní doprovodem, pak se vedení ujímá další. Z toho se vynořuje hudební skladba

uspořádaná do rytmů, intervalů, refrénů a slok. V jedné ze svých skladatelských strategií začíná Steina sestavením dlouhého samostatného úseku na jedné z obrazovek, který zastupuje melodii, nebo to, co sama nazývá základním tématem. Z toho pak udělá tři kopie a do každé z nich vkládá nové obrazy jako doprovod.

Někdy natáčí základní téma v opačném směru, což vybočuje z lineárního postupu a usnadňuje vkládání dalších obrazů. Často pracuje na všech čtyřech kanálech současně, přičemž používá časového kódu k jejich synchronizaci. Ne vždy mají tyto snímky stejné nastavení ve shodném čase, ale jako hudební kánon spějí ke sjednocení závěru. Její skladatelské prostředky zahrnují rychlé střídání obrazů a také jejich převrácení (pravá strana se objevuje nalevo) a jejich pouštění v nepatrně rozdílných rychlostech na různých obrazovkách, které se postupně všechny sjednotí na stejné rychlosti. Tyto postupy jsou obzvláště efektní v závěrečné části, kdy se tanečnice uklání. Straussův valčík, který zde tanečníci užívají, by byl nudný bez zásahů Steininých velkolepých vizuálních prostředků, které jej navždy mění v něco exotického a hluboce dojímavého.

Allvision

Steina se podílela na výrobě speciálních videozařízení, která umožňují zvláštní efekty. V r. 1975 začala s rozšířenými sériemi nazvanými Machine Vision, jejichž částí je i Allvision. Allvision začleňuje a transformuje fyzický

prostor prostřednictvím videa. V této optickomechanické instalaci posouvá Steina divákovo vnímání; zkonstruovaný hmotný prostor se zapojuje do rozhovoru s vjemovými receptory lidského oka a objektivem kamery. Mechanické zařízení Allvision je umístěno centrálně v prostředí odráženém v zrcadlové kouli, která je jeho součástí. Na ni jsou zaměřeny dvě kamery a koule zachycuje okolní prostor, který se v ní při jejím otáčení zrcadlí. Tento systém umožňuje zachytit odraz prostředí a přenášet jej přes uzavřený televizní okruh přímo na dva k sobě přilehlé monitory umístěné ve stejné místnosti. Obrazy na monitoru tak vytváří originální prostor, který zahrnuje také místo, kde stojí divák; ten má možnost vnímat tento prostor jako abstraktní a symbolický, což je výsledek rotujícího pohledu stroje.

Allvision pokládá otázky týkající se způsobu popsání všeobsahujícího prostoru a možností, jakými může být vnímání upraveno či nadsazeno mechanickými prostředky. Přístroj umožňuje vidět to, co by se jinak nedalo vnímat, povyšuje pouhé vidění na neskutečný a fantastický zážitek. Přímý přenos skutečnosti pomocí videa připomíná umění s jeho tendencí bořit klasické způsoby pohledu na svět. Používáním vyspělé technologie obnovuje Allvision vizuální požitek tím, že překračuje vymezené pole televize a nezaměřuje se pouze na pozorování abstraktního prostoru a pohybu, ale také na konkrétní zážitek času.

The West

The West je dvoukanálová video instalace dvaadvaceti monitorů rozmístěných do půlkruhu. Uvnitř tohoto prostoru je divák obklopen barvou, pohybem a zvukem; znásobené obrazy se sbíhají v prostoru galerie, aby vytvořily zdání stále se měnícího symbolického horizontu.

Při vytváření své videokrajiny se Steina zaměřila na jihozápad USA a to jak na mytologii, tak na samotný subjekt. Podle ní je historii možné najít v přírodních formách i způsobech, jak byly použity a lidským zásahem změněny. „Západ“ je zastoupen v obrazech, které zdůrazňují, jak lidstvo využívá přírodní prostředí. Steina zaznamenala „otisk“ lidstva na Zemi natočením řady lidských technologií - od Anasazijských cihlových ruin k systémům vesmírných rádiových teleskopů; každá z těchto technologií je snahou porozumět vesmíru v určitém smyslu.

Tyto obrazy se skládají z poutavého vyprávění o Západě uspořádaného do hudebních pasáží, které se ženou přes pole obrazovek.

Mnohé ze záběrů v tomto snímku byly natočeny motoricky poháněnou kamerou, zaměřenou přímo do kulového zrcadla - prostředku užívaného v instalaci Allvision a v několika dalších videopracích. Kamera sleduje obrazy krajiny simultánně před i za objektivem a vytváří tak kulatý prostor opticky přeneseného světa, umístěného jinak v obdélníkovém tvaru obrazovky.

Prostřednictvím vizuálního motivu vodorovného posunu je okraj samotného

monitoru potlačen, aby vytvořil iluzi obrazu v postranním pohybu - jako dlouhý pohled sledující prostředí v nekonečném cyklu. Instalace je podpořena čtyřkanálovým zvukovým dílem Woodyho Vašulky, které je plně začleněno do Steinina videa. Barva videozáznamu doplňuje k maximální působivosti strohé světlo snímků. The West dosahuje poetické vize vyvolávající náladu místa a jeho historie - je výmluvným průzkumem úseku času a splynutí krajiny a technologie.

Violin Power

Violin Power je Steinina „demokazeta o tom, jak hrát video na housle“, vážně míněný vtip o vztahu videokamery k hudební produkci. Tato videokazeta pracuje jak s autobiografickým hledáním způsobu nahrazení houslí videokamerou, jako Steininým hlavním nástrojem, tak se systematickým objevováním vztahu mezi elektronickým zvukem a obrazem. „Síla“ elektricky napájených houslí je v jejich možnostech upravovat a spoluvytvářet elektronické obrazy.

Po úvodu (Steinin parodický přednes klasické hudby - sekvence natočená v r. 1970) přináší videokazeta její dobře známé makrozáběry sebe samé, zpívající písničku Let it Be od Beatles, což je humorná pocta síle rockové hudby, která útočí na stále více populární formy lip-sync performance. Steina hraje na své „drátové“ housle pomocí řady elektronických pomůcek, které přímo

nahrazují video signál, využívají jeho rozptýlenosti a možnosti klíčování. Pohyb smyčky napříč strunami nástroje rozbíjí a přeměňuje obraz na video a způsobuje, že se smyčec kroutí a svíjí v šílených křivkách. Spojení zvuku a obrazu umožňuje zvukovým vibracím houslí vytvořit rozptýlený obraz. Housle jsou tedy prostředkem, kterým může být elektronický zvuk přizpůsoben tak, aby vytvořil vizuální dílo.

— Robert Riley, Marita Sturken:
Machine Media; San Francisco,
Museum of Modern Art 1996

— Gene Youngblood: Steina and Woody
Vasulka; Denver Art Museum 1992

Vlastními slovy

Do umění jsem se zamilovala, když mi bylo asi osm nebo devět let. Úplně mě pohltilo a až do konce mého dospívání jsem jím doslova žila. Musela jsem jít na každý koncert, drama, operu a výstavu - nic jiného pro mě nemělo smysl. Nedá se říci, že jsem si vybrala, že budu umělkyní, já jsem prostě jenom věděla, že nechci pracovat někde v bance, nebo obsluhovat v restauraci. Milovala jsem hru na housle, ale když jsem byla na začátku kariéry profesionální hudebnice, uvědomila jsem si, že dělám obrovskou chybu. Ocitla jsem se v New Yorku, vláčela se z jednoho vystoupení na druhé a přemýšlela o tom, jestli budu někdy dělat něco jiného, než jenom nosit černé šaty a snažit se vyžít z ubohé gáže. S Woodym jsem se setkala na počátku 60. let v Praze, kde jsem studovala hudbu. O několik let později jsme odjeli do New Yorku. Woody byl filmař a díky svým pracovním kontaktům se v r. 1969 dostal k video. Woody mě se svým novým objevem seznámil a naše životy byly navždy změněny. Video - taková změna! Bylo to, jako bych se šíleně zamilovala, od té doby pro mě neexistovalo nic jiného. Hned, jak jsem měla v ruce videokameru a mohla jsem ovládat majestátní plynutí času, věděla jsem, že jsem našla ten pravý prostředek k vyjádření svých pocitů. V té době jsme již vlastnili dvoustopý přehrávač audio pásků, který umožňoval nahrávat každou stopu zvlášť a také měnit rychlost záznamu. Brzy jsme se naučili ovládat na stejných principech i video.

Tehdy jsme chodili s přenosným video vybavením po newyorských kulturních podnicích, jako WBAI Free Music Store, Judson Church, La Mama, Automatic House, The Village Vanguard, Fillmore East, Blue Dom, Max's Cansas City Steakhouse...

Výsledkem těchto výletů bylo, že se v našem podkrovním bytě začala shromažďovat spousta lidí, aby se podívali, jak vypadá přímý přenos - něco, s čím se většina dosud nesetkala; dokonce i slovo video bylo zbrusu novým přírůstkem do slovníku. Nakonec už byl v podkrovi takový provoz, že když nám v r. 1971 jeden přítel řekl, že objevil prostorné místo v opuštěné kuchyni ve starém Broadway Central Hotelu, byli jsme připraveni se okamžitě odstěhovat. Toto místo mělo sloužit umělcům a ne veřejnosti. Proto jsme jej nazvali Kuchyně.

V počátcích videa bylo všechno buď instalací, nebo „prostředím“, jak jsme si zvykli říkat. V první generaci pulpalcového videa na kotoučích ještě neexistovalo žádné zařízení k editaci. Řešili jsme to střiháním a lepením stejně jako u audio pásků. Naše prostředí z toho důvodu sestávala buď ze „živé“ kamery, nebo „živého“ přepínání pásků. Woody a já jsme dávali přednost používání více monitorů naráz, nejlépe celou hromadu a k tomu několik přehrávačů. Jedním z našich prvních instalačních plánů byl přesun obrazů horizontálně z jednoho monitoru na druhý. Od té doby, co jsme začali pracovat v Kuchyni, jsme měli spoustu příležitostí

vytvářet prostředí a živá video představení. Později, když se elektronická editace stala technicky proveditelnou a všichni se z ní mohli zbláznit, instalace na nějakou dobu zmizely, ale jen proto, aby mohly být později znovuobjeveny světem umění.

V 70. letech jsem vytvořila sérii prostředí nazvaných Machine Vision a Allvision. V Allvision jsem použila otočnou plochu, na které je připevněna tyč se dvěma kamerami přimontovanými na každém konci. Kamery jsou zaměřeny na zrcadlovou kouli umístěnou přesně uprostřed a dále je v každém rohu místnosti dvojice monitorů. Jak se stůl pomalu otáčel, kamery zachytily celou místnost i s diváky, monitory a celým tím technickým zařízením. V jiné variaci Machine Vision bylo před kamerou pohyblivé zrcadlo, takže v závislosti na vodorovné nebo svislé poloze zrcadla se na monitoru zobrazily souvislé horizontální nebo vertikální záběry.

Třetí variací bylo zobrazení plynulé rotace přes otočný hranol, zatímco na druhé kameře byl zoom objektiv v konstantním pohybu dovnitř a ven. Tyto automatické pohyby nahrazovaly všechny možné posuny kamery, aniž by se ona a její obsluha stala středem vesmíru. Vesmírem se naproti tomu stal čas a pohyb s jejich nekonečně se opakujícími cykly.

K tomuto zbláznění se do přístrojů u mě došlo poměrně dost pozdě, ale když jsem se přestěhovala do New Yorku, živě si vzpomínám, jak jsem chodila na Canal Street a zírala na všechna ta ozubená kola

a motory jako na určitý druh zjevení, který připomínal samotný život - jakousi mechanickou napodobeninu biologického zázraku. Mám hrozně ráda všelijaké technické výmysly a zařízení, občas někde objevím takovéto již neužitečné a přebytečné věci, které si pak upravuji pro svoje záměry. Kdybych měla spoustu peněz, utratila bych je za optické a mechanické hračky a za špičkovou elektroniku. Pak bych vytvořila obrovská prostředí, třeba něco jako celou podlahu z monitorů s obrazy, pohybujícími se buď jedním směrem nebo proti sobě, nebo bych postavila chodbu se všemi čtyřmi stěnami tvořenými monitory, kde by bylo vidět dlouhou řadu obrazů, které by se neustále pohybovaly směrem k divákovi a dál za něj.

Co se týče velikosti výstavy, jsem velmi přizpůsobivá, protože velikost instalace nezávisí ani tak na počtu monitorů, jako spíš na celistvosti kompozice. Z toho důvodu také na místě konání výstavy improvizuji a snažím se sestavit instalaci z toho, co je dostupné. Tak třeba v mojí oblíbené instalaci Geomania sestavuji monitory do pyramidy.

Vždy dávám přednost tomu, aby bylo možné vnímat instalaci v klidném a zatemněném místě. Muzeum je pro tyto účely docela dobré, ale muzejní zaměstnanci mají pokaždé tendenci umístit video instalace na co nejvíce viditelné místo. Vždycky za mnou přijdou a vítězoslavně mi sdělují: „Máme pro Vás skvělé místo, dáme Vás do haly.“ Všichni totiž předpokládají, že video

musí být co nejvíce vidět a slyšet, ale já je ve skutečnosti chci mít tiché a soukromé - tisíc monitorů a jeden divák, nikdy ne naopak. Chci, aby byli diváci do díla vtaženi do té míry, že zažívají jinou úroveň mysli. Očekávám, že budou sdílet podobný druh silného zážitku, jaký z toho mám já a k mému úžasu k tomu občas skutečně dochází. Tak třeba jeden starý pán, který se znovu a znovu díval na Tokyo 4 mi vysvětloval, že je to vlastně celé o smrti. V té chvíli jsem pochopila, že to tak skutečně viděl i přesto, že to není celé o smrti.

V r. 1993 vznikl Borealis. Zde jsou použity dva projektory promítající obrazy přes zrcadlo, které rozděluje obraz na čtyři průsvitná plátna (průsvitná v tom smyslu, že se obraz objevuje v odpovídající intenzitě na obou stranách). Při vstupu do místnosti vidí divák dílo už zdaleka a může buď sledovat všechny části najednou, nebo může přijít blíž k jedné z nich, což umožňuje mnohem intenzivnější zážitek. Promítanými obrazy jsou většinou řeky a oceány, pára a vodní tříšť.

To, co mám na tvůrčí práci ze všeho nejradši, je prvotní nahrávka. Plískanice, sníh, proudy deště - miluji tuto část, zvláště když jsem sama venku v přírodě. V Novém Mexiku, kde žiji, jsou mémi obrazy řeky, hory a kamenité potoky, ale když se octnu ve velkoměstě, jakým je Tokio, objektem mého zájmu se stávají lidé. Japonci mají společenská pravidla, podle kterých se nám jejich každodenní zvyklosti jeví jako úžasné

divadlo - způsob, jakým se uklání a dělají určitá znamení. Například, když si Japonec chce ve spěchu prokletit cestu davem, zvedne ruku před sebe, jako by něco sekal, a hned se vytvoří magická ulička v tomto oceáně lidskosti. Mají také znamení ruky pro ANO a MOŽNÁ, kdy možná znamená nesmlouvavé NE. Jakoby na sobě měli neviditelné brnění, místo takového toho člověčího prostoru okolo těla. Dívky ve výtahu hrají nekonečnou divadelní roli, stejně tak jako vlakovi průvodčí a taxikáři v bílých rukavičkách nebo šintoističtí mniši žijící v neustálém rituálu, který je stejný už celá staletí.

Mezi natáčením a editací bývá většinou mezistupeň, kdy upravuji a míchám obrazy, měním barvy, pouštím věci vzhůru nohama i pozpátku. Na tomto místě se projevuje specifická ojedinělost práce s elektronickým obrazem. Je to něco jako pracovat ve foto-komoře - nikdy nevíte dopředu, jak to bude vypadat - ale ve skutečnosti mi to spíš připomíná hru na hudební nástroj. Můžu měnit styl, dynamiku a náladu a celé to pojmout improvizálně a spontánně.

V multikanálových video kompozicích často vytvořím základní téma a to potom dvakrát nebo třikrát okopíruji. Pak do jednotlivých kopií vkládám rozdílné, ale vzájemně se doplňující obrazy a začíná se vytvářet jev velmi podobný hudební skladbě. Začínám s melodií - tématem, přidávám harmonické linky a zjišťuji, že melodie je mnohem méně důležitá než celkový souzvuk. Občas se pak

vynoří náhlý melodický motiv, který si jednotlivé nástroje - v mém případě tedy obrazovky videa - předávají.

Umění konce 20. století je rychlé, na mě až příliš rychlé. Ale zjišťuji, že vlastně stojím mimo hlavní proud, protože ten vyžaduje rychlost. V multikanálových kompozicích se cítím být od těchto zájmů osvobozena, protože pracuji na velmi odlišných časových principech, které se podobají hudbě.

Učím nerada, stejně jako jsem nerada chodila do školy. Je to takové absurdní divadlo; od učitele se očekává, že bude vědět všechno a studenti mají být dychtivé hlavičky čekající na zaplnění. Takže já projdu teorií a techniku - video je technicky docela komplexní - a vysvětlím signál a časovací struktury, frekvence, voltáže. Pak se vracím do minulosti, pouštím spoustu ukázek, moje práce i práce mých kolegů a pak o nich diskutujeme. Potom se studentů zeptám, jestli věří v existenci UFO a v té chvíli se celá třída začne cítit nesvá. Polovina lidí tvrdí, že na to věří, ta druhá to popírá.

Hodiny, které studenti nejvíce oceňují, jsou ty, kde předvádím „Svět podle Steiny“. Myslím, že to mají svým způsobem rádi. Bavíme se také o tom, jak galerie vymezují uměleckou scénu a nutí umělce, aby se přizpůsobovali jejich podmínkám. Pokaždé jim říkám, že oni se nemusejí přizpůsobovat nikomu a jim se vždycky hrozně uleví, jako by to sami nevěděli. Vzpomínám si, jak jsem jednou zaslechla studenta šeptat:

„Ale my přece musíme dělat takové věci, protože tohle je prostě takový typ školy.“ A já jsem se otočila a řekla: „Ne, nemusíte!“ a celá třída se začala smát, protože si uvědomili, že opravdu nic takového nemusejí. Říkám jim, že povinností každého umělce je nebýt úslužný. Diskutujeme o tom, co to znamená být v hlavním proudu a mít pohodlný život, ale také o tom, že když se člověk rozhodne být umělcem, zvolí si materiálně nejistý, ale o to více bohatý život. Vždycky to chvilí probírají ze všech stran - ne, že by o tom nikdy nepřemýšleli, ale cítí se osamělí a zmatení. Takže je ujistím, že neexistuje bohatší život, než tvořivý život umělce. Je to vzrušující objevování a možnost být sebou samým ve svém vlastním čase. Důvod, proč se ptám svých studentů na UFO je ten, že po tom, co někteří řeknou, že na to věří a jiní ne, řeknu jim, že se o UFO stejně nebudeme bavit, ale jde o to, že člověk musí stát za svým názorem. Pokud věříte na UFO, měli byste zvednout ruku bez ohledu na to, že se vám bude druhá polovina třídy posmívat. Diskuse se stočí na zatajování věcí a na to, jak jsou lidé schopni lhát o svých názorech jen proto, aby měli klid. Mít nezávislou mysl je příliš citově stresující. Na to, aby člověk zažil takové dilema, nemusí být ani umělec, ale věřím, že povinností umělce je jednat upřímně.

Tvořící proces je pro mě nenahraditelným zážitkem, i když je občas dost těžký, například když si myslím, že na něco prostě nemám. Lidé vnímají moji radost z práce

a často mi říkají: „Ale vždyť Vy si jenom tak hrajete,“ taková poznámka mi tu radost zase vrátí.

Motivace pro dělání umění zřejmě vychází z hluboké touhy komunikovat a pro některé z umělců jde o komunikaci ve velkém měřítku, což mě nějak zvlášť neoslovuje. Nevidím žádný kvalitativní rozdíl v tom, jestli komunikuji s více lidmi nebo pouze s jedním člověkem. Celá naše existence se zdá být zaměřená na komunikaci. Je to něco, co překonává kultury, jazyky, kontinenty a také čas. Trávíme příliš mnoho času s lidmi, které jsme nikdy nepotkali a kteří jsou často dlouho po smrti. Ale hlavní motivací pro veškeré umění je komunikovat sami se sebou - což je vlastně duchovní idea.

Smutným údělem mnoha umělců bylo komunikovat pouze s publikem budoucnosti, ale byly zde i šťastné shody, kdy byli umělci a jejich obdivovatelé na stejném místě ve stejný čas. Taková byla Paříž ve dvacátých letech a pro nás to byl New York let šedesátých. Byl to přepych.

(březen 1995, Santa Fe)

Vystoupení/symposium

hala Domu umění města Brna
(není-li uvedeno jinak)

Vernisáž.....17 hod. — 17.10. čt
Otevření III. ročníku výstavy
HI-TECH UMĚNÍ 1996.

Martin Burlas.....19 hod. — 18.10. pá
(Bratislava)
Hudební vystoupení známého slovenského skladatele.

Orloj snivců.....19 hod. — 19.10. so
(Praha/New York)
J. Kořán, M. Kořán a M. Delia:
elektroakustické splynutí v nereálném čase.

Symposium 1.....16 hod. — 20.10. ne
Keiko Sei a L. Benda: pardubický projekt;
J. Kelemen: tělo, duše a umění robotů;
J. Šťastný: z cyklu Hudební poetika;
M. Šperka: možnosti telekomunik. umění;
R. Růžicka: zpráva o soutěži Musica nova.

P. Fajt a R. Mehta.....19 hod. — 21.10. po
Koncert pro bicí nástroje a ozvučené
předměty s vynikajícím trumpetistou
jako zvláštním hostem.

Videoprojekce filmů

hala Domu umění města Brna
začátky po skončení vystoupení/symposia

.....**Metropolis (1926)**
Film nastolující otázku po originalitě témat
současnosti (umělá inteligence, kybersex,
nadmárodní monopoly,...). Vizionářské dílo
jak v rovině příběhu, tak speciálních efektů.
(Fritz Lang, Německo, 83 min.)

.....**Alphaville (1965)**
Totalitní stát pod nadvládou technologií.
Existenciální sci-fi francouzské nové vlny.
Deprese a bezvýchodnost snímku dosahuje
vrcholu v chladném monologu Alfý 60.
(Jean-Luc Godard, Fr./It., 98 min.)

.....**Blade Runner (1982)**
Film sice nezodpoví otázku, zda se andro-
idům zdají sny o elektronických ovečkách,
ale zrelativizuje pojmy lidství, umělosti, snů
a iluzí. Jeden z nejslavnějších filmů 80. let.
(Ridley Scott, USA, 117 min.)

.....**Trávníkář (1992)**
V době svého vzniku divácky neúspěšný
film. Nicméně použité animace si i dnes
zachovávají vysoký standard. Tématem je
zneužití virtuální reality.
(Brett Leonard, Brit./USA, 108 min.)

.....**Tron (1982)**
První výrazné použití počítačové grafiky.
Dvě třetiny filmu se odehrávají uvnitř
počítače a hlavními postavami jsou pro-
gramy s lidskou tváří. Nadčasový film.
(Steven Lisberger, USA, 96 min.)

Vystoupení/symposium

hala Domu umění města Brna
(není-li uvedeno jinak)

Gunhed* (1989).....19 hod. — 22.10. út
Válečný robot zachraňuje s pomocí děti
svět. Večer japonského filmu...
(Masato Harada, Jap., 100 min.)

Slavnostní večer.....18 hod. — 23.10. st
Silicon Graphics
Jen pro pozvané hosty!

Petr Váša.....19 hod. — 24.10. čt
(Brno)
Vystoupení fyzického básníka.

Symposium 2.....19 hod. — 25.10. pá
Terminal Bar: prezentace multimediálního
komplexu Terminal Bar v Praze;
Živel: prezentace technooptimistického
časopisu.

Terminal Bar Party.....20 hod. — 26.10. so
v klubu Mersey 2000 (Minská 20)
Závěr výstavy HI-TECH UMĚNÍ 1996,
vystoupení skupiny „Bullerbyne”.

Videoprojekce filmů

hala Domu umění města Brna
začátky po skončení vystoupení/symposia

.....**Roujin Z*** (1991)
Tokio blízké budoucnosti. Pokusy na sta-
rých lidech procházejí prvním testem.
Sarkastický film z dílny Katsuhira Otomy,
autora slavného Akiry a jednoho z nej-
čelnějších představitelů japonského
animovaného filmu 90. let.
(Hiroyuki Kitakubo, Jap., 84 min.)

.....**Evropské práce****
Video umění a experimentální filmy
z Ruska, Slovinska, Polska, Slovenska,
Maďarska, Francie, Anglie a České
republiky.

.....**Videodrome*** (1982)
Virtuální realita ve filmu z roku 1982?
Film probouzející strach z televize bu-
doucnosti. Kde končí svoboda a začíná
fašismus?
(David Cronenberg, Kanada, 89 min.)

.....**Plan 9 from Outer Space*** (1956)
Zajímavý příspěvek k právě probíhající
horečce vyvolané Dnem nezávislosti.
Jeden z nejhorších filmů sluneční soustavy.
(Edward D. Wood Jr, USA, 79 min.)

úmluvy a smlouvy

hala Dome umění města Brna
(místní a zahraniční výstavy)

Číslo 19 bod 19 - 22.10.19

- * film pouze v angličtině
- ** film v původním znění
- max. počet diváků při projekci je 50
- změna v programu vyhrazena

číslo 19 bod 19 - 22.10.19

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

Slavnostní večer

spenzori



Silicon Graphics
Computer Systems

Silicon Graphics Computer Systems

Atelier Video-Multimedia-Performance

Magistrat města Brna

DaSys Base - výukové systémy

TMVSS - termovize

TRIMEN - Centrum digitálního Usku

Mozart Open Theatre Festival

Visual Reality Association

Colgate Total

DaVision multimedia

Musey 2000

Stavex CS





SiliconGraphics
Computer Systems

Silicon Graphics Computer Systems

Atelier Video-Multimedia-Performance

Magistrát města Brna

BaSys Bose - zvukové systémy

TMVSS - termovize

TRIMEN - Centrum digitálního tisku

Mozart Open Theatre Festival

Virtual Reality Association

Colgate Total

DataVision multimedia

Mersey 2000

Sicurit CS



SiliconGraphics
Computer Systems



Silicon Graphics Computer Systems

Atelier Vidéo-Multimédia-Performance

Magistat infesta films
Basys Bose - zvukové systémy
TMV22 - termovize
TRIMEN - Centrum digitálního filmu
Mozart Open Theatre Festival
Virtual Reality Association
Colgate Total
DataVision multimedia

Mezery 2000
Sicuri CS



Koncepce

Tomáš Ruller, Jennifer de Felice

organizace

Tomáš Ruller, Ludvík Havlíček,
Marek Vontchovský, Lukáš Benda,
Jennifer de Felice

Organizační výbor

Jaroslav a Jarmila, Pavol Komárnik,
Tomáš Ruller, Jennifer de Felice

Organizační program

David Kofínek (Trash TV),
L.P. Fish, Jennifer de Felice

Redakce

Jana Schneiderová,
Nadja Slovákovič, Filip Čeněk

Průběh

Olga Uhliřová, Nadja Slovákovič

Organizační tým

Čas

Technická podpora

Luděk Skočovský, Dalibor Vlček,
Stanislav Filip, Jiří Dostál, Zbyněk Navrátil,
Petr Provazník, Jiří Jílek

Partners

Sofos Center for Contemporary Arts,
Radek Heller, Mýdlo, David Kofínek,
Luděk Skočovský, L.P. Fish,
agouta Coutier & Porfirov

Koncepce

Tomáš Ruller, Jennifer de Felice,
Michal Klimeš

Komise

Tomáš Ruller, Ludvík Havlíček,
Miloš Vojtěchovský, Lubor Benda,
Jennifer de Felice

Organizace výstavy

Jaroslava Chalupová, Pavel Komárek,
Eva Vránová, Jennifer de Felice

Organizace programu

David Kořínek (Trash TV),
L.P. Fish, Jennifer de Felice

Redakce

Jana Schneeweissová,
Nadja Slováková, Filip Cenek

Překlad

Eva Uhlířová, Nadja Slováková

Grafická úprava

adHoc

Technická realizace

Luděk Skočovský, Dalibor Vlašín,
Stanislav Filip, Jiří Dostál, Zbyněk Navrátil,
Petr Provazník, Jiří Jílek

Poděkování

Soros Center for Contemporary Arts,
Radek Helia, Mýdlo, David Kořínek,
Luděk Skočovský, L.P. Fish,
agentura Cvetler & Pořízek

**The West
Ptolemy
Vocalizations
Machine Vision
Borealis
Tokyo Four
Pyroglyphs**

**dům
umění**

house of arts brno

The West
2-kanálová video/
4-kanálová zvuková
instalace; 1983,
30 min., barva

Borealis
2-kanálová video/
4-kanálová zvuková
instalace; 1993,
10 min., barva

Pyroglyphs
3-kanálová video/
6-kanálová zvuková
instalace; 1995,
15 min., barva

Ptolemy
4-kanálová instalace;
1990, 10 min., barva

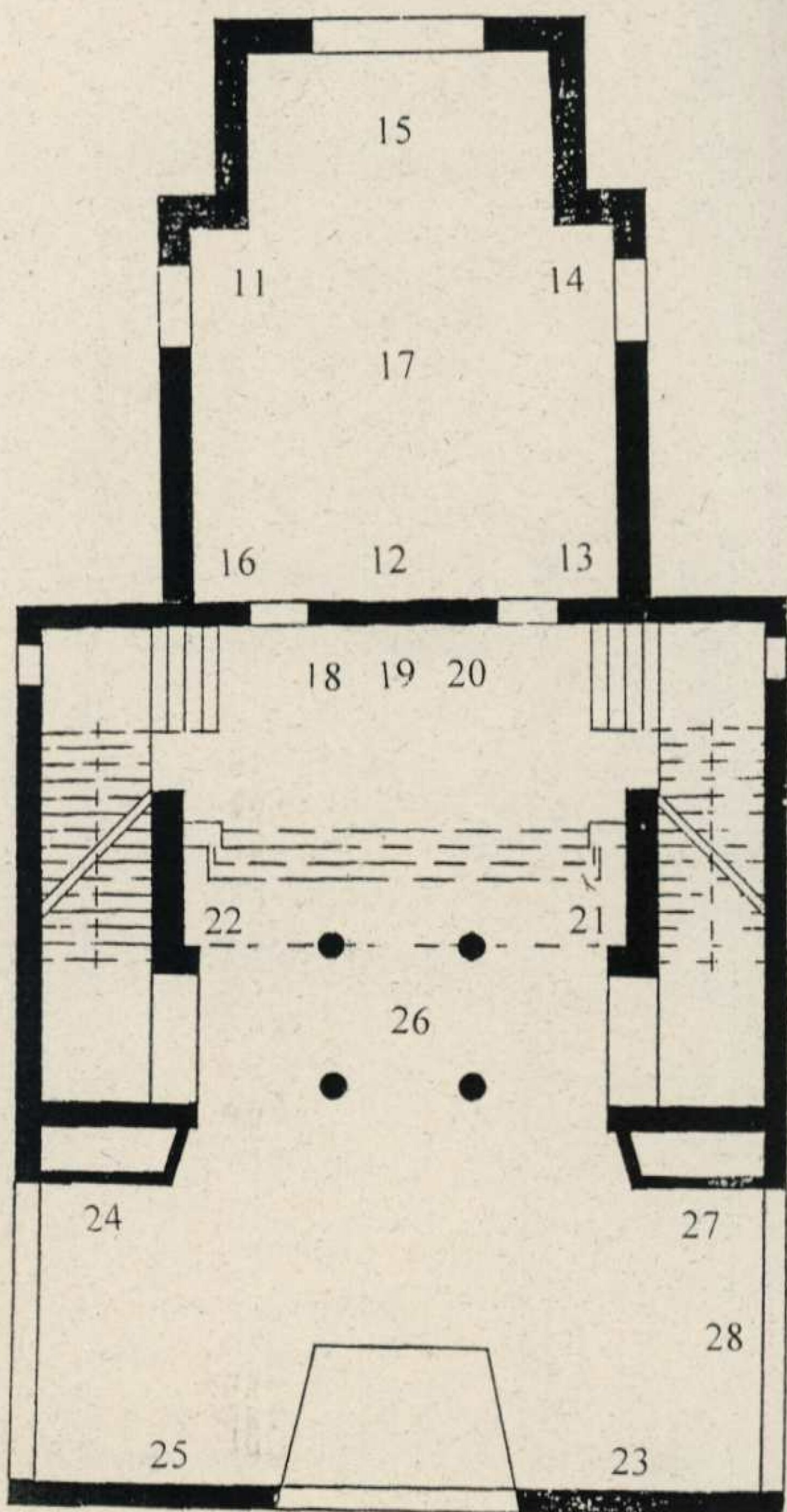
Vocalizations
4-kanálová instalace;
1990, 9 min., barva

Tokyo Four
4-kanálová instalace;
1991, 23 min., barva

Machine Vision
mnoho verzí; od 1976, č/b

Steina

1. patro Domu umění města Brna



Přízemí Domu umění města Brna

Výstava HI-TECH/UMĚNÍ Dům umění města Brna 17.- 30.října 1996

pořádá firma SiliconGraphics
a
ateliér Video-multimédia-performance FaVU VUT v Brně

Letos v říjnu proběhne již IV. ročník výstavy HI-TECH/UMĚNÍ každoročně pořádané ve spolupráci firmy SiliconGraphics a atelieru Video-multimedia-performance FaVU VUT v Brně. Přehlídka proběhne od 17. do 30. října, tedy v době mezinárodní výstavy informačních technologií INVEX 96.

Cílem výstavy je předvést nejen možnosti moderních počítačových technologií, jejichž špičku dnes bezesporu představují grafické pracovní stanice SiliconGraphics, ale zejména nejzajímavější díla využívající nových technologií, ať už vznikla na jakékoliv platformě. Předpokladem je využití výpočetní techniky v procesu tvorby a kritériem je kvalita předváděného exponátu. K vidění bude vše od tištěného obrazu a fotografie, přes videoprojekci nebo obraz na monitoru, až po multimediální interaktivní instalace.

Výstava bude mít letos 6 sekcí. Jako světová osobnost se představí **Steina Vasulka z USA**, která patří ke světově uznávaným průkopníkům mediálního umění. Jako první například dokázala vytvořit videoprojekci, která byla interaktivní s živým hudebním doprovodem na violu. Její díla byla letos představena na retrospektivní výstavě v Muzeu moderního umění v kalifornském San Francisku. V Brně budou mít návštěvníci možnost poznat díla *Allvision, The West, Borealis, Pyroglis a další*. V dalších sekcích se bude prezentovat **umělecká tvorba českých autorů a studentů**. Dále se představí **práce z oblasti designu, vizualizace z akademického prostředí a projekty pro Internet** - nového média lidské komunikace, kde jistě zaujmou návštěvníky projekty pro třidimenzionální WorlWideWeb.

Na otázku proč společnost SiliconGraphics, která patří mezi vedoucí firmy v oblasti superpočítačů, unixových serverů a systémů pro návrh nových výrobků, angažuje v projektech výstav a prezentací moderního umění, odpověděl ředitel české pobočky této americké firmy ing. Michal Klimeš: *"Jedním z důvodů je, že umělci jsou lidé s nekompromisním přístupem, který vyzývá k hledání cílů, jež si vytýčí. Tato filozofie je blízká i naší firmě, která si také od počátku své existence stanovuje nekompromisní cíle, které není snadné dosáhnout. Dalším důvodem je, že počítačové technologie prožívají pravděpodobně jednu z revolučních období, kdy dochází k zásadní změně komunikace mezi člověkem a počítačem a počítačovými systémy navzájem. Z tohoto pohledu aktivní umělecká činnost na hranici lidského chápání a její prezentace na výstavách je jednou z možností hledání nových nástrojů vzájemné komunikace mezi lidmi a stroji na prahu nového tisíciletí."*

Kontakt:
Silicon Graphics s.r.o.
Český Technologický Park
Technická 15
616 00 BRNO
tel: 05/ 41191919
Pavel Komárek

17 - 26 - 10 1996
international exhibition **HI-TECH UMĚNÍ**
≡ *Dům Umění*

Letos v říjnu proběhne třetí ročník výstavy **HI-TECH UMĚNÍ**, každoročně pořádané firmou SiliconGraphics a Ateliérem Video-Multimedia-Performance FaVU VUT v Brně. Přehlídka proběhne v brněnském Domě Umění od 15. do 30. října, tedy v době mezinárodní výstavy informačních technologií INVEX.

Cílem výstavy je předvést možnosti moderních počítačových technologií, jejichž špičku dnes bezesporu představují i grafické pracovní stanice SiliconGraphics, ale zejména nejzajímavější umění nových technologií ať už vznikla na jakékoliv platformě. Jedinou podmínkou je využít v procesu tvorby předváděného exponátu výpočetní techniku; jediným kritériem je kvalita.

Od tištěného obrazu a fotografie, přes videoprojekci nebo obraz na monitoru, až po multimediální interaktivní instalace.

Výstava bude mít letos 6 sekcí. Jako světová osobnost se představí *Steina Vasulka* z USA, dále bude prezentována umělecká tvorba českých autorů, studentů, design a vizualizace z akademického prostředí a projekty pro Internet jako nového média lidské komunikace.

Návštěvníci budou mít takto možnost poznat nejen díla již známých tvůrců, případně legendárních osobností jako je Steina Vasulka, ale také zajímavé designerské práce našich průmyslových podniků. Mnohé jistě zaujme také příležitost seznámit se s třidimenzionálním WorldWideWeb využívajícím nejmodernějšího produktu WebSpaceAuthor.

This year *Silicon Graphics* in cooperation with the *Video-Multimedia-Performance Studio*, (Faculty of Fine Arts at the Technical University of Brno) will present the Third Annual **HI-TECH ART** Exhibition at Brno's Dům Umění from October 15th through the 30th.

The aim of this year's event is to showcase modern computer technologies, their possibilities, applications and the most interesting art resulting from work with these medias. The only condition for the inclusion of work is that new technology has been used in the realization process. The only criteria is quality. The work will range from printed and photographic images through to video projections and interactive multimedia installations.

Our international guest this year is Steina Vasulka (USA). We will also be presenting the work of Czech artists, students, design proposals from academic institutions, plus projects designed specifically for the Internet as the new communication medium - including the latest 3-dimensional World Wide Web editor, WebSpaceAuthor.

Visitors to this year's **HI-TECH** will not only have the opportunity to see work by renowned artists, including that of the legendary electronica media art pioneer Steina Vasulka, but will also be introduced to work by individuals from the Czech Republic involved in this field.

Steina Vasulka

This year HI-TECH will present a retrospective of work by Steina Vasulka - electronic media art pioneer. The work presented spans 1976 through 1993.

Letošní výstava HI-TECH představí práci průkopnice mediálního umění Steiny Vasulky z období let 1976 až 1993.

Exhibition/výstava

Currently a competition is open to the Czech participants in this year's exhibition is under way. Information on participants and project proposals will be available at the beginning of September.

Právě probíhá soutěž na letošní výstavu pro zájemce z České republiky. Informace o přijatých projektech a účastnících budou k dispozici začátkem září.

Student Forum/studentské fórum

Hopefully, we will succeed in putting together a collection of work from various universities as part of a projection series of work intended to inspire. The Video-Multimedia-Performance Studio will present several installations, including "The Adventures of Odysseus" (an interactive labyrinth based on the epic tale) by Marek Maran.

Doufáme, že se nám podaří sestavit inspirující kolekci studentských prací. Ateliér Video-Multimedia-Performance bude zastoupen několika instalacemi, mj. instalací Marka Mařana Odysseova dobrodružství, - interaktivním labyrintem postaveném na antické báji.

Projection/projekce

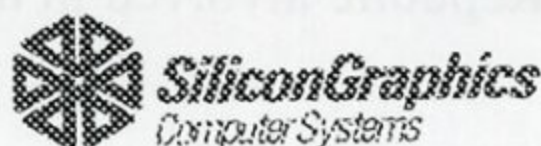
In addition to an afternoon projection of Steina Vasulka's video work, we are planning to present several films whose themes deal with new technologies and their usage and/or misuse. Films in this series include Metropolis, Alphaville, Tron, The Lawnmower Man, Tetsuo I, II, Akira, Blade Runner and thematically relevant documentaries.

Po odpoledních projekcích videoprací Steiny Vasulky budou následovat vybrané filmy, jejichž témata či zpracování korespondují s novými médii a jejich používáním/zneužíváním. Z filmů jmenujme Metropolis, Alphaville, Tron, Tetsuo I a II, Akira, Blade Runner a dokumenty vztahující se k příslušným tématům.

Performance/vystoupení

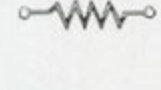
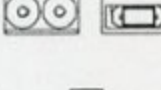
This year we have decided to include a performance series. As yet, the program has not been finalised. Details will be available by the end of September.

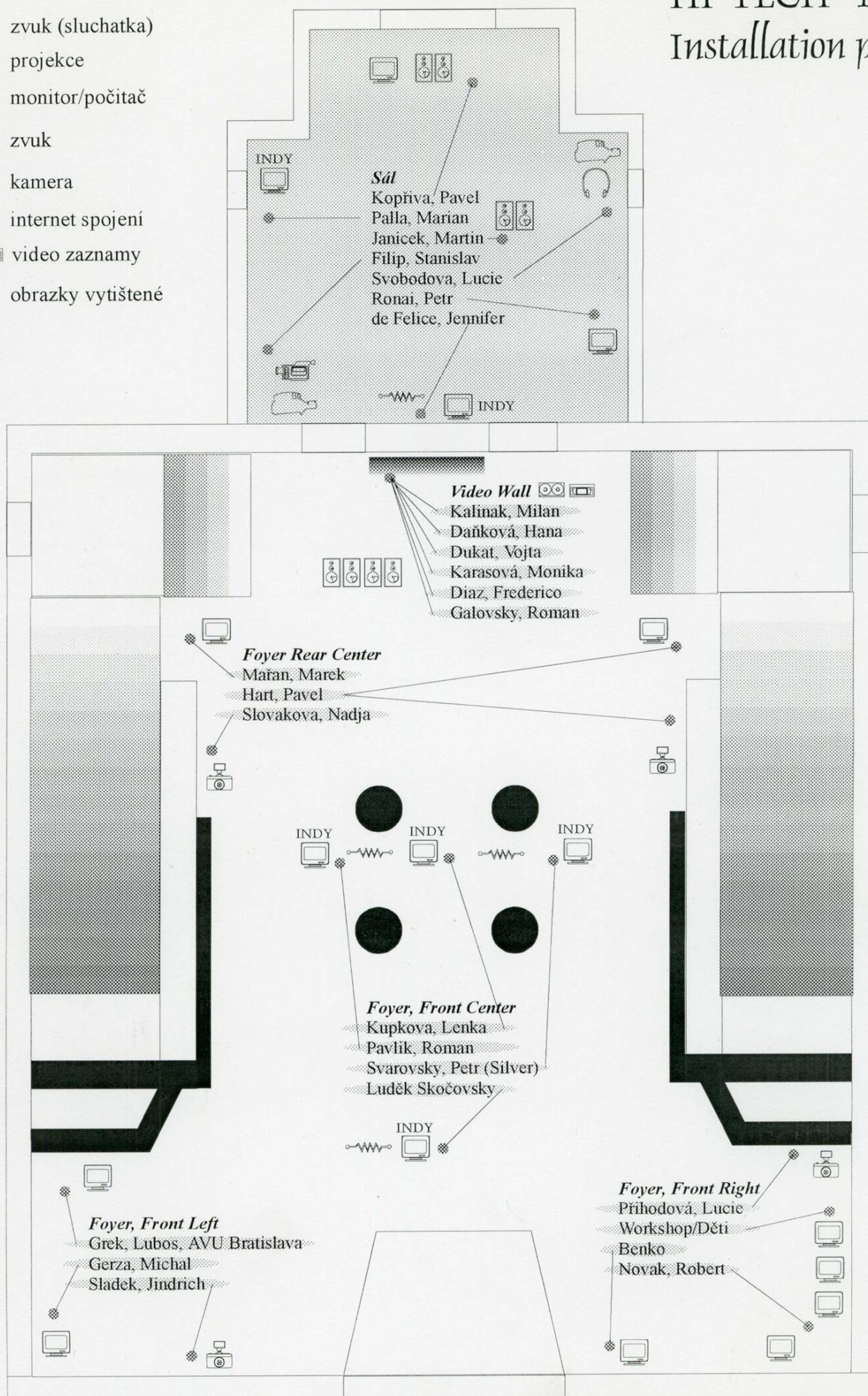
Tento rok jsme se rozhodli do programu zahrnout i živé performance/vystoupení. Program není dosud definitivně uzavřen. Podrobnější informace budou k dispozici v září.



AVMP FaVU VUT Brno
Kvetna 34, 602 00 Brno, CZ
++ 42 5 43211448 tel/fax
<http://vmp.vutbr.cz/hitech>
jennifer@vmp.ffa.vutbr.cz

HI-TECH 1996 Installation plan

-  zvuk (sluchatka)
-  projekce
-  monitor/počítač
-  zvuk
-  kamera
-  internet spojení
-  video zaznamy
-  obrazy vytištěné



Silicon Graphics ve spolupráci s **Atelierem**
Video-Multimedia-Performance
 Fakulty výtvarných umění Vysokého učení
 technického v Brně p o ř á d á

doprovodný program výstavy

HI-TECH UMĚNÍ

vystoupení/symposium — projekce filmů

Dům umění města Brna

po vystoupení/symposiu v uvedeném čase následuje film,
 vše v hale Domu umění města Brna (není-li uvedeno jinak)

Čtvrtek

17.10. Vernisáž 17h
 Otevření III. ročníku HI-TECH UMĚNÍ

1926 Metropolis

Film nastolující otázku po originalitě
 témat současnosti (umělá inteligence,
 kybersex, nadnárodní monopoly,...)
 Vizionářské dílo jak v rovině příběhu,
 tak speciálních efektů.

Pátek

18.10. Martin Burlas 19h
 Bratislava
 Dynamická hudba odrážející
 současnou situaci na Slovensku

1965 Alphaville

Totalitní stát pod nadvládou technologií.
 Existenciální sci-fi francouzské nové
 vlny. Deprese a bezvýchodnost snímku
 dosahuje vrcholu v chladném monologu
 stroje Alfy 60.

Sobota

19.10. Orloj snivců 19h
 Praha
 Jaroslav Kořán, David Kořán, Michael Della
 Elektroakustické splynutí v nereálném čase

1982 Blade Runner

Film Vám sice neodpoví na otázku, zda
 se androidům zdá o elektrických ovečkách,
 ale zrelativizuje pojmy lidství, umělosti,
 snů a iluzí. Jeden z nejslavnějších filmů
 80. let.

Neděle

20.10. SYMPOSIUM 1 16h
 Kelko Sel, Lubor Benda Praha Pardubický projekt
 Jozef Kelemen Opava Tělo, duše a umění robotu
 Jaroslav Štastný Brno Z cyklu Hudební poetika
 Martin Šperka Bratislava Možnosti telekomunik. umění
 Rudolf Růžicka Brno O soutěži Musica nova

1992 Trávníkář

V době svého vzniku byly do filmu vkládány
 velké divácké naděje. O to větší bylo zklamání
 po premiéře. Nicméně použité animace si
 i dnes zachovávají vysoký standard. Tématem
 je zneužití virtuální reality.

Pondělí

21.10. Pavel Fajt, Rajesh Mehta 19h
 Koncert pro blof nástroje a ozvučené
 předměty s vynikajícím trumpetistou
 jako zvláštním hostem

1982 Tron

První výrazné použití počítačové grafiky.
 Dvě třetiny filmu se odehrávají uvnitř
 počítače a hlavními postavami jsou
 programy s lidskou tváří. Souboj softwaru
 o nadvládu nad hardwarem.

Úterý

22.10. 1982 Gunhed* 19h
 Nechte se překvapit...
 Večer japonského filmu

1991 Roujin Z*

Tokio blízké budoucnosti. Pokusy na starých
 lidech procházejí prvním testem. Sarkastický
 film z dílny Katsuhira Otomy, autora slavného
 Akiry a jednoho z nejčelnějších představitelů
 japonského animovaného filmu 90. let.

Středa

23.10. Večer Silicon Graphics jen pro pozvané hosty

Čtvrtek

24.10. Petr Váša 19h
 Brno
 Vystoupení fyzického básníka

Evropské práce**

Video umění a experimentální filmy z Ruska,
 Slovinska, Polska, Slovenska, Maďarska,
 Francie, Anglie i České republiky

Pátek

25.10. SYMPOSIUM 2 19h
 Terminal Bar
 Prezentace multimediálního komplexu Terminal Bar

1982 Videodrome*

Virtuální realita ve filmu z roku 1982?
 Pro znalce nejlepší dílo kanadského režiséra
 Davida Cronenberga. Film, který ve Vás
 probudí strach z televize budoucnosti. Kde
 končí svoboda a začíná fašismus?

Sobota

26.10. Terminal bar party 20h
 v klubu Mersey 2000
Bullerbyne
 Taneční hudba

1956 Plan 9 from Outer Space*

Zajímavý příspěvek k právě probíhající
 horečce vyvolané Dnem nezávislosti. Jeden
 z nejhorších filmů sluneční soustavy.

P O Z O R

Minská 20

Denně projekce prací Steiny Vasulky, Moniky Karasové,
 Roberta Nováka, Hany Daňkové, Romana Galovského a Milana Kaliňáka
 ve foyeru Domu umění města Brna (viz katalog)

maximální počet diváků při promítání je 50

* film pouze v angličtině

** film v původním znění
 změna v programu vyhrazena



HI - TECH / UMĚNÍ

Mezinárodní soutěž o nejlepší elektroakustické a multiumediální dílo

MUSICA NOVA

uvádí

Rudolf Růžička, předseda jury **MUSICA NOVA**

20. října 1996 ve 20 hod.

Dům umění Města Brna, Malinovského nám.2

Předvedení vítězných prací soutěže **MUSICA NOVA**

Juraj Ďuriš: Portrait

Hlavní cena **MUSICA NOVA '94**

Maurizio Squillante: A spasso nel parco di Cosimo

Hlavní cena **MUSICA NOVA '95**

Jean-Claude Risset: Invisible Irène

Velká cena **MUSICA NOVA '95**

Joran Rudi: When Timbre Comes Apart

Velká cena **MUSICA NOVA '95**

Požadavky na technické vybavení:

DAT přehrávač, video přehrávač VHS se stereofonním zvukovým výstupem. Velkoplošná projekce z VHS nebo sada televizorů podle velikosti sálu. Kvalitní stereofonní reprodukce (dvě reproduční soustavy) i z videa se samostatným ovládáním dynamiky (stereofonní režijní stůl se zesilovačem).

uloženo: X : \HITECH96\ hi- + 960. save

Galerii zaplavilo počítačové umění

Brno - Moderní počítačové technologie, ale především umění, které na takových bázích vzniká, představuje výstava Hi-Tech umění, která včera začala ve všech prostorách Domu umění.

Čtvrtý ročník nezvyklé přehlídky uspořádala firma Silicon Graphics spolu s ateliérem Video-multimedia-performance, působícím při fakultě výtvarného umění VUT v Brně. Celá akce potrvá do třicátého října, již tradičně v době mezinárodního veletrhu informačních technologií Inxev.

Vedle tištěných obrazů, fotografií, videoprojektů a obrazů na monitoru se na výstavě zřejmě k nejpůsobivějším exponátům zařadí multimediaální interaktivní instalace, které vyžadují přímou divákovou spolupráci.

Samostatnou a největší část expozice tvoří práce jedné z prů-

kopnic videoartu a mediálního umění, české emigrantky Steiny Vasulky. "Bohužel se nám letos nepodařilo umístit v Domě umění její rozměrnější práce," uvedla jedna z organizátorů celé akce Jennifer de Felice.

Steina Vasulka, která v Praze před lety studovala hru na housle a posléze se svým mužem Woodym odešla do Spojených států, jako první vytvořila videoprojekt reagující na živý hudební doprovod. Demokazeta této práce nazvané Violin Power je jednou z šesti vystavovaných prací autorky.

"Jedinou podmínkou při výběru děl bylo použití výpočetní techniky při tvorbě exponátů," řekla de Felice. Vstupní a přízemní prostory prezentují tvorbu českých autorů a studentů z pořádkového ateliéru. Vedle ukázek z oblasti designu, třírozměrných

vizualizací a počítačových animací jsou na výstavě například umístěny projekty pro Internet. Samostatný koutek tvoří pracoviště pro děti, kde si mohou zájemci v grafickém programu vytvořit vlastní obrázek a vytisknout ho na barevné tiskárně.

Dvanáctidenní expozice bude každý večer v hale Domu umění doplněna videoprojekci sci-fi filmů či snímků využívajících speciální počítačové efekty. Tento doplňkový program zahrnuje například vizionářský německý film Metropolis z roku 1926, slavný americký snímek o androidech Blade Runner režiséra Ridleyho Scotta a japonské filmy s fantastní tematikou. V samostatných produkčních vystoupení v rámci výstavy hudební Pavel Fajt, básník Petr Váša a dnes večer slovenský skladatel Martin Bursák.

LUBOŠ MAREČEK



Steina Vasulka instaluje v brněnském Domě umění svou optickomechanickou práci nazvanou Allvision. Zrcadlová koule zachycuje odraz prostředí, které snímají dvě kamery a přenáší je na monitory

FOTO: MONIKA TOMÁŠKOVÁ

Videoart v Domě umění

Souběžně s mezinárodním veletrhem informačních technologií INXEV 96 probíhá v Domě umění města Brna (do 27. října) výstava HI-TECH UMĚNÍ, pořádaná již potřetí firmou Silicon Graphics spolu s Ateliérem video-multimedia-performance fakulty výtvarného umění VUT.

Proti loňskému ročníku zaměřenému na práce zahraničních autorů je letos věnována českým

a slovenským autorům, jejichž tvorba je založena na využití výpočetní techniky. Zahrnuje rozpětí od tištěného obrazu a fotografie, přes videoprodukcí nebo obraz na monitoru, až po multimediaální interaktivní instalace.

V průčelí vstupní haly umístěná stěna ze 16 obrazovek, na nichž probíhá monumentální projekce videokladeb několika autorů, je tím prvním, co návštěvníka zau-

jme a upoutá. Další instalace demonstrují různé možnosti nových způsobů komunikace.

Magnetem současné přehlídky je však její druhá část umístěná v patře a obsahující retrospektivu Steiny Vasulky, přední osobnosti světového videoartu. Steina Vasulka a její manžel Woody Vasulka (brněnský rodák žijící od roku 1965 v USA), jehož poznala v době svých studií v Praze, patří k průkopníkům ve

sféře videa, jeho fascinující plasticity a možnosti využití audiovizuálních rovin uvnitř televizního obrazu. V ústředním sále zaútočí na divákův zrak i sluch vodní přívally promítnuté na čtyři transparentní plátna (Borealis). V bočních sálech je to např. vicemonitorová kompozice Tokyo Four kombinující pohledy do různých prostředí tradičního i moderního Japonska, nebo video krajina The West, čerpající

z amerického jihozápadu. Důležitá hudební, zvuková složka vynikne v další skladbě, využívající i motivu notové osnovy (Vocalizations).

Proti studijní a experimentátorské povaze většiny projektů v prvé části výstavy je Steina Vasulka suverénní autorkou, v jejíž tvorbě nevystupují do popředí technické stránky užitého média, které se stává skutečným nositelem uměleckého výrazu. (ND)

BRĚNSKÝ
VEČERNÍK
29.10.96

Pohled do umění příštího století: vizualizace, multimédia, počítače a Internet

Steina Vasulková rekapituluje

MARTIN REISSNER

BRNO. Už potřetí se v Brně koná výstava přibližující nejmladší druh výtvarné tvorby – počítačové umění. Tentokrát se v Domě umění na Malinovského náměstí představuje vedle etablované Steiny Vasulkové také řada nejmladších tvůrců.

Mediální přehlídky, které se uskutečňují v době, kdy se na brněnském výstavišti koná veletrh výpočetní techniky In-vex, lákají diváky především novými technickými možnostmi, které computerová tvorba nabízí. Letos, po přesunutí expozice do Domu umění, je zdůrazněna i rovina umělecké rekapitulace. Na Islandu narozená tvůrkyně Steina Fteinum Bjarnadóttir Vasulková (1940) patří spolu se svým mužem Woody Slávkem Vasulkou mezi protagonisty rozvoje mediálního umění, videoartu a počítačové tvorby. Vystavený soubor prací umístěný v celém prvním patře galerie přibližuje práci Vasulkové od poloviny 70. let do současnosti. Nejstarší černobílá instalace Machine Vision, umístěná v Procházkové síni, je hravým vybitím k zamyšlení o transformování prostoru, přenosu obrazu. Přichází – divák se sám stává součástí akce, je snímán kamerami a jeho obraz je následně zachycen.

Čtyřkanálová instalace Tokyo Four vychází z pobytu umělkyně v Japonsku v letech 1987–1988. Ze šedesáti hodin videozáznamu vytvořila v roce 1991 svou šestou vícemonito-



Jednu z kreací Steiny Vasulkové v Domě umění v Brně si prohlíží studentka 2. ročníku Pedagogické fakulty MU Jitka Kostecká. Foto: Rovnost/Marie Sattlerová

rovou kompozici, která obsahuje snímky z japonského života (mniši, dopravní špička, hostesky, tanečníci, supermarket). V celku, kdy všechny sekvence sleduje divák na projekční ploše zároveň, vyniká osobitá hudební dimenze celé práce.

Steina Vasulková vytváří kreace – záznamy útočící na diváka bezprostředností, syrovým vniknutím do zachycovaného, ale i instalace meditativněji pojaté, vycházející z přírody. Borealis – dvoukanálová barevná video- a čtyřkanálová zvuková instalace rezonuje kontrastem technicky precizního provedení a vlastního záznamu masy padající vody.

Tvůrkyně vstoupila do oblasti videoumění společně se svým manželem Woodym. Její citlivý přístup, osobní nasazení při sběru videomateriálu

(„Plískanice, sníh, proudy deště – miluji tuto část, zvláště, když jsem sama venku v přírodě.“) a šťastné souznění s technikou – tvůrčí ovládnutí možností techniky dávají vzniknou artefaktům, které oslovují mnohopolárností, vyhraněností a autenticitou.

Pandán dvacetiletého ohlednutí

Doplňkem tvorby Steiny Vasulkové je kolekce dvou desítek prací českých autorů a studentů. Stanislav Filip a Marian Palla připravili vtipnou interaktivní instalaci, v níž snímáče otřesů v pytlicích na zemi převádějí úhozy na pohyb počítačové myši, Američanka usazená v Brně Jennifer de Felice v instalaci s e-mailovou schránkou „prověřuje výhody a nedostat-

ky“ komunikace. Prostředkem k tomu se jí stává v umění posledních desetiletí inflačně využívaná osobnost Franze Kafky. Prostřednictvím počítače autorka uvádí dopisy spisovatele a Felice Bauerové. Vstup diváka do díla – instalace naplňuje také Martin Janíček, v díle Tělo energií, kde návštěvník při zkoumání termovizuálních snímků autorova těla vyvolává šum, který generuje magnetické pole v pozadí.

Expozice v Domě umění představuje tvorbu nového komunikačního kódu, pomíjející či neúplně oslovující ty, kteří tento jazykový, filozofický i technický úzus neovládají. Zážitek poznání nabízí tomu, kdo je vnímá a akceptuje. Výstava, na jejíž přípravě se podílela také Fakulta výtvarných umění VUT v Brně, bude otevřena do 27. října.

96. 01. 96
17 25 10 36

V brněnském Domě umění je možné absolvovat lekci současného umění

B r n o (Od našeho spolupracovníka) - Na výstavě Hi-tech umění '96 připravené firmou Silicon Graphics a Ateliérem Video-Multimedia-Performance při Fakultě výtvarných umění VUT v Brně nejsou návštěvníci pouze pasivními diváky: stávají se aktivními spolu-tvůrci. Akce koncipovaná Tomášem Rullerem, Jennifer de Feliceovou a Michalem Klimešem nabízí v brněnském Domě umění do neděle tři roviny zážitků.

První z nich je retrospektivní přehlíd-

ka videoinstalací Steiny Vasulkové, jedné ze zakladatelských osobností "video-instalačního" proudu ve světovém umění. Ze sedmi prací upoutají zejména Vocalisations z roku 1990, v nichž se na sestavě čtyř obrazovek proměňuje barevný obraz v reakci na zvuky a hudbu, či monumentální Borealis z roku 1993, kde dvě kamery pomocí průsvitných zrcadlových skel promítají zdvojený obraz vlnící se vody. Rozsáhlá kompozice s názvem Machine Vision, která je složená z několika instalací s obrazovkami

a pohyblivými kamerami, zase pracuje s geometrizací záběru: návštěvník procházející kolem kamery vidí sám sebe v kruhovém labyrintu, jiný záběr rozkládá pohled do prostoru na geometrický rastr. Výběr prací dokumentuje, že Vasulková pracuje s elektronickými postupy, jimž dominuje především barevný obraz - zrakový zážitek tu jednoznačně převládá nad pocitem přemíry technických prostředků.

V přízemí může návštěvník zakusit slasti elektronického světa v tvorbě pře-

vážně mladých českých umělců. Instalace Martina Janíčka nazvaná Tělo energií reaguje na pohyb diváků změnou zvukových šumů, Jennifer de Feliceová připravila e-mailovou schránku z korespondence Franze Kafky a Felice Baerové; literárně je podbarvena také interaktivní realizace Marka Mařana Odysseova dobrodružství, v níž divák může v programu volit jednotlivá řešení iluzivní Odysseovy pouti. Vedle prací Pavla Kopřivy, Federica Diaze, Lucie Svobodové či Petera Rónaie na sebe osobitým

humorem upozorní Pytlová myš Stanislava Filipa a Mariana Pally. "Zvíře" je pod Pallovým heslem Velká myš je lepší než malá sestaveno z pěti papírových, listím naplněných pytlů; na nich jsou čtyři příslušné šipky a to hlavní - nápis Enter.

Ve třetí části výstavy pak mohou návštěvníci využít skutečné elektronické myši pro vstup do Internetu i k realizaci vlastních výtvarných prací v grafických programech.

RADEK HORÁČEK

Hi-Tech/Umění v Brně

Tomáš Baum

V brněnském Domě umění je do neděle k vidění výstava počítačového umění nových dimenzí. Souběžně s veletrhem počítačové techniky Invex ji připravila Fakulta výtvarných umění VUT Brno spolu s Domem umění. Během tří let se přehlídka Hi-tech/Umění v Brně vyvinula na mezinárodní akci vysoké úrovně. Letošní ročník uvádí - vedle nových projektů, průzkumných kroků a ověřování možností médií - retrospektivu Steiny Vasulky, průkopnice video artu z newyorské „kuchyně“ mediálního umění.

V expozici se americká umělkyně představuje šesti instalacemi. Nejstarší, opticky hravá Machine Vision je z roku 1976 a videomateriál k ní Steina Vasulka sesbírala na rodném Islandu. Výsledné dílo - dvoukanálové video se čtyřmi stopami zvuku - je světelnou ódou na přírodní živé, vodu. Patnáctiminutová instalace Pyroglyphs, prezentovaná ze záznamu na CD-ROM, vznikla loni a používá tři kanály videa a šest zvukových kanálů, aby zmapovala drsnou poetiku práce slévačů. Velmi homogenně působí dvojice fascinujících instalací Borealis a The West. The West (1983) pochází z doby, kdy Steina Vasulka objevovala v Novém Mexiku kultovní předměty a sochy a zaznamenávala stopy zaniklé středoamerické kultury.

V přízemí galerie jsou vystaveny práce dvaceti tvůrců multimediálních děl, setkávají se zde významné osobnosti i začínající studenti. Vstřícná instalace Petera Rónaie s názvem Slovak Virtual Reality interaktivně propojuje na obrazovce autoportrét tvůrce se snímanou podobou příchozího diváka. Student pražské Akademie výtvarných umění Martin Janíček ve své práci vtahuje pozorovatele do dění tím, že statický prvek termických snímků vlastního těla propojuje se zvuky, transformovanými z magnetického pole příchozího návštěvníka. Multimediální a konceptuální umělci Marian Palla a Stanislav Filip sestavili společně Pytlovou myš. V téhle zdařilé interaktivní instalaci se převádějí přes snímače otřesů a elektronický interface divákovy trefy do papírového pytle na obrazovku počítače v podobě běžající myši.

Brněnská přehlídka je letos plastičtější a inspirativnější než minulé ročníky. Projevuje se v ní výrazně důsledné začleňování diváků do vlastních akcí. Přímá vizuální řeč nových médií je dokáže na první pohled oslovit precizním technickým zpracováním. Při druhém pohledu už diváci zaujatě „čtou“ poselství současného umění.

LW 25.10.96 N7