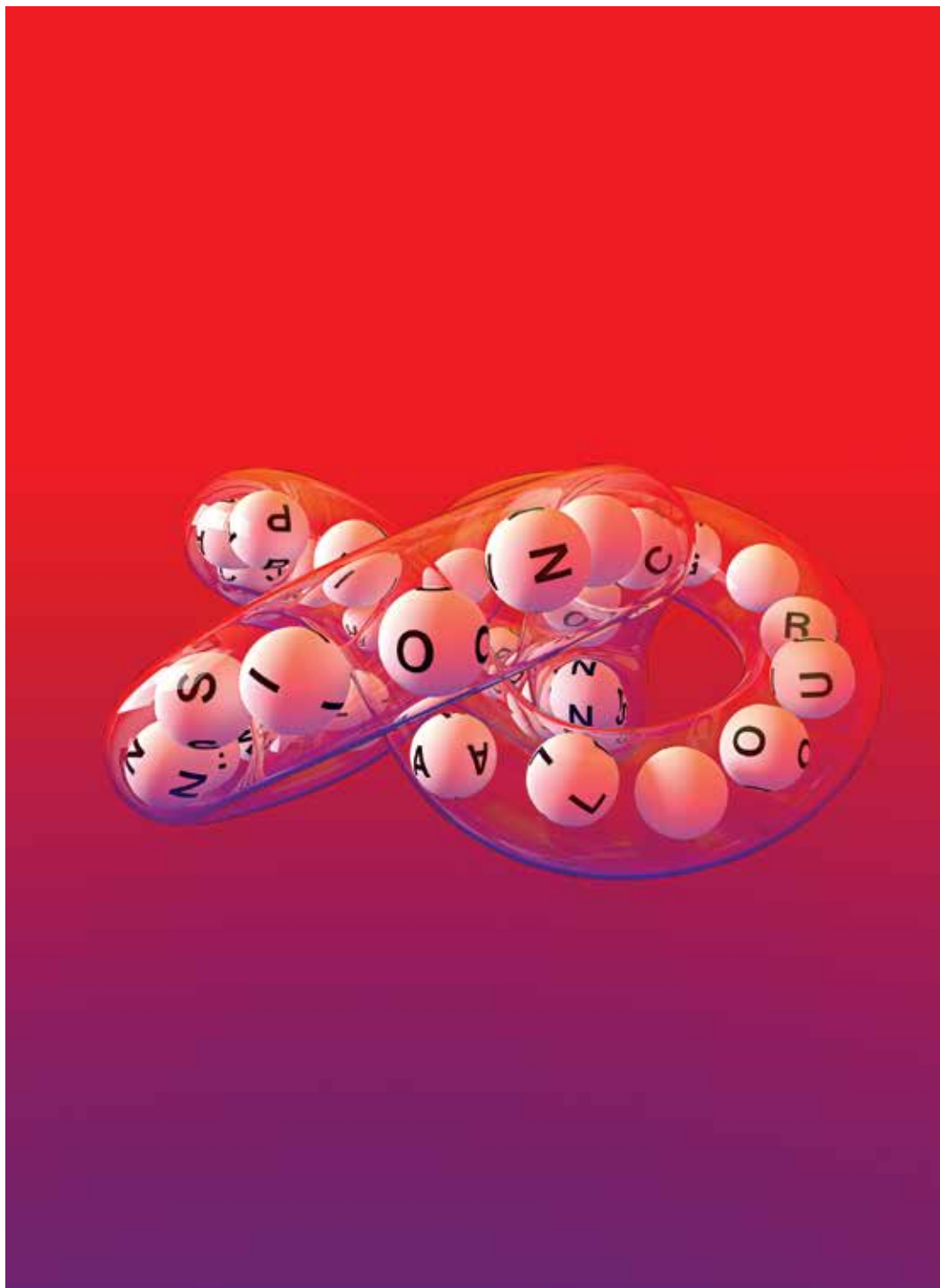


Flash Art

no.47

Volume XIII – 2018
March – May 2018
CZK 150,- € 5.50

THE WORLD'S LEADING ART MAGAZINE **Czech & Slovak Edition**



ANTROPOCÉN A SINGULARITA

JOZEF MRVA ML. / Filip Ruisl / MARTINA RŮŽIČKOVÁ /
Zbyněk Baladrán / ARTSCIENCE / Spekulativní topologie

lium na to, aby sa spojili s celým ekosystémom, čo je jej podmienka prežitia. Podobný princíp spočíva aj vo funkcii nášho nervového systému, ktorý je taktiež postavený na rôznych homeostatických prepojeniach, ktoré umožňujú organizmu normálne, vyvážené fungovanie s vonkajším prostredím, takže nám tiež v istom zmysle pomáha udržiavať sa pri živote. V tomto umeleckom experimente autori poukazujú na možné nové formy medzidruhovej komunikácie nad úrovňou ľudského jazyka, v ktorej je človek symbiotickou zložkou systému. Človek sa v tomto systéme stáva pasívnou zložkou v tom zmysle, že v ňom nie je potrebný vedomý zásah myšlienok ani fyzické gesto.

Physarum polycephalum alebo slizovitá pleseň z triedy meňaviek, ktorá pripomína jasnožltú želatínu, je jednobunkový mikroorganizmus, s ktorým už celú dekádu pracuje a ktorý skúma anglická bioumelkyňa Heather Barnett.⁶ Táto fotogenická, esteticky príťažlivá a excentrická pleseň dokáže aj bez nervového systému veľa vecí, ktoré patria do inteligentnej a kognitívnej výbavy človeka. Plesneň je v podstate dosť znevažujúce pomenovanie pre túto inteligentnú organickú formu, ktorá je preukázateľne schopná učiť sa. V honbe za potravou sa táto superbunka vydáva do okolia v rôznych smeroch naraz a orientuje sa na základe stôp, ktoré za sebou zanecháva. Vysielala teda na lov niekoľko svojich častí, ktoré, ak sa stretnú v určitom bode, si toto miesto zapamätajú a vydajú sa iným smerom. Physarum si strategicky mapuje svoje okolie a dokáže sa orientovať dokonca aj v komplikovanom bludisku. Heather Barnett prirovnáva rozrastanie sa plesne k sieti tokijského metra s jeho centrálnymi uzlami a prímestskou infraštruktúrou. Biologický počítač je schopný sa riadiť a regulovať aj bez centrálného nervového systému. Ten nahrádza rytmic-

ké pulzovanie informácií medzi jednotlivými bunkami, ktoré medzi sebou komunikujú. Táto agilná pleseň sa v time-lapse videách a pulzujúcich živých skulptúrach inštalovaných do prostredia galérie stáva technologickým artefaktom, ale aj určujúcim živým agentom procesuálneho diela bez potreby ľudského zásahu.

Výskum modernej biológie, biotechniky a syntetickej biológie nám otvára nový pohľad na naše limity a možnosti redizajnovania biologických systémov a vytráca sa humanistická idea človeka ako jedinečného tvora schopného vytvárať umelecké diela. Keď porozumieme spôsobu, akým mikroorganizmy a primitívne tvory dokážu vnímať a interagovať so svojím okolím, tak nás táto oblasť iných ako ľudských činiteľov môže oslobodiť od antropocentrického pohľadu na svet. V prírode dokážeme objaviť množstvo komplexných kolaborácií medzi rôznymi druhmi živých organizmov a je na nás, ako prehodnotíme možnosť, že umelecké diela nemusia vytvárať len ľudia, ale aj stroje či biologické superpočítače.

Martina Ivičic je teoretička umenia a výskumníčka biomédií.

¹ John Cage: I have nothing to say and I am saying it. 1990. Réžia: Allan Miller.

² Duchamp Marcel: Erratum Musical, 1912.

³ <https://sites.google.com/site/digihumanlab/>.

⁴ It's Getting Hard to Tell If a Painting Was Made by a Computer or a Human, in: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-hard-painting-made-computer-human>.

⁵ <http://www.statefestival.org/program/2017/unhuman-art-in-the-age-of-ai>.

⁶ Interdisciplinary Conference: Nonhuman Agents in Art, Culture and Theory.

⁷ <https://heatherbarnett.co.uk/about/>.

Príklad obrazu generovaného pomocou AI CAN. Art & AI Lab, Rutgers University.



Mikro- a makrokozmy vedy a digitálneho umenia

MÁRIA RIŠKOVÁ

Projekt Európskej siete digitálneho umenia a vedy spojil v roku 2015 viaceré vedecké a kultúrne subjekty do intenzívnej spolupráce pod vedením prestížneho Ars Electronica Centre v rakúskom Linzi. Zapojenie slovenského partnera siete DIG gallery predstavili umelci a organizátori Michal Murin a Richard Kitta.

Mária Rišková: *Knih-katalóg The Practice of Art and Science prináša podrobné informácie o projekte European Digital Art and Science Network, ktorého súčasťou bola DIG gallery v Košiciach. Stretnutie umenia a vedy nie je novinkou, v čom bol tento projekt súčasný, aktuálny? Hovoril o spojení vedy a umenia inak?*

Michal Murin: Spojenie vedy a umenia v 60. rokoch a dnes sú dve odlišné veci. Poznáme históriu ich prepojenia a dokážeme urobiť aj históriu v našom kultúrnom prostredí. Od istého času sa spolu s vývojom vedy a technológií riešia nové témy. Mňa zaujímal tentokrát network európskych inštitúcií, komunikácia s „matkou“ networku v podobe osobných stretnutí s vedením Ars Electronica Centra (AEC) a Ars Electronica festivalu, účasti v komisiách, kde sme vyberali za každým z približne 250 projektov jedného umelca do

CERN-u a do ESA (European Space Agency). Okrem projektov malo význam aj spoznanie stratégií rôznych inštitúcií – cez veľké štátne (Srbsko), univerzitné (Dublin) a kultúrne centrá spravované mestami, až po náš koncept nezávislého združenia. DIG gallery mala spomedzi partnerov najväčšie priestory, v industriálnej hale bývalej tabakovej fabriky na Strojárskej ulici v Košiciach, ale zároveň aj najmenšie personálne zázemie. My sme tento formát použili na nadviazanie lokálnych spoluprác, na prezentovanie témy v košickom prostredí, na realizovanie troch výstav s dielami vystavenými na festivale Ars Electronica, na zorganizovanie konferencie a prípravu našej publikácie.

Richard Kitta: Trojročný projekt medzinárodného art-sci networku bol od začiatku „big issue“ pre všetkých zúčastnených. Myslím, že aj pre samotného rakúskeho lídra. Ako hovorí Michal, v rámci siete vznikla dosť zaujímavá konštelácia partnerov – od jednotelnej nezávislej organizácie až po národné centrá na propagáciu vedy a umenia. Potvrdilo sa, že každý z partnerov vníma tému spojenia umenia a vedy trochu inak, každý zo svojej pozície.

*Cédric Brandilly
Architectural/Sonar Works
Art & Science vol. 1,
DIG gallery, 2016-2017
Košice, foto: Nikolas Bernáth.*



vila umelkyňa, ktorú bolo ťažké zaradiť. Aj pri ďalších víťazoch, ako Semiconductor alebo Quadrature, bolo vidieť, že spojenie art-sci môže generovať diametrálne odlišné alebo nepredvídateľné výsledky. Čo sa týka úspešnosti EDASN, potvrdilo sa, že oblasť Art & Science je iba jednou z podmnožín kreatívnej interdisciplinarity. V debatách s partnermi a umelcami to odznelo niekoľkokrát – ak ide o iniciatívu z umeleckého prostredia (prípád EDASN), ide o celkom inú situáciu, ako keď je komunikačný vektor opačný. Jednoducho, umelci to majú s vedcami ťažšie. Je len málo príkladov spolupráce, kde veda ťaží priamo z umeleckého konceptu, resp. vedecký výskum je postavený na čisto umeleckej „divergentnosti“. Je otázne, do akej miery sa projekt podaril. Treba povedať, že charakter EDASN zdefinovali robustné „neumelecké“ inštitúcie, ktoré pokrývajú iba časť vedeckého univerza. Čo s nami, umelcami? Zatiaľ nám musia „stačiť“ uletené space art projekty študentov z Tsukuby alebo každodenné inovácie z MIT.

MR: V spomínanej knihe sú odčlenené „vedeckí partneri“ a „kultúrni partneri“ a ich projekty. Je to len môj dojem, že napriek rétorike a snahám, s ktorými sa v mediálnom umení stretávame desiatky rokov, stále narážame na rozdielnosť, dajme tomu, metód jednotlivých oblastí – umenia, vedy (ak to rozdielnosť metód je!), ktoré bránia ich naozaj efektívnej spolupráci a výsledkom. Necbom spochybňovať priamo podstatu projektu, ale možno moja otázka smeruje skôr k chápaniu tejto problematiky vo svete a u nás... Alebo v skratke – aký je v súčasnosti, i na základe tohto projektu, postoj vedeckých inštitúcií ku kultúre/umeniu?

RK: Čiastočne som to už naznačil. Všetky nevýhody sa môžu stať užitočnými alebo ich občas treba povýšiť na princíp. Keď som spomínal trend interdisciplinárneho myslenia v umení, niečo podobné prebieha aj v exaktných vedách, i keď v inom garde. Každá zo strán v podstate iba „aproximuje“. Zoberme si napríklad dôverne známy projekt Voyager. Nebývalý, už 40 rokov trvajúci let vesmírnej sondy, ktorú znesmrteľnil „last minute“ nápad – vyslať ju spolu s „golden record“, ktorá obsahuje príbeh jednej civilizácie. Pekný príklad toho, že za medializáciou vedy netreba hľadať vždy iba suchý marketing. Podľa Johna Casaniho (jedného zo šéfov projektu) išlo o to, aby projekt dostal hlbší zmysel... Myslím, že o podobných drobnostiach by sa mohli vedci a umelci rozprávať častejšie. Napríklad avizované koncepcie kreatívneho priemyslu vidím ako dobrý štart pre interdisciplinárne „hry“ v našich podmienkach. To znamená, že je tu príležitosť trochu viac ako obvykle narábať s vlastnou intuíciou...

MM: Cieľom vedeckých pracovníkov je veda, cieľom kultúrnych pracovníkov je propagácia vedy, či už formou edukačnou, alebo umeleckou. Úlohou mediátora je tieto dve oblasti previazať. Tak ako dnes projekt multikulturalizmu ide do pozadia, tak aj spolupráca umenia a vedy má svoje sínusoidy. Z môjho pohľadu sme projektom naznačili možné spolupráce, niektoré sme aj iniciovali. Medzitým som mal na Akadémii umení v Banskej Bystrici piatich doktorandov, ktorí túto tému



Zhora:

Ursula Damm & Klaus Fritze
Pink elephants, trained flies...
Art & Science vol. 1, DIG
gallery, 2016-2017
Košice.

Soichiro Mihara
Bell, Art & Science vol. 1.
DIG gallery, 2016-2017
Košice.

Foto: Nikolas Bernáth.

riešili, tak dúfam, že to v tomto kultúrnom prostredí osciluje. A možno len sedimentuje...

MR: Pre Michala nie je zapojenie sa do projektov Ars Electronica v Linzi ničím neznámym, no predsa, účasť nášho kultúrneho subjektu v takom veľkom projekte výnimočným je. Akými cestami prišlo partnerstvo v projekte? Skôr cez oficiálne kanály alebo osobné kontakty? Povedzte viac o histórii zapojenia sa do samotného projektu a o vašich ambíciách...

MM: Len v krátkosti. Festival Ars Electronica som sledoval od roku 1984 v rakúskej televízii, katalógy festivalu som dostal od jeho riaditeľa v roku 1988, dvakrát som zaslal svoj projekt do súťaže (1987, 2000), od roku 1992 takmer každoročne navštevujem festival a pšiem odborné reporty, so svojimi študentmi som bol niekoľkokrát na festivale. Je to takmer 30-ročné hobby, vhodné na knižnú publikáciu. Ale tento projekt bol iný upgrade. Jeho genéza siaha do roku 2012, keď Richard Kitta založil DIG gallery. Požiadal ma o kurátorskú spoluprácu, stal som sa spoluriaditeľom (aspoň podľa vizitiek, ktoré mi dal!). Začali sme robiť výstavy, občas sme pozvali aj kurátorov so svojimi projektmi. Galéria sa špecializovala na digitálne médiá s prepojením na vedu. Máme za sebou série výstav venovaných bio artu (genetickému umeniu), robotickému umeniu, elektronickej literatúre a pod. V roku 2013 prišla ponuka ísť na festival Japan Media Arts do Tokia v rámci našich projektov s EHMK 2013. Našu cestu podporila EU Japan Fest – inštitúcia na podporu prezentácie japonského umenia v mestách, ktoré získali titul EHMK. Túto cestu som doplnil o návštevu ďalších dvoch inštitúcií, s ktorými som mal kontakt z mojich predchádzajúcich troch návštev Japonska. Výsledkom bolo samostatné číslo časopisu ENTER o súčasnom japonskom mediálnom umení, kde sme dali priestor aj Emiko Ogawe, japonskej kurátorky a umelkyni pracujúcej pre Ars Electronica Centrum. Tá navštívila Košice aj osobne, v DIG gallery odprezentovala aktivity AEC a tvorbu japonských umelcov nových médií. V tom čase bol u nás vystavený japonský sound dizajnér Yuri Suzuki, ocenený na Ars Electronica (2013). Keď v roku 2014 hľadala AEC partnerov do medzinárodného projektu, mali už v Linzi k dispozícii rozsiahle vydanie ENTER-u o japonskom mediálnom umení a dobré referencie o košickej DIG gallery.

Ak by to bolo na mne, ja by som sa do tak rozsiahleho a profesionálne organizovaného projektu nepustil. Bola to odvaha Richarda a jeho enormné organizačné úsilie. Snažil som sa mu pomôcť svojimi skúsenosťami. Zaujalo ma najmä to, že pozvanie do projektu sme získali na základe našich predošlých konkrétnych výsledkov z medzinárodných spoluprác.

RK: Áno, Michal podal pomerne presnú históriu nášho kontaktu s AEC. Okrem toho, že mu doručím čoskoro nové vizitky, by som v krátkosti doplnil zopár poznámok... Sme vďační partnerom EDASN za ich prijatie, ústretovosť a nadstandard. Ak hovoríme o osobných kontaktoch, áno, aj v tomto prípade to bolo o priamej komunikácii a entuziazme. V tejto

„konkurencii“ sa nám napokon podarilo obstať. Ide o neoceniteľné skúsenosti, ktoré sú z pohľadu ďalšieho fungovania a smerovania DIG gallery kľúčové a ktoré bude potrebné ešte dôkladne spracovať.

MR: Z hľadiska kultúrnej politiky – takáto účasť vo veľkom projekte môže byť solídny základom pre ďalšie aktivity... Čo bude nasledovať? Bola účasť v EDA osamoteným javom alebo bude DIG alebo skupina okolo DIG-u stálym partnerom na svetovej scéne mediálneho umenia?

MM: Naša spolupráca na tomto projekte a aktivity v DIG-u od roku 2011 boli realizované v takom množstve a intenzite, že sa stali dominantnou súčasťou žiadosti o titul UNESCO Creative City of Media Arts, ktoré napokon Košice získali aj vďaka tomu, že naše projekty osobne poznali jednotliví členovia komisie. Už len získanie tohto titulu bolo satisfakciou, pretože takto vzniká záujem mesta zapodievať sa týmto segmentom. Košice počas výstavy v DIG gallery navštívil riaditeľ festivalu AE Martin Honzik, ako aj ďalší predstaviteľ partnerských inštitúcií v projekte. Naše previazanie s networkom a participácia na novom networku, o ktorom sa uvažuje, sú však limitované našimi fyzickými kapacitami a prioritami. Predsa, vnímame to celé viac ako umelecký projekt.

RK: Jeden z našich najbližších svetových projektov má názov MAO (Media Art Office). Rozhodne by som bol rád, ak by sa nielen naša základňa rozšírila o generáciu aktívnych media artistov. Bez ohľadu na to, že z určitej recesie sa o DIG gallery zvykne hovoriť ako o endemickej záležitosti. Aj preto sme v spolupráci s AE pripravili v košickej Kunsthalle v priebehu minulého roka tri výstavy venované media artu. Je jasné, že žiadny kultúrny koncept sa nezaobíde bez kritického počtu kreatívnych ľudí. Z tohto pohľadu je najlepším atribútom čas. Linzu a festivalu Ars Electronica to trvalo viac ako tri dekády. Mesto, ktorého veľkosť a charakter sú zhruba porovnateľné s našou metropolou východu, zaznamenalo vďaka svojmu festivalu a propagácii „nového“ umenia a myslenia progres... A zďaleka nie iba v samotnej kultúrnej sfére. Dobrá správa znie, že sa to dá. Tá horšia je, že to bude trvať dlhšie, ako by sme chceli.

Mária Rišková je od roku 2016 riaditeľkou
Slovenského centra dizajnu.

Michal Murin je od roku 2005 vedúci ateliéru
Digitálne médiá na Fakulte výtvarných umení Akadémie
umení v Banskej Bystrici a pedagogicky pôsobí aj
na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach.

Richard Kitta je riaditeľom DIG gallery v Košiciach.
Pedagogicky pôsobí na Fakulte umení TU v Košiciach.

www.aec.at/artandscience
The Practice of Art & Science. The European Digital Art and
Science Network. Ed. Ars Electronica Center Linz. 2017. ISBN
978-3-7757-4341-9