



Katarína Rusnáková

HISTÓRIA A TEÓRIA
MEDIÁLNEHO UMENIA NA SLOVENSKU

- 13 Kritika televízie, domesticita a verejné súkromie 203
- 14 Urbánny priestor a sociologické aspekty 207
- 15 Tautologické hry alebo reflexia a dekonštrukcia médií 214

IV. Digitálne a internetové umenie 221

- 01 Digitálne umenie ako dynamický, fluidný a otvorený systém – niekoľko príkladov z medzinárodného kontextu 221
- 02 Predpoklady vzniku digitálneho umenia na Slovensku 227
- 03 Interaktívne digitálne inštalácie 242
- 04 Softvérové umenie 252
- 05 Virtuálna realita 257
- 06 Internetové umenie 265

Zoznam reprodukcí a poďakovanie 276

Zoznam mediálnych diel na DVD-sampleri 286

Menný register 288

Úvod

Cieľom publikácie *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* je prvé súborné spracovanie dejín a teórie jednej z takých bohato štruktúrovaných oblastí vizuálneho umenia, akou je umenie médií. Ťažisko výskumu spočíva v mapovaní, kritickej reflexii a syntetizovaní poznatkov, ktoré sa týkajú vzniku a procesu formovania videoumenia a digitálneho umenia na Slovensku z hľadiska jeho vývoja, typológie a tematického členenia od 60. rokov 20. storočia do súčasnosti, s dôrazom na skúmanie pohyblivého obrazu a problému vizuality v kontexte výtvarného umenia a vizuálnej kultúry. Okrem týchto dvoch hlavných segmentov výskumu, ktoré sú venované videoumeniu a digitálnemu umeniu, v publikácii sa zaoberám aj problematikou avantgardného a experimentálneho filmu, ktorý na Slovensku suploval rané štádiá neexistujúceho alebo len vo forme „stopových prvkov“ prítomného videoumenia.

K základným charakteristikám mediálneho umenia patrí, že je založené na čase a pohybuje sa od pozície zameranej na objekt k pozícii orientovanej na kontext a pozorovateľa. V tomto zmysle sa umenie médií stáva motorom zmeny smerom od moderny k postmoderne, s čím je spojená aj zmena prebiehajúca od uzavretých, zafinovaných a celostných systémov k otvoreným, bližšie neurčeným, neurčitým a nekompletným systémom. Mediálne umenie sa zároveň viaže na pohyb uberajúci sa od sveta nevyhnutnosti k svetu možností, ktoré priťahujú pozorovateľa, pričom smeruje od monoperspektívy k viacnásobnej perspektíve, od hegemonie k pluralizmu, od textu ku kontextu, od miesta k bezpriestorovosti, od celku k jednotlivostiam a od objektívnosti k relatívite pozorovateľa.¹

Signifikantným znakom aktuálneho umenia a vizuálnej kultúry, ktorých súčasťou sú pokročilé technológie a médiá, je nadvláda videnia. Peter Weibel hovorí o primáte oka ako o dominantnom zmyslovom orgáne 20. storočia, kde triumf vizuálneho je triumfom technovízie, čiže videnia založeného na aparatúre.² Začiatok mediálneho umenia je spojený s obdobím 60. rokov 20. storočia a súvisí so vznikom jeho ranej formy – videoumenia. Konštitutívnymi zložkami umenia videa sú čas a pohyblivý obraz, v ktorom sa uplatňuje princíp opakovateľnosti a reprodukovateľnosti spolu so zložkami elektrického svetla a zvuku. Videoumenie sa objavilo najskôr v Spojených štátoch amerických

¹ Weibel, Peter: *The World as Interface*. In: *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*. Druckrey, Timothy (ed.). New York: Aperture Foundation, Inc. 1996, s. 342.

² Wilson, Stephen: *Information Art*. Massachusetts: The MIT Press, 2002, s. 641 – 642.

v Nemecku, kde sa začalo rozvíjať v kontexte happeningov, performancií a konceptuálneho umenia, ktoré boli spojené s iniciatívami hnutia Fluxus. K jeho protagonistom patrili multimediálni umelci, predovšetkým Nam June Paik a Wolf Vostell, pričom významnú úlohu v tomto vývoji zohrával aj John Cage – skladateľ a interpret experimentálnej hudby, autor netradičných zvukových štruktúr a hluku, iniciátor princípu kontrolovanej náhody a pedagóg na umeleckej škole Black Mountain College, ktorý mal rozhodujúci vplyv na tvorbu mnohých mediálnych umelcov.

Bázu videoumenia a vo všeobecnosti mediálneho umenia tvorí konceptuálne umenie, ktorého vitálna vývojová línia sa odvíja od dadaizmu, reprezentovaného osobnosťou veľkého reformátora umenia Marcela Duchampa, ktorý prináša do kontextu vizuálneho a mediálneho umenia mnoho inovatívnych praktík. Modelovým príkladom je stratégia apropriácie – privlastnenia si existujúcich výtvarných postupov, umeleckých diel či sériovo vyrábaných predmetov, tzv. readymadov, ktoré sa prostredníctvom rekontextualizácie – vystavením v galérii alebo v múzeu umenia – transformujú na umelecké objekty. Duchamp predznamenal stratégiou apropriácie, ktorej princíp je zahrnutý aj v novšom, analogickom pojme postprodukcia³, jednu z relevantných praktík mediálneho umenia a neklasického vizuálneho umenia, ktoré sa rozvíjajú od 60. rokov minulého storočia do súčasnosti.⁴

Videoumenie sa formovalo v dôsledku rýchleho masového rozšírenia televízie na Západe od 50. rokov 20. storočia, ako aj vďaka finančne dostupnej videotechnológii. Na rozdiel od filmovej kamery ľahšia videokamera totiž umožňovala umelcom pohotovo zaznamenať na magnetickú videopásku obrazy a zvuky, ktoré sa mohli následne premietiť na televíznej obrazovke. Americký umelec kórejského pôvodu Nam June Paik, považovaný za otca videoumenia, experimentoval už od ranných 60. rokov s televízormi ako s readymadmi – prostredníctvom rozmanitých manipulácií zasahoval do televízneho vysielania, deformoval jeho obraz a zvuk, čo prezentoval na svojej individuálnej výstave v roku 1963 v Galérii Parnass vo Wuppertale. Prvýkrát použil videokameru zn. Sony v roku 1965, keď urobil z taxíka videozáznam pápeža, ktorý bol v tom čase na návšteve New Yorku, a pohotovo ho premietol ešte v ten večer návštevníkom baru Cafe á Go-Go.⁵

³ Bourriaud, Nicolas: *Postprodukcia*. Praha: Tranzit, 2004.

⁴ Pozri D'Hamoncourt, Anne – McShine, Kynaston (eds.): *Marcel Duchamp*. New York – Philadelphia: The Museum of Modern Art – Philadelphia Museum of Art, 1973; Dove, Thierry-De (ed.): *The Definitely Unfinished Marcel Duchamp*. Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 1993.

⁵ Vzhľadom na to, že dejinám mediálneho umenia v medzinárodnom kontexte som venovala rozsiahlu štúdiu v publikácii *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*, ktorú vydala Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave v edičnej sérii Mad Press v roku 2005, v tomto texte sa uvedenou problematikou podrobnejšie nezaobrámam.

V zásade možno povedať, že na vývin videoumenia, ktoré sa začalo rozvíjať v prostredí americkej kontrakultúry, mali vplyv tri základné línie: prvá súvisela s dokumentovaním happeningov, peformancií a bodyartových akcií, ktoré vtahovali do umenia všedný, každodenný život; jej súčasťou boli aj sebareflexívne výskumy umelcov, vrátane skúmania identity, tela a telesnosti; druhá línia sa týkala kritiky komerčnej televízie, masovej kultúry a manipulačnej moci masmédií a tretiu líniu generovali podnety z avantgardného, nezávislého a experimentálneho filmu, kriticky namiereného na mainstreamovú produkciu hollywoodskych filmov 50. rokov. Dôležitým typologickým druhom experimentálneho filmu, ktorý mal vplyv na rozvoj videoinštalácií, videoprojekcií a následne ovplyvnil rozmach interaktívnych digitálnych inštalácií, bol expanded cinema (rozšírený film).

Mediálne umenie sa v priebehu svojej vyše štyridsaťročnej histórie rozvinulo do rozmanitej škály druhov, typov a foriem prejavov (napr. autonómne videopásky, videoperformancie, videoinštalácie, videofilmy, interaktívne digitálne inštalácie, virtuálna realita, internetové umenie etc.), v ktorých umelci reagovali v bohatom tematickom registri na rôzne aktuálne problémy súčasného života, sociokultúrnej a politickej reality alebo analyzovali otázky súvisiace s povahou médií, umenia a podobne.

Z hľadiska histórie používaných technológií sa umenie médií vyvinulo z príbuzných disciplín založených na aparatúre, ako sú fotografia a film, genealogicky teda patrí do kategórie technických obrazov.

Mediálne umenie predstavuje symbiózu umenia, vedy a technológie, pričom okrem vzťahov k dejinám umenia a vizuálnej kultúre sú preň typické interdisciplinárne presahy do rôznych oblastí humanitných a exaktných vied, napr. filozofie, psychológie, psychoanalýzy, sociológie, informatiky, dizajnu, medicíny, genetiky atď.

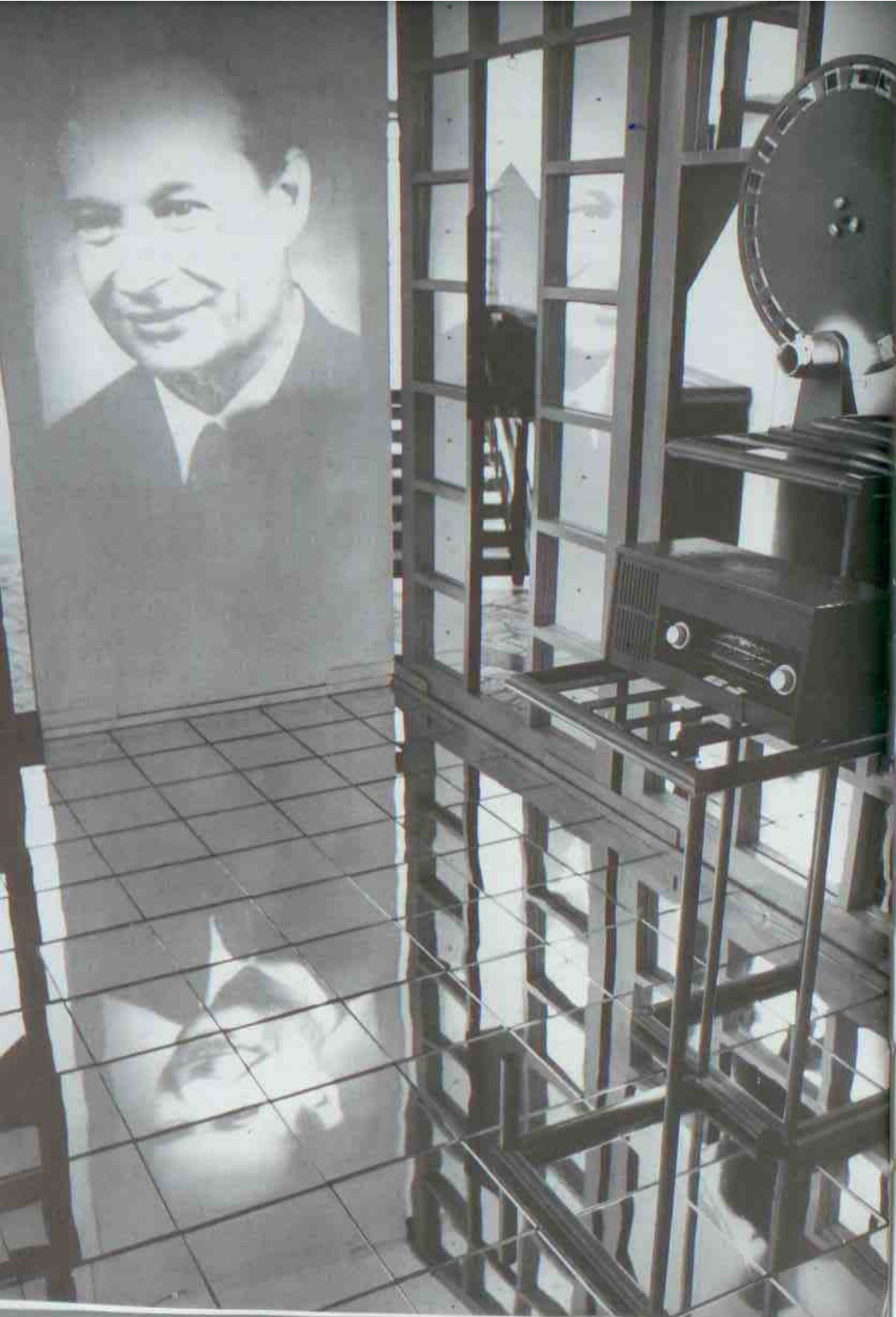
Umelecké praktiky používané v mediálnom umení a jednotlivé formy prejavov, v ktorých umelci límočia svoje posolstvá, nie sú však len otázkou syntézy kreativity a invenčnosti autorov. Poukazujú zároveň na rozmanité spôsoby uvažovania tvorcov, ktorí vo svojich dielach reflektujú premeny súčasného sveta z rôznych uhlov pohľadu, čím súčasne popri úrovni technológie používanej v danom období odrážajú aj širšie ekonomické, politické a sociokultúrne pozadie.

Publikácia *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* je výsledkom trojročného výskumného projektu, ktorý som realizovala v sekcii vedy a výskumu Inštitútu umenia a vedy na pôde Vysoké školy výtvarných umení v Bratislave v rokoch 2003 – 2005. Je adresovaná – podobne ako moja predchádzajúca kniha, nazvaná *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry* (2005) – predovšetkým študentom

Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave. Dúfam však, že si táto publikácia nájde čitateľov aj medzi študentmi iných umeleckých vysokých škôl a rovnako osloví umelcov, kritikov, historikov a teoretikov umenia, ako aj kultúrnu verejnosť, ktorá sa zaujíma o špecifické formy a prejavy umenia médií.

Na záver by som sa rada podakovala oponentom môjho textu – doc. Zore Rusinovej, PhD., zo Slovenskej národnej galérie v Bratislave, ktorá pedagogicky pôsobí aj na Filozofickej fakulte Trnavskej univerzity v Trnave, a profesorovi Tomášovi Rullerovi, vedúcemu Ateliéru video – multimédiá – performancie na Fakulte výtvarných umení Vysokého učenia technického v Brne. Moja vďaka patrí aj Mgr. Jane Geržovej, vedúcej sekcie vedy a výskumu Inštitútu umenia a vedy na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave, ktorá mi s neobvyklým pochopením vytvárala optimálne podmienky na prácu. Za citlivé redigovanie textov a ďalšie práce súvisiace s vydaním publikácie ďakujem vedúcej edičnej sekcie Jane Jaššovej a za výslednú vizuálnu podobu knihy by som sa chcela poďakovať výtvarníčke Pavlíne Fichte Čiernej. Slová vďaky by som rada adresovala aj Pavlovi Valáškoví za realizáciu DVD-sampleru. Za cenné odborné rady a usmernenia v oblasti avantgardného a experimentálneho filmu ďakujem Martinovi Kaňuchovi zo Slovenského filmového ústavu a vážim si ústretový prístup jeho generálneho riaditeľa Petra Dubeckého, ktorý mi poskytol fotografické materiály slovenských filmov z archívu. V súvislosti s touto problematikou by som sa rada poďakovala za láskavú ochotu a pomoc pri získavaní materiálov na reprodukovanie k jeho vlastným filmovým dielam prof. Dušanovi Hanákovi. Za užitočné odborné usmernenia ďakujem aj Jozefovi Mackovi. Za nezištnú pomoc pri skenovaní fotografií ďakujem Ing. Ottovi Sedlákovi, majiteľovi firmy Racional v Žiline. Rovnako moja vďaka patrí Mgr. Jarovi Kernerovi, intendantovi STV pre Dvojku, a Diane Ozdínovej, obchodnej manažérke STV, za láskavé poskytnutie filmu Dušana Hanáka *Deň radosti*, ako aj za súhlas vlastníčkovi copyrightu, Slovenskej televízii, s jeho reprodukovaním na DVD-sampleri, ktorý je neoddeliteľnou súčasťou tejto publikácie. Poďakovanie patrí takisto Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave, ktorá mi poskytla vhodnú platformu na realizáciu tejto publikácie.

Katarína Rusnáková



I. Ukradnutá história mediálneho umenia na Slovensku

Na rozdiel od neprerušeneho vývoja mediálneho umenia na Západe, kde sa v priebehu vyše štyroch desaťročí vyprofilovali jednotlivé formy, druhy a špecifické prejavy umenia médií vyznačujúce sa veľkou rozmanitosťou, situácia na Slovensku bola výrazne iná. Socialistické Československo, ako jedna z východoeurópskych krajín bývalého sovietskeho bloku, bolo do roku 1989 v zásade izolované od prirodzeného toku informácií, priamych osobných kontaktov, vzájomnej výmeny skúseností a spolupráce s umelcami, pochádzajúcimi z vyspelých demokratických štátov. Podmienky na vznik mediálneho umenia – v porovnaní s genézou a formovaním umenia médií v západných krajinách, kde umelecká sloboda, prosperujúca ekonomika a vyspelé technológie boli samozrejmosťou – boli odlišné a oveľa komplikovanejšie. Podmieňoval ich nielen iný kultúrno-historický kontext, ale najmä rozdielna politicko-ekonomická a sociálna situácia bývalej ČSSR. Z podstatných faktov týkajúcich sa oblasti kultúry treba uviesť, že bola silno poznačená ideológiou – od roku 1948 sa v československom umení presadzovala doktrína socialistického realizmu s orientáciou na tradičné druhy umenia, predovšetkým maliarstvo a sochárstvo, zväčša však v duchu retardovanej moderny, ktoré boli poplatné ikonografii a symbolike komunistickej ideológie. Možno povedať, že aj keď sa v dobe reálneho socializmu výnimočne vyskytli i liberálnejšie obdobia, ku ktorým patrilo niekoľko rokov pred Pražskou jarou 1968 alebo obdobie perestrojky v rokoch 1985 – 1989, politický systém založený na totalitnej moci, rozhodujúcej o všetkých oblastiach spoločnosti, systematicky bránil tomu, aby sa pred novembrom 1989 mohli slobodne rozvíjať umelecké oblasti, ako sú videoumenie a umenie médií. Nehovoriac o tom, že tu neexistoval okrem adekvátnej spoločensko-kultúrnej a inštitucionálnej platformy, kde by sa takéto umelecké prejavy mohli rozvíjať a prezentovať verejnosti, ani ekonomický potenciál a dostupné nové technológie. Je teda nepochybné, že totalita ukradla slovenskému umeniu históriu mediálneho umenia, a to, čo na tomto poli vzniklo, je len akousi protohistóriou mediálneho umenia alebo fragmentárnym, prerušeným príbehom, ktorý sa odohral hlavne vďaka obdivuhodnému kreatívnemu potenciálu, mimoriadnemu úsiliu a osobnému nasadeniu umelcov.

Je pravda, že pár rokov pred Pražskou jarou 1968 sa začali v umení a vo vizuálnej kultúre sľubne rozvíjať tendencie smerujúce k prekračovaniu hraníc medzi umením a životom, ktoré viedli k dematerializácii umeleckého objektu

a k intermediálnym prejavom umenia. Toto obdobie znamenalo v českej a slovenskej kultúre neobyčajne tvorivú klímu nielen v oblasti vizuálneho umenia, ale aj na poli filmu, kde sa objavila nová vlna, a podobné oživenie nastalo v hudbe, divadle, literatúre a tanci. Zároveň sa objavili prejavy predznamenávajúce osobitým spôsobom niektoré druhy mediálneho umenia, pričom u nás nedostupnú a drahú videotechnológiu suplovali diaprojekcie ako formy expanded cinema (rozšíreného filmu) alebo krátke filmy, ktoré mali znaky experimentálnych či avantgardných filmov. Ich autormi boli na jednej strane profesionálni filmoví tvorcovia, a na druhej strane výtvarníci pracujúci s amatérskou filmovou kamerou. Po intervencii vojsk Varšavskej zmluvy v auguste '68 rozvíjala sa nezávislá tvorba výtvarníkov mimo oficiálnych štruktúr, v ústraní ateliérov, bytov, lokalít na okraji miest alebo v prírodnom prostredí, bez širšieho kontaktu a komunikácie s verejnosťou a odbornou kritikou. Podobne filmári pocítili silné obštrukcie režimu pri svojich snahách o realizáciu filmov v štátnych inštitúciách a filmových ateliéroch, na ktoré boli odkázaní. Proces normalizácie svojou stupídnu unifikujúcou ideológiou postihol všetky sféry spoločnosti, najviac však zasiahol mentálnu a duchovnú oblasť – vzdelanie, školstvo, kultúru a umenie. Až po páde totalitného režimu v novembri roku 1989 sa umelci inklinujúci k formám mediálneho umenia mohli vrátiť v atmosfére obnovujúcej sa slobody k tvorivému rozvíjaniu týchto špecifických prejavov vizuálneho umenia. Významným atribútom rýchlo postupujúcej politickej, ekonomickej a sociokultúrnej transformácie Slovenska, naštartovanej po roku 1989, je razantná komputerezácia vo všetkých oblastiach verejného, spoločenského i súkromného života. Ide doslova o expanziu informačných technológií, ktorých boom sa výrazne prejavil aj vo sfére vizuálneho umenia a kultúry. Od 90. rokov jednotlivé formy mediálneho umenia tvoria jeden z podstatných fenoménov súčasného umenia na slovenskej scéne a stali sa kľúčovou tvorivou agendou mnohých výtvarníkov a výtvarníčok, patriacich k prvej a druhej generácii mediálnych tvorcov, pričom o slovo sa hlásia aj najmladší umelci, nastupujúci na výtvarnú scénu na začiatku 21. storočia. Vývoj na tomto poli je v období posledných šestnástich rokov mimoriadne zaujímavý – na jednej strane sa prejavuje až horúckovitými aktivitami a iniciatívami umelcov, ktorých mediálne diela sa vyznačujú rozmanitosťou prístupov, používaním rôznych umeleckých stratégií, osobitých poetík a vizuálnych jazykov, ktoré na druhej strane zároveň súvisia s otvaraním mnohých zaujímavých aktuálnych tém a ikonografických problémov, tesne zviazaných s každodennou skutočnosťou a mnohofazetovými stránkami súčasného života, vrátane reflexie jeho politicko-spoločenských, sociokultúrnych a sociálnych stránok.

K literatúre

Na rozdiel od situácie v oblasti výskumu mediálneho umenia a jeho spracovania na Západe, kde v nedávnej minulosti vyšlo mnoho prác venovaných umeniu médií, ktoré syntetizujú poznatky o tejto problematike z rôznych uhlov pohľadu prostredníctvom celého radu publikácií, antológií, zborníkov, monografií, štúdií a príspevkov v odborných časopisoch, na Slovensku si na takúto diverzitu umenovedných a teoreticko-kritických prác budeme zrejme musieť ešte niekoľko rokov počkať.

¹ Z aktuálnych teoretických prác a antológií venovaných mediálnemu umeniu uvádzam tituly, z ktorých som čerpala poznatky pri písaní textu nielen tejto publikácie, ale aj spomínanej knihy *V tuku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*, ktorá vyšla v edičnej zekcii Afad Press Vysoké školy výtvarných umení v Bratislave v roku 2005: Greene, Rachel: *Internet Art*, London: Thames & Hudson Ltd., 2004; Hansen, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*, Massachusetts: The MIT Press, 2004; Szczepanik, Peter (ed.): *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Harrmann & syrové, 2004; Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.): *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, Karlsruhe – Massachusetts: The MIT Press, 2003; Paul, Christiane: *Digital Art*, London: Thames & Hudson Ltd., 2003; Rieser, Martin – Zapp, Andrea (eds.): *New Screen Media. Cinema / Art / Narrative*, London: British Film Institute, 2002; Levin, Thomas Y. – Frohne, Ursula – Weibel, Peter (eds.): *CTRL [SPACE] Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe – Massachusetts: The MIT Press, 2002; Wilson, Stephen: *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*, Massachusetts: The MIT Press, 2002; Vojtěchovský, Miloš: *Umenie a elektronické technológie*. In: *Dejiny umenia 12*, Bratislava: Ikar, 2002, s. 255 – 281; Manovich, Lev: *The Language of New Media*, Massachusetts: The MIT Press, 2001; Weibel, Peter – Druckrey, Timothy (eds.): *net_condition_art and global media*, Massachusetts – Graz and Karlsruhe: The MIT Press – ZKM, 2001; Lunenfeld, Peter: *Shap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, Massachusetts: The MIT Press, 2000; Lévy, Pierre: *Kyberkultura*, Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2000; Lunenfeld, Peter: *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Massachusetts: The MIT Press, 1999; Frohne, Ursula (ed.): *video cultures: Multimediale Installationen der 90er Jahre*, Karlsruhe: Museum für Neue Kunst – ZKM / Zentrum für Kunst und Medientechnologie, 1999; Rush, Michael: *New Media in Late 20th-Century Art*, London: Thames & Hudson, 1999; Schwartz, Hans-Peter: *Media Art History*, München – New York – Karlsruhe: Prestel Verlag, 1997; Druckrey, Timothy (ed.): *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York: Aperture Foundation, Inc., 1996. Z ďalších odporučených titulov, ktoré sa zaoberajú tematikou umenia médií, možno spomenúť napr. Kahn, Douglas: *Noise Water Meat: A History of Sound in the Arts*, Massachusetts: The MIT Press, 2000; Bell, David – Kennedy, Barbara M. (eds.): *Cyberculture Reader*, New York: Routledge, 2000; Ascott, Roy: *Reframing Consciousness: Art, Mind and Technology*, London: Intellect Publishers, 2000; Levison, Paul: *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*, New York: Routledge, 1999; Fassler, Manfred: *Cyber-Moderne. Medienrevolution, Globale Netzwerke und die Künste der Kommunikation. Wie – New York: Springer, 1999; Cúbill, Sean: Digital Aesthetics*, London: SAGE, 1998; Morse, Margaret: *Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture (Theories of Contemporary Culture)*, Bloomington: Indiana University Press, 1998; Porter, David: *Internet Culture*, London: Routledge, 1997; Heim, Michael: *Virtual Realism*, Oxford and New York University Press, 1997; Johnson, Steven: *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, San Francisco: Harper, 1997; Holtzman, Steven: *Digital Aesthetics of Cyberspace*, New York: Simon and Schuster, 1997; Turkle, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Touchstone Books, 1997; Dovey, Jon (ed.): *Fractal Dreams: New Media in Social Context*, London: Lawrence and Wishart, 1996; Renov, Michael – Sudberg, Erika (eds.): *Resolutions: Contemporary Video Practice*, Minneapolis: University of

Súčasný stav spracovania problematiky mediálneho umenia je v našich podmienkach viac než fragmentárny. Medzi pilotné texty patrí katalóg k výstave slovenského, českého a švajčiarskeho videoumenia s názvom *video – vidím – ich sehe*², ktorá mala premiéru v Považskej galérii umenia v Žiline v roku 1994. Ďalšie texty o videoumení, elektronickom umení, virtuálnej realite, multimediálnom umení, počítačovej grafike, počítačovom umení, xerografii a postfotografii sa objavili v *Slovníku svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia* v redakcii Jany Geržovej, ktorý bol vydaný v roku 1999.³ *Stat Umenie videa na Slovensku* z pera autorky tohto textu bola zaradená do publikácie *20. storočie – Dejiny slovenského výtvarného umenia*, ktorú vydala Slovenská národná galéria v Bratislave pri príležitosti rovnomennej výstavy.⁴ Videoumeniu je venovaná aj monografia *Peter Rónai: Videoantológia* (1997) od

Minnesota Press, 1996; Kerckhove, Derrick de: *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic Reality*. Toronto: Sommerville House, 1995; Poster, Mark: *The Second Media Revolution*. Cambridge – Massachusetts, 1995; D'Agostino, Peter – Tafler, David (eds.): *Transmission: Theory and Practice for a New Television Aesthetics*. New York: SAGE, 1995; Webster, Frank: *Theories of the Information Society*. London: Routledge, 1995; Parkinson, David: *History of Film*. London, 1995; Stabile, Carol A.: *Feminism and the Technological*. Manchester: Manchester University Press, 1994; Inoue, Hiroshi – Pierce, John: *Information Technology and Civilization*. New York: W. H. Freeman, 1994; Dienst, Richard: *Still Life in Real Time: Theory after Television*. Durham, N. C.: Duke University Press, 1994; Popper, Frank: *Art of the Electronic Age*. London, 1993; Mitchell, W. J.: *The Reconfigured Eye*. Cambridge – Massachusetts, 1992; Zippay, Lori (ed.): *Electronic Arts Intermix: Video*. New York, 1991; Rötzer, Florian (ed.): *Digitale Schein. Ästhetik der Elektronischen Medien*. Frankfurt am Main, 1991; Haraway, Donna: *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991; Doug – Jo Fifer, Sally (eds.): *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York: Aperture Foundation, 1990; Ulmer, Gregory: *Teletheory: Grammatology in the Age of Video*. New York: Routledge, 1989; Battcock, Gregory: *New Artists Video. A Critical Anthology*. New York, 1978; Lovejoy, Margaret: *Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Ann Arbor, 1989; Sitney, P. Adams: *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943 – 1978*. New York, 1974; Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. New York, 1970; McLuhan, Marshall: *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. New York, 1967.

² Matuščík, Radislav: Videoumenie na Slovensku. Tri desaťročia: Východiská a perspektívy. In: *video – vidím – ich sehe, slovenské, české a švajčiarske videoumenie*. Jungo, Esther Maria – Rusnáková, Katarína – Smolenická, Maria (autorky a editorky). Bern – Žilina: Považská galéria umenia, 1994, s. 42 – 47. Pozri ďalej profily autorov v tomto katalógu: Matuščík, Radislav: Peter Meluzin. Aber Achtung... s. 106 – 110; Matuščík, Radislav: Jana Želibská. Možnosť odkrývania. s. 118 – 123; Rusnáková, Katarína: Peter Rónai. Videovariácie. s. 112 – 117.

³ Pozri Geržová, Jana (ed.): *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*. Bratislava: Kruh súčasného umenia Profil, 1999 a heslá týkajúce sa mediálneho umenia, spracované rôznymi autormi: Šperka, Martin: Elektronické umenie. s. 68 – 70; Šperka, Martin: Multimédia. s. 175 – 176; Šperka, Martin: Počítačová grafika. s. 217 – 220; Šperka, Martin: Počítačové umenie. s. 220 – 222; Rusnáková, Katarína: Postfotografia. s. 227 – 229; Bajcurová, Katarína: Svetelné umenie. s. 260 – 265; Rusnáková, Katarína: Videoumenie. s. 286 – 289; Šperka, Martin: Virtuálna realita. s. 289 – 291; Vrbánová, Alena: Xerografia. s. 298 – 299; Murin, Michal: Zvukový objekt, zvuková plastika, zvuková inštalácia. s. 300 – 304. Vydanie *Slovníka* predchádzalo vydanie publikácie príbuzného charakteru s názvom *Kľúčové termíny výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia. Gramatická a sémantická charakteristika* od dvojice autoriek Geržová, Jana – Hrubaničová, Ingrid, ktorá vyšla v Bratislave v Kruhu súčasného umenia Profil v roku 1998.

⁴ Rusnáková, Katarína: *Umenie videa na Slovensku*. In: *20. storočie – Dejiny slovenského výtvarného umenia*. Rusinová, Zora (autorka a editorka). Bratislava: Slovenská národná galéria, 2000, s. 185 – 189.

autorky tohto textu a problémami videotvorby Petra Meluzina, Jany Želibskej a ďalších slovenských výtvarníkov a výtvarníčok sa zaoberajú texty uverejnené v katalógoch individuálnych výstav.⁵

So špecifickými otázkami jednotlivých foriem intermediálneho umenia, najmä performancie, experimentálnej hudby, sound artu, virtuálnej reality a divadla zmiešaných médií sa môžeme stretnúť v publikácii *Avalanches*, ktorej editorom bol Michal Murin a vydala ju Spoločnosť pre nekonvenčnú hudbu v roku 1995.⁶ V roku 2000 zorganizoval Juraj Čarný medzinárodný seminár o videoumení a nových médiách *Videoart +* na pôde neziskovej súkromnej galérie Priestor for Contemporary Art v Bratislave, na ktorom sa zúčastnili slovenskí a zahraniční prednášatelia.⁷ V tom istom roku vyšlo aj monotematické číslo *Profilu* venované novým médiám, ktoré redakčne pripravil Michal Murin.⁸ Vybraných problémov mediálneho umenia sa dotýkali aj publikované prednášky spojené s prezentáciou diel z pera Václava Maceka, Juraja Čarného a Kataríny Rusnákovej, ktoré odzneli na medzinárodných sympóziách.⁹ Zvláštnu kategóriu tvoria štúdie alebo eseje

⁵ Rusnáková, Katarína: *Peter Rónai: Videoantológia*. Žilina: Považská galéria umenia, 1997.

⁶ Rusnáková, Katarína: *Peter Meluzin 1990 – 1995*. Žilina: Považská galéria umenia, 1996; Matuščík, Radislav: Peter Meluzin. Videoinštalácia Cione Line. In: *Rezonancia '98*. Bartošová, Zuzana (autorka a editorka). Bratislava: Kultúrne zariadenia Petržalky pre Slovenskú sekciu AICA, 1998, s. 70 – 73; Matuščík, Radislav: Snúbenia a dotyk. In: *Jana Želibská. Výber z rokov 1966 – 1996*. Matuščík, Radislav – Rusnáková, Katarína. Žilina: Považská galéria umenia, 1996, s. 5 – 14; Rusnáková, Katarína: Ženský princíp Jany Želibskej. In: tamtiež, s. 26 – 30; Matuščík, Radislav: Tristichon (Jana Želibská). In: *60/90. IV. výročná výstava SCCA Slovensko*. Bratislava: SCCA, rok neuvedený, s. 58 – 60; Orišková, Mária: Elena Pátoprstá. In: tamtiež, s. 64 – 65; Matuščík, Radislav – Geržová, Jana – Fila, Rudolf – Hůla, Jiří: *Vladimír Kordoš*. Bratislava, 1999; Rusnáková, Katarína: Zaostréné na mužský subjekt: videodiela Pavliny Fichty Čiernej. In: *Profil*, roč. 11, 2004, č. 1, s. 70 – 83 a nasl.

⁷ Murin, Michal (ed.): *Avalanches 1990 – 1995*. Zborník Spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu. Bratislava, 1995.

⁸ Na medzinárodnom sympóziu *Videoart+* konanom v Galérii Priestor for Contemporary Art v Bratislave v roku 2000 vystúpili so svojimi príspevkami títo slovenskí a zahraniční prednášatelia: Radislav Matuščík – „Prehľad“ a počiatky videoumenia (experimenty s filmom); Lubomír Ďurček, Stanjo Filko, Vladimír Havrilla, Vladimír Kordoš; Miklós Peternák – Videoumenie v digitálnom veku; projekt C3 Video Archive; Keiko Sei – Videoaktivizmus; Michael Bielický – Od videa k virtuálnemu; Bohunka Koklesová – Videoumenie v kontexte iných humanitných vied; Miloš Vojtěchovský – Video, maska a súkromie; Marina Grzinić – Elektronické médiá na Východe; Zora Rusinová – „Klasici“ slovenského videoumenia – Želibská, Meluzin, Rónai, Galovský.

⁹ Časopis súčasného výtvarného umenia *Profil*, roč. 7, 2000, č. 4, venovaný téme nových médií, redakčne pripravil Michal Murin, ktorý sa stal aj autorom viacerých zaujímavých textov publikovaných v tomto monotematickom čísle, napríklad: Radio-Art, s. 6 – 21; priniesol tiež súhrn z posledných ročníkov výstav mediálneho umenia Ars Electronica (1996 – 2000), s. 22 – 37; nájdeme tu aj rozhovor s Michaelom Bielickým – Relevantní umelci budú plne oparovať mimo umeleckého systému, s. 44 – 51 alebo rozhovor s Donom Ritterom – Neinteraktívne umenie je mŕtve, s. 52 – 55 a ďalšie podnetné texty.

¹⁰ Macek, Václav: Slovakia. In: *Avant-garde Films and Videos from Central Europe*. The Lux Centre, London, 1998, s. 24 – 27; Čarný, Juraj: Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku. In: *Konceptuálne umenie na zlome tisícročí*. Zborník z medzinárodného sympózia. Budapešť – Bratislava: Maďarská a Slovenská sekcia AICA, 2002, s. 95 – 112; Rusnáková, Katarína: Vizualne zobrazenia genderových a sexuálnych identít v nových médiách na Slovensku. In: *90-te plus. Reflexia vizuálneho umenia na prelome 20. a 21. storočia*. Zborník z medzinárodného sympózia

zaoberajúce sa mediálnym umením slovenskej i euro-americkej proveniencie, ktorých vznik iniciovali ponuky zo zahraničia alebo boli napísané na podnety pochádzajúce z interdisciplinárneho prostredia.¹⁰

K pionierskym publikáciám typu antológií, pozostávajúcim z výberu zahraničných textov o umení médií, možno zaradiť aj knihu autorky tohto textu nazvanú

*V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry.*¹¹

O tom, že si k mediálnemu umeniu, založenému na pokročilých technológiách, nachádza prirodzenú cestu aj najmladšia generácia teoretikov a kritikov umenia, svedčí aj diplomová práca Michaely Sečanskej na tému *Elektronické umenie na Slovensku po roku 1990*.¹²

Ďalšou kategóriou patriacou do tejto oblasti, ktorá nadobúda čoraz väčší význam, sa stáva hľadanie súvislostí medzi avantgardným, experimentálnym filmom a videom. Venujú jej pozornosť niektorí slovenskí bádatelia, filmoví teoretici a kritici, ako napríklad Václav Macek, Jozef Macko a Ján Adamove.¹³

Jedným z podnetných výstavných projektov a zaujímavých príspevkov k výskumu technických obrazov, umenia médií a vizuálnej kultúry bol aj cyklus výstav s názvom *Vizuálne interakcie*, zameraný na fotografiu, film a video. Prezentoval

Slovenskej sekcie AICA a Združenia teoretikov súčasného výtvarného umenia, Bratislava 2003, s. 70 – 82; Rusnáková, Katarína: Identita, telo a telesnosť vo výbere zo súčasnej videotvorby pedagógov, absolventov a študentov VŠVU. Prednáška odznela na medzinárodnom sympóziu Videoportál 03 na VŠVU v Bratislave a bola publikovaná v časopise *Profil*, roč. 11, 2004, č. 3, s. 72 – 85.

¹⁰ Rusnáková, Katarína: The Correlation of Image and Text in Contemporary Media Art. In: *Human Affairs. A Postdisciplinary Journal for Humanities & Social Sciences*. Slovak Academy of Sciences, Volume 15, Number 1, June 2005, p. 35 – 44; Rusnáková, Katarína: Contemporary Art in Slovakia. In: *Positioning. In the New Reality of Europe: Art from Poland, the Czech Republic, Slovakia and Hungary*. Okamura, Keiko – Yabumae, Tomoko (eds.). Osaka – Hiroshima – Tokyo: The National Museum of Art – Hiroshima City Museum of Contemporary Art – Museum of Contemporary Art, 2005, p. 114 – 123.

¹¹ Rusnáková, Katarína: *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, oddelená sekcia Atad Press, 2005.

¹² Sečanská, Michaela: *Elektronické umenie na Slovensku po roku 1990*. Trnavská univerzita v Trnave, Fakulta humanistiky, Katedra dejín umenia a kultúry, diplomová práca (školička doc. Zora Rušinová, PhD.).

¹³ Macko, Jozef: Slovak Alternative and Experimental Film. In: *The Middle of Europe. The Festival of avantgarde films and video art from Austria, Czecho-Slovakia, Hungary and Poland*. Warsaw, 1991; Macko, Jozef: *Slovak Alternative and Experimental Film*, MovEast, Hungarian Film Institute, 1992; Macko, Jozef: Začiatky filmovej avantgardy a experimentu. In: *Dejiny slovenskej kinematografie*. Macek, Václav – Paštéková, Jelena. Martin: Osveta, 1997, s. 280 – 283; Macko, Jozef: Experimentálny film. In: *tamtiež*, s. 456 – 462; Macko, Jozef: Slovenský alternatívny a experimentálny film. In: *Slovenské vizuálne umenie 1970 – 1985*. Hrabušický, Aurel (autor a editor). Bratislava: Slovenská národná galéria, 2002, s. 217 – 220; Adamove, Ján: Žitý chaos alebo kapitoly o slovenskom experimentálnom filme. In: *Almanach 98. Texty o filme... filozofii... hudbe... výtvarnom umení*. Mitášová, Monika (ed.). Bratislava: SCCAN, 1999, s. 21 – 35; Adamove, Ján: *O súcit maľte, dovoľte mi byť iným*. Výskumná úloha na Katedre filmovej vedy, Filmová a televízna fakulta VŠMU v Bratislave, 2002, 123 strán, nepublikovaný text.

umelcov rôznych generácií reagujúcich na aktuálne spoločenské fenomény a realizoval sa v Open Gallery v Bratislave (2003)¹⁴ v koncepcii Petry Hanákovovej, Martina Kaňucha a Jany Oravcovej.

Sústavné prehĺbovanie poznania, spresňovanie metodologických prístupov a ustavičný proces opätovného definovania interpretačných modelov mediálneho umenia nazeraných z rôznych perspektív robí z tejto interdisciplinárnej oblasti umenia živú problematiku, ktorá sa nachádza v permanentnom diskurze. Pre tieto výkladové modely platí, že sa vyznačujú podobnou fluidnosťou a premenlivosťou, ktoré sú typické pre samotné umenie médií.

Spôsoby interpretácie mediálneho umenia sa odkláňajú od modelu chronologického lineárneho výkladu dejín smerom k širšiemu a komplexnejšiemu postihnútiu rôznorodých problémov a odborných otázok tejto špecifickej disciplíny. Predmetom teoretického skúmania mediálneho umenia je postihnúť, na akých princípoch funguje, aké je jeho miesto v kontexte vizuálneho umenia a vizuálnej kultúry, kde sa pozornosť venuje koreláciám vysokého umenia a masovej kultúry spolu so skúmaním fenoménu vizuality a rovnako sa zaoberá vzťahom publika k mediálnemu umeniu, vrátane vnímania a spätnej väzby diváka. Ten sa mení z pasívneho pozorovateľa na aktívneho vnímateľa, účastníka percepcie mediálnych diel založených na čase a imateriálnom pohyblivom obraze, v mnohých prípadoch koncipovaných na báze interaktivity, pričom vnímateľ sa stáva spolutvorcom a nevyhnutnou podmienkou fungovania takto realizovaných prác. Nezanedbateľné sú aj otázky súvisiace s technologickou stránkou diel, ktoré vytvárajú akési implicitné dejiny technológie, závislé nielen od tvorivej koncepcie výtvarníka, ale aj od príslušnej úrovne progresívnych technológií, vrátane ich finančnej dostupnosti.

Odborná terminológia a niektoré teoretické otázky mediálneho umenia

Čo sa týka odbornej terminológie mediálneho umenia, je zjavné, že sa takisto vyznačuje premenlivosťou a otvorenosťou, ktorá sa vzťahuje na jeho jednotlivé prejavy, charakteristické procesuálnou povahou. V súvislosti s tým treba povedať,

¹⁴ V koncepcii Jany Oravcovej, ktorá bola zároveň aj kurátorkou tohto cyklu spolu s Petrou Hanákovou a Martinom Kaňuchom, sa uskutočnili v Open Gallery v Bratislave štyri výstavy: *Mam a klam, Privat Frei, Glokality a Dupla*. K výstavám vyšiel v roku 2004 katalóg, ktorého vydavateľom bola Nadácia – Centrum súčasného umenia v Bratislave s textami kurátorov výstavy – Petry Hanákovovej, Martina Kaňucha a Jany Oravcovej.

že pri používaní strešného pojmu, ktorý pomenúva túto umeleckú disciplínu jedným kľúčovým slovom, nevládne jednoznačnosť a zhoda, práve naopak. V cudzojazyčnej literatúre sa môžeme stretnúť s pojmami, ako sú elektronické umenie, elektronická kultúra, rovnako ako aj digitálne umenie, nové médiá, mediálne umenie či umenie médií. Musíme si však uvedomiť, že do takého rôznorodého terénu, akým je umenie médií, patrí napríklad aj videoumenie so svojou štyridsaťročnou históriou, ktoré sotva môžeme nazvať novým médiom. Adjektívum nový má totiž vždy iba krátkodobú platnosť, rýchlo sa vyžije a stáva sa vágnym, prázdnyim pojmom. Ak budeme argumentovať tým, že novými médiami sú tie mediálne prejavy, ktoré sú založené na najnovších digitálnych technológiách, ako interaktívne digitálne inštalácie, internetové umenie, softvérové umenie a podobne, zrejme len ťažko nadobudneme istotu, že po určitom čase sa tieto druhy umenia médií neocitnú v situácii analogickej prípadu videoumenia. Jedným zo signifikantných znakov mediálneho umenia je, že je generatívne – ustavične plodí nové formy a modifikácie v závislosti od napredujúcich inovácií a pokroku v nových technológiách, ktoré budú mať vždy vplyv na status, obsah, formu a terminológiu mediálnych diel. Aby to však nebolo také jednoznačné, treba tiež povedať, že tak ako neplatí jednoduché chápanie progresu v duchu lineárnej krivky smerujúcej od nižších vývojových štádií rozvoja technológií k vyšším štádiám, takisto sotva možno vziať túto maticu na pohyb mediálneho umenia, predstavujúceho rizomatickú štruktúru implicitne zahŕňajúcu veľkú dávku chaosu, ktorá sa vymyká imanentnej logike vývinu vizuálnych foriem. Tento argument podobne slúži na to, aby sme poukázali na fakt, že napriek tomu, že video ako jeden z najstarších druhov mediálneho umenia, ktoré existovalo najskôr v analógovej forme, sa vďaka digitálnym kamerám a postprodukčným prácam využívajúcim počítač a súčasné softvéry pohotovo revitalizovalo. Vďaka inovatívnym praktikám, ktoré umožňujú pokročilé digitálne technológie, sa videoumenie opäť stalo aktuálnym „novým“ médiom.

Na výstavách, v stálych expozíciách múzeí umenia alebo na festivaloch sa však stretávame rovnako so starým, analógovým videoumením, ktoré niektorí historici a teoretici médií vykazujú do sféry archeológie médií, ako aj s aktuálnymi typmi digitálnych videí, videoinštalácií a videofilmov.

Na dôkaz spomínaného tvrdenia o nejednotnosti odbornej terminológie týkajúcej sa mediálneho umenia uvediem pár príkladov z viacerých relevantných publikácií zo zahraničnej i domácej literatúry.

Nemecký historik a teoretik umenia Hans Belting sa vo svojej „revizionistickej“ knihe *Konec dějin umění* pozerá na príbeh moderného a súčasného umenia 20. storočia z perspektívy nových dejín umenia a neguje ich domnelý univerzalizmus, ktorý ako výkladový model dlhý čas presadzovala väčšina západných umenovedcov. Poukazuje na to, že stratil svoju platnosť, ak niekedy

vôbec platil, pričom aktuálnym pojmom definujúcim situáciu po zmene paradigmy (od moderny k postmoderne) je post-histoire – pojem, ktorý uviedol na začiatku 60. rokov 20. storočia nemecký filozof, sociológ a antropológ Arnold Gehlen. Hovorí o tom, že už neexistuje imanentný vývoj umenia, že s logickými dejinami umenia je koniec, a čo prichádza po nich, už vlastne existuje: synkretizmus zmätku všetkých štýlov a možností post-histoire.¹

Termín posthistoria sa stal frekventovaným aj v teoretických prácach Viléma Flussera, profesora filozofie vedy a teórie komunikácie českého pôvodu, ktorý celý svoj profesionálny život zasvätil filozofii jazyka a vedy, výpočtovej technike, komunikácii, umeleckej tvorbe a vplyvu modernej technológie na ľudí. Stal sa známy aj vyhlásením, že vek písma nahradil vek digitálnych obrazov. Vychádzal z multimediálnych možností rozvíjajúcich sa počítačových technológií, ktoré vytvárajú digitalizovaný svet zdaní. Tento, svojho druhu „virtuálny svet“ už nie je rozoznateľný od bezprostredných prístupov ku skutočnosti, čo spôsobuje problém rozlišovania medzi zdaním (fikciou) a realitou, čo musí mať prirodzené, rozhodujúce účinky na umenie.² Flusser hovorí o všetkých technických obrazoch – fotografiách, filmoch, televízií, videách a počítačových obrazoch – že sú to fiktívne plochy, zložené z bodových prvkov vytvárajúcich zrnitú štruktúru.

Vráťme sa však k Beltingovi, ktorý v kapitole spomínanej knihy *Konec dějin umění*, venovanej neklasickým prejavom umenia, ako sú video, jeho typologické varianty a technické obrazové médiá, nazvanej Dejiny médií a dejiny umenia, píše o mediálnom umení, ktoré podľa neho predstavuje najpokročilejší variant mediálnej kritiky, hoci napriek tomu dodnes nie je priradené k žiadnej teoretickej disciplíne. Veda o umení sa však už pomerne dlho zaoberá otázkami médií, aj keď to nedáva najavo vehementne, skôr ostýchavo. Teória médií sa zaoberá otázkami techniky a komunikácie, ako funguje komunikácia, kde príjemca správy je vydaný napospas všadeprítomnej obrazovke, ktorá vytvára fantóm absolútnej prítomnosti: anonymnej prítomnosti sveta, a nie prítomnosti rozprávača.³

Sugescia média, ktorého účel sa napína v informácii a zábave, spočíva v tom, že dáva zmiznúť priestoru a času, pričom v divákovi vzbudzuje ilúziu, že dianie prežíva tu a teraz, a nie na obrazovke.⁴ Tvorcovia mediálneho umenia sa však podľa Beltinga vo svojich inštaláciách pokúšajú navrátiť divákovi priestor, ktorý

¹ Belting, Hans: *Konec dějin umění*, Praha: Mladá fronta, 2000 (München 1995), s. 204.

² Liesmann, Konrad Paul: *Filozofie moderního umění*. Olomouc: Votobia, 2000 (Wien, 1993), s. 114 – 115. K problematike technických obrazov, ktorými sú fotografia, film a mediálne (digitálne umenie) ďalej pozri publikácie vydané v Čechách a na Slovensku – Flusser, Vilém: *Moc obrazu. Výbor filosofických textů z 80. a 90. let*. In: *Výtvarné umění*, 1996, č. 3 – 4; *Do universa technických obrazů*, Praha: OSVU, 2001 (Göttingen, 1985); *Komunikológia*. Bratislava: Mediálny inštitút, 2002.

³ Odkaz v pozn. 1; s. 178.

⁴ Odkaz v pozn. 1; s. 179.

strátiť pred obrazovkou. Ide o priestor orientácie a prežívania, v ktorom sa divákovi ponúka, aby sa stal aktívnym publikom. Belting vyslovuje domnienku, že avantgarda mediálneho umenia dnes zbavuje funkčnosti vlastné médium, aby ho urobila schopným umenia. To znamená, že kladie otvorené otázky, pripúšťa neistoty a rýchly konzum nahrádza pomalým symbolickým chápaním.⁵ Pokiaľ ide o technické obrazové médiá, namiesto je aj Beltingov odkaz na nemeckého literáta Waltera Benjamina, ktorý už v roku 1936 v známej eseji *Umelecké dielo v epoche svojej technickej reprodukovateľnosti* s citom predvídavého prognostika napísal, že fotografia a film sú modernému veku primeranejšie než maliarstvo, ktoré – ako sa zdá – je ešte infikované aurou niekdajšej náboženskej platnosti.⁶ Od tých čias však kino už predbehla televízia a čoraz väčšej expanzii a užívateľskej obľube sa teší internet, masovo sa rozširujúci od polovice 90. rokov minulého storočia. Tieto médiá generujú nespočetné množstvo obrazov podieľajúcich sa na tvorbe súčasnej vizuálnej kultúry, ktoré sa infiltrujú vo vizuálnom umení tým spôsobom, že umelci si aropriujú z ich obrazového registra a ikonoféry rozmanité vizuálne štruktúry a umelecké stratégie, tak ako si, naopak, požičiavajú z oblasti dejín umenia isté témy, motívy a stratégie tvorcovia špecifických produktov, patriacich do pluralistického terénu vizuálnej kultúry. Orientácia na kultúru každodennosti, presadzovaná od 60. rokov minulého storočia, súčasne prispieva k intenzívnemu stieraniu hraníc medzi vysokým a nízkym umením. V kapitole Čas v mediálnom umení a čas dejín sa Hans Belting zamýšľa nad problémom integrácie videa a inštalácie do odborných diskurzov a nad otázkami ich kanonizovania v rámci dejín umenia. Argumentuje potrebou myšlienkového modelu „dejín umenia“ aplikovaného na mediálne umenie, pričom sa venuje výkladu umeleckých prístupov kľúčových protagonistov videoumenia, ako sú Nam June Paik, Bill Viola a Gary Hill.⁷

Michael Bielicky, umelec, pedagóg a teoretik umenia médií českého pôvodu (do roku 1991 žil v USA a Nemecku, kde bol asistentom Nam June Paika na Akadémii umení v Düsseldorfe) tvrdí, že s ohľadom na možnosti najnovších digitálnych techník by bolo namiesto nahradíť dosiaľ používaný vágny termín „nové médiá“ pojmom „instabilné médiá“, pričom vo svojich teoretických príspevkoch používa aj označenie mediálne umenie.⁸

Konzekventný prístup pri používaní terminológie uplatňuje Hans-Peter Schwartz v publikácii *Media – Art – History*, ktorá bola vydaná pri príležitosti otvorenia Múzea médií (Zentrum für Kunst und Media – ZKM) v Karlsruhe v roku 1997.

⁵ Odkaz v pozn. 1, s. 179.

⁶ Odkaz v pozn. 1, s. 180. Pozri ďalej Benjamin, Walter: *Illuminácie*. Bratislava: Kalligram, 1999.

⁷ Odkaz v pozn. 1, s. 93 – 109.

⁸ Bielicky, Michael: Praha – nová média – Akademie výtvarných umění. In: *Orbis Fictus. Nová média v súčasnom umení*. Praha: Sorosovo centrum súčasného umění, 1995, s. 160.

V teoretickej časti publikácie sa autor zaoberá médiami, umením a históriou, kde sa adjektívum „mediálny“ opakuje v piatich diskurzoch, venovaných špecifickým oblastiam výskumu tejto problematiky, ako sú: mediálne múzeá, mediálne siete, mediálne hry, mediálna technológia, mediálny priestor a mediálne pohľady. V texte sa vyskytujú tiež pojmy ako elektronické obrazové médiá a sporadicky v ňom narazíme aj na pomenovanie nové médiá.⁹

O podstatných zmenách, ktoré sa odohrali vo filme a mediálnom umení po roku 1960, píše John G. Hanhardt vo svojom príspevku *The Media Arts and the Museum: Reflections on a History, 1963 – 1973*, publikovanom v knihe *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*.¹⁰ Jeho témou sú video, film a multimédiá v kontexte verejných a súkromných zbierok spolu s dôrazom na nevyhnutnosť zachovania histórie mediálneho umenia, pričom Hanhardt používa v tomto rámci so zjavnou samozrejmosťou pojem mediálne umenie.

Na rozdiel od neho Michael Rush v knihe *New Media in Late 20th-Century Art*, syntetizujúcej zo súčasnej perspektívy poznanie o mediálnom umení, v ktorej mapuje jeho históriu od avantgardného filmu cez jednotlivé typy videoumenia, digitálnu fotografiu až po umenie na sieti, digitálne interaktívne umenia a virtuálnu realitu, pričom sem zaraďuje aj umenie performancie, používa na označenie týchto umeleckých kategórií sumárny pojem nové médiá.¹¹ Podobne ako Lev Manovich, ktorý sa vo svojej teoreticky koncipovanej publikácii *The Language of New Media*¹² sústreďuje na otázky súvisiace s teóriou a históriou mediálneho umenia a s hľadaním paralel medzi starými médiami (fotografia, film, televízia) a novými médiami (diela založené na práci s počítačom) v rámci audiovizuálnej kultúry. Na pomenovanie týchto kategórií umenia tiež uprednostňuje pojem nové médiá. Manovich ďalej určuje päť kľúčových princípov umenia médií, medzi ktoré patria: numerická reprezentácia, modulácia, automatizácia, variabilita a kultúrne transkódovanie.¹³

K uvedeným publikáciám možno zaradiť aj knihu Marka B. N. Hansena *New Philosophy for New Media*¹⁴ z roku 2004, v ktorej skúma problémy novej fenomenológie a rozvíja ich v dialógu s dielami Waltera Benjamina, Henriho

⁹ Schwartz, Hans-Peter: *Media – Art – History*. Karlsruhe – Munich – New York: ZKM/Center for Art and Media – Prestel, 1997.

¹⁰ Hanhardt, John G.: *The Media Arts and the Museum: Reflections on a History, 1963 – 1973*. In: *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*. Corzo, Miguel Angel (ed.). Los Angeles: The Getty Conservation Institute, 1999, s. 95 – 100.

¹¹ Rush, Michael: *New Media in Late 20th-Century Art*. London – New York: Thames & Hudson Ltd., 1999.

¹² Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2000.

¹³ Odkaz v pozn. 12, s. 20.

¹⁴ Hansen, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2004.

Bergsona a Gillesa Deleuzeho. Zdôrazňuje tu rolu pôsobiacich proprioceptívnych¹⁵ a taktilných (hmatových) dimenzií zážitkov tela pri konštituovaní priestoru a pri rozšírení vizuálneho média. Hansen považuje telo v materiálnom zmysle za niečo, čo pôsobí ako spoluprocessor (spoluspracovateľ) digitálnej informácie. Digitálny vek a fenomén digitalizácie tento autor chápe ako demarkačný posun v korelácii dvoch kľúčových terminov: média a tela. Podľa neho, tak ako médiá strácajú na jednej strane svoju materiálnu špecifickosť, na druhej strane získava telo prominentnejšiu funkciu ako selektívny procesor informácií. Je pritom zjavné, že selekcia sa stáva oveľa dôležitejšou vo vzťahu k novým médiám (zvlášť v mediálnom umení), než to bolo v kontexte bergsonovského sveta obrazov.¹⁶

S týmito názormi súhlasí aj Peter Lunenfeld, ktorý vo svojej knihe *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*¹⁷ (Zapadnúť do siete. Sprievodca digitálnym umením, médiami a kultúrou) píše o praktikách digitálnej dialektiky, čerpajúcej z dejín médií založených na oku smerom k formovaniu prítomnosti. Účelom je však oscilovať medzi rôznymi časmi bez toho, aby sme v teoretizovaní médií uprednostňovali minulosť, súčasnosť alebo budúcnosť. Aby podčiarkol význam hypertextu, prichádza s metaforou Alfanumerického Fénixa, skúmajúc presun zo stabilnej Gutenbergovej galaxie tlače do ríše nelineárneho písania a čítania. V súvislosti s aplikáciou techník digitálneho zobrazovania poukazuje na fenomenologický význam bytia v umeleckom diele, ktorého hlavným komponentom je prítomné diváckovo telo v popredí, pripravené na interakciu s dielom.¹⁸

V prípade ďalších dvoch titulov venovaných špecifickým formám mediálneho umenia – *Digital Art*¹⁹ Christiane Paulovej z roku 2003 a *Internet Art*²⁰ Rachel Greenovej – treba zdôrazniť, že obe autorky používajú v textoch svojich kníh o digitálnom a internetovom umení súbežne aj pojem nové médiá, hoci relativizujú význam a zmysel tohto označenia, ktoré podľa nich už dnes stratilo aktuálnu platnosť.

S kategóriami ako multimédiá, estetika umenia multimédií, multimediálne a mediálne umenie narába vo svojich teoretických textoch a publikáciách

¹⁵ Proprioceptívny – vzťahujúci sa na proprioceptu, čo je prijímanie vnútorných podnetov v organizme pomocou proprioceptorov; spätná signalizácia o polohe častí tela, najmä zo svalov, šliach a podobne. Šaling, Samo – Šalingová-Ivanová, Mária – Maníková, Zuzana: *Veľký slovník cudzích slov*. Bratislava – Veľký Šariš, 1997, s. 984.

¹⁶ Odkaz v pozn. 13, s. 22.

¹⁷ Lunenfeld, Peter: *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media and Cultures*. Massachusetts: The MIT Press, 2000.

¹⁸ Odkaz v pozn. 17, nestránkované.

¹⁹ Paul, Christiane: *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.

²⁰ Green, Rachel: *Internet Art*. London: Thames & Hudson, 2004.

Ryszard W. Kluszczyński, poľský výtvarný teoretik, kritik a kurátor výstav, ktorý sa špecializuje na výskum avantgardného filmu, videoumenia a multimediálnu tvorbu.²¹

Napriek tomu, že aj ja som ešte nedávno používala vo svojich textoch pojem nové médiá, vďaka môjmu trojročnému výskumu tejto problematiky – ktorého jedným z výstupov bolo spracovanie publikácie *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry* (2005)²² –, prikláňam sa (nateraz) na základe štúdia odbornej literatúry k používaniu strešného termínu mediálne umenie, prípadne k pojmu umenie médií. V slovenskom kontexte som sa s týmto pojmom stretla napríklad v názve prednášky Juraja Čarného *Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku*²³, ktorú predniesol na medzinárodnej konferencii Slovenskej a Maďarskej sekcie AICA v Budapešti v roku 2001. Venoval sa v nej mladej generácii výtvarníkov na Slovensku, ktorá sa sústreďuje na tvorbu mediálneho umenia, pričom autor v publikovanom texte prednášky nie je konzekventný pri používaní tohto pomenovania a uplatňuje v ňom aj pojem nové médiá.

Terminologických otázok umenia médií nazeraného zo súčasnej perspektívy, ktorá rešpektuje aktuálny stav poznania v tejto oblasti, sa dotkol aj rozhovor Michala Murina s Miklósom Peternákom, riaditeľom budapeštianskeho Centra pre kultúru a komunikáciu – C3, v časopise *Profil* 4/2000. Rezumuje poznatky vychádzajúce z odbornej literatúry a rovnako z časopiseckej spisby v prospech zhrnujúceho názvu umenie médií s argumentáciou, že predtým používaný termín intermédiá sa neujal a pojmy ako nové médiá, technické obrazy, multimédiá či metamédiá patria k predchádzajúcim vývojovým štádiám odbornej terminológie.²⁴ Analýzou a vyjasnením terminologických nejasností pri používaní pojmov intermédiá a (alebo) multimédiá sa zaoberala vo svojom príspevku v tom istom čísle *Profilu* aj Jana Geržová.²⁵

Na záver tejto state by som sa rada zmienila ešte o jednej dôležitej udalosti, a síce o prvej medzinárodnej konferencii s názvom *Refresh!*, zaoberajúcej sa

²¹ Pozri Kluszczyński, Ryszard: *Konceptuálne umenie – Základy hypermédií, poznámky o digitálnej estetike*. In: *Na križovatke kultúr? Stredná Európa a umenie 20. storočia*. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2002, s. 149 – 155 a ďalej pozri publikácie tohto autora, ako napr. *Film – Video – Multimedia. The Art of Moving Image in the Electronic Age* (1999); *Images on Freedom* (1998); *Avant-Garde. A Theoretical Approach* (1997); *Film – The Art of the Great Art Avant-Garde* (1990).

²² Odkaz v pozn. 11 v predchádzajúcej časti tohto textu *K literatúre*, s. 13.

²³ Čarný, Juraj: *Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku*. In: *Konceptuálne umenie na zlome storočí (Conceptual Art at the Turn of Millenium)*. AICA Section Hungary – Slovak Section AICA, Budapest – Bratislava, 2002, s. 94 – 112.

²⁴ C3. Rozhovor s Miklósom Peternákom (Michal Murin). In: *Profil*, roč. 7, 2000, č. 4, s. 63.

²⁵ Geržová, Jana: *Intermédiá a (alebo) multimédiá?* In: *Profil*, roč. 7, 2000, č. 4, s. 64 – 65.

históriou mediálneho umenia, vedy a technológie v rámci interdisciplinárnych a interkultúrnych kontextov dejín umenia, ktorá sa uskutočnila v Kanade na začiatku októbra 2005 v The Banff Centre. Tento projekt histórie mediálneho umenia ponúka bázu, ktorá je pokusom o skúmanie a spracovanie evolučných dejín audiovizuálnych médií od laterny magiky po panorámu, fantazmagóriu, film a virtuálne umenie súčasných desaťročí. Je to evolúcia s prerušeniami, prestávkami a okľukami, všetky jej štádiá však vykazujú tesné vzťahy medzi umením, vedou a technológiou.²⁶ Na konferencii *Refresh!* sa diskutovalo o otázkach historiografie, metodológie a o úlohách inštitúcií mediálneho umenia, ktorého čítanie a dekódovanie sa mení v závislosti od kultúrnych kontextov. Okrem dejín umenia zahŕňa také disciplíny, ako sú dejiny vied a technológií, filmové, zvukové, mediálne, vizuálne a divadelné štúdiá, architektúru, ale napríklad aj vizuálnu psychológiu, ak máme spomenúť len niektoré z diskutovaných oblastí.²⁷ Predmetom diskusií sa stala tiež dokumentácia, zbieranie, archivovanie a ochrana/reštaurovanie mediálneho umenia.

Takže, ako vidno, na tomto poli síce nezačíname celkom od začiatku, ale rozhodne je pred bádateľmi dlhá cesta prehodnocovania a redefinovania celej plejády poznatkov, ktoré sa nazhromaždili takmer za polstoročie v takej – mimoriadnou rozmanitosťou sa vyznačujúcej – interdisciplinárnej oblasti, akou je umenie médií.

Vizuálna kultúra a umenie v dobe neslobody

Len pár rokov pred Pražskou jarou 1968, keď sa v bývalom socialistickom Československu podarilo viac otvoriť okná do sveta a ľudia sa mohli nadýchnuť sviežeho vzduchu slobody, tešiť sa z obojsmerného pohybu myšlienok, inšpirujúcich filozofických prúdov a umeleckých trendov prichádzajúcich zo Západu, boli to hlavne umelci, ktorí pohotovo reagovali na pozitívne liberalizačné pohyby. Išlo o výtvarníkov inklinujúcich k intermediálnym prejavom

²⁶ <http://www.mediaarthistory.org>

²⁷ Konferencia sa dotkla nasledujúcich odborných oblastí: dejiny umenia, antropológia, architektúra, počítačová veda, zberateľstvo, tvorba CD-ROM-ov a DVD-ROM-ov, kurátorstvo, dokumentácia, kyberfeminizmus, etnografia, filmové štúdiá, dejiny vedy, interaktivita, interkulturalizmus, mediálna archeológia, mediálne štúdiá, orientácia múzeí, tvorba muzeálnych expozícií, nanoumenie, performancia, fotografia, popkultúra, výskum súčasnosti, konzervácia, psychológia, robotika, vedecká spisba, sociológia, zvukové štúdiá, supercomputing, vyučovanie, divadlo, videografia a vizuálna kultúra.

a zhodnocujúcich podnety z neodadaizmu a hnutia Fluxus, ako boli Stano Filko a Július Koller. Inšpirácie z nového realizmu a pop-artu vo svojich prácach tvorivo pretavili Alex Mlynárčik a Jana Želibská, ktorá už v tom období integráciu elektrického svetla do svojich environmentov predznamenávala jeden z dôležitých aspektov videoumenia a videoinštalácií – významných kulminačných bodov v jej tvorbe po roku 1989. Navyše, všetci spomínaní výtvarníci, ku ktorým možno ešte priradiť napríklad Petra Bartoša, istou časťou tvorby Ivana Štěpána (predovšetkým jeho testáčnymi environmentmi) alebo Vladimíra Popoviča, mali zároveň skúsenosť s akčným a konceptuálnym umením. Rovnako významné, i keď v slovenskom umení nie veľmi frekventované, bolo aj poučenie vychádzajúce z neokonštruktivismu, kinetického umenia a lumino-dynamizmu v prípade Milana Dobeša, ako aj svetelného, zvukového umenia a op-artu, kde medzi najúspešnejších tvorcov patrili Ivan Štěpán a Miloš Urbásek. Z tohto hľadiska výnimočná bola exteriérová výstava neklasických objektov, akčných prejavov a multimediálneho umenia *Polymúzický priestor I. Svetlo, zvuk, hudba* (1970) v Piešťanoch, koncepcne pripravená kurátorom Luborom Károm. Jej základnou ideou bolo na jednej strane podnietiť nové vnímanie času a priestoru a na druhej strane podporiť žárový synkretizmus, čiže prelínanie výtvarných druhov, foriem a disciplín inklinujúcich k multimediálnosti. V rámci nej zaujal hlavne veľkoryso komplexne riešený multimediálny pavilón Ivana Štěpána, nazvaný *Optipolytón I – Testačný priestor*, pôsobiaci na vnímateľov synchronizáciou vizuálno-akustických elementov.

K šíreniu aktuálnych informácií a poznania prispel aj nový fenomén: televízia. Pravidelné televízne vysielanie v Československu sa začalo v roku 1953 najskôr z Prahy a o tri roky neskôr, v roku 1956, sa začalo vysielat z televízneho štúdia v Bratislave. Televízia ako ďalší z radu masovokomunikačných prostriedkov prinášala informácie a spravodajstvo z domova i zo sveta (s rôznou dávkou ideologickej manipulácie a cenzúry), sprostredkovala poznanie a zábavu. Hoci televízna grafika a reklama mali pre svoju vizuálnu chudobu a nedôvtipnosť od západnej dosť ďaleko, nedá sa poprieť, že zaujímavou formou boli spracované niektoré populárne piesne. Možno ich (s istým zveličením) považovať za predchodcov neskorších videoklipov, ktorých boom v globálnom meradle nastal vďaka hudobnej stanici MTV v 80. rokoch. Televízne vysielanie uviedlo na scénu popmusic zahraničné a domáce hudobné skupiny populárnej hudby, ožil kult hviezd, a to tak hudobných, ako aj filmových, priestor ovládla beatlemánia, ktorá sprevádzala sexuálnu revolúciu a hnutie hippies alebo power flower, rýchlo sa ujala móda minisukní a džínsov, na dezénach šiat ovplyvnených minimalizmom sa uplatňovali opartové vzory, čo spoluvytváralo uvoľnený životný štýl mladých ľudí. Pozoruhodným faktom tiež je, že Bratislavu v roku 1965 navštívil beatnícky básnik Allen Ginsberg, kde strávil dva dni a stretol sa s výtvarníkom Vladimírom

Popovičom a s básnikmi Ivanom Štrpkom a Petrom Repkom. Vo veľkých mestách na Slovensku i v Čechách bol v rokoch 1968 – 1969 dokonca povolený striptíz, do kín prenikalo viac amerických a západných filmov. Masové rozšírenie televízie na Západe od polovice 50. rokov minulého storočia nadobudlo nebyvalé rozmery spolu s dynamickým rozvojom progresívnych technológií. Je zjavné, že oba tieto fenomény sa výraznou mierou podieľajú na premene vnímania sveta, ktorý sa v dobe enormného vplyvu médií – zvlášť televízie – na každodenný život miliónov ľudí stal „globálnou dedinou“, ako tento jav už v roku 1965 charakterizoval Marshall McLuhan v knihe *Understanding Media: the Extensions of Man*.¹ Vieme, že povaha televízie, ako aj ďalších technologických vynálezov je v zásade ambivalentná. Napriek tomu, že majú celý rad pozitívnych vlastností, rovnako sa môžu stať nástrojom na zneužívanie a manipuláciu myslenia ľudí, tak v západoeurópskych, ako aj vo východoeurópskych štátoch. Preto umelci všade na svete – a najúčinnejšie varí mediálni umelci – prejavujú pomerne veľký záujem o túto ikonostéru a podrobujú vo svojich dielach televíziu a jej sofistikované praktiky cenzúry a rozmanité formy inštitucionálnej moci kritickej reflexii.² Jednu zo základných podmienok recepcie televízie divákmi predstavuje spojenie súkromného a verejného – črta, ktorá je nielen vpísaná do štruktúr každodenného života divákov, ale ktorá zároveň tieto štruktúry výrazne mení.³

V šesťdesiatych rokoch 20. storočia vo svete silno rezonovalo aj očarenie z prvého letu do vesmíru, ktorý uskutočnil Jurij Gagarin v roku 1960, a pozornosť ľudí si získali napredujúce vedecké výskumy v oblasti kozmického priestoru, pričom k mimoriadnym udalostiam patrilo pristátie amerických astronautov na Mesiaci v roku 1969. Tieto prevratné vedecké objavy, vynálezy a technický pokrok, ktorých katalyzátormi boli na začiatku 20. storočia objav teórie relativity a kvantovej fyziky, výskumy v oblasti prírodných vied, teória chaosu, fraktálová geometria a podobne, prispeli k rozšíreniu poznania sveta, vrátane sebazpoznania ľudí, a priniesli ďalšie možnosti v oblasti rozvoja informačných a komunikačných technológií.

Hoci u nás všetky tieto procesy prebiehali ťažšie a často sa oneskorovali oproti demokratickým krajinám Západu o niekoľko rokov či desaťročí, chuť po poznaní

¹ Pozri McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw – Hill Book Company, 1965. (McLuhan, Marshall: *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991). K tejto problematike ďalej pozri: McLuhan, Marshall: *Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla*. Brno: Jota, 2000.

² Hickethier, Knut. O dějinách televize jako dějinách sledování. Příklad Německa. Předběžné úvahy. In: *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Szczepanik, Petr (ed.). Praha: Herrmann & synové, s. 485.

³ Odkaz v pozn. 2, s. 489. Hickethier sa tiež zmieňuje o analógiu medzi televíznymi divákmi a veričmi v kostole, modláčimi sa pred oltárom. Začlenenie televízie do rodinného kontextu prekrýva a skrýva jej spojenie s touto tradíciou.

okúsená v liberálnych 60. rokoch minulého storočia sa nedala celkom potlačiť. Predzvesť uvoľnenia politicko-spoločenských pomerov v kultúrnej oblasti akoby signalizovala úspešná prezentácia *Laterny magiky* v Československom pavilóne na Svetovej výstave Expo Brusel '58.⁴ Jej autorom bol vizionársky architekt a scénograf Josef Svoboda, ktorý spolupracoval na vzniku tohto projektu – kde sa uplatňujú tendencie príznačné pre rozšírený film – s režisérskou dvojicou bratov Alfrédom a Emilom Radokovcami. Laterna magika prepájala divadlo s filmovou projekciou a umožňovala synchrónnu akciu herca a filmového obrazu. Pre jej veľký divácky úspech bolo v roku 1959 otvorené divadlo Laterna magika v Prahe, fungujúce dodnes. Náročnejším riešením, v ktorom Svoboda rozpracoval princípy viacnásobných projekcií, bol diapolyekran s názvom *Stvorenie sveta* (1967). Predstavil ho na Svetovej výstave Expo '67 v kanadskom Montreale – bol vytvorený na báze kaleidoskopu a montáže, kde premietacia plocha poskytovala možnosť premietania obrovského počtu – pätnásťtisíc – diapozitívov, ktoré sa projektovali na stodvanásť mobilných kociek, čo podnecovalo u divákov rozličné asociácie a vzbudzovalo v nich metaforické predstavy, ktoré zodpovedali súčasnej mentalite ľudí. V druhom diele, prezentovanom na výstave s názvom *Polyvizia*, okrem svetelných stien a farebných horizontov architekt Svoboda použil aj nový výrazový prostriedok – zrkadlá, čím vznikla sugestívna priestorová kompozícia v pohybe, kde sa konkrétny obraz prelínal v rôznych variáciách s fiktívnym obrazom. Za zmienku tiež stojí, že s divadlom Laterna magika v Prahe v tom čase spolupracoval aj slovenský filmový režisér Juraj Jakubisko.

Nové formy syntézy divadla, filmu, pohybu a vizuálneho umenia sa ako inšpiračné zdroje zrejme podpísali aj na vzniku výnimočných environmentov Stana Filka, ktorým bude venovaný priestor v ďalšej časti textu. Treba ešte pripomenúť, že na Svetovej výstave Expo '67 v Montreale mal premiéru aj *Kinoautomat* Radúza Činčeru, čo bolo prvé interaktívne predstavenie, počas ktorého mohli diváci zasahovať do priebehu deja a ovplyvňovať tak jeho príbeh. Išlo v podstate o zábavný experimentálny film, ktorý v istom zmysle anticipoval rôzne formy digitálneho umenia, založené na interaktivite, ako sú napríklad počítačové hry, expanded cinema (rozšírený film) v digitálnom kontexte alebo onlinové projekty na internete.

V tom období si získava významné miesto aj film, ktorý citlivo reagoval na premeny pozície človeka v meniacej sa spoločenskej klíme a na postihnutie jeho životných postojov spolu so zmenenou senzitivitou.⁵ Objavili sa viaceré

⁴ Pozri Havránek, Vít: *Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat*. In: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.). Karlsruhe – Massachusetts: ZKM / Center for Art and Media – The MIT Press, 2003, s. 102 – 106.

⁵ Prádná, Stanislava – Skapová, Zdena – Cieslar, Jiří: *Démanty všednosti. Český a slovenský film 60. let. Kapitoly o nové vlně*. Praha: Pražská scéna, 2002, s. 7.

pokusy tvorcov, ktorí sa snažili narušovať klasické konvencie filmového rozprávania smerom k autentickejšiemu a vyjadreniu pocitu každodennosti, všednej skutočnosti a banalít, zažívaných prevažne v prostredí mestskej civilizácie. Z pražskej Fakulty múzických umení vyšli v 60. rokoch mnohí vynikajúci slovenskí filmoví režiséri, patriaci k slávnej „novej vlne“ alebo „československému zázraku“, ktorý reprezentovali také osobnosti ako Miloš Forman, Věra Chytilová, Jan Němec, Jiří Menzel, Ivan Passer a ďalší. Medzi jej prvých slovenských protagonistov patril na začiatku 60. rokov Štefan Uher, ku ktorému sa na sklonku dekády pridala trojica filmových režisérov, výrazných predstaviteľov autorských filmov so značnou ambíciou experimentovať na poli krátkych i hraných filmov – Juraj Jakubisko, Elo Havetta a Dušan Hanák, a neskôr Dušan Trančík a Fero Fenič.⁶

Filmová poetika zaznamenala v 60. rokoch značné zmeny – skutočnosť sa rozpadla na nekonečné množstvo fragmentov, jednotná naratívna línia sa začala drobiť na epizódy, osamotené scény, zábery a nový filmový tvar sa zásadne vzdialil kategóriám normatívnej estetiky. Komplikovaným sa nestal iba svet, ktorý obklopoval človeka, ale aj mikrosvet skrytý v jeho vnútri. Filmoví tvorcovia boli ovplyvnení nielen talianskym neorealizmom, ale aj náročnou zložitou subjektívnou perspektívou, čo viedlo k znásobeniu mnohoznačnosti výpovedí. Radikálna premena naratívnej štruktúry filmov sa odohráva na úrovni fabuly, sujetu a štýlu⁷, pričom tieto aspekty pretvorili film na významovo zložito vrstvený celok, ktorý ďaleko presahuje zámer sprostredkovať iba príbeh. Žiaľ, českej a slovenskej kinematografii v rámci tohto európskeho inovačného procesu nebolo dopriate pobudnúť na scéne dlhšie ako päť-šesť rokov, pretože priaznivý vývoj ukončil rok 1968. Šesťdesiate roky znamenali štart modernej podoby filmu – všetko bolo v pohybe a v štádiu rôzneho overovania či experimentovania, a v tomto zmysle bol československý film dynamicky fungujúcim laboratóriom s presvedčivými výsledkami.⁸ Zo zahraničných podnetov pôsobila na filmárov „novej vlny“ na jednej strane subjektívne orientovaná (hlavne francúzska) nová vlna a na druhej strane dokumentarizujúci „film-pravda“, respektíve americká verzia známa ako „priamy film“ a nezávislá „newyorská škola“. Zrejme preto sa v tvarosloví českého a slovenského hraného filmu dá vysledovať kryštalizácia (a prepletanie i ovplyvňovanie) dvoch základných línií či štýlových tendencií: analytickej, „veristickej“, inklinujúcej k nearanžovanému prúdu života, a imaginatívnej, „poetickej“ či „metaforickej“, usilujúcej sa o básnické zovšeobecnenie, model či podobenstvo.⁹

⁶ Pozri Macek, Václav – Paštěková, Jolana: *Dejiny slovenskej kinematografie*. Martin: Osveta, 1997.

⁷ Odkaz v pozn. 5, s. 11.

⁸ Odkaz v pozn. 5, s. 12.

⁹ Svoboda, Jan: *Budoucím historikům aneb Neopakovatelná situace zrodu*. In: odkaz v pozn. 5, s. 327.

Modelovými príkladmi výnimočných diel slovenskej kinematografie s veľkou mierou experimentovania, ktoré vznikli v „zlatých šesťdesiatych rokoch“, sú Jakubiskov film *Vtáčkovia, siroty a blázni* (1969) – fantastická koláž s dadaisticko-surrealistickou poetikou, vyjadrujúca tragiku životného pocitu súčasného človeka trpiaceho osamelosťou uprostred ľudí, a film Elo Havettu *Slávnosť v botanickej záhrade* (1968 – 1969), ktorý režisér komponoval v duchu veľkej karnevalovej teórie, rozvíjajúcej príbeh o potrebe zázraku v ľudskom živote. Autorom výtvarnej koncepcie Havetovho filmu bol maliar a intermediálny umelec Vladimír Popovič (1939) – jeho vizuálne riešenie spočívalo v netradičných intermediálnych prienikoch, prepojených s časovo-priestorovými efektmi a svetelno-obrazovou mágiou tohto filmového diela, ktorého dej umelec obohatil o niekoľko hravých happeningov. Film získal v roku 1970 medzinárodné ocenenie za výtvarnú koncepciu – Striebornú sirénu – v talianskom Sorrente.¹⁰ V súvislosti s Popovičovými tvorivými záujmami, inklinujúcimi k experimentom a novátorským kreatívnym snahám v oblasti filmu a divadla, za pozornosť stoja aj jeho ďalšie aktivity. Tento výtvarník začal ešte ako študent spolupracovať s bábkovým divadlom pri Škole umeleckého priemyslu v Bratislave, ktorú navštevoval v rokoch 1955 – 1959. Návrhy scény a tieňoherné bábkové otvorené jeho imaginácii svet nových, nečakaných podnetov a ovplyvnili aj jeho ďalšie netradičné vnímanie časopriestorových súradníc umeleckých diel. Spomedzi viacerých Popovičových autorských výprav a návrhov bábok určených na tieňohru stojí za zmienku napríklad bábková divadelná hra *Cínový vojačik* (1958), ktorá mala podobu tieňoherného polyekranu. Popovič okrem toho spolu s vtedajšími spolužiakmi (mím Milan Sládek, režiséri Elo Havetta, Juraj Herz a Juraj Jakubisko, výtvarníci Stano Filko, Michal Studený, Peter Bartoš, Jozef Kornucik, Anton Cepka a iní) založil na Suchom mýte v bratislavskej Astorke *Divadlo obrazov* (1958 – 1962). Tieto predstavenia, fungujúce na princípe tieňohry, využívali zapojenie nemateriálneho, svetelného, pohyblivého obrazu kombinovaného s nájdeným objektom, vytvorenou rekvizitou a fotografiou v živom, často spontánne plynúcom a rozvíjajúcom sa toku. V roku 1959 Popovič vytvoril scenár pre inscenáciu Saint-Exupéryho *Malého princa* (spolupráca: Juraj Jakubisko, Elo Havetta, Katarína Šujanová, Svetozár Stračina, Michal Studený a iní), kde navrhol, aby sa manipulovalo s dávkou improvizácie s papierovými rekvizitami, čo pripomínalo japonské divadlo. Zároveň tu išlo o spojenie tieňohry, živých hercov a premietanie grafických obrazov.¹¹

Praktické skúsenosti z divadelných realizácií, predovšetkým kolektívne práce s papierom, so svetelnými obrazovými kolážami a kinetickými objektmi, dovollili

¹⁰ Rusinová, Zora: *Vladimír Popovič*. Bratislava: Slovart, 2002, s. 42.

¹¹ Odkaz v pozn. 10, s. 10.

Popovičovi inšpiratívne využívať princíp nahody ako integrálneho činiteľa umeleckého procesu a otvorili mu cestu k novým výrazovým polohám, blízkym fluxusovým gagom, akčnému prejavu a podobne.¹²

Nádeje vkladané do Pražskej jari boli definitívne zmarené 21. augusta 1968 intervenciou vojsk Varšavskej zmluvy do Československa a potlačením reformného hnutia, ktoré bolo spojené s liberalizáciou a celkovým uvoľnením politickej a kultúrnej atmosféry v spoločnosti, pokúšajúcej sa vymknúť spod ideologického a mocenského diktátu sovietskeho politbyra. Sovietska okupácia znamenala opätovné posilnenie moci pochádzajúcej z Kremľa. Dôsledky porážky Pražskej jari nedali na seba dlho čakať – čoskoro sa spustil proces politických čistiek na všetkých úrovniach spoločnosti a odvolávanie kvalifikovaných ľudí a odborníkov z vedúcich pozícií pre ich názory, ktoré neboli v súlade so straníckou politikou štátu. V umení došlo opäť k zostreniu cenzúry, obnovila sa zase ideologizácia kultúry, čo boli sprievodné javy nastupujúcej normalizácie spoločnosti.¹³

Socialistickú masovú kultúru v období zvýšeného sovietskeho vplyvu a politického dozoru v ČSSR reprezentovala prevažne oficiálna domáca kinematografia, pričom únikom pred realizáciou filmov patriacich do tejto kategórie bolo pre viacerých filmárov nakrúcanie komédií alebo rozprávok. Výnimkou neboli ani filmy niektorých umelcov, ktoré sa ocitli na niekoľko desaťročí v trezore.¹⁴

Podhubie vizuálnej kultúry v tom období dotvárali aj myšlienkovito nenáročné zábavné programy a varieté, ktorých tvorcovia a účinkujúci sa museli vyhnúť humornému glosovaniu politiky, politickej satire, často aj intelektuálnemu humoru. V populárnej hudbe dominoval tzv. stredný prúd, ktorý podporoval priemerný vkus, džez a menšinové formy neboli vítané. Umelci, ktorí sa odmietli identifikovať s obmedzenosťou totalitného režimu a s autokratickými predstaviteľmi jeho establishmentu, sa dobrovoľne postavili mimo oficiálnych štruktúr, čo znamenalo stratu ekonomických výhod, výstavných možností a prezentácie ich diel na verejnosti.

¹² Zora Rusinová vidí v prelínaní jednotlivých sfér umenia v *Divadle obrazov podobnosti* s aktivitami Johna Cagea a jeho rovesníkov na Black Mountain College v Severnej Karolíne, ktoré boli v 50. rokoch živnou pôdou pre zrod akčného umenia a hnutia Fluxus. In: odkaz v pozn. 10, s. 186.

¹³ V decembri 1970 schválil ÚV KSČ dokument *Poučenie z krízového vývoja v strane a spoločnosti po XIII. zjazde KSČ*, ktorý odvtedy doslova slúžil ako záväzný ideologický materiál na usmerňovanie ďalšieho vývinu v ČSSR. V oblasti kultúry vedenie komunistickej strany organizovalo masové previerky, ktorým padlo za obeť okolo 5 000 vedeckých a kultúrnych pracovníkov – boli označení za exponentov pravicových a oportunistických síl. Pozri *Dejinné poučenie*. Kolektív autorov. Ústav marxizmu-leninizmu, Bratislava, 1979. Povestrným sa stal Zjazd Zväzu slovenských výtvarných umelcov, ktorý sa konal 2. novembra 1972. V rezolúcii zjazdu sa otvorene a nekompromisne označujú nositelia deštruktívnych tendencií, ktorí vedome dezorientovali výtvarnú obec a snažili sa posunúť vývin nášho umenia od socialistického realizmu na siepu kofaj formalistického umenia. Pozri zborník *Za socialistické umenie*. Bratislava, 1974, s. 220.

¹⁴ Napríklad filmy Dušana Hanáka *322. Obrazy starého sveta*, *Ja milujem, ty miluješ*.

V roku 1970 sa uskutočnilo prvé televízne vysielanie vo farbe a od roku 1973 sa vysielalo vo farbe pravidelne. Televízne vysielanie ponúkalo dva programy verejnoprávnej televízie, ktorá generovala celú plejádu úspešných hviezd a ikon šoubiznisu v čase normalizácie. V pamäti mnohých z nás sa zafixovali náhradky západných šou v podobe východonemeckého variantu *Ein Kessel Buntes*. Do distribúcie kín sa síce dostávali aj filmy západnej proveniencie, ktoré museli prejsť cenzúrou, v mnohých prípadoch však išlo o nenárodné komédie, detektívky alebo filmy spracúvajúce historickú látku. V polovici 70. rokov vzrástla produkcia televíznych seriálov – viaceré z nich nezaprelli ideologicky motivované námety, ako napríklad *Muž na radnici* či *Okres na severe*. Prvý vykresloval príbeh starostu malého mesta v Čechách a druhý bol portrétom politického funkcionára – tajomníka KSČ, iné popularizovali každodenné problémy ľudí z rôznych oblastí, kam sa viac-menej vždy vtokala nejaká ideologická línia (*Žena za pultom*). Najúspešnejším scenáristom bol Jaroslav Dietl, ktorého seriál *Nemocnica na okraji mesta* si získal divácky úspech aj v zahraničí, najmä v Nemecku a Poľsku, a dočkal sa aj menej úspešného pokračovania v súčasnosti. S istým zjednodušením sa dá povedať, že socialistické seriály boli v podstate obdobou severoamerických mydlových opier ako *Dallas* alebo *Dynasty*, iba s tým rozdielom, že vytvárali (podobne naivnú či infantilnú) realitu, alebo lepšie povedané, nereálnu socialistickej spoločnosti.

Treba tiež podotknúť, že pokrytecká morálka komunizmu potláčala na jednej strane zobrazovanie nahoty, erotiky a sexuality ľudského tela, na druhej strane obmedzovala náboženské slobody a práva veriacich. Podporovala slaboduchý rovnostársky materializmus a konzumný štýl, postrádajúci pluralitu a možnosť voľby. Nehovoriac o tom, že spotrebným predmetom a módnym výrobkom vo väčšine prípadov chýbal kvalitný dizajn. Neexistoval slobodný trh, ponuka a dopyt, absentovali prepracované marketingové stratégie a prosperujúci reklamný priemysel. Okrem toho, že sa produkty elektroniky – videokamery a videoprehrávače – ťažko importovali zo zahraničia, boli na vtedajšie pomery dosť drahé na to, aby si ich výtvarníci mohli kúpiť.

V období perestrojky, pred rokom 1989, veľkú úlohu v socialistických krajinách zohrali satelitné televízie v tom zmysle, že prinášali neskrešené informácie o živote na Západe, rovnako ako aj na Východe, a informovali o revolučných pohyboch v strednej a východnej Európe po páde Berlínskeho múra.

Na záver tejto časti a v kontexte s ňou považujem za užitočné uviesť niekoľko myšlienok americkej manželskej dvojice futuroológov Alvina a Heidi Tofflerovcov z knihy *Nová civilizace. Tretí vlna a její důsledky*. Okrem iného postihli, že dramatický skon štátneho socializmu vo východnej Európe nebol čímsi náhodným, pretože socializmus sa ocitol v konflikte s budúcnosťou. Príčinou

zrušenia socialistických režimov totiž neboli intrigy CIA, kapitalistické obkľúčenie ani ekonomické podviazanie zvonku. Východoeurópske komunistické vlády sa zrútili ako kocky domina, len čo Moskva rozoslala svoje posolstvá, že už v nich nebude udržiavať svoje jednotky, ktoré by ich chránili pred ich vlastným ľudom. Kríza socializmu ako systému v Sovietskom zväze, Číne a v ďalších krajinách mala však hlbšie základy. Tak ako Gutenbergov vynález knihtače v polovici 15. storočia zažal iskru protestantskej reformácie, nástup počítačov a nových komunikačných médií v polovici 20. storočia rozdrvil možnosť Moskvy kontrolovať myslenie v krajinách, ktorým vládla alebo ktoré boli jej vazalmi. Bol to práve kapitalizmus stavajúci na počítačoch, nie tlejúci socializmus, ktorý dokázal to, čo marxisti nazývali „kvalitatívny krok“ vpred. Zároveň s tým, ako v krajinách s high-tech prebiehala skutočná revolúcia, stávali sa socialistické štáty v skutočnosti hlboko reakčným blokom, vedeným starcami nasiaknutými ideológiou 19. storočia. Gorbačov bol prvý sovietsky vodca, ktorý si tento dejinný fakt uvedomil.¹⁵ Vo svojom prejave v roku 1989, zhruba tridsať rokov potom, čo sa v Spojených štátoch začal črtat nový systém vytvárania bohatstva, Gorbačov vyhlásil: „Boli sme skoro poslední, kto pochopil, že vo veku informatiky tým najnákladnejším aktívom je poznanie.“¹⁶ Väčšina bohatstva je totiž dnes nehmotná. Je ním poznanie, ktoré môžu užívať mnohí ľudia zároveň, aby z neho vytvárali bohatstvo a produkovali čoraz viac vedomostí.¹⁷ Tak ako v minulej ekonomike druhej vlny boli hlavnými výrobnými faktormi pôda, práca, suroviny a kapitál, dnes je ústredným zdrojom ekonomiky tretej vlny [od 60. rokov] poznanie – vymedzené tak široko, aby zahŕňalo dáta, informácie, obrazy, symboly, kultúru, filozofiu a hodnoty.¹⁸ Hoci cesty a diaľnice sú nevyhnutné, predsa len zostávajú súčasťou infraštruktúry druhej vlny, kým digitálne siete sú akýmsi srdcom infraštruktúry tretej vlny. Jej primárna surovina je v skutočnosti „soft“, čiže nehmotná.¹⁹

¹⁵ Toffler, Alvin – Tofflerová, Heidi: *Nová civilizácia, Tretí vlna a její dôsledky*. Praha: Dokořan, 2001, s. 59 – 60.

¹⁶ „...socialistické výrobné vzťahy' znemožňovali socialistickým krajinám, aby získali výhody nového systému vytvárania bohatstva, ktorý je založený na počítačoch, komunikácii a predovšetkým na otvorenom informovaní. Zásadným zlyhaním veľkého štátneho socialistického experimentu 20. storočia boli v skutočnosti práve zastarané predstavy o poznaní“. In: odkaz v pozn. 15, s. 60.

¹⁷ Odkaz v pozn. 15, s. 64 – 65.

¹⁸ Odkaz v pozn. 15, s. 38.

¹⁹ Odkaz v pozn. 15, s. 68 – 71. V súvisi s uvedeným treba doplniť, že sektor tretej vlny zahŕňa viac než počítačové a elektronické firmy a rozbiehajúce sa podniky založené na biotechnológii. Pokročilé informáciami riadené prevádzky sú súčasťou všetkých ostatných odvetví. Zahŕňa ďalšie oblasti, ktoré sú prestúpené informačnými službami, ako sú financie, softvér, zábava, médiá, nové komunikácie, lekárské služby, poradenstvo, výcvik a vzdelávanie. Stručne povedané: zahŕňa akékoľvek odvetvia založené na väčšom podiele duševnej práce než manuálnej. Tamže, s. 76.



II. Prehľad videoumenia na Slovensku

Vznik a rozvoj videoumenia na Slovensku je v porovnaní s jeho kontinuálnym vývojom na Západe omnoho komplikovanejší a nejednoznačnejší, keďže video si hľadalo v nepriaznivých politicko-spoločenských podmienkach nielen vlastnú tvár a špecifický výraz, ale súbežne si muselo trpezlivo prekliešať cestu k svojmu akceptovaniu aj na scéne súdobého vizuálneho umenia. Tento formotvorný proces, uskutočňujúci sa v kultúrnohistorickom kontexte bývalého Československa, podmieňoval jeden z rozhodujúcich faktorov, ktorým bol totalitný politický režim so všetkými jeho ideologickými obmedzeniami a nevýhodami, vrátane nepriaznivej ekonomickej a sociálnej situácie. Napriek týmto nie príliš prajným podmienkam, ktoré navyše sprevádzali problémy s finančne nedostupnou vyspelou technológiou, začali sa predsa len okolo polovice 60. rokov 20. storočia vytvárať aj na Slovensku predpoklady pre vznik rozmanitých spôsobov tvorby pohyblivých obrazov so zmyslom pre experiment. Najskôr sa tieto pohyby odohrávali v kontexte filmového umenia, zvlášť v oblasti krátkometrážnych filmov, čo súviselo s produkciou tvorcov „novej vlny“. Možno teda povedať, že jedným z inšpiračných zdrojov, ktoré mali vplyv na vývoj videoumenia, konkrétne na jeho základnú formu – autonómnou videopásku, stáva sa avantgardný a experimentálny film 60. rokov.¹ Z hľadiska filmovej typológie to znamená, že na jednom póle stojí abstraktný alebo dokumentárny film, nazývaný tiež *cinéma vérité*, a na druhom póle sa nachádza *expanded cinema* – rozšírený film, ktorý sa vyznačuje tým, že je koncipovaný *in situ* – filmová projekcia je integrovaná do environmentu alebo tvorí súčasť performancie. *Expanded cinema* možno považovať za predchodcu neskorších videoinštalácií.

Z pohľadu historického vývoja avantgardných filmov vo svetovom kontexte – pokiaľ ide o prvú polovicu 20. storočia – musíme, žiaľ, konštatovať, že Slovensko sa nemôže pochváliť osobnosťou porovnateľnou s takými predstaviteľmi filmovej avantgardy, ako boli napríklad Viking Eggeling, Hans Richter, László Moholy-

¹ Pojem avantgardný film je paralelnou iných modernistických hnutí, ako sú kubizmus, expresionizmus, dadaizmus, surrealizmus, konštruktivizmus a futurizmus. Pojem 1. avantgarda sa viaže s pohybmi na európskej a americkej scéne v prvej tretine 20. storočia, parodujúcimi hollywoodske stereotypy, po druhej svetovej vojne sa sformovala 2. povojnová avantgarda a 3. avantgarda pokračuje vo výbojoch európskej a americkej predvojnovéj avantgardy, pričom je ovplyvnená takými smermi vo výtvarnom umení, ako sú pop-art, op-art, kinetizmus. V podstate sa s termínom avantgardný film prekrývajú aj iné názvy, chápané takmer ako synonymá: undergroundový, experimentálny, alternatívny, rozšírený, osobný film, nový naratív. Hanhardt, John G.: *The Cinematic Avant-garde*. In: *The Worlds of Nam June Paik*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation, 2000, s. 82. Pozri tiež knihu o nových formách filmu – Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970.

-Nagy, Oskar Fischinger, Man Ray, Len Lye alebo René Clair, pretože vtedajšie politické, ekonomické a spoločensko-kultúrne podmienky Slovenska – po skončení prvej svetovej vojny a po rozpade rakúsko-uhorskej monarchie v roku 1918 sa ako agrárna krajina stalo súčasťou Československej republiky –, neumožňovali, aby tu avantgardní tvorcovia vôbec vyrástli. Nemali sme nielen teoretika a kritika avantgardného umenia a medzivojnového modernizmu, akým bol Karel Teige v Čechách, ktorého bádateľské záujmy sa dotýkali rovnako problematiky filmu, ale chýbal nám aj taký výnimočný predstaviteľ avantgardy, akým je filmový režisér českého pôvodu Alexandr Hackenschmied (Hammid), ktorý v roku 1939 pred nacistickou okupáciou opustil Československo a od roku 1946 žije v Spojených štátoch amerických.²

Za pozornosť však stojí dôležitý fakt, že koncom roku 1930 uzatvorila Škola umeleckých remesiel v Bratislave (1928 – 1939) dohodu s významným avantgardným výtvarníkom, fotografom a filmárom Lászlóm Moholy-Nagyom o usporiadaní prednáškového kurzu.³ Umelec uskutočnil na pôde školy od 5. do 12. marca 1931 cyklus piatich prednášok, z ktorých jedna bola venovaná „novým cestám fotografie“. Na jar 1935 sa dielo Moholy-Nagya predstavilo v Bratislave hneď dvakrát: Škola umeleckých remesiel zorganizovala 14. marca 1935 projekciu Moholy-Nagyových filmov. Ako vyplýva z výskumu Ivy Mojžišovej, premietali sa pravdepodobne snímky *Marsielle vieux port* (1929), *Svetelná hra čierna-biela-sivá* (1930), *Cigán* (1932) a *Tönendes ABC* (1932), ktoré už predtým uviedli v Brne. Súčasťou projekcie boli prednášky Františka Kalivodu, ktoré odzneli aj v Bratislave – *Outsider filmu* (5. 3. 1934) a *Pionier filmu* (22. 11. 1934). ŠUR pripravila tiež súbornú výstavu tvorby Lászlóa Moholy-Nagya, ktorá síce netrvala dlho – od 2. do 11. mája 1935 –, ale vyvolala veľký ohlas.⁴ Diela predstavovali neobyčajnú šírku zamerania a experimentálneho zaujatia. Josefovi Vydrovi, riaditeľovi ŠUR, sa po viacročnom úsilí podarilo pripraviť aj filmovú školu, prvú v Československu, pre ktorú si vyhladol českého etnomuzikológa, filmového dokumentaristu a fotografa Karla Plicku (1894 – 1987), ktorý tu v roku 1938 otvoril celoročný denný kurz kinetickej fotografie a kinematografie.⁵

² Pozri Anděl, Jaroslav: *Alexandr Hackenschmied*. Praha: Torst, 2000.

³ Mojžišová, Iva: Osobné vzťahy. In: *Profil*, roč. 3, 1993, č. 5, s. 2.

⁴ Súbor 150 prác z rokov 1921 – 1935 tvorili oleje na plátne, papieri, celuloide, alumínium a iných materiáloch, montované obrazy, litografie, sveteiné grafiky až po fotografie, fotomontáže, fotografy, fotoplastiky, typografické práce a dokumenty z divadelných scén a inštalácií výstav. Tamže, s. 2 – 3.

⁵ Na ŠUR študovali aj filmoví režiséri Ján Kádár, Vladimír Bahna a kameraman Karol Krška. Mojžišová, Iva: ŠUR a moderna. In: *20. storočie – Dejiny slovenského výtvarného umenia*. Rusinová, Zora (autorka a ed.) Bratislava: Slovenská národná galéria, 2000, s. 21; pozri ďalej Mojžišová, Iva: Škola umeleckých remesiel a Bauhaus. In: *Ars*, 1990, č. 2, s. 45 – 47; Adamove, Ján: Žitý chaos alebo kapitoly o slovenskom experimentálnom filme. In: *Almanach 98*. Bratislava: SCCAN, 1999, s. 23.

V súvislosti s Plickom si treba pripomenúť jeho etnografický filmový dokument *Zem spieva* (1933), ktorý nesie znaky medzivojnovovej avantgardy. Autor vo svojom monumentálnom poetickom opuse venovanom Slovensku, v dramaticky komponovaných obrazoch, popretkávaných lyrickými tónmi hudby a spevu, zachytáva ľudí, krajinu a prírodné reálie súvekeho Slovenska, pričom v ňom syntetizuje podnety zo sovietskej avantgardy – najmä princíp montáže – a západnej dokumentaristiky. Lajtmotív Plickovho filmu, poňatého ako obrazovo-hudobná oslava harmonického života slovenského ľudu, vychádza z predstavy o vitalite národa so zmyslom pre harmóniu a krásu, žijúceho v súlade s večným prírodným kolobehom. Plicka v ňom zachytil viaceré slovenské tradície, slávnosti a zvyky, medzi ktorými sa objavujú napríklad vynášanie Moreny, dievčenské tance, detské hry, svätenie koláčov, jarmok a podobne. K vyváženému emocionálnemu pôsobeniu všetkých zložiek výrazu a vizuálno-zvukovej podobe filmu prispel okrem režisérskych a kameramanských kvalít Karla Plicku aj strih Alexandra Hackenschmieda a hudba Františka Škvora. O medzinárodnom úspechu Plickovho vrcholného filmového diela *Zem spieva* svedčí aj ocenenie – Pohár mesta Benátok – za najlepšiu réžiu na II. medzinárodnom filmovom festivale v roku 1935. Je škoda, že Plickov vplyv sa na Slovensku nezúročil v tvorbe jeho bezprostredných nasledovníkov.⁶

Úspešný rozvoj Školy umeleckých remesiel v Bratislave s medzinárodným obsadením, ktorá si získala priaznivú odozvu v odborných kruhoch nielen doma, ale aj v zahraničí a ktorú často, ale nie celkom presne prirovnávali k Bauhausu, násilne prerušil nástup fašizmu a následné udalosti súvisiace s druhou svetovou vojnou. Po odchode českých pedagógov, ktorí ju museli opustiť, vrátane Karla Plicku, Školu umeleckých remesiel v roku 1939 zatvorili.

Vráťme sa však do obdobia polovice 60. rokov minulého storočia, ktoré sa stalo živnou pôdou pre nové filmové výboje a experimenty v rámci československého filmového zázraku známeho ako „nová vlna“. Až v tom čase, s dosť značným oneskorením oproti ostatným európskym krajinám i Spojeným štátom, vznikajú filmy slovenských režisérov, ktoré možno nazvať avantgardnými.

Film vo všeobecnosti považuje za dominantnú kultúrnu formu, ktorá hrá podstatnú rolu v kultúrnej konfigurácii mediálneho umenia, americký umelec a teoretik umenia médií ruského pôvodu Lev Manovich, ktorý tvrdí, že kinematografické spôsoby videnia sveta, štruktúrovanie času, rozprávanie príbehu a spájanie jedného zážitku s druhým stali sa základnými prostriedkami, s pomocou ktorých sa užívatelia počítačov dostávajú do styku a interagujú so všetkými kultúrnymi dátami, pričom z tohto hľadiska počítač napĺňa prísľub filmu ako vizuálne

⁶ Macék, Václav – Paštékova, Jelena: *Dejiny slovenskej kinematografie*. Martin: Osveta, 1997, s. 52 – 54.

esperanto." Peter Weibel zasa hovorí o transformácii klasického filmu na báze aparatúry, ktorá prebieha v troch fázach: prvou je hnutie expanded cinema v 60. rokoch – znamená rozšírenie kinematografického kódu s kinematickými prvkami ako takými v rámci analógových prostriedkov, druhou fázou je videorevolúcia v 70. rokoch s elektromagnetickou bázou, ktorá dovoľuje manipuláciu a tvorbu obrazu v postprodukčnom stave, a posledná, tretia fáza je spojená s digitálnou aparatúrou alebo dispozičným 80. a 90. rokov, ktorý vytvoril explóziu algoritmického obrazu s kompletne novými črtami, ako sú interaktivita, virtualita a programované správanie, podmienené pozorovateľom. Z uvedeného vyplýva, že každá zmena technickej aparatúry dovoľuje nové umelecké a ideologické možnosti voľby a že každé nové médium modifikuje a rozširuje lingvistické možnosti pohyblivého obrazu, zahrnujúc syntax predchádzajúcich médií bez toho, aby ich negovala.⁸

V medzinárodnom kontexte sa alternatívne alebo avantgardné kinematografické prístupy objavujú tiež ako reakcia na mainstreamové hollywoodske filmy a odozva na sociálne a kultúrne zmeny prebiehajúce naprieč Európou. Avantgardné filmy skúmajú rôznorodé formálne, štylistické a tematické otázky, súvisiace s realitou: farbu, zábery kamery, sústredia sa na otázky fragmentácie a replikácie obrazov, zaoberajú sa animáciou, fenoménom svetla, hudobnými kompozíciami, výskumami lyrického a venujú pozornosť kategórii času či cestovaniu v čase. V súvislosti s týmito aspektmi tvorcov avantgardných filmov zaujímajú témy pamäti, straty, mysticizmu, ako aj ďalšie tvorivé stratégie, postupy a zložky, ktoré sa týkajú nenaratívnej štruktúry rozprávania, strihu, asambláže či estetiky radikálnej poetiky. Avantgardní filmoví tvorcovia v týchto dielach podvracajú klasický filmový jazyk, experimentujú s možnosťami predstavivosti oslobodenej od obmedzenia naratívnej expozície, deterministickej logiky strihu a pohybov kamery.⁹

01 / Experimentálny a avantgardný film I

Pozrime sa na konkrétne príklady krátkometrážnej filmovej tvorby, ktorá vznikala v produkcii filmových ateliérov na Kolibe alebo vo vtedajšej Československej televízii v Bratislave, v ktorých sa novátorské prístupy prejavili najvýraznejšie.

⁸ Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001, s. 78 – 79.

⁹ Weibel, Peter: *Futuré Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.). Karlsruhe – Massachusetts: ZKM – The MIT Press, 2003, s. 17, s. 156.

⁹ Odkaz v pozn. 1, s. 75 – 105.

Znaky nekonvenčnej vizuálnej poetiky s vôľou experimentovať má filmový debut Martina Slivku (1929 – 2002) *Voda a práca* (1963). Spojil v ňom prvky etnografického dokumentu – ľudovej vodnej stavby – s aspektmi umeleckej výpovede, ktoré presahujú vernosť opisu a fungovania tohto úžitkového objektu. Tie sa prejavujú v dynamickom strihu, kde sa zábery rýchlo radené za sebou menia na abstraktné obrazy. Zvukovú stopu tvorí experimentálna hudba Ilju Zeljenku – elektronicky preparovaný zvuk vodných strojov, čím autor osobito podčiarkuje rytmus práce stroja a kontinuálne plynutie vody.¹ Film, v ktorom možno nájsť rezonancie na tvorivé prístupy Karla Plicku, získal na Medzinárodnom festivale krátkometrážneho filmu v Krakove jedno z najvyšších ocenení – Zlatého draka.

V krátkometrážnych dokumentárnych filmoch režiséra a scenáristu Dušana Hanáka (1938) sa jeho vzťah k experimentovaniu prejavil mimoriadne výrazným a zvlášť dôsledným spôsobom. Predstavujú dve línie: na jednej strane sú to abstraktné filmy s filozoficky experimentálnou povahou² a na druhej strane ich zastupujú dokumenty s prvkami asambláže, ktoré majú hravo-ironizujúcu poetiku.³ Abstraktný, absolútny alebo čistý film je osobitým druhom avantgardného filmu, ktorého tvorcovia sa snažili dosiahnuť čistú filmovú vizualitu bez väzieb na obsah, oslobodenú od vplyvov literatúry a divadla. V centre pozornosti týchto filmových tvorcov je hra založená na pohybe svetiel, tieňov, línií a rôznych materiálov spojených so zvukovou zložkou – najčastejšie hudbou, pôsobiacou rytmom, zmenou tvarov a proporcií vizuálnych štruktúr. Čistému filmu ide o spojenie vizuálnych obrazov s interpretáciou hudobných skladieb a o prepojenie medzi zmyslovým vnímaním zvukových obrazov s vizuálnymi predstavami. Do tejto kategórie možno zaradiť Hanákovu trilógiu čiernobielych televíznych filmov *Metamorfózy* (1965), *Impresia* (1966) a *Sonáta alebo Hľadanie šťastného čísla* (1966), v ktorých režisér používa obraz k hudbe ako rovnocenný a zároveň komplementárny prvok.⁴ Treba podotknúť, že inšpirácia piesňou bola pôvodne východiskom vzniku aj Hanákovho filmu *Zádumčivosť* (1963), ktorým predznamenal svoj nasledujúci cyklus.

Film *Impresia* (1966) vychádza z inšpirácie Sonátou pre flautu, violu a harfu Clauda Debussyho, najväčšieho francúzskeho hudobníka prelomu 19. a 20. storočia, významného predstaviteľa impresionizmu. V tomto filme so

¹ Pozri Adamove, Ján: *O súcitiť ma je, dovoľte mi byť iným*. Nepublikovaná výskumná úloha na Katedre filmovej vedy a FTF VŠMU v Bratislave, 2002, s. 6 – 7.

² Kalinová, Agneša: Film jako mapování vlastního světa (rozhovor s Dušanom Hanákom). In: *Filmové a televízni noviny*, roč. 3, 1969, č. 14 – 15, s. 9; Branko, Pavol: Vývoj kinematografie na Slovensku. In: *Film a doba*, roč. 15, 1969, č. 11, s. 572.

³ Adamove, Ján: odkaz v pozn. 1, s. 18.

⁴ Macek, Václav: Začiatky filmovej avantgardy a experimentu. In: *Dojiny slovenskej kinematografie*. Macek, Václav – Paštéková, Jelena. Martin: Osveta, 1997, s. 280 a ďalej pozri Macek, Václav: *Dušan Hanák*. Bratislava: Fotofo, 1996.



1. – 3. Dušan Hanák *Impresia*, 1966

štruktúrou koláže sa tri obrazové, lepšie povedané audiovizuálne sekvencie: veľké detaily rúk muzikantov hrajúcich na hudobných nástrojoch – flaute, viole a harfe – striedajú s fragmentmi obrazov impresionistických maliarov (W. Turner, A. Renoir, C. Pissaro, C. Monet, G. Seurat, E. Manet) spolu s rozostrenými obrazmi – siluetami tanečníkov, ktoré sa menia na abstraktné pohyblivé vizuálne kreácie v súzvuku s tónmi Debussyho skladby. Hanákovi sa podarilo nepatetickým spôsobom skĺbiť princípy hudby a výtvarného umenia s presahom k baletu a súčasnému tancu v osobitej vizuálnej poetike, kde svetlo ako štýlotvorný prvok prerastá hudbou a vizuálnymi – statickými i pohyblivými – obrazmi, evokujúcimi rozmanité asociácie, ktorých spoločným menovateľom je navodenie impresie. Okrem toho, že Hanák namiesto obligátneho koncertu ponúkol televíznym divákovi prízračným spôsobom zážitok z vnímania vážnej hudby, ďalšou novátorskou stránkou jeho filmu je stratégia apropriácie – režisér si privlastnil nielen Debussyho sonáty, ale aj reprodukcie obrazov impresionistických maliarov a tanečné kreácie naštudované v duchu francúzskej školy Decroux, čo dáva tomuto filmu intertextuálny charakter. Za réžiu filmu *Impresia* dostal Dušan Hanák cenu Igric v roku 1966 a čestné uznanie na 4. Arsfilme v Kroměříži v roku 1967.

Bázou filmu *Metamorfózy* (1965) je audiovizuálna interpretácia vety, ktorá Hanáka vždy šokovala: „Všetko sa mení a trvá ďalej v inej podobe.“⁶ Odkazuje na rovnomenné Ovidiovo dielo, z ktorého autor vybral dva úryvky textov – jeden príbeh hovorí o Echo a druhý o Orfeovi a Eurydike. Asociujú mu tému identity, porozumenia a dialógu spolu s úsilím o sebaartikuláciu a sebaoptvrdenie, čo sú symbolické znaky Hanákovho diela. Vo filme sa priam hýrivo dokumentuje nádhera premien, neskutočný a ustavičný tok nových a nových tvarov, čo, paradoxne, na druhom póle vyvažuje stále prítomný smútok a túžba po trvácnosti,

⁶ Odkaz v pozn. 2, s. 9.

⁶ Macek, Václav: odkaz v pozn. 4, s. 22 – 23.

istote a identite.⁶ Princípom diela je neriešiteľný rozpor – koán, že premena je síce nádherná a nevyhnutná, ale prináša smútok a melanchóliu, ktoré sú preniknuté existenciálnymi pocitmi nad zmarom a zánikom aj tých najkrajších vecí. Vedomie permanentnej neistoty, relatívnosti, strát, ako aj náleзов a objavov tvorí hlavnú ideovú os filmu, kde sú opäť zastúpené viaceré umelecké druhy – hudba Benjamina Brittena, úryvky čítané z Ovidia či Picassove ilustrácie, vrátane diel niektorých slovenských výtvarníkov, spojené svorníkom Ovidiových Metamorfóz, vytvárajúce viacnásobnú múzickú syntézu.

Podobnú, o niečo jednoduchšiu, zdanlivo vecnejšiu štruktúru má film *Sonáta alebo Hľadanie šťastného čísla* (1966), založený na dialógu hudobnej stopy – Sonáty pre flautu Ivana Paríka – a lettristických obrazov Miloša Urbáska, ktoré vo svojej podstate popierajú sémantické hodnoty čísel a písma. Na pozadí atonálnej hudobnej skladby a nefiguratívnych vizuálnych obrazov vzniká filmová esej o vzťahu jednotlivca a masy, do ktorého sa opäť premietajú otázky súvisiace s hľadaním istoty, šťastia či slobody a ich odvrátenej strany, akou je hrozba či pocit ohrozenia.⁷

Zaujímavým spôsobom vznikol Hanákov širokouhlý čiernobiely film *Variácie kludu* (1966), ktorý nezaprie režisérovu invenčnosť a novátorský prístup pri spracovaní látky – metafory vyjadrujúcej pominuteľnosť ľudského bytia, konfrontovaného s večným kolobehom prírody. Jeho bázou je princíp postprodukcie – spočíva v tom, že Hanák si privlastnil statické čiernobiele fotografie slovenských, českých a svetových autorov (K. Kállay, B. Puskaier, D. Hochová, P. Dias, R. Capa, W. Bischof, H. Cartier-Bresson, G. Jacob, R. Jonsson, L. Petrovics, C. Seghers a iní), ktoré zobrazujú portréty, dokumentárne a reportážne zábery detí, mužov a žien z rôznych častí sveta, zachytených väčšinou v každodenných situáciách – kombinovaný s nakrútenými zábermi z prírody. Štyri segmenty fotografií podané v dynamickej montáži, ktoré reprezentujú jednotlivé obdobia ľudského života – detstvo, mladosť, zrelý vek a starobu – sa striedajú s fragmentmi pohyblivých

4. – 6. Dušan Hanák *Variácie kludu*, 1966



⁷ Odkaz v pozn. 4, s. 23.

obrazov krajiny v premenách ročných období, kde k výrečným motívom patria oblaky evokujúce plynúci čas. Rovnako konkrétny zvuk padajúcej kvapky, ktorý sprevádza každú fotografiu, zintenzívňuje pocit odmeriavania času, súvisiaci s konečnosťou ľudského života. Napriek tomu, že jeho oblúk uzatvára cyklus fotografií staroby, film sa končí optimisticky detailom tváre dieťaťa ako symbolu pokračovania rodu. Vhodným pendantom pohyblivých filmových obrazov *Variácií kludu* je hudba Ivana Paríka, na výtvarnej stránke diela sa podieľal fotograf Ivan Štubňa. Pointou Hanákovkej vizuálnej eseje – meditácie, ktorú uvádza motto z Kazateľa: „Rod odchádza a rod prichádza a zem naveky ostáva“, je autorova viera v kresťanské „naplnenie života v široko chápanom význame slova láska“, ako aj premisa, že absolútny pokoj, ktorým je smrť, nie je koncom čohosi nezmyselného, ale splnutím s Bohom-vesmírom.⁸

Do skupiny filmov s príznačnými experimentálnymi aspektmi zahrnutými v ich imanentnej povahe možno zaradiť aj čiernobiely film *Analógie* (1966). Snímku otvára a uzatvára detail „božského dotyku“ rúk z Michelangelovej fresky Stvorenie Adama v Sixtínskej kaplnke, čo napovedá, že pôjde o reflexívnu sondu do procesu umeleckej tvorby. Diváci majú príležitosť prostredníctvom tvorby štyroch protagonistov – klaviristky, choreografky, baletných umelcov a sochára – sledovať zblízka tvorivý proces, neraz sa meniaci na zápas, sprevádzaný nielen radosťou, ale aj bolesťou, ktorý je dobrodružstvom na ceste hľadania a objavovania, ale aj tápania pri vzniku umeleckých diel. Kamera v krátkych strihoch zaberá detaily rúk klaviristky v kontrapozícii s jej sústredeným výrazom tváre, aby ich vzápätí vystriedali zábery namáhavého fyzického výkonu sochára, opracovávajúceho dlátom kamenný blok, postupne sa meniaci na sochu, ktoré sa prelínajú so sekvenciami nekonečného drilu a precizovania baletných figúr tanečníkov, usmerňovaných náročnou choreografkou. Hanák poukazuje na to, že umelecká tvorba je práca, pri ktorej diela akéhokoľvek druhu umenia vznikajú v procese driny cez postupné prepracúvanie sa k výslednému tvaru, čo je spojené s rizikom mnohých neúspešných pokusov a omylov. Umenie je nekonečný príbeh s túžbou po nedosiahnuteľnej dokonalosti. Václav Macek vyjadril pointu filmu *Analógie* takto: „Opäť ide o hľadanie správneho tvaru, ustavičné opakovanie, variácie bez konca, ktoré sú akoby čoraz bližšie k dokonalému tvaru, ale nikdy ho nemôžu dosiahnuť. Film sa neuzatvára žiadnym hotovým dielom, opúšťa umelcov na ich ceste bez konca.“⁹ Za film dostal Dušan Hanák Igrica v roku 1966 a čestné uznanie na 3. Arsfilme v Kroměříži v tom istom roku.

Hravo ironizujúcu líniu Hanákovkej poetiky dokumentárnych filmov, ktoré sú koncipované so zmyslom pre intertextuálne presahy – od filmovej montáže do

⁸ Odkaz v pozn. 4, s. 30.

⁹ Odkaz v pozn. 4, s. 31 – 32.



7. Dušan Hanák *Prišiel k nám Old Shatterhand*, 1966

koláže či asambláže –¹⁰, reprezentujú najvýraznejšie najmä dve snímky:

Prišiel k nám Old Shatterhand (1966) a *Deň radosti* (1972).

V prvom prípade ambivalentný názov filmu *Prišiel k nám Old Shatterhand* (1966) poukazuje nielen na súveku obľubu dobrodružných románov Karla Maya, ale naráža aj na farebnú symboliku bielych a červených tvárí, ktorá sa v rámci sveta polarizovaného na západný a východný blok, rozdeleného železnou oponou, vzťahuje na bledé tváre ľudí zo Západu a červené tváre patriace ľuďom žijúcim v socialistických štátoch budujúcich komunizmus, synonymom ktorého bola červená farba. Film vo forme ironickej montáže vtipne, miestami až sarkasticky konfrontuje výdobytky, hodnoty a vzťahy kapitalizmu a socializmu vo výstižných, lakonických sekvenciách a detailoch obrazov s kontrastnou zvukovou stopou, založenou na paradoxoch, ktoré Hanák nakrútil skrytou kamerou. Ukazuje napríklad prichádzajúcich západných turistov, ktorým colníci potupným spôsobom

¹⁰ Macko, Jozef: *Slovak Alternative and Experimental Film*. MovEast, Hungarian Film Institute, 1992, č. 2, s. 30.



8. Dušan Hanák *Deň radosti*, 1972

prezerajú priestory áut, čo komicky sprevádza ruská pieseň, alebo naráža na absenciu jazykových znalostí obyvateľov Prahy, z ktorých väčšina nie je schopná poradiť či pomôcť cudzincom v neznámom európskom meste. Nasleduje strih na roky budovateľského pátosu, prácu robotníkov s hudobným sprievodom dobovej piesne toho istého ladenia. Po týchto sekvenciách, ukazujúcich hodnoty socializmu, nasleduje návrat do súčasnosti a tragikomické civenie pražských chodcov na zaparkované luxusné autá západných turistov a do ich interiérov, čo pôsobí v porovnaní s domácimi autami s minimálnou škálou značiek, zredukovanou na škodovku a trabant, tragikomicky. Na pretras sa dostane aj otázka emigrácie a túžba československých dievčat vydať sa na Západ. Hanákov ironicko-kritický pohľad na dvojtvárnú morálku, neúprimnosť a schizofréniu každodenného života v kolabujúcej socialistickej spoločnosti graduje v epizóde s balvanom s pripevneným odkazom: „Prosím, odložte ma!“, ktorý kladie ako bariéru na cestu autám, na chodníky pod nohy chodcom alebo pred vstupy do obchodov. Balvan je metaforou socialistickeho režimu, ktorý fažil ľuďom tým, že ich zbavil slobody a osobnej voľby. Václav Macek situáciu presne charakterizoval slovami, že je to „spoločnosť, ktorá sa pretvaruje, ale v skutočnosti netuží po inom, než čo najskôr zhodiť červenú farbu a stať sa bohatou kapitalistickou ‚bledou tvárou‘“. ¹¹ V obrazovom mixe nájdeme paradoxy typu chudobní ľudia a Rómovia verzus lety do kozmu a vo zvukovej stope sa mieša hudba z westernov s budovateľskými piesňami. Hanák vo svojom filme – reflexii súvekej socialistickej spoločnosti – zasiahol niekoľko jej zásadných problémových miest, pričom to urobil pútavou, vecnou formou, ktorá nepostráda ironicko-kritický nadhľad. Film získal ocenenie Igric 1966 za kameru Oskara Šaghyho. Ešte na začiatku normalizácie v roku 1972 vznikol Hanákov čiernobiely film *Deň radosti*, ktorý má výrazne experimentálny charakter a znie intenzívnym echom kreatívnych a pre tohto režiséra mimoriadne plodných 60. rokov, ktoré vystriedalo sivé, neduživé desaťročie, charakteristické zostrením politickej situácie spojenej s podväzovaním umeleckej slobody a tvorivých možností pre vznik autorských filmov. Jozef Macko považuje *Deň radosti* za jeden z vrcholov Hanákovho úsilia experimentovať s využívaním montáže, koláže či asambláže. ¹² Základom filmu je dokument z veľkoryso koncipovaného happeningu – slávnosti Alexa Mlynárčika *Deň radosti / Keby všetky vlaky sveta...*, ktorý zorganizoval tento významný slovenský konceptuálny a akčný umelec 12. júna 1971 v Zakamennom ako oslavu vlaku Gondkulaku v súvislosti s ukončením prevádzky oravskej lesnej železnice. Happening uskutočnený na princípe umeleckého teamworku poskytol príležitosť na vznik neklasických diel – akcií, objektov a miestne špecifických prác

¹¹ Odkaz v pozn. 4, s. 28.

¹² Macko, Jozef: Experimentálny film. In: *Dejiny slovenskej kinematografie*. Odkaz v pozn. 4, s. 456.

od slovenských a zahraničných výtvarníkov, ktorí svojimi dielami kreatívne dotvorili vlak a jeho vozne, ako aj jednotlivé zastávky železnice.¹³ Mlynárčikova veľká kolektívna akcia bola určená pre širokú obec vnímateľov, ktorú netvorili len umelci, priatelia či spolupracovníci umelca, ale okrem divákov v Bratislave aj miestni obyvatelia z oravskej dediny Zakamenné a ľudia zo širšieho okolia. V zmysle princípu postmodernity a dvojitého kódovania, kde miznú binárne opozície medzi vysokou a nízkou kultúrou, súčasťou tejto akcie bolo nielen umenie, ale aj tanečná ľudová zábava a hodovanie. Tento Mlynárčikov happening naplnil na jednej strane výtvarníkovu túžbu po spontánnom prežití radostného pocitu, hravosti, veselosti a zábavy, na druhej strane bol vyjadrením jeho úsilia nachádzajúceho naplnenie v čo najtesnejšom spojení umenia a života. Hanák kongeniálne pochopil Mlynárčikovu akciu-slávnosť, súčasťou ktorej je cesta vlakom ako symbol ľudského života, respektíve je metaforou cesty a smerovania človeka i spoločnosti či ľudskej civilizácie, pohybujúcej sa nevedno odkiaľ, kam a prečo, ktorá pripomína chaos či karnevalový zmätok, kde sa obdiv a úcta k starému – či už je to vlak, veci alebo zvyky – a inému spôsobu života ako náprotivku či alternatívy k tomu nášmu mieša s úsmevom, radosťou i výsmechom.¹⁴ Podobne ako pri iných filmoch s intertextuálnou skladbou, založenou na tvorivom princípe postprodukcie, aj v tomto prípade Hanák komponuje štruktúru snímky *Deň radosti* v intenciách miešania dokumentárnych záberov z Mlynárčikovej akcie s found footage – nájdenými archívnymi filmovými zábermi, ktoré korešpondujú s obdobím vzniku jej lajtmotívu – vlaku, s filmovými obrazmi každodenného života v meste spolu so statickými vizuálnymi obrazmi, kde sa objavia fotografie rytín a kresieb zo starých novín, časopisov a kníh, ale aj režisérova obľúbená anketa s účastníkmi akcie. Citácie s odkazmi na 19. storočie – tému vlakov, dobovú módu, reklamu, gýčové obrázky, ale aj bontón a podobne – režisér s iróniou konfrontuje s fragmentmi záberov z rušných ulíc veľkomesta preplnených dopravným chaosom a ľuďmi, na ktorých životný štýl majú nejednoznačný vplyv dynamické civilizačné zmeny. Kontrastom k bratislavským ženám v minisukniach sú oravské ženy odeté v krojoch alebo „uletené“ oblečenie niektorých účastníkov akcie, predvádzajúcich sa v historických filmových kostýmoch. V dobových dokumentoch autor ďalej cituje technické a vedecké vynálezy súvisiace s fenoménom pohybu a času, ktoré reprezentujú napríklad bicykle, lietadlá alebo hodinky. Tvorivú stratégiu, ktorú

¹³ Vystavovali sa diela, prezentovali sa netradičné kreácie a akcie týchto umelcov: Milan Dobeš, Antoni Miralda a Dorothée Selz, Róbert Cyprich, Milan Adamčiak, Erik Dietmann, Christian Tobias, Miloš Urbásek, Jana Želibská, Viliam Jakubík, Vladimír Kordoš, Marián Mudroch, Lev Nusberg a iní. Pozri Restany, Pierre: *Alex Mlynárčik: INDE*. Bratislava – Paríž: Slovenská národná galéria – Galéria Lara Vincy, 1995, s. 120 – 121.

¹⁴ Odkaz v pozn. 4, s. 457.

Hanák uplatňuje v tomto filme najveľkorysejším spôsobom, pozostávajúcu z množstva citácií a aproprácií rôznorodých materiálov s povahou eklektickosti – v duchu praktík Jeana-Luca Godarda, významného filmového tvorcu, predstaviteľa novej vlny vo Francúzsku – Macko nazýva asamblážou. V súvislosti s tým je zrejmé, že Hanák neguje lineárnosť rozprávania, do filmu integruje trik so spätným chodom filmu – autá idú opačným smerom po ceste – a úlohu zvuku preberá konkrétna hudba. Happening i film ukončí ohňostroj v koncepcii Leva Nusberga a rozlúči sa pohľadom na lokomotívu vlaku Gondkuláku. Obraz sa v kruhovej kompozícii vracia tam, kde začal. Na výtvarnej podobe filmu *Deň radosti* spolupracoval Alex Mlynárčik a na hudobnej stránke sa podieľal Iľja Zeljenka.

Nekonvenčné postupy s prvkami experimentovania použil Dušan Trančík (1946) pri tvorbe dokumentárneho filmu *Fotografovanie obyvateľov domu* (1968). Snímka môže implikovať princíp časozbernosti, niektoré jej pasáže však boli dômyselne inscenované. Kľúčovým objektom snímky je postupne dokončovaná stavba rodinného domu na dedine, pred ktorou sa na statických, akoby fotografických záberoch evokujúcich jeden dlhý záber striedajú jednotliví členovia rodiny, ktorí hovoria o sebe, svojich túžbach, prianiach, snoch, ale aj problémoch. V procese niekoľkoročnej svojpomocnej stavby domu – čo bol za totality jeden z najčastejších spôsobov, ako získať vlastný rodinný dom –, sa v druhom pláne odvíjajú osobné príbehy členov tejto rodiny v plynúcom čase, spojené s peknými i smutnými momentmi kolobehu ľudského života: svadbou, narodením dieťaťa i pohrebom. Trančík v koncentrovanej skratke podáva úspornými výrazovými prostriedkami správu o jednoduchom človeku, žijúcom v období reálneho socializmu, ktorý hovorí o svojich predstavách a potrebách. Nejednoznačnosť či rozpornosť výpovedí protagonistu podnietila režiséra na jednej strane k ironizácii a tragikomickému pohľadu, ktorému podrobil jeho názory a komentáre, ale na druhej strane tiež treba povedať, že filmu nechýba režisérov empatický záujem o týchto ľudí a snaha pochopiť ich spôsob myslenia, do veľkej miery ovplyvneného politicko-ekonomickou a sociálnou situáciou vtedajšej spoločnosti, Trančík o svojom filme, ktorého postavami sú ľudia z autentického prostredia – osady Gregušovia v Malej Fatre – píše: „Pointou filmu je nepochybne záverečná veta – prekvapujúca, propagandistická, sprofanovaná, zideologizovaná a vlastne naučená – hlúpolživá veta nášho hrdinu, že všetko, čo má, sú výdobytky socializmu! (...) Zosobňuje tisíce ľudí ochočených režimom, pričom všetkým je jasné, že základným komunikačným fenoménom je spoločenská lož. Veta sa stala predmetom cenzúry, požadovali jej vystrihnutie, a keďže som si bol vedomý jej kľúčového významu, odmietol som ju vystrihnúť. Film skončil na viac než dvadsaťšesť rokov v trezore, pretože dom, o ktorom tak pyšne môj hrdina hovoril a ku ktorému ho požil citový vzťah – neomietnutý, rozostavaný a chudobný dom –



9. Dušan Trančík *Fotografovanie obyvateľov domu*, 1968

bol ikonou režimu, obydľím, pred ktorým sa bohatý (rozumej komunista) hanbil za vďačnosť svojho chudobného sluhu. Takto koncipovaný *paradokument* bol budovaný na protirečení videného a počutého.¹⁵ Autor získal Hlavnú cenu v kategórii hraných a experimentálnych filmov na Dňoch krátkého filmu v Karlových Varoch v roku 1969 a ceny Igric a Trilobit za rok 1968.

Odlíšnu vizuálnu logiku mal experimentálny Trančíkov film *Vydýchnuť* (1970), inšpirovaný portrétom básnika Jána Smreka, predstaviteľa poézie vitalizmu. Je založený na asociáciách rozmanitých mentálnych obrazov, v ktorých sa miešajú fotografie a fragmenty dokumentov z umelcovej mladosti s hranými epizódami, podnietenými osobitou poetikou jeho básní.

K výnimočným experimentálnym snímkam toho obdobia patrí film *Lilli Marlen* (1970) významného slovenského filmového teoretika a kritika Petra Miháliku (1945 – 1987), nakrútený na námety Dušana Hanáka. Špecifikom tohto

¹⁵ Trančík, Dušan: Miera autenticity a stylizácie pri vytváraní fikcie pravdivosti vo filme. In: *Kino-ikon*, roč. 9, 2005, č. 1 (17), s. 50 – 51.

päťminútového filmu je, že vznikol výlučne na základe výberu z archívneho materiálu ako strihový dokument bez práce kamery, čiže reprezentuje tvorivý princíp found footage (nájdeného filmu), čo je obdoba readymadu. Treba zdôrazniť, že found footage je stratégia, ktorá sa stala veľmi obľúbená vo videách, videoprojekciách a filmových projekciách v 90. rokoch 20. storočia a v súčasných tendenciách mediálneho umenia, založených na pohyblivom digitálnom obraze. Bázu filmu *Lilli Marlen* tvorí päť autentických archívnych záberov z koncentračného tábora, vietnamskej vojny, z prírody a obrazov mŕtvych zvierat. Úvod patrí trom fotografickým záberom novorodenca čerstvo po narodení, koniec filmu uzatvára obraz detailu ruky matky a dieťaťa. Príchod nového človeka na svet vo zvukovej stope sprevádza potlesk, v kontraste s ním nasleduje záber vietnamskej ženy, ktorá s pohľadom plným úzkosti drží bezvládne telo dieťaťa. Objaví sa titulok *Lilli Marlen* sprevádzaný potleskom. Soundtrack pomalej piesne Marlen Dietrichovej pripomína zvláštnu misiu umelkyne, ktorá chodila spievať vojakom bojujúcim na fronte, a súbežne sa premietajú obrazy predstavujúce prehľadku brutálnych vojnových hrôz, ktoré ukazujú neludské správanie a zverstvá páchané ľuďmi cez vojnu, zavŕšené echom štylizovaného potlesku ako výsmechu a zároveň výkričníka. Film sa potom spätným chodom vydáva na cestu k východiskovému záberu, sprevádzanému nezrozumiteľným spätným chodom hlasu Marlen Dietrichovej.¹⁶ Posolstvom filmu je nadčasová pravda o tom, že človek je nepočítateľný a robí nepochopiteľne stále tie isté, zbytočné fatálne chyby.

10. Peter Mihálik *Lilli Marlen*, 1970



¹⁶ Pozri Adamové, Ján: odkaz v pozn. 1, s. 23

Z uvedených modelových príkladov krátkometrážnych filmov, ktoré sú významnými ukázkami domácej kinematografie, je zjavné, že aj slovenskí tvorcovia sa svojou nekonvenčnou filmovou poetikou zaradili do širšieho kontextu medzinárodnej filmovej avantgardy a experimentálnych filmov. Žiaľ, filmy, ktoré vznikli v priebehu 70. a 80. rokov, nedosiahli ich kvalitu, čo súviselo na jednej strane s tým, že na ich tvorbu mala vplyv oveľa nepriaznivejšia politicko-spoločenská situácia a na druhej strane tento stav zapríčinilo prerušenie tvorivej kontinuity v oblasti autorských filmov, slubne naštartovanej v 60. rokoch minulého storočia.

02 / Experimentálne filmy výtvarníkov supľujú videoumenie na Slovensku

Na zrýchľujúce sa civilizačné tempo 60. rokov 20. storočia s dynamicky sa rozvíjajúcimi aktuálnymi prejavmi vizuálneho umenia, filmu, hudby, divadla, tanca a literatúry, do ktorých sa infiltrujú prvky popkultúry, pohotovo reaguje Stano Filko (1937). Tento intermediálny umelec uplatňoval aspekty neodadaizmu, pop-artu, konceptuálneho a akčného umenia vo veľkoryso koncipovaných environmentoch, kulminujúcich v druhej polovici 60. rokov, do ktorých integroval diaprojekcie supľujúce pohyblivý obraz, čím sa stali akýmsi low-tech variantom videí. Už v environmentoch *Erotika* (1966) a *Izba lásky* (1966), v ktorých tematizuje otázky erotiky a sexuality v ľudskom živote a partnerských vzťahoch, odkazujúc na ideálnu harmóniu medzi mužským – jangovým a ženským – jinovým princípom, Filko premieta na steny diaprojekcie pin-up girls z magazínov a pornočasopisov. Jeho asambláž *Pomník hlasu, zvuku, obrazu...* (1966 – 1967) – lakonickú „vežu“, tvoriacu súveku audiovizuálnu aparatúru pozostávajúcu zo zapnutého televízora a pusteného rádia – by sme mohli považovať za akúsi „protovideoinštaláciu“, kde ide o prezentáciu umelcovho obdivu k technike a o minimalistickú, vecnú interpretáciu dobovej tézy Marshalla McLuhana o médiu ako posolstve.¹

V roku 1967 použil Filko v „inštalácii“ *Svetlá – multiple I – X* v úlohe akýchsi simulakier dve obdĺžnikové lampy, ktoré emitovali biele svetlo a pripomínali televízne monitory. Komponoval ich ako dialogickú dvojicu, čím evokoval minimalistickú videoinštaláciu. V tom istom roku vytvoril *Stenu z rádíf*

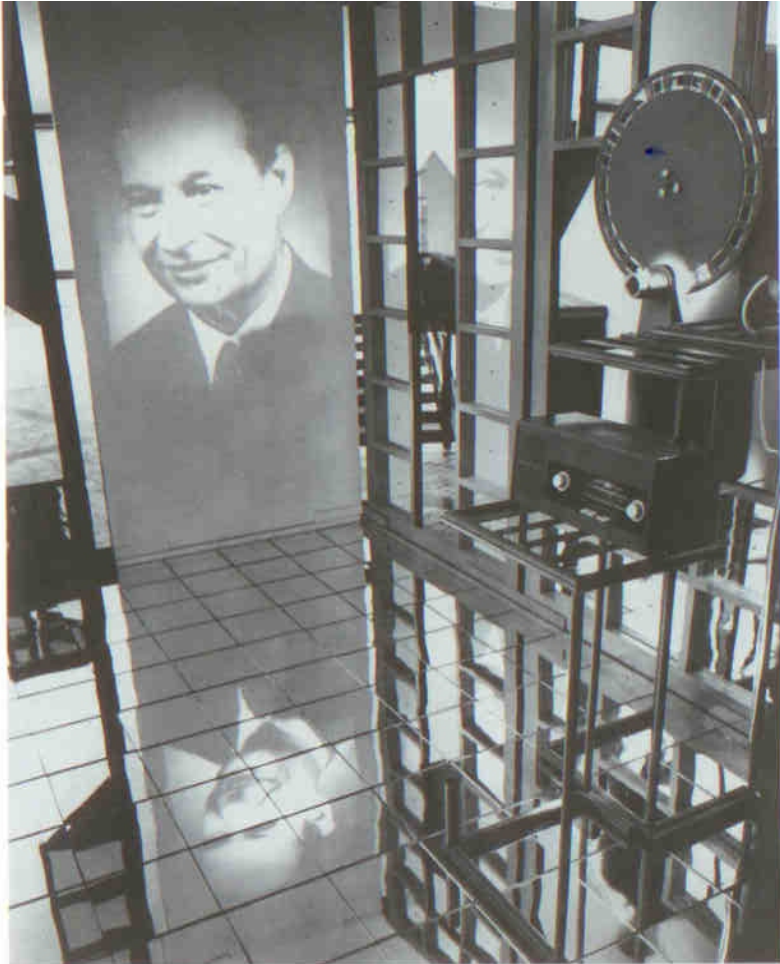
¹ Pozri McLuhan, Marshall: *Jak rozumět médiím. Extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991 (*Understanding Media: The Extension of Man*. New York: McGraw – Hill Book Company, 1965).



11. Stano Filko *Pomník hlasu, zvuku, obrazu...*, 1966 – 1967

a televízorov, ktorá vychádzala z výtvarníkovho záujmu o prostriedky masmediálnej komunikácie. Implikovala však aj ambivalentné konotácie, ktoré spočívali v tom, že pokiaľ sa Filko na jednej strane prirodzene zaujíma o novinky vedy, techniky a o informácie sprostredkované modernými médiami, na druhej strane, podobne, ako to deklaroval vo svojich dielach pionier videoumenia Nam June Paik, podrobuje televíziu, predstavujúcu jedného z kľúčových reprezentantov masmédií, kritickej reflexii.

Premietanie civilizačných symbolov – áut, súvekých technických noviniek, letov do vesmíru spolu s obrazmi príťažlivých sexi žien z módných časopisov a magazínov v duchu všeobecného očarenia výdobytkami modernej doby – bolo pôvodne súčasťou environmentu *Univerzálne prostredie* (1966 – 1967), ktorým sa Filko predstavil v roku 1969 na pôde Galerie Ursula Wendtorf v Oldenburgu a v Kunstvereine v Düsseldorf. Autor ho poňal vo veľkorysých rozmeroch 5 x 5 x 3 m, čím sa stal modulom aj pre jeho ďalšie environmenty. Vnímateľ sa ocitol v sugestívnom pravouhlom interiéri, vytvorenom z rastra novodurových rúrok, ktorého transparentné steny tvorili sieťovinové závesy s dezénom striekaných ženských siluet. V strede environmentu bola pripravená šachovnica na hru s protihráčom a ďalšie objekty, ktoré mohol vnímateľ – participant použiť alebo manipulovať s nimi – ležadlo, svetelný glóbus, symbolizujúci globálnu dedinu, alebo zapnuté rádio, na ktorom si mohol voliť programy podľa vlastného výberu. Akt fyzickej a mentálnej participácie vnímateľa a jeho interaktívny zážitok



12. Stano Filko *Katedrála humanizmu*, 1968

tvorili gros recepcie multimedálneho diela, v ktorom išlo o spojenie techniky a erotiky. Zrkadlová podlaha znásobovala vizuálne efekty a vnímateľ sa stal živou sochou – aktérom i prijímateľom navodených vzťahov, ktoré svojimi zásahmi dotváral.²

Príbuzné koncepčné riešenie Filko uplatnil aj v *Katedrále humanizmu* (1968), čo bol na vtedajšie pomery náročný environment, prezentovaný na medzinárodnej

² Pre Filka environmenty znamenajú mnohoraké syntézy: prekonávajú odstup medzi autorom ustupujúcim do polobanonymity a návštevníkom, ktorý svojou prítomnosťou a činnosťou prispieva k realizácii priestorového umeleckého diela. Návštevník je časťou environmentu, ktorý zároveň dovršuje. Takto sú v tomto diele obsiahnuté ďalšie syntézy medzi voľnou duševnou činnosťou a viazanými funkciami, umeleckými kategóriami a spoločenskými a technickými oblasťami. V environmente Filko vidí „aktívne, dynamické, stále sa meniace prostredie, ktoré, na rozdiel od akademického a klasického

výstave mladého umenia *Danuvius '68* v Bratislave. Na vnútorné steny pravouhlého objektu (rozmery 4 x 5 x 3 m), ktoré tvorili závesy z PVC fólií, premietali diaprojektory čiernobiele zábery, približujúce vzrúšenú politicko-spoločenskú atmosféru roku 1968 v bývalom Československu, kde sa objavovali symboly Pražskej jari – Alexander Dubček a Ludvík Svoboda. Prítomný rozhlasový prijímač prinášal aktuálne vysielanie bratislavského rozhlasu, čo v jednej línii znamenalo prílev čerstvých správ v mixáži rôznych programov a v druhej línii obohacovalo prostredie o dimenziu procesualnosti.³

Problematiku spojenú s vedeckým výskumom v oblasti kozmu, ktorá prífahuje umelcovu pozornosť spolu s výdobytkami technického rozvoja a skúmaním otázok priestoru, svetla, zvuku, pohybu v kontexte s reálnym životom, reflektoval environment *Kozmos* (1968). Filko sa ním predstavil na *VI. bienále* v Paríži v Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris v roku 1969. V interiéri pneumatickej konštrukcie stanu v tvare trojstrťovej gule umelec vizualizoval prostredníctvom nonstop diaprojekcie dobrodružstvo vesmírnych letov a výsledky vedecko-technického pokroku súčasnej civilizácie. Tentoraz veľkoryso použil štyri diaprojektory, umiestnené na pyramídovom objekte v strede stanu. Premietanie sprevádzal okrem reálnych zvukov rádia, na ktorom si vnímateľ mohol voľiť stanice podľa vlastného výberu, aj ventilátor zabezpečujúci vnútri stanu permanentné prúdenie vzduchu. Zrkadlová podlaha, odrážajúca vizuálne efekty imateriálnych obrazov spolu s pohybmi návštevníka, ktorý sa mení na vnímateľa – aktéra, zintenzívňovala jeho zážitky pri recepcii multimedálneho diela.

Na environmenty *Kozmos* a *Katedrála humanizmu* pozitívne reagoval významný francúzsky kritik a teoretik umenia Pierre Restany, ktorý nazval Filka architektom informácie. Argumentoval, že „v dobe, v ktorej sa bujnejúce a čoraz rafinovanejšie masmédiá vyznačujú tendenciou znižovať všeobecné informácie na takú úroveň, aby sme si ich už svojím ustrojením vôbec neuvedomovali, nás slovenský umelec privádza naspäť k psychozmyslovej realite a umožňuje nám plne prežiť ten či onen okamih medzifudskej komunikácie“. V tomto kontexte, keď odborníci na informácie ju deformujú na ciele, ktoré je zbytočné spresňovať, a odborníci na

umenia, predkladá otvorenú hru, čakajúcu na spontánnu akciu a účasť návštevníka-človeka“. Treba zdôrazniť, že Filko svoje teórie a práce rozvíjal dávno pred documentou. Dokazujú svojráznosť a blízkosť súčasného československého umenia k západnej avantgarde. Weichardt, Jürgen: *Avantgarde in Presburg*. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 4. XI. 1968.

Stano Filko zhŕnul svoje tvorivé princípy, ktoré uplatňuje v environmentoch, do dvanástich bodov textu s názvom *Úvahy o prostredí* (1966) publikovanom v katalógu *Stano Filko 1965/69*, ktorý vydal vlastným nákladom v roku 1970.

³ Pierre Restany sa o Stanovi Filkovi vyjadril ako o „špecialistovi na sociologické prostredie: jeho 'Katedrála' predstavuje audiovizuálny efekt prostredia, umocnený zrkadlovými odrazmi, premietaním aktuálnych fotografií a obrazov politických predstaviteľov, ako aj škálou zvukového animovania. (...) Toto [svedčí o tom], že v Bratislave jestvuje veľmi aktívny experimentálno-syntetický smer“. In: *Stano Filko 1965/69*. Tamtiež, s. 72.



13. - 14. Stano Filko *Kozmos*, 1968



vizuálnu komunikáciu pochybujú o svojich cieľoch a ešte viac o svojich prostriedkoch, Filkov jasný, pružný a ľudský postup nadobúda príkladný význam.⁴

Táto druhá nosná téma Filkových prostredí, ktorá súvisí s jeho záujmom o vedecký a technický pokrok, výskumy v oblasti kozmických letov a týka sa

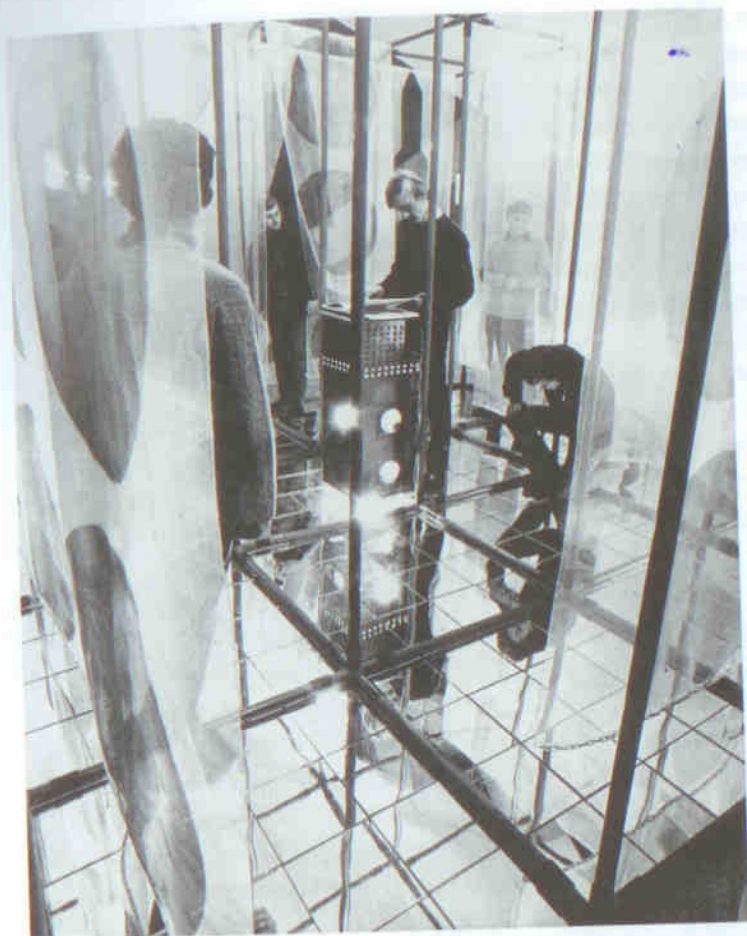
⁴Odkaz v pozn. 3, nestráňkované.

rozširovania poznania o fenoménoch priestoru a času v zrkadle súčasných vedeckých objavov, sa premietla aj do environmentu *Poézia o priestore a kozme* (1967). Je založený na architektonickom module s rozmermi 5 x 5 x 3 m, kde silónové závesy stien majú elektrickou pištoľou nastriekané symboly súčasnej civilizácie spolu s archetypálnymi znakmi Slnka, Mesiaca, Marsu alebo Venuše v troch transparentných farbách: modrej, červenej a žltej. Podlahu tvorila opäť zrkadlová dlažba, ktorá odrážala obrazy návštevníkov pohybujúcich sa v tomto prostredí, ako aj reflexy svetelno-kinetického stola, dominujúceho v strede environmentu. Evokoval maják a generoval v priestore farebný, svetelno-kinetický a opticko-psychologický pohyb. Návštevníci tohto environmentu, ktorý je súčasne oslavou reality, mohli listovať v knihe umiestnenej na svetelno-kinetickom stole, ktorej obsah autor venoval dejinám vesmíru a najnovším výdobytkom kozmonautiky od Big Bangu po vstup človeka do kozmického priestoru.⁵

Možno povedať, že Filkove environmenty, v ktorých sa premietajú nemateriálne obrazy – diapozitívy, čím autor supluje pohyblivé filmové obrazy alebo skôr videoobrazy, pričom súbežne používa elektrické svetlo a zrkadlá, ktoré znásobujú vizuálne efekty vnútri týchto prostredí, reprezentujú špecifickú kategóriu experimentálneho filmu, tzv. expanded cinema (rozšírený film). Jeho vznik a rozvoj sú spojené s formovaním progresívnych umeleckých tendencií na euro-americkéj scéne v 60. a 70. rokoch, ktoré stierali hranice nielen medzi umením a životom, ale aj medzi jednotlivými druhmi, formami či žánrami umenia a vizuálnej kultúry. Ich predstavitelia kreatívne rozvíjali nové možnosti veľkoplošných projekcií a viacnásobných premietacích plôch, ktorými predznamovali tvorbu videoinštalácií a multimediálnych prostredí s dôrazom na rozvoj videoprojekcií, čo malo rozhodujúci vplyv aj na vznik interaktívnych digitálnych inštalácií a virtuálnej reality, ktoré sa objavili na umeleckej scéne v 90. rokoch 20. storočia v podobe rozšíreného digitálneho filmu. Hoci v medzinárodnom kontexte má expanded cinema celý rad významných zástupcov, spomedzi ktorých možno uviesť okrem Petra Weibela aj Roberta Whitmana, Andyho Warhola alebo Stana VanDerBeeka, ktorý konštruje špeciálne priestory na premietanie filmov, čím vytvára spektakulárne vizuálne environmenty. Na Slovensku je výnimočným predstaviteľom rozšíreného filmu iba Stano Filko, ktorý v tomto zmysle reprezentuje solitérneho priekopníka mediálneho umenia.⁶ Určite je škoda, že Filkove sľubne sa rozbiehajúce aktivity na tomto poli, predstavujúce jeden z dôležitých segmentov jeho mnohostranných

⁵Treba ešte pripomenúť, že o environmentoch *Univerzálne prostredie* (20', 1966 – 1967), *Katedrála humanizmu* (25', 1968) a *Kozmos* (30', 1968) boli nakrútené krátke filmy.

⁶Škoda, že monografia *Stano Filko* z pera Patricie Grzonky, ktorú vydalo nakladateľstvo Arbor vitae v roku 2005, Filkove priekopnícke aktivity v oblasti mediálneho umenia viac-menej prehliada, pretože autorka im venuje len minimálnu pozornosť.



15. Stano Filko *Poézia o priestore a kozme*, 1967

tvorivých činností, zamedzili udalosti, nasledujúce v bývalom Československu po intervencii vojsk Varšavskej zmluvy v auguste 1968, ktoré znemožnili mnohým progresívnym umelcom slobodne rozvíjať svoju tvorbu viac než dvadsať rokov. Títo autori boli nútení utiahnuť sa do súkromia a hľadať si alternatívne miesta na svoju prezentáciu a vystúpenia, pričom najčastejším útočiskom im boli vlastné byty, ateliéry, príroda alebo okrajové časti miest. V týchto ekonomicky nežičlivých časoch a politicky ťažkých podmienkach sa zástupnou formou videoumenia na Slovensku stal experimentálny či, lepšie povedané, alternatívny film, ktorý vznikal nezávisle, bez akejkoľvek štátnej podpory, čiže v amatérskych podmienkach.

03 / Luminokinetická medzihra: audiovizuálne obrazy Milana Dobeša

Predtým, než sa budeme zaoberať konkrétnymi filmovými príspevkami jednotlivých výtvarníkov, treba sa pristaviť pri tvorbe svetelno-kinetických diel Milana Dobeša (1929), ktoré mali pôvod vo výtvarných tendenciách 60. rokov. Tento umelec rozvíjal v intenciách experimentu umelecké praktiky, čerpajúce z aktuálnych poznatkov vedy a techniky vo vzťahu k fenoménu svetla a pohybu, kde si relevantné miesto čoraz viac získaval dialóg kybernetiky a vizuálneho umenia.¹ Medzi výnimočné udalosti Dobešovho svetelno-kinetického umenia patrilo jeho trojmesačné americké turné s *American Wind Symphony Orchestra* v roku 1971, pre ktorý tento umelec vytvoril svetelno-kinetické predstavenie so zjavnými spektakulárnymi kvalitami, hrané podľa vopred pripravených grafických partitúr na základe synchronizácie skladieb Toshiro Mayuzumiho a Krzyszofa Pendereckého z jedného ovládacieho pultu. Pripomínali podobné zámery s farebným klavírom Zdeňka Pešánka z roku 1928, českého umelca – autora svetelných objektov a plastík, priekopníka kinetického umenia, hlavne svetelno-kinetických plastík.² Dobeš v role aktívneho spoluúčastníka celého predstavenia, ktorý riadil aparatúru, nevychádzal z klasického záznamu nôt, ale len zo základných grafických schém, pripomínajúcich partitúry elektrofonickej hudby. Hoci z nich čerpal, vlastnú interpretáciu vždy prispôboval celkovej nálade a duchu jednotlivého predstavenia. Tak sa vlastne autor svetelno-kinetickej hry stal sólistom predstavenia, vystupujúcim počas koncertu pred publikom. Gros tvoril mechanizmus pohyblivých častí objektu, ktoré bolo možné usmerňovať, a z hľadiska rýchlosti pohybu, farebnej škály a gradácie intenzity sa jednotlivé jeho segmenty dali ovládať tak, aby umožňovali opticky čo najemocionálnejšie vyjadrovať jednotlivé aspekty hudobného prejavu. Zosúladenie vizuálnej zložky so zvukovou sa mu podarilo dosiahnuť podľa toho, ako cítil intenzitu prežívania skladby hudobníkmi. Orchester vystupoval so spomínanými dvoma nastudovanými programami, pričom v každom z nich jednu skladbu uvádzal v súčinnosti s aktívnym svetelno-kinetickým programom. Aj pri ostatných hudobných číslach programov svetelno-kinetická plastika musela vytvárať

¹ V tom čase Dobeš participoval na významných medzinárodných výstavách ako *Kunst – Licht – Kunst* v Eindhovene (1966), *Cinetisme – Spectacle – Environnement* v Grenobli (1968), *Documenta 4* v Kasseli (1968) a *X, biennale Sao Paulo* (1969). Oto Bihalji-Merlin zaradil tvorbu Milana Dobeša, predstaviteľa svetelno-kinetických tendencií, do medzinárodného kontextu vo svojej rozsiahlej štúdii *Setkání umění a vědy*, ktorej český preklad bol publikovaný v časopise *Výtvarné umění*, roč. 20, 1970, č. 2, s. 54 – 64.
² Zemánek, Jiří; Zdeněk Pešánek a kinetika světla v českém umění 30. – 70. let. In: *Orbis Fictus. Nová média v současném umění*. Smolíkova, Marta (ed.). Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 61.



16. Milan Dobeš Ukážka z nočného svetelno-kinetického programu s American Wind Symphony Orchestra, 1971

estetický stabilný komponent priestoru javiska.³ Keďže Milan Dobeš bol po návrate zo Spojených štátov amerických zbavený členstva vo Zväze slovenských výtvarných umelcov, s obdobnými, veľkoryso koncipovanými multimediami programami sa musel rozlúčiť a modifikovať svoju tvorbu iným smerom – k realizáciám výtvarných diel do architektúry a ku komornej grafike.

³ Dobeš, Milan, O svojej americkej ceste. Rozhovor zaznamenal Miroslav Janek. In: *Výtvarný život*, roč. 17, 1972, č. 1, s. 40, ďalej pozri Valoch, Jiří; *Milan Dobeš*. Bratislava: Interpond, 1994.

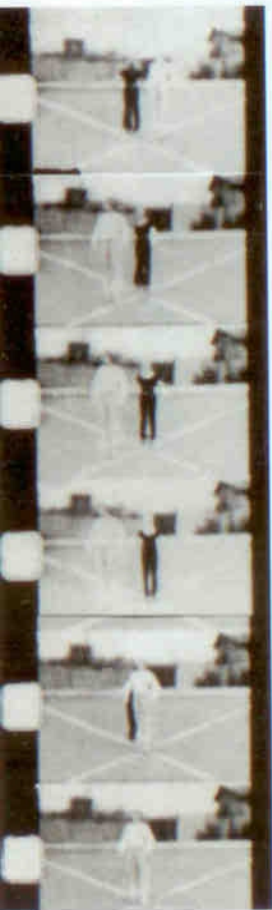
04 / Experimentálny film a video II

V období normalizácie sa experimentálny film stáva skôr nezávislou aktivitou a doménou niekoľkých výtvarníkov, ktorí akoby symbolicky prevzali štafetu od silnej generácie profesionálnych filmových tvorcov predchádzajúcej dekády. Zväčša bez akejkoľvek štátnej podpory, v poloprofesionálnych alebo amatérskych podmienkach vznikali nezávislé experimentálne filmy (prevažne 8 mm, výnimočne 16 mm), ku ktorým sa v druhej polovici 80. rokov začali pridávať ojedinelé pokusy s videami. Väčšina z nich zastupovala druhú nosnú líniu experimentálnych filmov, anticipujúcich tvorbu videí, ktoré vychádzali z akcie a konceptuálneho umenia.

Za akýsi predstupeň týchto diel by sme mohli považovať spomínaný film – asambláž Dušana Hanáka (1938) *Deň radosti* (1972), ktorý vychádzal z pôvodnej premisy dokumentácie happeningu Alexa Mlynárčika s názvom *Deň radosti / Keby všetky vlaky sveta...*, realizovaného v roku 1971 v Zakamennom na Orave.

K dematerializácii objektu inklinoval sochár, konceptuálne uvažujúci výtvarník a zároveň literárne činný autor filmových poviedok a scenárov Vladimír Havrilla (1943), preto neprekvapuje, že prejavil záujem aj o tvorbu realizovanú v takom nemateriálnom médiu, akým je film. Havrilla je typ solitéra vyznávajúceho nekonformný životný štýl, v rámci ktorého sa prelína uznávanie kresťanských hodnôt s obdivom k východným filozofiám. Ich zvláštnou syntézou je preniknutá nielen osobná filozofia umelca so znakmi asketizmu, ale aj jeho tvorba, predstavujúca špecifický variant individuálnej mytológie. Prejavujú sa v nej typické znaky ambivalentnosti a pocitu rozpoltenosti moderného človeka, kde na jednom póle sa nachádzala Havrillova túžba po niečom ideálnom, vyššom a siahajúcom k transcendentálnemu, a na druhom póle skepsa ako jedna z príznakových črt nielen intelektuálov a umelcov, ale aj charakteristických znakov postmoderny.

Havrilla vo svojich krátkych 8 mm filmoch z rokov 1972 – 1982, ktoré by sme mohli nazvať aj undergroundové, svojím spôsobom anticipoval videoperformancie, nenaratívne autonómne videofilmy alebo videá s mikropríbehmi. Jedna línia Havrillových filmov svedčí o jeho experimentoch s jazykom maľby, sochy, kresby a animácie, v ktorých kladie dôraz na akčnosť (*White*, 1973, *Horiaca žena*, 1974), druhá línia spočíva v performanciách s myšlienkovým presahom týkajúcim sa hľadania ideálneho a transcendentálneho v živote (*Lift*, 1974, *Vtáčia žena*, 1972) a tretia línia predstavuje filmy – akési minimálne etudy venované mikronaratívom, vychádzajúcim z bežného, každodenného života, v ktorých autor sústreďuje svoju pozornosť na rozmanité témy (*No Limit*, 1976) a reflektuje v nich rôzne nuansy



17. Vladimír Havrilla *Lift*, 1974

¹ Pozri Rusinová, Zora: *Umenie akcie. Action Art 1965 – 1989*. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2001, s. 158.

² Macko, Jozef: Slovenský alternatívny a experimentálny film. In: *Slovenské vizuálne umenie 1970 – 1985*. Hrabušický, Aurel (autor a ed.). Bratislava: Slovenská národná galéria, 2002, s. 218.

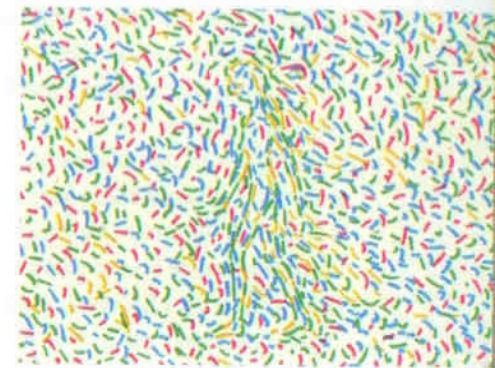
správania ľudského subjektu (*Žlté nebezpečenstvo*, koniec 70. rokov) v intenciách prežívanej skepsy v postmodernom svete, kde ustavične vzniká viac otázok než odpovedí.¹

Štruktúra filmov *Vtáčia žena* a *Lift* je príbuzná; kým v prvom prípade na tenisovom kurte levituje iba jedna mladá žena, usilujúca sa odpútať od zeme a vzlietnuť k vyšším duchovným dimenziám, druhý film ukazuje animovaný obraz dvoch žien, vznášajúcich sa nad bielymi diagonálnymi čiarami ihriska. Tieto ženské postavy, rozlíšené podľa bieleho a čierneho oblečenia symbolizujúceho boj dvoch protikladov, ako aj princíp jang a jin, sa pomaly približujú k sebe – ich animované pohyby kopírujú biele križujúce sa čiary tenisového kurtu, aby sa ich dráhy stretli a v konečnom dôsledku odpútali od svojej zviazanosti s pozemským životom prechodom do duchovného sveta, ktorého symbolom je svetelná guľa, metafora slnka. V závere obe protagonistky – levitujúce baletky – miznú zo záberu, ostáva len prázdne ihrisko s prekríženými bielymi čiarami, reprezentujúce herné pole, priestor na šport a uplatňovanie pravidiel fair play, ktoré je zároveň metaforou ambivalentného javiska života plného paradoxov, kde niektoré pravidlá platia, ale mnohé sa prekračujú. Jadrom týchto, niekedy extrémne krátkych filmov využívajúcich animáciu a filmové triky sú vizuálne metafory alebo obrazové aforizmy, zobrazené v procesuálnej forme. Možno v nich nájsť analógie s tvorivými princípmi hnutia Fluxus. Jozef Macko v niektorých Havrilových filmoch vidí podobnosti s filmami Normana McLarena.²

V roku 1974 sa Havrilovi podarilo urobiť skicu k filmu *Horiaca žena* v profesionálnych podmienkach Slovenského filmu – bola ňou animácia ikonografického motívu ženskej postavy a vizuálnych štruktúr rozmanitých geometrických



18. Vladimír Havrilla *Horiaca žena*, 1974



tvarov s rôznou modeláciou, ktoré tvorili gros jeho kresliarskej, maliarskej a sochárskej tvorby. Pointa spočívala v tom, že figúra kráčajúcej ženy pevných tvarov prešla prostredníctvom animácie doslovne aj metaforicky transformáciou, ktorá vizuálne evokovala živel ohňa, symbolizujúceho očistu a znovuzrodenie – krst.³

Odlíšnou štruktúrou sa vyznačoval film *No limit* (1976) v hlavnej role s protagonistkou zastupujúcou umelcovú alter ego. Havrilla totiž často používa pseudonym Roberta Weinerová, najmä v súvislosti so svojimi literárnymi textami. V centre pozornosti v tomto čiernobielym krátkom hranom filme je žena, ktorá vystrieda v priebehu pár minút štyri činnosti. Každú len začne a žiadnu nedokončí pre svoju nerozhodnosť, netrepezlivosť, neschopnosť koncentrácie, nedostatok vytrvalosti alebo obsesiu byť stále aktívna (?). Kamera ju sleduje, ako sa rozhoduje, či si má pustiť gramofónovú platňu, natrieť si pery rúžom, napiť sa vody alebo čítať text na obale platne. Podobné pocity roztrieštenosti vo vzťahu k výberu medzi jednotlivými tvorivými aktivitami, osobným životom a sférou záujmov prežíva aj umelec.⁴ Tým, že Havrilov film *No limit* odkazuje na gendrové premeny, ktoré v umení predznamenal v 20. rokoch 20. storočia Marcel Duchamp prijatím ženskej identity Rose Sélavy, možno toto dielo – vytvorené v podmienkach patriarchálnej socialistickej spoločnosti presadzujúcej model falošnej emancipácie – považovať za ojedinelý Havrilov príspevok k problematike rodu v slovenskom umení. Dodajme ešte, že filmy Vladimíra Havrilla *Lift* (1974)

³ Odkaz v pozn. 2, s. 218.

⁴ Sám seba charakterizoval takto: „Vladimír Havrilla – enfant terrible bratislavskej umeleckej scény. Keď modeluje sochu, myslí na poviedku. Keď píše poviedku, myslí na labute. Keď krmí labute, sníva o Slovenskom štáte. Keď ho volla za prezidenta Slovenského štátu, vzdáva sa kandidatúry a modeluje sochu.“ In: odkaz v pozn. 2, s. 218.

a *No Limit* (1976) vybral Tomáš Štraus na výstavu *Works and Words* v De Appel v Amsterdame v roku 1979.⁵

Spoločným menovateľom kreslených filmov s názvami *Lebo veľa hrešila* (1977), *Modliaca figurína* (1977) a *Milosť* (1977) je Havrillovo kreatívne experimentovanie s vizuálnymi možnosťami kresby, rozšírenými o faktor pohybu a obohatenými o kategóriu času. Kritické konotácie, narážajúce na ideologickú hrozbu spojenú s inštrumentálnymi praktikami moci a jej zneužívaním, spolu s referovaním o predsudkoch v oblasti rasových otázok sa objavili vo filme *Žlté nebezpečenstvo*, ktorý pochádza z konca 70. rokov. Na vizualizáciu týchto ironických spoločensko-kritických komentárov mu slúži privlastnená fotografia ľudskej tváre, ktorej relevantné detaily tvoriace znaky identity – ústa a oči – premaľúva akčnými maliarskymi gestami s ambivalentnou farebnou symbolikou. Červená farba použitá na ústa nie je záležitosťou dekoratívnej kozmetiky, ale má politický význam, rovnako ako zošíkmenie očí, ktoré si môžeme vysvetliť ako varovný signál pred ďalšou možnou kolonizáciou najľudnatejším národom sveta.

19. Vladimír Havrilla *No limit*, 1976



⁵ Matuščík, Radislav: Videoumenie na Slovensku. Tri desaťročia: Východiská a perspektívy. In: *video – vidím – ich sehe. slovenské, české a švajčiarske videoumenie*. Jungo, Esther Maria – Rusnáková, Katarína – Smolenická, Maria (autorky a editorky). Bern – Zilina, 1994, s. 45.

Havrillove filmy, ktoré generujú u divákov mnohoznačné asociácie, spojené na jednej strane s intelektuálnym a na druhej strane s emocionálnym spôsobom nazerania na existenciálne otázky človeka žijúceho v rámci mnohopočetných obmedzení totalitnej spoločnosti, dokazujú, že aj napriek nepriaznivým podmienkam existovali na Slovensku autori s obrovským potenciálom kreativity a slobodymyseľnosti, prostredníctvom ktorých dokázali týmto tlakom a obmedzeniam režimu vzdorovať.

Epizódnu postavou v rámci experimentálneho filmu 70. rokov je Peter Thurzo (1946). Nepatriť síce medzi výtvarníkov, ale svoju fotografickú tvorbu rozvíjal v tesných kontaktoch a spolupráci s Petrom Bartošom.⁶ Zaujímal sa o ikonosféru letectva, s čím súviseli otázky lietania, stôp letových dráh ako nemateriálnych, efemérnych kresieb na oblohe a rovnako obdivoval prepracované progresívne systémy leteckej techniky. Za jej synekdochu môžeme považovať krátky minimalistický čiernobiely film *Súčasťka* (1972), v ktorom sledujeme, ako sa mikrosúčasťka z lietadla zahĺbi do zeme a po nejakom čase sa opäť vynorí ako malý záhadný objekt, oscilujúci medzi objavovaním sa a miznutím v prázdnom priestore. Thurzo kladie dôraz na konfrontáciu statických a dynamických aspektov v pohyblivom filmovom obraze, čo súvisí s postupmi animovania vizuálneho objektu súčasťky a s prácou s časom.

Do oblasti experimentálneho filmu sa na začiatku 80. rokov minulého storočia začlenila svojimi invenčnými vizuálnymi kreáciami aj fotografka Milota Havránková (1945), ktorá vo filmovej snímke s názvom *Plný čas* (1980) neasociovala len dojem pohybu vo fotografii cestou seriálového zmnoženia fotografií, ale spojila reálny pohyb so svojimi fotografiami, čím prekročila hranice statickosti fotografie smerom k audiovizuálnej tvorbe.⁷

Stratégia apropriácie, čiže prisvojenia si diel iných autorov z bohatého „archívu“ dejín umenia, ktoré sa vyznačujú pluralitou obsahu a foriem vizuálnych prejavov, je charakteristickým znakom tvorivých snáh Vladimíra Kordoša (1945). Gros jeho tvorby tvoria čiernobiele fotografické záznamy akcií poňaté ako citácie a reinterpretácie umenia starých majstrov (Berniniho, Rembrandta, Caravaggia, Velázquezza), ktoré realizoval v rokoch 1979 – 1981. Na ne prirodzene nadviazali akcie zaznamenané filmovou kamerou a následne nakrútené na video. Nicolas Bourriaud tieto praktiky interpretácií, reprodukovania, nového vystavovania či iného využívania diel ostatných umelcov alebo kultúrnych produktov, ktoré sú k dispozícii, nazýva umením postprodukcie.⁸ Prisvojovanie je podľa neho prvým

⁶ Pozri Hrabušický, Aurel: Umenie fantastického odhmotnenia. In: odkaz v pozn. 2, s. 150.

⁷ Macek, Václav: Obroda surrealizmu. In: *Slovenská fotografia 1925 – 2000. Moderna – Postmoderna – Postfotografia*. Hrabušický, Aurel – Macek, Václav. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2001, s. 280.

⁸ Termín *postprodukcija* je technický pojem používaný vo svete televízie, filmu a videa. Označuje sa ním akékoľvek spracovanie nakrúteného materiálu: strih, vkládanie ďalších obrazových či zvukových



20. Vladimír Kordoš *Aténska škola*, 1981

štádiom postprodukcie, keď už nejde o produkciu predmetov, ale o to, vybrať z existujúcich vecí jednu a nejakou ju použiť alebo ju s určitým zámerom pretvoriť. Túto stratégiu anticipoval Marcel Duchamp a jeho readymade je prvým konceptualizovaným prejavom v rámci dejín umenia, ktorý je založený na princípe premysleného aktu voľby a umiestnenia vybraného objektu – diela – do nového významového kontextu.⁹

Kordošova veľkorysá kolektívna akcia *Aténska škola* (1981), ktorou interpretuje rovnomennú fresku renesančného maliara Raffaella Santiho z Urbina, nakrútená na 16 mm farebný film – pôvodne bola určená pre televízne vysielanie, čo sa však nakoniec neuskutočnilo –, má zaujímavú členenú štruktúru. Okrem toho, že nesie znaky skupinovej performancie určenej pre filmový záznam, možno ju považovať aj za happening komunity umelcov, pedagógov Školy umeleckých remesiel a ich študentov. Tí sú totiž aktérmi tohto živého obrazu, ktorý sa analogickou figurálnou kompozíciou i architektonickým prostredím foyeru výtvarnej školy čo najvernejšie približuje Raffaelovej freske. Kordoš – autor a režisér tejto veľkoryso koncipovanej akcie – inscenoval so súčasníkmi alegóriu diskurzu starovekých filozofov, pričom sa snažil rešpektovať rozostavenie, pozície a gestá z pôvodnej predlohy, čo

zaznamenala statická kamera. Po krátkom čase sa však inscenovaná kompozícia à la Raffaelova *Aténska škola* začne vtipne hýbať a rozpadávať v súvislosti s pohybmi individuálnych aktérov, ktorí sa vymknú z pridelených rolí, začnú sa medzi sebou voľne baviť, čo nepostráda humorné momenty a iróniu. Rozpad kompozície živého obrazu si môžeme na jednej strane vysvetliť ako skúmanie fyzických možností (výdrže) ľudského tela v bodyartovom umení, a na druhej strane sa dá chápať aj ako akt dekonštrukcie diela starého umenia z hľadiska straty aktuálnosti jeho posolstva i prežitej akademickej formy. Konfrontácia statickej fresky Raffaelovej *Aténskej školy* s filmovým záznamom akcie, ktorý sprevádza dynamická hudba madrigalistov, dopadla v prospech živej súčasnosti.¹⁰

Ako invenčné medzihry možno spomenúť Kordošove minimalistické práce, v ktorých výtvarník experimentuje s médium svetla, pričom využíva svetlo baterky, diaprojektora či ohňa. Za zmienku stojí Kordošov príspevok pre *8. Posun artefaktu* v Bratislave v roku 1985 (organizoval ho Dezider Tóth), kde diaprojektorom premietal rôzne manipulované slovo „SVETLO“, ktoré v pozitíve i negatívne odrážal v zrkadle, delil ho a projektoval na detaily tvárí, rúk a telá účastníkov alebo ho mechanicky uvádzal do pohybu a podobne. O dva roky neskôr Kordoš urobil videozáznam z minimalistickej akcie v prírode s názvom *Spojenie živlov* (1987). Statickou videokamerou snímal fragment krajiny vo veľkom detaile s dominujúcim procesuálnym prvkom – prúdiaci splavu, tvoriacimi vodnú stenu. Tesne nad hrádzou s ňou vytvoril v krátkom intervale symbolický dialóg oheň, ktorý postupoval po natiahnutej, horľavou napustenej šnúre. Vzniklo tak paralelné efemérne spojenie inak nespojitelných živlov – vody a ohňa, ktoré pokračovalo plynutím vody v duchu herakleitovského panta rei.

Zaujímavou štruktúrovaná bola performancia *Pocť F. X. Messerschmidtovi* (1989), ktorú Kordoš predviedol na festivale intermedialného umenia *Transart Communication* v Nových Zámkoch. Performancia nakrútená na video má charakter videoperformancie, ktorej účel vychádza z premisy jej autentického zachytenia in-situ. Pozostávala z troch častí – úvod patril prednáške o tvorbe a živote excentrického rakúskeho barokového sochára tereziánskeho obdobia Franza Xavera Messerschmidta, ktorého záver života je spojený s Bratislavou. Hlavnú pasáž prednášky – pri ktorej Kordoš čerpal z odborného textu kunsthistoričky Márie Pötzl-Malíkovéj –, autor venuje princípom tvorby tzv. charakterových hláv. V druhej časti performancie Kordoš necháva premietnuť na papier, ktorý drží na svojej hrudi, niektoré z Messerschmidtových šesťdesiatich deviatich charakterových hláv spredu aj z profilu, aby vynikla ich démonická

zdrojov, titulíkovanie, hlasy mimo kamery, zvláštne efekty. Pozri Bourriaud, Nicolas: *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004, s. 003.

⁹ Odkaz v pozn. 8, s. 015 – 016.

¹⁰ Pozri ďalej Macko, Jozef: odkaz v pozn. 2, s. 219 a Matuščík, Radislav – Geržová, Jana – Fila, Rudolf – Hůla, Jiří: *Vladimír Kordoš* (katalóg). Bratislava, 1999.



21. Vladimír Kordoš *Pocta F. X. Messerschmidtovi*, 1989

expresia, dokonale plastický tvar a modelácia. Vyvrcholenie prináša posledná, tretia časť performance, keď nasleduje osobná interpretácia Messerschmidtových charakterových hláv v podaní Vladimíra Kordoša. Po tom, ako mu kadernička ostrihá dohola vlasy, umelec revokuje svojou sugestívnou interpretáciou charakterové hlavy, pričom katalyzátorom jeho sarkastických grimás sú napríklad čpavok a iné chemikálie s prenikavým zápachom. Kordoš sa empaticky vcituje do roly, s ktorou sa identifikuje, a interpretuje v intenzívnych expresívnych etudách grimasy na spôsob Messerschmidtových charakterových hláv, ktoré sa „v prestrihoch“ striedajú s pauzami, keď je jeho vlastná tvár v pokoji, bez masky. Kordošova excelentná videoperformancia je nielen dobre traktovaná v čase, počíta s momentmi prekvapenia a gradácie, ale nechýbajú jej ani atribúty presvedčivého hereckého výkonu.

Východiskovou bázou filmov Lubomíra Ďurčeka (1948) sú takisto akčné prejavy – skupinové performance pre uzavretý kolektív mužov a žien, ktorí sa na nich zúčastňujú a svojimi pridelenými rolami aktérov naplňujú ich premyslené, bohato štruktúrované scenáre, starostlivo „režirované“ samotným umelcom. V prípade *Informácie... .. o rukách a ľuďoch* (1982) ide o filmový záznam kolektívnej performance mladých ľudí (akcia NFRMC) z rôznych častí Bratislavy – autor ju charakterizuje ako „divadlo, hru pre dvanásť účastníkov“, ktorých zhromaždil v zdevastovanej krajine, na smetisku. Keďže majú oči zakryté papierovými maskami, ich jediným kontaktom pri komunikácii bez slov sa stáva javisko čierneho stola, kde muži a ženy kladú svoje ruky a spoznávajú sa len cez vzájomné dotyky. Ďurčekov existencialisticky ladený 16 mm film, podporený čierno-bielou symbolikou, asocjuje viaceré otázky: týkajú sa zablokovanej medziľudskej komunikácie v dobe neslobody, straty významu slov a ich vyprázdnených obsahov, ale poukazujú tiež na iný, neverbálny jazyk, ktorý môže v ľuďoch vzbudiť záujem o vytvorenie úprimnejších kontaktov a vzájomných väzieb,¹¹ nepostrádajúcich pocit ľudskej blízkosti. Zaujímavé vyvrcholenie tejto akcie, pri ktorej sa účastníci vôbec nevideli a spoznali sa len na základe dotykov, pripravil umelec po jej ukončení, keď všetkých aktérov pozval na zhladnutie filmového záznamu z priebehu performance. Ďurčekova akcia je koncipovaná ako celok skladajúci sa z viacerých častí, okrem premietania filmu do jej kontextu patrí aj kniha majúca charakter objektu, ktorá obsahuje texty, fotografie, súbor diapozitívov a magnetofónovú pásku s nahrávkou. Z príbuzných premís vychádza aj ďalší Ďurčekov film *Domov* (1983), ktorý síce tvorí len jeden diel z kolektívneho happeningu, ale nepochybne ide o sémanticky

¹¹ Ďurček v rozlúčkovej informácii adresoval účastníkom akcie nasledujúce slová: „Zážitok človeka, ktorý môže zrazu poznávať iba hmatom, môže byť rovnako silný ako zážitok slepca, ktorému bolo umožnené použiť zrak... Ale ozajstnou bodkou bude premietnutie filmu.“ Odkaz v pozn. 2, s. 219.

najvýznamnejšiu časť tejto akcie, o ktorej podáva správu práve film ako dokument o jej uskutočnení. Opäť ide o uzavretú skupinu ľudí, dobrovoľne sa podrobujúcich pravidlám umelcovho scenára, ktoré azda môžu pripomínať aj niektoré praktiky kolektívnej psychologickéj terapie. Spomedzi mladých ľudí sú vybraní štyria muži, ktorých so zakrytými očami odvedú iní účastníci akcie na neznáme miesto v lese, kde ich zašijú do veľkej kocky z plátna. V tomto meňavku pripomínajúcom mäkkom objekte, akosi procesuálnom domove, sa pohybujú po lese. Dôležitým výrazovým prvkom filmu je kontrast medzi čiernobielymi pohyblivými filmovými zábermi a statickými farebnými fotografiami, ktoré vznikajú vnútri kocky a vyjadrujú teplo domova. Záverečné sekvencie filmu prinášajú odhalenie – aktéri po rozrezaní objektu z neho vychádzajú a vracajú sa autobusom do mesta,

22. – 25. Lubomír Ďurček *Informácia... .. o rukách a ľuďoch*, 1982 (akcia NFRMC)



čo v dynamickom slede dokumentujú farebné fotografické zábery spolu so zvukovou magnetofónovou nahrávkou. Posledný záber akcie nasmerovaný na Námestie SNP v Bratislave nanajvyš výrečne vracia jej účastníkov do mizérie totalitnej reality. Kombinovanie pohyblivých a statických obrazov a striedanie čiernobielych záberov s farebnými vytvára produktívne napätie medzi výrazovými prostriedkami filmu, inklinujúceho k experimentovaniu s naratívnu stránkou i vizuálnym jazykom. Komorne ladený film *Domov*, tematizujúci otázky domesticity a intimity, je zároveň o hľadaní zmyslu života a hodnôt v závetrí súkromia, ako aj o potrebe vytvárania vzťahov s blízkymi, príbuzne zmysľajúcimi ľuďmi v „čase normalizačnej nehybnosti“.

26. – 27. Lubomír Ďurček *Domov*, 1983



V porovnaní s Ďurčekovými filmami, ktorým je blízka rituálna povaha akcií, charakteristické črty filmu Petra Meluzina (1947) s názvom *Loggia* (1984), kde kameru a strih mal na starosti výtvarný teoretik a kritik Radislav Matuščík, sú predsa len výrazne odlišné. K atribútom tohto Super 8 mm filmu – dokumentu umelcovej akcie *Terazzino* v rámci landartového cyklu *Terén* – patrí vecný charakter, trpezlivejšie vizuálne vyjadrovacie prostriedky, minimalizmus podania, monotónna sériovosť opakovania a neodmysliteľná irónia. Vztahujú sa na *terazzino* – balkónik Meluzinového bytu v paneláku, ktorého úpravu – natieranie dreveného obkladu bezfarebným lakom – výtvarník pochopil ako svojský príspevok k land-artu, čo sa opakuje v identickej verzii štyrikrát za sebou. Meluzin narážkami na nudnosť spojenú s viacnásobným opakovaním a seriálovosťou odkazuje na výtvarné postupy, aké uplatňoval vo svojich serigrafických, ale najmä v undergroundových filmoch Andy Warhol.

Skúsenosti akčného umelca Petra Meluzina s filmom v 80. rokoch predznamenalí jeho aktivity v umení videa, ktoré rozvíja od 90. rokov do súčasnosti v bohatej rozmanitosti tém, typologických druhov a prístupov. Z ranej Meluzinovej protomediálnej histórie stojí za zmienku aj jeho film *L.E.F. (Liberté – Egalité – Fraternité)* vytvorený v čiernobielej a farebnej kombinácii, ktorý pochádza z roku 1986. Meluzin v ňom vystupuje v role „cenzora“, ktorý s lupou v ruke oproti slnku prepaluje nevhodné slová a časti viet v texte Etiennea Cornevinu, čím analogickým spôsobom reaguje na predchádzajúci akt cenzúry tohto francúzskeho kritika, „vyrovnávajúceho“ sa s textom slovenského teoretika Radislava Matuščíka, venovaným absencii výtvarnej kritiky, čo vtipne sprevádzal soundtrack francúzskej piesne. Na vysvetlenie treba dodať, že Cornevin vybielil v Matuščíkovom texte svoje meno, keď bolo spomínané v kritickom kontexte. Meluzinov film je trefnou sarkastickou metaforou, ktorou poukazuje na rozpor medzi vyznávanými ideálmi a konkrétnymi činmi, postrádajúcimi naplnenie v každodennom živote, čo je spojené s ďalšími vlastnosťami, ako netolerantnosť, absencia mnohosti pohľadov či ideologické postoje hraničiace s fundamentalizmom. Boli frekventované nielen na Východe, ale našli sa aj v západných krajinách a koniec-koncov v rôznej miere pretrvávajú dodnes všade.

Možno paradoxne, možno zákonite, po tvrdých normalizačných 70. rokoch sa v nasledujúcom desaťročí občas podarilo využiť slabé miesta režimu a zrealizovať na pôde niektorých štátnych inštitúcií projekty patriace do okruhu neoficiálnej kultúry. Takým bol napríklad animovaný film Daniela Fischera (1950) s názvom *Altamira* (1981), ktorý vznikol v spolupráci s jedným z vtedajších redaktorov relácie o výtvarnom umení *Ateliér* v Slovenskej televízii Petrom Geržom. Gros filmu tvorí animácia hlavného ikonografického prvku počítačovej grafiky Daniela Fischera z roku 1978, ktorým je postupná transformácia prehistorickej maľby býka z jaskyne Altamira prostredníctvom počítača na abstrahovaný znak „ležatej“



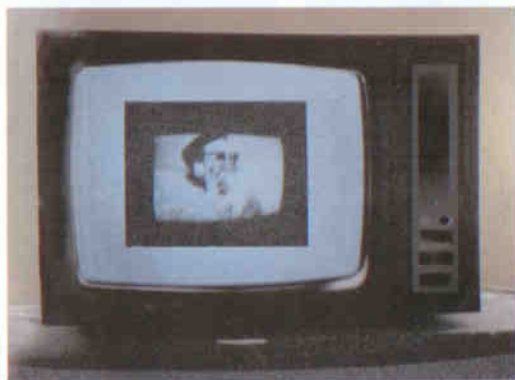
28. Peter Meluzin *Loggia*, 1984

osmičky ako symbolu nekonečna. Zvuková stopa s hudbou Ilju Zeljenku a variácie jazykových hier so slovom Altamira korešpondujú s vizuálnou stránkou filmu.¹²

Viacero filmov, v ktorých sa uplatňujú experimentálne postupy, nakrútil pre Slovenskú televíziu Samo Ivaška (1948). Dômyselná práca so strihom a montážou zaujme vo filme *Subjekt* (1984), kde autor tematizuje ľudský život, zredukovaný na zostrih jeho jednotlivých úsekov v kolobehu od narodenia po smrť v napätí medzi individuálnym, všeobecným a stereotypným, čím sa tento archetypálny problém v zásade dotýka akéhokoľvek subjektu.¹³

Jedným z priekopníkov videoumenia na Slovensku sa od polovice 80. rokov stáva Peter Rónai (1953), ktorého tvorba smeruje od jeho vstupu na výtvarnú scénu v 70. rokoch k multimedialnosti. Prehodnocuje v nej aspekty avantgárd a neoavantgárd – najmä dadaizmu, Fluxusu, pop-artu, hyperrealizmu, konceptuálneho umenia a postmoderny. Frekventovaným médium, objavujúcim sa v mnohých jeho prácach, sa stáva fotografia alebo jej fragmenty, ktoré vrstvi, prekrýva a kombinuje v rôznych plánoch na spôsob dadaistických a konštruktivistických montáží. Používa reprodukčné techniky, najmä sietotlač, a redukuje farebnú škálu svojich „obrazov“, ktoré často stoja na pomedzí objektov. Rozmanité manipulačné praktiky, inklinovanie k radikálnejšiemu a subverzívnejšiemu vyjadrovaniu, podporené poučením z protestov a provokácií dadaistov, ho privádzajú v 80. rokoch k posunu od maliarskeho média smerom

29. Peter Rónai *antivideo*, 1985



¹² Odkaz v pozn. 2, s. 220.

¹³ Odkaz v pozn. 2, s. 220.

k objektu a akcii. V tejto dekáde pokračuje v tvorbe asambláží, pracuje s readymadmi a nájdenými objektmi, ktorých vtípné, ironické konotácie sa týkajú mnohorakých otázok súvisiacich so svetom umenia – výtvarník prehodnocuje vo svojich prácach postoje k autoritám avantgárd, z ironicko-kritickej perspektívy nazerá na problematiku masovej kultúry a reflektuje stieranie hraníc medzi vysokým a nízkym umením. Možno v nich dešifrovať odkazy, ktoré vedú k zdrojom dadaistov, okrem Marcela Duchampa aj k fotografovi Man Rayovi, protagonistovi konštruktivismu Lajosovi Kassákovi, suprematistovi Kazimirovi Malevičovi, ale aj ku konceptualistovi Josephovi Kosuthovi či popartovému umelcovi Andymu Warholovi. Multimediálne uvažovanie Petra Rónai podporilo aj poučenie z kinetického umenia, najmä prostredníctvom poznania diela Lászlóa Moholy-Nagy, pričom Rónai prejavil záujem aj o film, čo našlo odzvu v tvorbe experimentálnych „rónaiogramov“ ako interpretácií Ejzenštejnovej montážnej vzorca $1 + 1 = 3$. Z týchto tvorivých zdrojov, prepojených s kreatívnym a novátorským myslením umelca – večného experimentátora, sa začali v polovici 80. rokov minulého storočia v jednoduchých ateliérových podmienkach rozvíjať jeho pokusy smerujúce k videoumeniu.¹⁴ Išlo predovšetkým o autorove súkromné iniciatívy, ktorých prvou fázou bolo premietanie jeho vlastných fotomontáží na stenu cez epidiaskop. Nie bez poznania histórie videoumenia vo svete a tvorby Nam June Paika, ktorý sa stal na začiatku 60. rokov známym preparovaním televízorov, pracoval aj Rónai s televízorom ako s readymadom. Od roku 1985 vytvára tzv. *antivideá*, keď viac vizuálne ako mechanicky zasahuje do vysielania programov Československej televízie tým, že prelepjuje monitor televízora fóliami fotomontáží svojich obrazov, pričom využíva na svoje akty negácie televízneho vysielania modré svetlo obrazovky. Iným prípadom je „preškrtnutie“ televízneho monitora lepiacou páskou, čo bolo na jednej strane umelcovým gestom odmietnutia vysielaných programov Československej televízie, ktoré vo väčšine prípadov postrádali kvalitu a zaujímavosť, a na druhej strane bol tento prejav aj výrazom umelcovho protestu voči vtedajšej politike a ideológii, sporej s komunistickým režimom, ktoré sa podieľali na masívnej kontaminácii televízie ako masového média.

Jedným z variantov *antivideí* bola aj asambláž *Obrazobrazovka* (1985) vytvorená v mixe so sprievodnými objektmi, zastúpenými zväzkom textov, ktoré boli položené na televízore spolu s neónom, vertikálne preveseným cez stred obrazovky. Vyžaroval biele svetlo, ktoré svojou intenzitou oslepovalo a potláčalo účinok programu vysielaného v televízii. Od roku 1985 Peter Rónai začína používať videokameru, ktorá mu slúži na zaznamenávanie akcií alebo videoperformancií, uskutočňovaných zvyčajne v tandeme s rôznymi výtvarníkmi.

¹⁴ Pozri ďalej Rusnáková, Katarína: *Peter Rónai: Videocantológia*. Žilina: Považská galéria umenia, 1997.

Neskôr sa videokamera stane spolu s počítačom trvalou súčasťou jeho tvorivého procesu pri práci na videoobjektoch, videoinštaláciách alebo videopáskach. V tom období Rónai urobil aj videozáznam subtilnej, minimalistickej akcie konceptuálneho výtvarníka Petra Bartoša (1938) s názvom *ABC* (1985 – 1986). Jeho pointou je vypustenie holuba do voľnej prírody, čo môžeme čítať ako alúziu na potrebu slobody v živote ľudí zovretých v krunieri socialistického režimu. Na videozázname sledujeme, ako Bartoš kráča s holubom v zimnej krajine prikrýtej snehom, čo je jeho obľúbená efemérna „sochárska“ matéria, a „šepsuje“ ňou obraz na vyhládnutom strome. Pred bielu plochu snehového obrazu prikladá holuba, čím vzniká kontrast medzi bielou a čiernou farbou, medzi statickým a pohyblivým prvkom, živou a neživou prírodou, ktorý vyvoláva okrem iného aj dojem obrazovky. Komornej akcii rituálneho charakteru, sprevádzanej monológom výtvarníka Petra Bartoša, ktorého zachytáva Rónaiova videokamera sústredená na polocelky prírody, polodetaily a detaily výtvarníka komunikujúceho s holubom, sa nedá uprieť osobitá poetika, neskľzavajúca do sentimentálnych polôh.

Videozáznam z vernisáže individuálnej výstavy Petra Rónaia nazvanej *In-formácie* v Slovenskom rozhlase v Bratislave v roku 1988 nebol obyčajným dokumentom udalosti, akou býva otvorenie výstavy zachytené videokamerou. Pretože umelec celý akt vernisáže koncipoval ako novátorskú perormanciu – namiesto prítomnej kurátorky Tamary Archlebovej prečítal jej prejav Rónaiov priateľ odzadu – súčasťou tejto nezvyčajnej udalosti s dôrazom položeným na výkon performeru, vrátane zachytenia reakcií prekvapených návštevníkov, bola vlastne videoperformancia v autorskej réžii Petra Rónaia. Význam textu čítaného odzadu sa tak stal nezrozumiteľnou akustickou kuriozitou s nádychom dadaisticko-surrealistického persifláže. Výtvarník to s príznačnou sebaíroniou pomenoval ako *Opačne Fungujúce Umenie (OFU)*.

Na konci 80. rokov si Rónai overuje svoje pokusy s videom, postupne si vytvára vlastné špecifické tvaroslovie a syntax jazyka v tomto médiu, smerujúc k videoinštaláciám. Usiluje sa o čo najadekvátnejšie vyjadrenie myšlienkového podstaty diel a ich šémantických vrstiev vo vzájomnej komunikácii medzi architektonickým priestorom so zakódovanými špecifickými znakmi (*genius loci*), kontextuálne zvolenými readymadmi či nájdenými objektmi a videotechnológiou. Nebol by to však Rónai, keby si popri nadšení všetkým novým, vrátane nových tendencií v umení a nových technológií, nepestoval voči nim aj istú dávku podozrievavosti, spochybňovania či skeptického ironie, čo sú produktívne vlastnosti kriticky mysliaceho umelca a intelektuála. Do tejto kategórie diel patrí antivideoinštalácia *Objekt/Subjekt* (1989) v Galérii Cypriána Majerníka v Bratislave, ktorej gros tvorila citácia *Čierneho štvorca* Kazimíra Maleviča. Objavil sa v rámci podlahovej minimalistickej skulptúry, reprezentujúcej veľký



30. Peter Rónai *Objekt/Subjekt*, 1989

obraz zložený z ôsmich čiernych smaltovaných štvorcov. Pred ním sa nachádzal na vertikálu postavený televízor s čiernym štvorcem namaľovaným na monitore. Podstatou antivideoinštalácie bola transformácia znaku *Čierneho štvorca* – symbolu abstrakcie – z materiálneho média na nemateriálne alebo, inými slovami, dematerializácia maliarskeho obrazu na elektronický obraz. V priebehu výstavy výtvarník uskutočnil v galérii akciu, ktorej cieľom bola dekonštrukcia antivideoinštalácie. Tá sa ocitla v podobe skrumáže objektov na jednom mieste galérie a jej bývalú podobu reprezentovala len čiernobiela fotografia. Autor týmto gestom poukázal nielen na proces dematerializácie umeleckého objektu, ale aj na to, ako hravo a invenčne surfuje medzi klasickými a neklasickými médiami, medzi tradičným obrazom a technickými obrazmi, ktorých genealogický rad sa začína fotografiou a končí sa (nateraz) elektronickým a digitálnym obrazom. Rónaiovi sa v skratke podarilo naznačiť mnohoraké problémy a súvislosti patriace do rámca dejín umenia a vizuálnej kultúry, ktoré sú predmetom záujmu súčasného interdisciplinárneho diskurzu.

V súvislosti s nezávislými aktivitami výtvarníkov a umelcov stojacich na strane neoficiálneho umenia a pôsobiacich v rámci alternatívnej kultúry zohral na konci 80. rokov významnú úlohu vznik *Štúdia erte* v Nových Zámkoch (1987). Jeho zakladajúci členovia – József R. Juhász, Otto Mészáros, Ilona Németh a Atilla Simon, reprezentujúci interdisciplinárnu platformu performerov, výtvarníkov, spisovateľov a profesiu biochemika – sledovali vo svojej počiatočnej činnosti cieľ prezentovať a presadzovať na pôde škôl a klubov súvčasné experimentálne umenie a nové trendy v literatúre, čím chceli prispieť k väčšej

spoločenskej otvorenosti, k zintenzívnieniu kultúrneho života regiónu a formovať progresívny pohľad na umenie. Táto formácia reprezentuje dodnes síce jedinú, ale dôležitú umeleckú aktivitu, vychádzajúcu z maďarského prostredia v Československu s celoštátnym významom, ktorá si získala širšie medzinárodné renomé. *Štúdio erté* od roku 1988 organizovalo festivaly koncipované ako fórum umenia hraničných žánrov, experimentálnej poézie a performancií, mail-artu, nových hudobných foriem, intermediálnych a multimediálnych umeleckých prejavov. V tom čase predstavovali tieto festivaly organizované v Nových Zámkoch ojedinelý typ podujatí v rámci bývalého Československa.¹⁵ Ako naznačil prvý ročník festivalu, bolo zjavné, že neoficiálna kultúra, rozvíjajúca sa v Československu a v okolitých stredoeurópskych štátoch, dostala jedinečnú príležitosť na vlastnú prezentáciu. Bol to však obojstranný vzťah, lebo vďaka umeniu akcie, intermediálnym umeleckým prejavom a zaradeniu videožurnálu *INFERMENTAL* (editori Péter Forgács a László Beke) mohli sa v Nových Zámkoch konať výnimočné umelecké aktivity nadregionálneho významu s medzinárodným presahom.¹⁶ Popri hlavnej činnosti *Štúdiu erté*, ktorou bolo organizovanie festivalov, dôležité miesto patrilo publicistickej a umeleckokritickej činnosti Józsefa R. Juhásza a Tamary Archlebovej v maďarskom literárnom mesačníku *Irodalmi Szemle*, vychádzajúcom v Bratislave.¹⁷ *Štúdio erté* a festivaly alternatívneho a intermediálneho umenia pod názvom *Transart Communication* organizované v Nových Zámkoch sa stali v 90. rokoch známymi nielen v stredoeurópskom kontexte a zaradili sa do siete svetových festivalov intermediálneho umenia. V rokoch 1991 – 1992 sa do spektra aktivít festivalu integrovalo video, vrátane videoperformancií a ďalších foriem mediálneho umenia, v roku 1996 sa prihlásili o slovo feministicky orientované autorky.¹⁸ Rôznymi prejavmi na poli akčného umenia sa zaoberal aj intermediálny výtvarník Peter Kalmus (1953), patriaci do okruhu košickej „undergroundovej“ scény, ktorý na konci 80. rokov použil na dokumentovanie svojich akcií video.

¹⁵ Hushegyi, Gábor: *Štúdio erté – prvý festivalové fórum alternatívneho umenia, umenia akcie v bývalom Československu*. In: *Umenie akcie / Action Art 1965 – 1989*. Rušinová, Zora. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2001, s. 220 – 221.

¹⁶ Spomeňme aspoň niektorých umelcov, ktorí participovali na prvých dvoch ročníkoch festivalu: József Blér, Lubomír Ďurčák, Michal Kern, Jülius Koller, Vladimír Kordoš, Milán Kózelka, Matej Krén, Juraj Meliš, Michal Murin, Peter Rónai, Tomáš Ruller, Václav Stratil, Dezider Tóth, Jana Žalibská, Rudolf Sikora, Béla Kelényi, György Galántai, Sándor Bernáthy, Imre Bukta, Balvan, členovia *Štúdiu erté* a ďalší.

¹⁷Odkaz v pozn. 15, s. 221.

¹⁸ Pozri ďalej CD-ROM vydaný *Štúdiom erté*, venovaný medzinárodnému festivalu intermediálneho umenia v Nových Zámkoch *Transart Communication* (1995 – 1996). Prezentujú sa na ňom práce vyše päťdesiatich domácich a zahraničných autorov, ale obsahuje aj text historika umenia, teoretika a výtvarného kritika Gábora Hushegyiho, ktorý sumarizuje históriu festivalu od jeho vzniku v kontexte dejinných, politických a spoločensko-kultúrnych súvislostí.



31. Peter Kalmus *Action Sgrafito*, 1987 (spolu s Annou Bartuszovou)

K modelovým príkladom patrí videozáznam z akcie *Action sgrafito* z roku 1987, uskutočnenej na festivale Experimentálne dni divadla UND v Prešove. Ide o veľkorozmerné reliéfné obrazy, ktoré vytvoril spolu s Annou Bartuszovou prostredníctvom korčuliarskej performancie na farebne vrstvený podklad za zvukov reprodukovanej hudby skupiny The Beatles. Kalmus si túto autorskú techniku spojenú s akčným prejavom najskôr vyskúšal v rámci súkromnej akcie v roku 1986. Vtedy vizuálne kreácie abstraktnej kresby, vytvorené jeho pohybmi na korčuliach, boli ovplyvnené dynamikou a rytmom rokenrolovej hudby. Akciu zopakoval ešte v košickom M-klube v roku 1989, keď si vybral pre svoje pohybové variácie reprodukovajúcu hudbu skupiny The Sex Pistols.

Vizuálna kultúra a mediálne umenie v informačnej spoločnosti

Po zamatovej revolúcii v novembri 1989 sa začali na Slovensku, najskôr ešte ako súčasť federatívneho Česko-Slovenska a od januára 1993 v rámci samostatnej Slovenskej republiky, v rýchлом tempe uskutočňovať komplikované procesy súvisiace s politickou, ekonomickou a kultúrnou transformáciou spoločnosti, ktoré výrazne dynamizovalo etablovanie nových technológií vo všetkých sférach života. To malo, prirodzene, vplyv aj na razantný rozvoj videoumenia a formovanie ďalších druhov mediálneho umenia, vyznačujúceho sa rozmanitou škálou prejavov.

Deväťdesiate roky 20. storočia odštartovali silnejší trend vizualizácie, ktorý sa prejavuje enormným vpádom vizuálnych obrazov do verejných a súkromných priestorov. Terénom pre vizuálnu kultúru sa stáva každodenný život a fragmentárna kultúra postmodernizmu. Práve vizuálne technológie majú najväčší podiel na tom, že ľudský zážitok je v súčasnosti viac vizuálny než kedykoľvek predtým.¹

Dynamický rozvoj vizuálnej kultúry, na ktorom sa od začiatku 90. rokov masívne podieľajú informačné technológie, urýchlila digitálna revolúcia. Kým na jednej strane boom pokročilých technológií priniesol v spoločnosti i v súkromnej sfére všestranné využitie počítačov, ktorých pozíciu ešte posilnilo masové rozšírenie internetu, na druhej strane digitálne technológie takisto generovali praktiky a stratégie, pod ktorých vplyvom sa začala meniť nielen povaha umenia, ale aj jeho recepcia a spôsoby vnímania. Možno povedať, že po roku 1990 nastal obrat sústredený na vizuálnu kultúru ako globálny jav, predstavujúci novú kritickú prax, zameranú na otázky, ktoré sa týkajú vzťahov medzi vizualitou a rozličnými spôsobmi videnia.

Kategória vizuálneho prekračuje predstavu umenia, ktorá je v istom zmysle eurocentrická a vlastne postromantická.² Kľúčovým pojmom sa stáva pohľad späť s rozdielnymi funkciami, ako gaze, čo znamená upretý pohľad, ďalej divanie sa, letný pohľad, vizuálna slasť alebo dozeranie. S týmito typmi pohľadu súvisí významná rola, ktorú zohrávajú technológie videnia založené na aparátúre, ktoré vstupujú do vzájomných vzťahov s inštitúciami, diskurzmi a telami.

Z tohto hľadiska je zrejme, že otázkam súvisiacim s vizualitou treba venovať rovnakú pozornosť, akú venujeme rôznym formám čítania (kam patrí dešifrovanie, dekódovanie alebo interpretácia), a že vizuálnu skúsenosť a gramotnosť nemožno plne vysvetliť iba na základe modelu textuality. Zmena z lingvistickej na obrazovú paradigmu, respektíve obrat od textu k obrazu teda znamená postlingvistické a postsemiotické znovuoobjavenie obrazu.³ V tomto rámci nadobúda okrem psychoanalýzy, feministickej filozofie a postštrukturalizmu, najmä dekonštrukcie, čoraz väčší význam fenomenológia. Pri presadzovaní názoru, že videnie je primárne problémom utvárania identity a sociálnej interpolácie, sa ako užitočné teórie ukázali Foucaultova idea panoptika a Lacanova idea pohľadu.⁴

¹ Mirzoeff, Nicholas (ed.): *The Visual Culture Reader*. First published 1998. London – New York: Routledge, 2001, s. 3 – 12. Pozri aj Rusinová, Zora: *Visual Culture Reader*. In: *Profil*, roč. 9, 2002, č. 4 a *Profil*, roč. 10, 2003, č. 1.

² Herbert, James D.: *Vizuálna kultúra / Vizuálne štúdiá*. In: *Kritické pojmy dejín umenia*. Nelson, Robert S. – Shiff, Richard (eds.). Bratislava: Centrum súčasného umenia – Vydavateľstvo Slovart, 2004, s. 514.

³ Mitchell, W. J. T.: *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994, s. 16.

⁴ Odkaz v pozn. 2, s. 515.

Treba povedať, že teória filmu v porovnaní s dejinami umenia sa začala týmito problémami zaoberať už skôr a intenzívnejšie, takže značne pomohla rozšíriť škálu analytických nástrojov, ktoré dnes majú vizuálne štúdiá k dispozícii. Je zjavné, že do problematiky vizuality sa premietajú popri rode aj aspekty rasy, triedy, národnosti či etnickosti a platí pre ňu, že je zviazaná s rozličnými hodnotami, záujmami a mocenskými systémami.

V druhom význame vizuálne štúdiá úspešne integrujú do seba nové formy obrazovej produkcie, ktoré sa postupom času čoraz menej manifestujú v materiálnej forme: vyvíjali sa od fotografií cez film, televíziu a video, digitalizované počítačové obrazy až po digitálne obrazy rozširované na internete a iných elektronických sieťach. Táto posledná forma, ktorá v ostatných rokoch ovládla masmédiá a obľúbili si ju aj teoretici vizuálnej kultúry, je výstižným príkladom nadšenia novej disciplíny z odhmotneného obrazu.⁵ Na druhej strane je pravda, že web od svojho vzniku zmenil svoj charakter – z elektronického média obmedzeného na úzky okruh ľudí s cieľom verejného a nezaujatého prenosu vedeckých informácií, ktoré slúžilo vedcom na univerzitách a ministerstvu obrany, sa zmenilo na skvelý nový prostriedok, prostredníctvom ktorého sa dajú uzatvárať obchody. Možno teda konštatovať, že vizuálny obraz odhmotnených médií je zapletený do sveta obchodu. Stačí uviesť pár príkladov, ktoré sú poznamenané zarábaním veľkých peňazí: mainstreamové hollywoodske filmy, televízne siete a rovnako web. Podobne veľká časť kultúrnej aktivity masového publika – pozeranie televízie, sledovanie pútačov, masové nakupovanie vo veľkých nákupných strediskách a podobne – prebieha v samom srdci trhu, ktorý triumfoval komifikáciou obrazu.⁶

Vráťme sa však k situácii na Slovensku, kde televízia stále patrí k najefektívnejším masovým sprostredkovateľom pohyblivých vizuálnych obrazov. Okrem verejnoprávnej, štátom dotovanej televízie si najväčší vplyv na masmediálnej scéne získali najmä súkromné komerčné televízie, v ktorých programovej skladbe zaberá veľký priestor reklama, formáty s prevahou masovej zábavy a popkultúry. Samozrejmosťou sa takisto stal satelitný televízny príjem, ktorý prostredníctvom veľkého počtu staníc z celého sveta prináša divákovi priamo do domácich interiérov obrovské množstvo programov. Možno povedať, že od začiatku 90. rokov Slovensko pomerne rýchlo prekonal ešte nedávny nedostatok informácií, ktorý sa, naopak, zmenil na informačnú záplavu, ruka v ruke s kolonizáciou masovou kultúrou realizovanou cez masmédiá. Niet pochybností o tom, že pôsobenie televízie (s vyše päťdesiatročnou históriou) mení naše vnímanie sveta, má rozhodujúci vplyv na naše myslenie, poznávanie a vytváranie

⁵ Odkaz v pozn. 2, s. 515.

⁶ Odkaz v pozn. 2, s. 516.

názorov. Oplyvňuje aj komunikáciu a správanie ľudí, spôsobuje zmeny estetickéj recepcie a podieľa sa na formovaní životného štýlu. Dôležitým javom sa stáva sofistifikovaná premena obsahovej a vizuálnej stránky tohto elektronického masmédiá, ktorého programy čoraz viac smerujú k erózii obsahu, sublimácii kontextu a strate koherencie výpovedí v prospech všadeprítomného diktátu zábavy, prejavujúceho sa hlavne výraznou tendenciou k dekontextualizácii, fragmentárnosti a bezobsažnosti komunikácie.⁷ O zneužívaní moci médií ako symbolov manipulácie hovorí Gilles Lipovetsky, ktorý tvrdí, že „médiá robia z politického života iba divadlo, predkladajú na obdiv druhoradé fakty, venujú pozornosť súkromnému životu, svojvoľne vytvárajú a zase odstraňujú to, o čom sa hovorí, spovrchňujú ducha“.⁸ V tomto kontexte nie je na škodu pripomenúť si niekoľko myšlienok sociológa Pierra Bourdieaua z jeho pozoruhodnej knihy *On Television* (O televízii, 1999). Podobne sa dotýka mechanizmov, ktoré dovoľujú televízii zaobchádzať zvlášť zhubnou formou so symbolickým násilím, rátajúc s tichou spoluúčasťou obetí a aktérov do tej miery, že ani jedna strana si neuvedomuje stav podriadenia alebo ovládania. Napríklad správy preferujúce senzácie sú vždy favoritom bulváru: krv, sex, melodráma a zločin boli odjakživa veľkí predavači. Túžba po senzácii na prvý pohľad robí výpoveď atraktívnejšou, ale súčasne ju aj rozptyľuje. „Čas strávený pri televízii je príliš vzácna komodita, ak ho spotrebujete na banálne veci do takej miery, že prekryjú hodnotné veci a dôležitosť nadobudnú banality. Ak podčiarkujem tento fakt, je to preto, že každý vie, že skutočne veľká časť populácie nečíta noviny a je závislá od televízie ako od jediného zdroja správ.“ Relevantné správy sa však odsúvajú nabok, čo súvisí aj s tým, že svet žurnalistiky je heterogénnou oblasťou, ktorá je veľmi silno podriadená tlakom trhu, pôsobiacim aj na ostatné oblasti. Je nepopierateľné, že ekonomika má vplyv na všetky sféry kultúrnej produkcie a kdekolvek sa pozriete, ľudia myslia v termínoch trhového úspechu.⁹

Od televízie nie je ďaleko k reklame, ktorá už dlhší čas nie je iba priemyslom vyčleneným ako vedľajší podnik z umenia, ale je kľúčovým faktorom integrovaným do všetkých podnikov, nástrojom používaným na vytváranie udalostí, inštitúcií, organizácií, ľudí, predmetov a vecí spôsobom, ktorý sa usiluje o dosiahnutie pozornosti. Je samozrejme, že v informačnej spoločnosti obsah alebo poznanie nie sú tým, čo priťahuje alebo vyzýva, ale je to predovšetkým možnosť upútať a udržať pozornosť ľudí na rastúcom trhu dát, ako píše Florian Rötzer vo svojej

⁷ Pozri Postman, Neil: *Úbavit sa k smrti. Veľejná komunikácia vo veku zábavy*, Praha: Mladá fronta, 1999.

⁸ Lipovetsky, Gilles: *Soumrak povinnosti. Bezbolestná etika nových demokratických časů*, Praha: Prostor, 1999, s. 254 – 255.

⁹ Bourdieu, Pierre: *On Television*. In: *net_condition_art and global media*, Weibel, Peter – Druckrey, Timothy (eds.), Massachusetts – Graz – Karlsruhe: The MIT Press – ZKM / Center for Arts and Media, 2001, s. 60 – 61.

eseji *Pozornosť vo veku médií*.¹⁰ Spoločnosť, ktorá je kontrolovaná ekonomikou pozornosti, kultivuje estetiku šoku, ak sa pozeráme na šokovanie ako na niečo, čo vždy prezentuje to, čo je výlučné, excentrické, nové alebo pozoruhodné. Tiež zverejňovanie súkromných životov ľudí a publikovanie intimného (napríklad vo formáte reality šou) sa už nespája s narcizmom alebo voyeurizmom, ako si myslia mnohí ľudia, ale skôr s novými formami sociálnej koexistencie, ktorá zaberá miesto v kybernetickom priestore, čo svedčí o tom, že sa začal prechod sveta do panoptického kyberpriestoru.¹¹

Napriek mnohým pozitívnym vlastnostiam a funkciám informačných a komunikačných technológií, ktorými prispievajú k zvyšovaniu kvality pracovných výkonov ľudí v rôznych sférach spoločnosti a podieľajú sa na skvalitnení ich života, niet pochýb o tom, že miera reprodukovateľnosti a fikcionalizácie skutočnosti v dôsledku manipulačných možností digitálnych technológií a stratégií masmédií radikálne vzrástla. Philippe Sollers v doslove k románu Milana Kunderu *Nesmrtelnost* píše, že kolaps ideológií v roku 1989 nahradila imidžológia. Ideológovia stratili moc v prospech imidžológov, ktorí ich s veľkým elánom nahradili. Imidžológovia sú mocnejší než politici, sú to propagandisti nezadržateľného úniku z reality; za nimi v druhom slede idú všetci úradníci všetkých foriem informácie: zábavné hry, vraždy filmované vo chvíli ich uskutočnenia, tanky, varieté, citový sirup a výbuchy smiechu púšťané z pásky.¹²

V polovici deviatej dekády sa na Slovensku presadil internet ako otvorený demokratický, multifunkčný priestor, ktorý slúži na neobmedzenú komunikáciu a prenos obrazových i textových informácií, filmov, hudby, ako aj na obchodovanie v rámci celosvetovej siete. Hoci komputerizácia spoločnosti postupuje najmä v inštitucionálnej sfére rýchlym tempom, prístup na internet a jeho využívanie vo väčšom rozsahu v domácnostiach stále zaostáva, hlavne z finančných dôvodov.

Rozmanité stratégie uplatňované vo videoumení a v mediálnom umení na Slovensku sa v deviatej dekáde rozvíjajú v intencióch postmodernizmu spojeného s narastajúcim záujmom o inakosť, čo súvisí s koncom veľkých rozprávání a revíziou pohľadu na lineárne dejiny umenia. Zmena perspektívy sa týka zmeny tematickej orientácie umelcov, ktorí sa sústreďujú na tvorbu mikropríbehov a tematizovanie otázok, ktoré vychádzajú z osobnej skúsenosti, ako aj z reflexie rôznorodých problémov súčasného života a jeho sociálnych stránok. Inakosť sa tiež spája so začiatkom diskusie o rodovej a pohlavnej odlišnosti v umení spolu

¹⁰ Rötzer, Florian: *Attention in the Media Age*. In: odkaz v pozn. 9, s. 66.

¹¹ Odkaz v pozn. 10, s. 67 – 68.

¹² Sollers, Philippe: *Đábel vede bál*. In: *Nesmrtelnost*, Brno: Atlantis, 1990, s. 340 – 341.

s presadzovaním rovnosti šancí žien a mužov v spoločnosti. Z tohto hľadiska je významným fenoménom súčasnej slovenskej scény razantný nástup umelkýň, venujúcich sa tvorbe videoumenia a ďalším formám mediálneho umenia, ktorých prejavy sa vyznačujú pluralitou prístupov a stratégií, vrátane rozvíjania aktuálnej metaforiky spojenej s otváraním nových tém. Napriek pokračujúcemu trendu, ktorý sa uberá smerom k diverzifikovanosti mediálneho umenia na Slovensku, jeho vývoj za posledných pätnásť rokov ukazuje, že prevahu tvoria videoinštalácie a veľkoplošné videoprojekcie, zatiaľ čo iné formáty digitálneho umenia sú zastúpené v menšom rozsahu a rozmanitosti foriem. Podstatnou črtou týchto vizuálnych prejavov je na jednej strane silná báza konceptuálneho myslenia, čo je vo všeobecnosti charakteristický znak slovenského výtvarného umenia, ktorý je v ňom prítomný od polovice 60. rokov 20. storočia, na druhej strane je to dôraz na invenčnú vizuálnu výpoveď, pričom používanie vysokej technológie – neraz absentujúcej z finančných dôvodov –, nie je nevyhnutnou podmienkou. Umelci nielenže dokážu, ale neraz sú nútení hendikepy tohto charakteru prekenuť svojou kreatívnosťou a dôvtipnosťou pri spracúvaní projektov. Presne v duchu slov o „kutilstve“ Clauda Lévi-Straussa, ktorý v *Myslení prírodných národov* opisuje „kutilstvo“ (bricolage) ako model posthistórie. Podľa neho „kutil“, čiže domáci majster „má k dispozícii obmedzené množstvo prostriedkov a pravidlo jeho hry spočíva v tom, že si vždy musí vystačiť s tým, čo má poruke“.¹³

Slovenskí výtvarníci a výtvarníčky si v pomerne krátkom čase osvojili špecifické princípy tvorby a umelecké stratégie príznačné pre hybridnú interdisciplinárnu tvorbu v oblasti médií, ktorá je založená na syntéze umenia, vedy a technológie. K prvej generácii videoumelcov, ktorí vychádzajú z premís konceptuálneho umenia, predovšetkým z akčných prejavov, tvorby objektov a inštalácií, z ktorých mnohí mali skúsenosť aj s fotografiou a amatérskym filmom, patria Stano Filko, Jana Želibská, Peter Meluzin, Vladimír Kordoš, Peter Rónai, Lubo Stacho a Anna Daučíková. Postupne sa k nim pridávajú výtvarníci mladšej generácie, ktorí rozširujú médium videa o ďalšie formy digitálneho umenia – tvorbu interaktívnych inštalácií, virtuálnu realitu, softvérové umenie alebo internetové umenie. K mediálnym umelcom druhej generácie okrem Richarda Fajnora, Romana Galovského, Mira Nicza, Michala Murina, Pavlíny Fichy Čiernej, Dušana Zahoranského a ďalších sa na prelome tisícročia pridávajú najmladší výtvarníci – Marek Kvetan, Anetta Mona Chişa, Lucia Tkáčová, Ivor Diosi, Erik Binder, Ján Šicko, Zdeno Hlinka a iní.

Títo umelci sa rýchlo vyrovnávajú s vývojom vo svete, používajú internacionálny jazyk bez rizika, že by ich diela stratili lokálne sfarbenie, podmienené geografickými, historickými, kultúrno-spoločenskými reáliami Slovenska

a individuálnou mentalitou tvorcov. Výhodou slovenského umenia, ktoré si hľadalo pozície v oblasti mediálneho umenia a presadzovalo svoje prejavy s úsilím o pluralitu, bolo bezproblémové a plynulé nadviazanie na aktuálny jazyk neokonceptualizmu vďaka existujúcej silnej konceptuálnej tradícii v slovenskom umení.

Nová spoločenská situácia generovala celý rad aktuálnych tém, ikonografických motívov, námetov a problémov, na ktoré kreatívne reagovali umelci. Výdatným zdrojom pre vznik novej ikonoféry sa stáva reflexia sociokultúrnych a politických otázok, vizualizácia rodovej a sexuálnej subjektivity, vrátane premien identity, s čím súvisí gendrová problematika, témy spojené s každodenným životom, domesticitou, urbánnou kultúrou mesta, ako aj strieranie hraníc medzi súkromným a verejným, nevynímajúc praktiky zobrazovania žien v umení a masmédiách. Medzi frekventované stratégie patrí irónia, sebaíronia a persifláž, ktoré využívajú mnohí umelci a umelkyne pri tvorbe kritických diel založených na aproprácii a dekonštrukcii.

Možno povedať, že aj napriek problémom spojeným s obdobím tzv. mečiarizmu v rokoch 1992 – 1998, ktoré sa prejavovali politickými zásahmi do súčasného vizuálneho umenia a do odbornej činnosti v štátnych galériách hlavne obmedzovaním tvorivej slobody a ekonomickými reštrikciami, vznikol v priebehu 90. rokov na Slovensku celý rad zaujímavých, mimoriadnou diverzitou vyznačujúcich sa mediálnych diel, na ktoré nadväzujú súčasné práce, vytvorené v prvých rokoch 21. storočia.

¹³ Belting, Hans: *Koniec dejín umění*. Praha: Mladá fronta, 2000. s. 204.



III. Videoumenie po roku 1990

Tok pohyblivých elektronických/digitálnych obrazov založených na čase patrí k základným charakteristickým znakom estetiky videa, pričom pri fenoméne času rozlišujeme dve kategórie: technologický a subjektívny čas. V prvom prípade ide o reálny čas, súvisiaci so samotnou technológiou, aparátúrou, ktorá zabezpečuje vizuálnu prezentáciu, čiže zviditeľnenie videodiela alebo mediálneho diela.

Recepcia diela procesuálneho charakteru je ohraničená reálnym časom trvania, ktorý je individuálny a podmienený umeleckým zámerom a povahou videodiela. V druhom prípade je to použitie rôznych praktík a postupov, ako sú strih, montáž, animácia alebo morfing, pomocou ktorých umelec v mediálnom diele zrýchľuje alebo spomaľuje čas a rozlične s ním manipuluje podľa svojich tvorivých zámerov; známy je napríklad pojem natiahnutý čas, používaný v súvislosti s videami amerického videoumelca Billa Viola.

Špecifickou vlastnosťou recepcie diel umenia videa je, že premietanie videopásky na jednom či viacerých monitoroch televízora alebo na projekčných plátnach je adresované individuálnemu divákovi, pričom sa počíta nielen s jeho mobilitou, ale aj s jeho interaktívnou spoluúčasťou. Videodiela na rozdiel od filmových diel nie sú adresované kolektívnemu publiku, ktoré sedí v hľadisku zatemneného priestoru kina a pozerá sa na jedno ohnisko – frontálne plátno, kde sa premieta film.

Naopak, videá a iné formáty mediálneho umenia sú prezentované v galériách a múzeách umenia pre individuálnych, často pohybujúcich sa divákov, ktorí vnímajú diela celým svojím telom a v menšej vzdialenosti od samotnej projekcie, čím sa dostávajú s videodielom alebo mediálnou prácou do intímnejšieho kontaktu. V poslednom čase síce nie sú v galerijných priestoroch výnimkou ani miesta na sedenie či simulovanie akéhosi mikrohľadiska, zväčša však ide o veľmi komorné publikum, pozostávajúce z malého počtu divákov. Z uvedeného vyplýva, že galéria alebo múzeum umenia so svojimi neutrálnymi, nabiele vymalovanými a tichými priestormi, ktorých metaforou je „biela kocka“, sa pri prezentácii umenia videa a mediálneho umenia dost radikálne menia na „čiernu kocku“. Treba zdôrazniť, že prezentácia umenia videa a médií, hoci dočasne, ale predsa, radikálne zasahuje do podstaty činnosti, ako aj do interiérov týchto inštitúcií, ktoré výrazne (aj keď iba prechodne) mení, nakoľko svojimi nemateriálnymi audiovizuálnymi dielami so zvukovou zložkou neguje podstatu zaužívaných kurátorských a výstavných stratégií – od eliminácie denného svetla a systému osvetlenia, negácie „posvätného“ ticha až po spochybnenie jedinečnosti exponátov ako originálov, keďže vieme, že videá a mediálne diela sú v dôsledku svojej reprodukovateľnosti a opakovanosti považované za kópie čiže rozmnoženiny.

Použitie videa je vďaka flexibilnejšej videotechnológii jednoduchšie, aparátúra mu zabezpečuje okamžité – instantné prezeranie pohyblivých obrazov, ktoré sa opakujú v slučke a možno ich zhliaďnúť ľubovoľne niekoľkokrát za sebou. Na prvý pohľad sa môže zdať, že spôsob narácie videa korešponduje s estetickou filmom, naratívna štruktúra videa však často ide proti lineárnosti príbehu a plynutiu času. Naopak, video narába s príbehom voľnejšie, kreatívnejšie, so zmyslom pre experimentálnu hravosť a fragmentarizuje ho na menšie jednotky.¹ Prvé videá boli nakrútené videokamerou a potom sa premietali na televíznej obrazovke. Umelci spočiatku nepoužívali strih alebo strihali len v kamere, a až o niečo neskôr, keď začali pracovať s počítačom, stali sa spôsoby postprodukcie videí zložitejšími, čo sa odrazilo aj na štruktúrovanejšej povahe videodiel s intertextovými odkazmi. Po polovici 90. rokov sa stáva čoraz frekventovanejšou praxou nakrúcanie videa prostredníctvom digitálnej videokamery, podobne strih nasnímaného materiálu spolu s ostatnými postprodukčnými prácami sa realizuje pomocou digitálnych počítačových technológií, čo na druhej strane do istej miery prispieva ku kinematizácii videa.² Ďalšou charakteristickou vlastnosťou videoobrazov, respektíve elektronických či digitálnych obrazov je, že hoci ide o technologické ploché obrazy, ktoré majú nemateriálnu alebo odhmotnenú povahu, simulujú priestorové efekty a posilňujú ilúziu hĺbky. Tento účinok sa ešte zosilňuje vo virtuálnej realite, kde dochádza k totálnej simulácii vnímania skutočnosti generovanej pokročilou digitálnou technológiou. S tým súvisí interaktivita – aktívna účasť vnímateľa na recepcii diela a jeho úplné ponorenie sa do jeho audiovizuálneho 3D prostredia.

01 / Video a performance: spoločenská, politická kritika a interpretácia umenia

Na začiatku 90. rokov práca s videom predstavuje neoddeliteľnú súčasť akcií Petra Rónaia (1953), ktorý používa videokameru buď na dokumentovanie svojich eventov a performancií, alebo koncipuje špecifické akčné prejavy s programovým zámerom vzniku videoperformancií. V tom čase sa v oblasti akčného umenia významnými javia Rónaiove participácie na medzinárodných festivaloch alternatívneho umenia, ako je *Transart Communication* v Nových Zámkoch, alebo



32. Peter Rónai a Július Koller *Antiperformance*, 1990

v zahraničí, napríklad na sympóziu mediálneho umenia *Ostranenie* v Dessau a podobne.

Niekoľko videoperformancií Rónai uskutočnil s Júliusom Kollerom v rámci združenia *Nová vážnosť* (1990 – 1993), ktoré vzniklo ako reakcia na expanziu mladých postmodernistov s manifestačným heslom „Totálna dištanca sociálnej vyblednutosti sa vyprázdňuje do novej vážnosti“. Napríklad *Antiperformance* (1990), uskutočnený dvojicou Rónai – Koller na novozámockom festivale, vychádzal z premis tautológie umenia a zároveň z princípov umenia postprodukcie – jeho bázou bola reinterpretácia kľúčového konceptuálneho diela Josepha Kosutha *Jedna a tri stoličky* z roku 1965 prostredníctvom média videa, vrátane nasnímania príprav na umelckú akciu a zaznamenania jej priebehu až po explicitnú videointerpretáciu Kosuthovej práce, ktorú autori týmto spôsobom dematerializovali.

Rónai uskutočnil niekoľko videoperformancií aj s Mírom Niczom v rámci medzinárodného festivalu *Divadelná Nitra*, v ktorých ironicky glosovali rozporuplné javy aktuálnej politicko-spoločenskej a sociokultúrnej situácie Slovenska, nachádzajúceho sa v štádiu prechodu od socializmu ku kapitalizmu (*Who Is Bho? / Kto je bú? [Krava]*, 1992) alebo persiflovali Kašpirovského liečiteľské metódy anonymných más ľudí prostredníctvom televízneho média (*Acylpyrin*, 1993). Autori v týchto videoperformanciách kladli znepokojujúce otázky o zmysle existencie, reflektovali problémy komunikácie ľudí, odkazovali na bariéry, nielen fyzické, ale najmä mentálne, zaujímali stanoviská k mýtom, ako aj k vzťahovej relácii masa verzus individuum v kontexte novej spoločensko-politickej situácie.

¹ Klotz, Heinrich: *Video Art*. In: *Mediascape*. New York: The Solomon R. Guggenheim Foundation – Karlsruhe: ZKM / Center for Art and Media, 1996, s. 8 – 9.

² Rush, Michael: *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson, 1999, s. 164 – 165.

Rónai súběžne pokračuje v individuálnych videoperformanciách, ktorými pohotovo reaguje na rôzne výzvy so schopnosťou sebareflexie a zároveň v nich postihuje širšie sémantické vrstvy, týkajúce sa sociálnych a politických aspektov súčasnej reality. Využíva metaforické skratky založené na ironii, sebaíronii a subverzívnych stratégiách. Okrem toho súčasne necháva vyniknúť paradoxy každodenného života, ktorý ustavične prináša bizarné náhody a absurdné situácie. Rónai sa opakovane vracia k niektorým motívom, ktoré komentuje v nových remixoch v duchu individuálnej mytológie. Ozvláštnením niektorých diel, napríklad videoperformancie, ktorá sa uskutočnila na stredo európskom sympóziu *preMOSTenie* v Štúrove – Ostrihome v roku 1997, sú verbálne citácie z maďarskej poézie (Endre Ady), ktoré autor prednáša s nepopierateľnou sebaíroniou „previnilého strateného syna“ so sprievodom rockovej hudby. Jej súčasťou bola aj Rónaiova akcia vylievania vody z mnohých plechových vedier, vzápätí zahodených do rieky, ktorou explicitne vizualizoval príslovie „o zbytočnosti liatia vody do Dunaja“.

Prelomové udalosti súvisiace s politicko-spoločenskými, ekonomickými a sociokultúrnymi zmenami, ktoré po novembri 1989 začali meniť charakter našej krajiny, sa v tomto počiatočnom hektickom období a chaose pripomínajúcom džungľu výrazne podpísali na medziludských vzťahoch.

Od kolektivismu bývalého režimu sa spoločnosť začala uberať rýchlym tempom smerom k individualizmu, generátorom čoho sa stala trhová ekonomika a na konkurencii, úspechu a profite založený globálny kapitalizmus. V tejto zložitej, prelomovej dobe sa staré, nedoriešené problémy miešali s novými fenoménmi, ľudia hľadali odpovede na rôzne otázky, aktuálnym sa stalo hľadanie identity – kultúrnej či národnej, čo v mnohých ohľadoch vyplavilo na povrch sprievodné nežiaduce prímеси ako napr. nacionalizmus, rasovú neznášanlivosť, šovinizmus.

Po komunistickej minulosti, keď totalita iba s nevôľou a prížmúrenými očami trpela cirkev a náboženstvo, sa sloboda vierovyznania po roku 1989 stala samozrejmosťou. Potreba duchovnej obrody, nároky kladené na elementárnu slušnosť ľudí, obnovenie morálky a etiky i na tvorbu systému hodnôt sa ocitli v konkurenčnom boji s novými, razantnými fenoménmi masovej kultúry s preferovaním konzumu a pragmatizmu, ktorej súčasťou sú agresívne masmédiá a rôznorodé produkty všadeprítomného reklamného priemyslu. Spomínané javy tvoria pozadie konceptuálnych intermediálnych diel fotografa a výtvarníka Luba Stacha (1953), ktorý pracoval na začiatku 90. rokov často v tandeme s Dušanom Štrausom (1959). Ich spoločnú, precízne traktovanú performanciu s názvom *The Purgation (Očista)* z roku 1992 na vernisáži rovnomennej výstavy v Galérii Cypriána Majerníka v Bratislave možno považovať za videoperformanciu. Bola predovšetkým výpoveďou o potrebe očistného procesu vo vzťahu k nedávnej



33. Lubo Stacho a Dušan Štraus *The Purgation (Očista)*, 1992

minulosti, akými vyrovnaním sa s ňou, kde sa lajtmotívom komorne poňatej akcie stal ekumenizmus – úsilie o zrovnoprávenie a tolerovanie všetkých kresťanských náboženstiev: katolicizmu, protestantizmu a židovského náboženstva. S tým súvisí aj text, ktorý sa objaví v obraze, odvolávajúci sa na začiatok pontifikátu Jána Pavla II. v roku 1978, pápeža presadzujúceho myšlienku ekumenizmu. Videoperformancia mala charakter rituálu – obaja aktéri oblečení v bielom najskôr za zvukov rapkáčov v rukách „prikryli“ bielym plátenkom atribúty sochy svätého Jána Nepomuckého na Michalskom moste – krucifix a ratolest – a po návrate do galérie, kde boli segmenty výstavného priestoru takisto zahalené bielymi plátnami, performerí za sprievodu tónov barokovej hudby Johanna Sebastiana Bacha očisťujú nielen priestor a predmety, s ktorými prichádzajú do styku, ale aj seba samých – okrem iného pijú čistú vodu, čo je akt fyzickej i mentálnej očisty, prerastajúci do interakcie s divákmi, ktorí sa na ňom tiež zúčastňujú. Konotácie videoperformancie, ktorá je súčasťou výstavy a kde do jednotlivých exponátov Stacho zašifroval viac alebo menej ironické odkazy rôznym slovenským výtvarníkom, vrátane narážok na reálie okolitého priestoru mesta, ktoré je vidieť z galérie, sa týkajú nielen očistného procesu nedávnej

minulosti, ale môžeme ich čítať aj ako odozvu na *Biely priestor v bielom priestore* (1973 – 1974) od trojice autorov Stano Filko – Ján Zavorský – Miloš Laky. V tejto videoperformancii s minimalistickou poetikou, ukončenou prelínaním obrazu do bielej, podarilo sa obom performerom – Stachovi a Štrausovi – navodiť atmosféru sakrálneho pocitu bez patetickosti a miestami ju nadfahčiť aj jemnou iróniou.

Na rozdiel od tejto videoperformancie sa na prvý pohľad javí ako jej protiklad predstavenie, respektíve skupinová performancia *New Slovak Radical CensorSHIT (Sonda do Slováckovej duše)* alternatívneho súboru Slovenské patafyzické divadlo, ktorá sa uskutočnila v industriálnom priestore elektrárne Tatranskej galérie v Poprade v roku 1993 ako jedno zo sprievodných podujatí výstavy *Severné Anglicko na severnom Slovensku*. Hoci je tiež odozvou na aktuálnu spoločensko-politickú situáciu, ide o reakciu a kritiku tvrdšieho rázu, vyjadrenú nielen metaforicky, ale aj explicitne, priamo, kde sa irónia striedala so sarkazmom a čiernym humorom.

Špecifikom tejto performancie bolo, že sa simultánne nakrúcala na video a premietala na televízory, pričom súčasťou videoprogramu sa stali aj archívne filmy a diapozitívy. Jeden z kľúčových protagonistov performancie – Michal Murin (1963) – okrem toho, že bol autorom koncepcie, jedným z trojice režisierov a performerom, mal na starosti aj predprogramovanú mediálnu stránku

34. Michal Murin a Slovenské patafyzické divadlo

New Slovak Radical CensorSHIT (Sonda do Slováckovej duše), 1993



performancie – home made videofilm premietaný na stenu a výber archívneho obrazového materiálu filmových snímok a diapozitívov. Videofilm je skrumážou obrazov nakrútených v rôznych prostrediach – mestských, dedinských, v Bratislave aj vo Viedni –, a sú v ňom apropriované obrazy, pokrývajúce celé spektrum programov televízie (správy, duchovné slovo, premiérov prejav, zvučka Večerníčka, vojenská prehliadka atď.) kombinované s pornokazetami z videopožičovne, skrátka všetko, čo prináša živá i (mas)mediálna realita v supermixáži vysokého a nízkeho umenia. Striedajú sa tu hrané zábery s dokumentárnymi, skutočnosť sa prelína s persifiážou, ostrým humorom a mystifikáciou, ktoré sú namierené na stereotypy a slabé miesta mentality Slovákov, hlavne tých z rodu homo politicus, kde v štatistickom rebríčku bezprecedentných autokratov je vedený a karikovaný Vladimír Mečiar, čo bolo v tom čase pomerne odvážne gesto. Performancia pripomínala nediskurzívnu multifazetovú zmes nezmyslov, gagov, vtipov a narážok, ktorých zmysel spočíval v tom, že ich gros bolo vyselektované z každodenných banalít a absurdít reálnej skutočnosti.¹ Kritička Martina Krénová na margo tohto Murinovho projektu napísala, že ním „vyjadril svoj postoj k aktuálnej súčasnosti, čo v slovenskom divadle nie je bežné“.² Treba ešte dodať, že Michal Murin – performer, intermediálny umelec a publicista, ktorý sa vo svojej publikačnej činnosti špecializuje na performanciu, sound art, radio-art a mediálne umenie, sa pôvodne venoval ako jeden z dvojice protagonistov nonverbálnemu, experimentálnemu pohybovému a telovému divadlu *Balvan* (1987 – 1992) v Bratislave.

Medzi zaujímavé príspevky v oblasti vzájomných presahov akčného umenia, land-artu a umenia vo verejnom priestore s princípmi videoumenia sa zaradil v tom čase výnimočný videosampler akcií, vytvorený umelcami – príslušníkmi Združenia Čenkovkej deti a ním prizvanými hosťami, nazvaný *ON/OFF* (1993). Video vo väčšine prác nemalo len dokumentačnú úlohu, ale súčasne hralo dôležitú rolu ako imanentná zložka tvorivého procesu týchto veľkoryso koncipovaných akcií, ktoré sa uskutočnili in situ, v špecifických prírodných, mestských, inštitucionálnych alebo historických prostrediach, v ktorých umelci

¹ Michal Murin, pod pseudonymom Rachel Rosenbach, ktorý je súčasťou jeho strategických hier s identitou a gendrovými premenami, o tomto predstavení píše, že išlo o „jednu hodinu a dvadsať minút dlhé teatralizované videoperformance s použitím scénotvornej videoprojekcie a javiskovej, priemyselnej televízie“, Murinovej amatérskej filmovej projekcie, projekcie diapozitívov, priemyselnej TV siete, interakcie medzi dianím na scéne a predpripravenými videotímami a množstvo vnútorných konceptov – [pričom išlo] zväčša o referencie na dianie v súčasnom výtvarnom umení, ako aj na nezávislú hudobnú scénu, nevynímajúc predstaviteľov improvizovanej hudby, ku ktorých počtám bol projekt realizovaný“. In: *Avalanches 1990 – 1995. Zborník Spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu*, Murin, Michal (ed.). Bratislava, 1995, s. 97.

² Krénová, Martina: odkaz v pozn. 1, s. 97.



35. – 38. Jana Želibská *Krajina v krajine*, 1993

reagovali na aktuálne spoločenské, politické, sociokultúrne a ekologické otázky. Spomedzi šiestich príspevkov³ spomeniem najskôr dva veľkorysé projekty, vyznačujúce sa náročnou realizáciou: videozáznam akcie Jany Želibskej (1941) a videoperformanciu autorského tandemu Viktor Oravec (1960) – Milan Pagáč (1960). O niečo neskôr ich prepísal režisér Kvetoslav Hečko pre potreby televízie a stali sa súčasťou medzinárodného programu *The Right to Hope – One World Art*, ktorý bol odvysielaný v roku 1995 pri príležitosti 50. výročia založenia OSN v mnohých televíziách sveta a prezentovaný na viacerých projekciách v nasledujúcich rokoch. Jana Želibská prispela k úspešnosti videosampleru a spomínaného medzinárodného audiovizuálneho programu svojou nanajvýš aktuálnou ekologickou akciou, koncipovanou pre videokameru, s názvom *Krajina v krajine* (1993). Realizovala ju v prostredí drsného, skalnatého kameňolomu pri Borinke v okolí Bratislavy, kontrastujúcom s výhľadom na malebnú prírodnú scenériu. Umelkyňa akciu zrežirovala so zmyslom pre dôslednú gradáciu a dramtizáciu jej „mikropríbehu“, ktorý sa začal spustením čiernej látky, meter a pol širokej, z dvanástmetrovej steny kameňolomu. Dominantou čierneho pásu látky bola fotografia identickej krásnej krajiny s nedotknutou prírodou, ktorá však po zapálení fakiel za hudobného sprievodu dvoch hráčov na flautu zhorela. Po látke aj fotografii zostala na skalnatej stene iba čierna stopa, pohľad na príťažlivú prírodnú scenériu zobrazenú na fotografii vzápätí vystriedal akt skazy krajiny. Táto videoakcia pripomínala v istom zmysle pohrebný obrad, ktorý pôsobil ako sugestívne varovné memento a zároveň ekologický apel na rozum a cit ľudí, aby si svojimi nepremyslenými činmi nezničili krajinu, ktorá slúži na potešenie, na relaxáciu a obnovu duševných i fyzických síl nás všetkých. V pôsobivo štruktúrovanej akcii Jany Želibskej môžeme nájsť aj príbuzné ohlasy na Smithsonove spôsoby chápania landartových projektov.

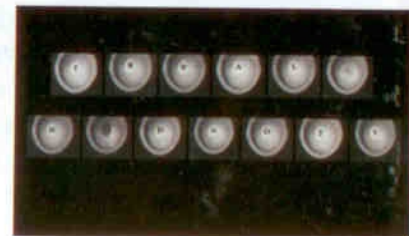
Milan Pagáč s Viktorom Oravcom poňali svoju videoperformanciu *Red Stoňe Green* (1993) ako duel v renesančnom suteréne hradu Červený Kameň, ktorý prebiehal v šesťdesiatšesť metrov dlhej mohutnej kamennej chodbe, čím pripomínal stredoveké rytierske súboje a súbežne vyvolával aj asociácie spojené so svetovými vojnami. V tom čase zúrila etnická vojna v Juhoslávii a pokračovali

³ Peter Meluzin – *Horror vacui* (2'47", 1993), prostredníctvom počítačovej animácie vytvorená „inštalácia“ virtuálnej reality – Ženských nôh v erotických čiernych pančuchách na prázdnom podstavci pamätníka po buse Františka Zúpku, predstaviteľa komunistických odborov pred Istropollsom v Bratislave, Milan Pagáč – Viktor Oravec – *Red Stoňe Green* (33', 1993), performancia v priestore renesančných pivníc hradu Červený Kameň, Jana Želibská – *Krajina v krajine* (20', 1993), akcia v lome nad Borinkou neďaleko Bratislavy, Roman Galovský – *Pater noster* (1993), videoinštalácia v kabíne výťahu Slovenských telekomunikácií v Bratislave, Miroslav Nícz – *Trvalé hodnoty* (1993), videoinštalácia a akcia v budove obchodného domu K-mart v Nitre, Peter Písař – *Black and White Transmission* (1993), prenos otočného elektromechanického objektu v priestoroch dielenskej haly dvoma osobami, prenos obrazu, textu a zvuku videozáznamom.

násilné konflikty na Strednom východe. Video zachytáva v tme hradného suterénu dve mužské postavy, oblečené v bielom odevu s ochranným štípmi v ľavej ruke, ktoré sa odlišujú iba červeným a zeleným majákom na prilbách. Diváci na videozázname sledujú, ako sa obaja súperia približujú k sebe a postupne rozbíjajú sklenené tabule za sprievodu autentických zvukov rinčania skla, ktoré sa miešajú so zvukmi strelby a vybuchujúcich granátov. Vyvrcholenie videoperformancie je nečakané: keď sú obaja aktéri na dosah, podajú si ruky po bojovom obraze a kladú na črepiny skla zapálené kahance, čo sprevádza poetická hudba. Dramatický súboj, nepostrádajúci brutálnosť, vystriedal stíšený rituálny záver, prinášajúci zmierenie. V tejto spektakulárnej videoperformancii, kombinujúcej prvky násilia s aspektmi rituálu, autori zároveň tematizujú každodennú agresiu, s ktorej podobami sa bežne stretávame buď vo verbálnych prejavoch, v masmédiách, alebo v politike.



39. – 40. Milan Pagáč a Viktor Oravec
Red Stože Green, 1993



41. – 43. Miro Nícz *Trvalé hodnoty, 1993*

Koncepciou spracovania, ktorá predstavovala invenčné využitie komerčnej sféry obchodu na prezentáciu megavideoinštalácie, venovanej kritike jedného z protagonistov bývalého režimu, zaujal príspevok Mira Nicza (1963) s názvom *Trvalé hodnoty* (1993), realizovaný v podobe videozáznamu z akcie kombinovanej s videoinštaláciou. Nícz si pre ňu privlastnil sekciu s elektronikou v obchodnom dome K-mart v Nitre, kde využil trinásť monitorov a videorekordérov v regáloch, na ktorých sa dňa 4. októbra 1993 v čase od ôsmej do devätnástej hodiny premietalo video, zosmiešňujúce pseudovedeckú publikáciu z pera historika Viliama Plevzu, nazvanú *Trvalé hodnoty*. Na videozázname „klonovanom“ na trinástich obrazovkách bolo vidieť, ako jednotlivé verzálky titulu Plevzovej knihy boli v časových intervaloch umiestňované v strede mušlí záchodových mís, ktoré ich nemilosrdne splachovali a posielali do „žumpy“. Miro Nícz sa týmto ironickým a značne subverzívnym spôsobom vyrovnával s vedeckými deformáciami minulosti priamo vo verejnom priestore obchodného domu. Svojím provokujúcim videoprogramom nahradil obvyklú kulisu programov televíznych komerčných staníc, vrátane obligátnych hudobných videoklipov, ktoré zvyčajne nonstop bežia na monitoroch televízorov v oddelení s elektronikou. V období rozmáhajúceho sa mečiarizmu, príznačného návratom viacerých bývalých komunistov do vysokých funkcií a k moci, možno Niczovu videoakciu a videoinštaláciu považovať nielen

za radikálne umelecké gesto, ale aj za významný prejav výtvarníckej občianskej odvahy.

Režisér Kvetoslav Hečko zapojil tri videá akcií z videosampleru *ON/OFF* aj do svojho ďalšieho krátkeho televízneho filmu s prvkami dokumentu a hraného filmu s názvom *Čenkovvej deti* (1994), kde účinkujú výtvarníci rovnomenného združenia Jana Želibská, Peter Meluzin a duo Pagáč – Oravec spolu s výtvarným teoretikom a kritikom Radislavom Matuščíkom.

Silnou performančnou bázou sa vyznačujú mnohé individuálne akcie Michala Murina (1963) zaznamenané na video, ktoré majú pôvod v jeho počiatkových aktivitách spojených s pohybovým, nonverbálnym, experimentálnym divadlom Balvan. Umelec v nich kladie dôraz na dôslednú prácu s telom – odráža sa v nej vyjadrenie jednotlivých mentálnych stavov reflektovaných vo výraze, ktoré sa viažu k špecifickým sémantickým obsahom výpovedí, neraz so zosilneným aspektom teatrálnosti. Sú pre ne príznačné nielen stratégie Murinových obľúbených mystifikácií, napríklad histórie, spoločensko-politických reálií alebo umenia na Slovensku a sebamystifikačné akty, ale aj stále prítomná ironizujúca a satirická optika, prerastajúca často do ostrej kritiky aktuálnej situácie a rozporuplných, absurdných javov v spoločnosti, politike, nevynímajúc ani kultúru a umeleckú scénu. Murin si berie na mušku najmä stereotypy uvažovania, konzervatívnosť a amaterizmus jednotlivcov i inštitúcií, pričom poukazuje na nedostatočný profesionalizmus a persifluje absurdity a paradoxy každodenného života. Frekventovaným objektom záujmu umelca sa stáva reflexia problémových zón súčasného človeka, jeho vzťahov s druhými ľuďmi a otázky kvality medziludskej komunikácie v chaose konzumnej spoločnosti s jej typickými fenoménmi – masovou kultúrou a reklamným priemyslom, zataženými plejádou najrôznejších balastných prvkov. Náprotivkom tejto námetovo rozmanitej ikonografie sú Murinove interpretácie témy nudy ako rôzne formy prežívania voľného času, kde medzi hlavné znaky patrí minimalizmus prejavu, repetícia jednoduchej činnosti, zabíjanie času, narážky na prázdnotu programov masovej zábavy a konzumu, produkováných médiami, a negácia spektakulárnych prvkov používaných v šoubiznise. Tematizovanie nudy sa opakuje vo viacerých performanciách s názvom *Vertigo*, čo je v autorovom chápaní prostriedok určený na elimináciu nudy, nazvaný „antiborikum“, ako obdoba anabolika, „vyvinutý“ na mentálne účely, čiže na krátenie voľného času formou hry. Performancie zaznamenané na video Murin uskutočnil buď vo dvojici s Petrom Kalmusom (*Vertigo – Hra v kocky*, festival Malamut, Ostrava, 1996), alebo individuálne, prostredníctvom videoperformancie *Vertigo* (1996), ktorou sa prezentoval na medzinárodnom festivale *Transart Communication* v Nových Zámkoch. V niektorých videoperformanciách sa Murin pohráva so spochybňovaním pohlavnej identity, formuluje ju v zmysle neurčitosti pohlavia a poukazuje na

prítomnosť dvojpólových aspektov ženského a mužského v každom subjekte, mužovi aj žene, naznačujúc v nich aj konotácie súvisiace s problematikou transsexuality alebo obojpohlavnosti. Napríklad videoperformancia s názvom *LSSD (Lacunar – Sacrum – Sacrum – Desacrum)* z roku 1998 v priestore rozľahlej barokovej sýpky v Plasoch, pri ktorej nahý umelec leží na podlahe medzi rozloženými drevenými článkami neskororenesančného stropu v kosoštvorcovej kazete pripomínajúcej vagínu, prezentuje jeho bodyartové kreácie, koncentrované na sústredené, pomalé pohyby vlastného tela a končatín. Video sníma performerovo telo bez toho, aby sa vizuálne uplatnilo jeho pohlavie, pričom pohybové variácie odkazujú na erotické pozície, ktoré vrcholila kopuláciou performerera s obrovským dreveným kmeňom bambusu, symbolizujúcim falus. Murin s humorným nadhľadom interpretuje rodovú inverziu muža, usilujúceho priblížiť sa pocitom ženy pri sexuálnom akte a následnom otehotnení. Výtvarník vychádzajúci v tejto performancii z filozofie egodeizmu Ladislava Klímu hovorí, že jeho „rituál *LSSD* obsahuje akýsi destilát a koncentrát všetkých deistických systémov a prechodových rituálov, ako je pôrod, tehotenstvo, deflorácia, obriezka, smrť a komunikácia s kozmickým svetom. Rituál navyše sakralizuje sexualitu. Poskytuje multiinterpretačné transreligiózne rezy (výklady), dotýkajúce sa sexuálneho života a možných psychických stavov, zapríčinených hľadačstvom rozumu“. Ako kontrapunkt k scénam dômyselne nasnímaným videokamerou, kde sa striedali zábery celkov, polocelkov a detailov s hrou svetiel a tieňov, pôsobila hudba miešajúca zvuky sirén s agresívnejšími technicistickými zvukmi a hlukmi. Hudba a rozmanité zvuky sú obvykle dôležitým sprievodným komponentom akcií, performancií a intermediálnych inštalácií tohto autora, orientovaného rovnako na sound art.

Do skupiny prác oscilujúcich medzi stratégiami vychádzajúcimi z experimentálnej hudby a postupmi uplatňovanými vo vizuálnom umení v duchu postfluxusovej poetiky patrí napríklad aj videoperformancia *Preparovaný klavír* (1999). Murin ju realizoval v interiéri barokového komplexu v Plasoch, vyzdobenom nástennými maľbami, v ktorého priestore dominovalo otvorené čierne koncertné krídlo, pripravené na performerove telesné a zvukové intervencie do jeho objektu. Videozáznam trvajúci jednu minútu sa začína vstupom Murinového nahého tela do korpusu klavíra – ukazuje, ako si sadá na jeho okraj, opatrne vstupuje do jeho vnútra a líha si nabok do útrobného nástoja, aby mohol rukou, ostatnými časťami a končatinami svojho tela vyludzovať tóny z jeho strún. Čiernobiely video v slučke nekonečne opakuje Murinove minimalistické „hudobné etudy“. Keďže obrazové sekvencie vstupovania a vystupovania performerera dnu a von z klavíra sú na videu mierne zrýchlené, performancia pôsobí groteskne a dojem akejsi novodobej grotesky okrem absurdného spojenia nahého tela s klasickým hudobným nástrojom ešte podčiarkuje čiernobiela farebnosť videozáznamu.



44. Michal Murin *Preparovaný klavír*, 1999

Komornejší charakter, ktorý takisto nepostrádal iróniu, mala *Meditatívna videoakcia na Prantlovom kameni*, nakrútená 30. júna 1998 v Piešťanoch, v deň Murinových tridsiatych piatich narodenín. Autor bol nasnímaný s čiernou kuklou na hlave, sediac v meditačnej pozícii jogína na Prantlovom kameni v piešťanskom parku. Záznam z Murinovej videoakcie projektoval v júli toho istého roku Peter Kalmus v rámci medzinárodného výtvarného sympózia Laboratórium IV vo Vyšných Ružbachoch na inú Prantlovu sochu, ktorú tento rakúsky sochár vytvoril v roku 1965 počas medzinárodného sochárskeho sympózia, čím došlo k akémusi videobodyartovému telemostu a videoakcii – meditácii dvoch výtvarníkov – Murina a Kalmusa. Projekt bol zverejnený aj na webovej stránke <http://mujweb.atlas.cz/www.laboratorium>.

V tomto kontexte je dôležité poukázať na skutočnosť, že Murinova piešťanská videoakcia dala Prantlovej soche aktuálne spoločenské konotácie, spojené s globálnym terorizmom, ktorý je potenciálnou hrozbou aj pre našu krajinu, napríklad v súvislosti s kúpeľnými hosťami pochádzajúcimi z Blízkeho východu. Nebezpečenstvo terorizmu ako novodobý celosvetový jav však číha takisto na východe Slovenska, geograficky susediaceho s Ukrajinou, na čo nás upozorňuje transfer Murinovej *Meditatívnej videoakcie na Prantlovom kameni* v Piešťanoch,

projektovaný na Prantlovu abstraktnú sochu vo Vyšných Ružbachoch. V období medzi rokmi 1991 – 1997 vznikol Murinov ostro kritický a nelútostným, čiernym humorom „prešpikovaný“ cyklus *Mäsiarove tančeka*. Je odozvou na turbulencie a nedemokratické praktiky na politickej scéne počas Mečiarovej vlády, ktoré šesť rokov traumatizovali ľudí na Slovensku. Ich sprievodnými prvkami bolo potláčanie slobody prejavu v masmédiách – hlavne v televízii a tlači, obmedzovanie osobných a umeleckých slobôd a pošliapávanie princípov demokracie na rôznych úrovniach spoločnosti, ktoré sa stali bežnými pracovnými metódami vtedajšej politickej reprezentácie. Častou tohto cyklu diel je aj Murinova sarkastická „izbová“ videoperformancia, respektíve videofilm s názvom *Mäsiarov portrét* (1997), ktorej gros tvorí inscenované smútočné zhromaždenie v podaní plastových figúrok z lega, otáčajúcich sa na vinylovej platni za zvukov patetickej hymnickej piesne *Poslednou cestou*. Hlavným protagonistom tejto udalosti je figúrka prasata, umiestneného na červenej drapérii ako na katafalku v strede platne. Účastníkom tohto čudného pietneho aktu – zabíjačky prasata – je aj uškŕňajúca sa umelcova tvár v čiernych okuliaroch, pripomínajúca bodyguarda alebo mafiána. Videokamera v prestrihoch ukazuje detail Murinovej hlavy, vracia sa pohľadom späť k smútočnému zhromaždeniu a potom z okna jeho bytu sníma a približuje pohľad na dominanty Bratislavy – symboly politickej moci, medzi ktoré patrí budova STV, Bratislavský hrad a parlament, čo sa nekonečne opakuje, až kým sa celá akcia neskončí potleskom a zatmievačkou. Videofilm bol prezentovaný ako súčasť Murinovej performancie na festivale *Transart Communication* v Nových Zámkoch v roku 1997.

02 / Telo – akcia – priestor

Otázky emancipácie žien v umení a spoločnosti, ktoré rozvíjajú aktuálne aspekty feministického diskurzu, obsahovala členito traktovaná skupinová videoperformancia s názvom *I am, are you... ready?* (1996) v podaní piatich performeriek. Cristina Della Giustina, Anna Daučíková, Anna Grusková, Gabi Mengel a Simone Piatti ju uskutočnili na Medzinárodnom festivale performancie a akčného umenia *Serpens I* v synagóge na Palmovke v Prahe. Prelínalo sa v nej viacero sémantických rovín: meditatívno-rituálna vrstva odkazovala na kultúrnu pamäť, týkajúcu sa osudov žien spätých s geniom loci synagógy – v minulosti im bolo vyhradené iba miesto na galérii, zatiaľ čo teraz Cristina Della Giustina prostredníctvom videoprojekcie bosých nôh symbolicky posvätila oltár. Performancia sa ďalej prepájala s reflexívnou vrstvou, ktorá spočívala v tom, že tri

umelkyne – Cristina Della Giustina, Anna Daučíková a Simone Piatti – čítali svoje autorské texty, v ktorých tematizovali otázky samoty, krutosť, lásky a sexu. Zvukovú zložku tvorila interpretácia džezovej piesne a hra na gitare (Gabi Mengel, Simone Piatti). Súčasťou performancie bola aj terapia – Anna Grusková prichádzala s baterkou zavesenou na prsiach a pomazávala divákov na spánkoch aromatickým čínskym balzomom. Hravé momenty a určité odľahčenie vnášali do videoperformancie rozvešané hojdačky s odkazom na návrat do detstva spolu s túžbou uchovať si čo najdlhšie jeho pocity ako permanentný stav mysle, a pingpongová akcia s loptičkami udieranými o stenu, kde sa premietali rozličné heslá a citáty. Otvorená významová platforma videoperformancie ponúkala viacero interpretácií, ktoré súvisia s reflexiou náboženstva, problematikou rodu, spoločenskými rolami žien, ako aj s erotikou a sexualitou tlmočenou zo ženského pohľadu.¹

Anna Daučíková (1950) spolupracovala so švajčiarskou umelkyňou Cristinou Della Giustinou aj pri ďalších projektoch – v párových videoperformanciách obe výtvarníčky artikulujú témy, ktoré súvisia s lesbickým feminizmom a rozvíjajú rozmanité spôsoby vizuálneho zobrazovania, odvodené z nuáns erotických vzťahov prebiehajúcich medzi takto sexuálne orientovanými ženami (napr. *Akvabely I, II*, 1995). Keďže interpretácie diel týchto autoriek zároveň dovoľujú ambivalentné dekódovanie ich sémantických obsahov a metaforiky, je zrejme, že sú otvorené aj recepcii divákov s heterosexuálnou orientáciou alebo transsexuálom. Daučíková pokračuje v performanciách kombinovaných s videoprojekciami, v ktorých tematizuje telesné vzťahy zviazané s lesbickou sexualitou aj s niektorými inými autorkami, napríklad s Evou Filovou, a po polovici 90. rokov prechádza k samostatnej tvorbe autonómnych videí.

Gendrové otázky a reflexia rodových stereotypov v patriarchálnej spoločnosti, zataženej mnohými predsudkami, tvoria výraznú časť tvorivej agendy Evy Filovej (1968), ktorá sa ironicko-kriticky vyjadruje k tejto problematike hlavne prostredníctvom intermediálnych diel a inštalácií, ale príležitostne aj v médiu videa. Spolu s Petrom Kalmusom (1953) realizovala vtipnú videoakciu *Iniciácia plodnosti* (2003), ktorú poňali ako rodovú inverziu tradičného slovenského ľudového zvyku, veľkonočnej šibačky. Táto dosť otravná a z dnešného pohľadu stupídna tradícia založená na tom, že muži šibú korbáčom ženy a polievajú ich studenou vodou, čo sa chápe ako prevencia pred chorobami, opakuje a potvrdzuje zakorenené rodové stereotypy o dominantnosti muža a podriadenosti ženy so zakódovaným aktom násillia. Filová s Kalmusom s humorným nadhľadom ponúkajú prevrátený rodový variant tejto anachronickej folklórnej tradície. Pointou lakonickej videoakcie – kde dve dievčatá s korbáčom v ruke naháňajú v parku

¹ Grusková, Anna. I am are you... ready? In: *Aspekt*, 1996, č. 2, s. 117 – 120.



Eva. Sam single, a nezničiam rozmnožovanie.

45. Eva Filová a Peter Kalmus *Iniciácia plodnosti*, 2003

okolo lavičky natretej na ružovo Petra Kalmusa, ktorý sa im snaží márne uniknúť – je dialóg o neplodnosti, vedený medzi Evou a Petrom, prebiehajúci formou textových titulkov, ktoré sa priebežne objavujú v obraze. Soundtrack parafrázujúci ľudovú pieseň je rytmickým kontrapunktom tejto dynamickej scény. Skúsenosť s performanciou vychádzajúcou z práce s vlastným telom ako objektom výskumu fyzických a mentálnych stránok tvorí jednu z podstatných línií tvorby videí Richarda Fajnora (1965). V prácach s výrazným autobiografickým pozadím sa neobmedzuje len na vizuálne zobrazenie tela a telesnosti z perspektívy využívajúcej poznatky z fenomenológie, psychológie či psychoanalýzy, ale skúma tiež psychosomatické aspekty organizmu a ponúka divákovi sondy do jeho útrobov prostredníctvom počítačom spracovaných röntgenových snímok svojho žalúdka, trpiaceho dyspepsiou (poruchou trávenia). Fajnorovi vo videoperformanciách slúži jeho telo nielen ako médium na vyjadrenie rozmanitých, viacvrstvových posolstiev, ale stáva sa preňho objektom introspekcie a komplexnej analýzy fyzických daností a psychických vlastností; autor skúma modely svojho správania a vymedzuje sa voči okolitému priestoru s očakávaním spätných väzieb a sociálnych reakcií. V roku 1995 uskutočnil vernisážovú performanciu s veľkoplošnou projekciou s názvom *Cesta z obrazu do obrazu a späť / Autobiografia* na medzinárodnom festivale *Ostranenie*, ktorý organizoval Bauhaus v Dessau. Trvala tridsaťosem minút a jej pointou bolo Fajnorovo odriekavanie – mechanické prednášanie prívlastkov, ktoré charakterizujú jeho subjekt, zoradených v abecednom poriadku, čím vo verbálnej skratke prezentoval vlastný minimalistický portrét. Sedel pri tom

na svojom videoobjekte – stoličke s inkorporovaným televíznym monitorom namiesto sedadla – a snímala ho statická videokamera. Videoperformanciu zopakoval v roku 1996 na medzinárodnom festivale *Transart Communication* v Nových Zámkoch vo variante spovede. Akýmsi prológom k Fajnorovej veľkoryso koncipovanej videoperformancii spojenej s videoinštaláciou, ktorej dal názov *XXXIII / Kristove roky II* (1999), bola celodenná performance *InsitUtisnl 1* (1997) v Chebe. Autor bol počas nej zavretý v malej miestnosti, kde monitoroval svoje vlastné telo a mapoval priestor minimálneho interiéru, v ktorom sa pohyboval, čo evokovalo ateliérové videoperformancie Brucea Naumana. Paralelne komunikoval s preňho jediným komunikátorom – televízorom, kde sa v uzavretom okruhu na obrazovke objavovali fragmenty Fajnorovho tela a tváre, vysielané v priamom prenose. Výtvarník komunikoval sám so sebou cez televízne médium, pričom jeho práca narážala aj na praktiky príznačné pre rané obdobie videoumenia v 70. rokoch minulého storočia, keď aparátúra videa figurovala ako zrkadlo. Evokuje to efekt narcizmu, čo funguje tým spôsobom, že subjekt sa pozerá na seba a súbežne je sledovaný kamerovým systémom.² Kým na jednej strane tento princíp súvisí so súkromným skúmaním svojho Ja, na druhej strane sa rovnako týka aj reflektovania praktík masových médií. Fajnor si televízor aproprioval ako predmet vlastného skúmania – okrem toho, že pred ním robil rôzne mimické a pohybové kreácie, prostredníctvom kontaktov a dotykov svojho tela s televízorom prekračoval hranice dematerializovaného média smerom k haptickým zážitkom. Skúsenosti z tejto akcie, týkajúce sa nadmerného času trvania performančného aktu, výtvarník zhodnotil v spomínanej videoperformancii a videoinštalácii so symbolickým názvom *XXXIII / Kristove roky II* (1999), ktorú uskutočnil vo veku vzbudzujúcom v mnohých ľuďoch fatalistické predstavy. Autor prežil tridsaťtrihodín zavretý v truhlici od starej mamy v pražskej Galérii NOD. Keďže výtvarník vyštudoval aj psychológiu, jeho performanciu predchádzala dlhšia prípravná fáza – spočívala v štúdiu literatúry a v rade pokusov, pri ktorých si overoval adaptovanie svojho tela na dlhodobé prežitie v podmienkach totálne minimalizovaného prostredia, snažiac sa redukovat svoje telesné potreby na minimum. Treba podotknúť, že počas performance konzumáciu jedla obmedzil len na suchý chlieb, figy a vodu. Fajnor dobrovoľne podstúpil tento náročný test, ktorý niesol znaky vyhrotenej existencialistickej situácie, zamknutý v truhlici, kde ho nonstop snímala priemyselná kamera a jeho obraz sa projektoval na televízny monitor v galérii. S divákmi komunikoval iba prostredníctvom mobilného telefónu, a keďže osvetlenie vnútri truhlice zabezpečovali žiarovky, mohol im písať aj textové odkazy na lístky papiera. Pomerne dlhý čas, strávený v dobrovoľnej izolácii, si Fajnor krátil nielen hrou na pišťalke, ale hlavne tým, že si postupne

² Krauss, Rosalind: Video: The Aesthetics of Narcissism, *October*, 1 (Spring, 1976), s. 57.



46. Richard Fajnor: *XXXIII / Kristove roky II*, 1999

ostrihal vlasy dohola, oholil si bradu, fúzy a nakoniec celé telo, čo bolo výrazom kompletnej vonkajšej očisty, signalizujúcej proces vnútornej zmeny. Okrem toho, že umelec počas bodyartovej performance typu ordeal – zameranej na tvrdú skúšku alebo utrpenie, ktorá prebiehala v extrémnych podmienkach – prešiel osobnou krízou, výsledkom tohto fyzického a mentálneho experimentu s vlastným subjektom bolo prežitie pocitu pripomínajúceho satori.

Z hľadiska narábania s mikropríbehmi vlastného života stojí za zmienku aj Fajnorova ironickejšie ladená vernisážová performance s prvkami narcizmu s názvom *Dyspeptický syndróm Moderny* (1999), realizovaná spolu s Františkom Kowolowským v Galérii Sýpka vo Vlкове, ktorá rozšírila autorove problémy s trávením o kontext súvisiaci s recepciou umenia modernizmu. Išlo o projekciu Fajnorovej videodokumentácie do jeho chorého žalúdka – umelec ležal na posteli s monitorom televízora priloženým na bruchu a František Kowolowski čítal expresívne texty o modernistoch. Lajtmotívom sa stali narážky na schopnosť ľudí vnímať umenie a rozumieť mu. Autori rozšírili metaforu problémov so zažívaním potravy na oblasť vizuálneho umenia, ktoré predstavuje druh mentálnej potravy.

Subverzívnejšie konotácie mala performance zaznamenaná na video s názvom *Registrujete svoje partnerstvo?* (2000), ktorú Fajnor realizoval v rámci medzinárodného sympózia *Art in Windows* v Nitre.³ Počas nej umelec performoval celú hodinu vo výklade jedného obchodu na nitrianskej pešej zóne, zavesený dolu hlavou, oblečený ako nevesta – v bielych svadobných šatách a erotickej bielizni. Svojou performance reagoval na aktuálny spoločensko-politický problém na Slovensku, týkajúci sa registrovaného partnerstva, ktorý zostáva v našich – konzervatívnych saturovaných – pomeroch neriešenou záležitosťou, na rozdiel od okolitých európskych štátov, napríklad Českej republiky, v ktorej sa tento slovenský autor etabloval, kde zákon o registrovanom partnerstve už schválili. Fajnor prejavil citlivosť voči tejto páľčivej otázke a tiež poukázal na to, že sexuálne menšiny už nie sú v slovenskom prostredí neviditeľné a aktívne sa angažujú za presadzovanie svojich práv.



47. Richard Fajnor

Registrujete svoje partnerstvo?, 2000

³ Toto sympóziu, organizované ako paralelné podujatie Divadelnej Nitry (idea Miro Nicz a Peter Rónai), bolo koncipované predovšetkým vo forme intervenovania do výkladov obchodov a ich blízkeho okolia na nitrianskej pešej zóne prostredníctvom akcií alebo inštalácií vizuálnych umelcov. Téma sympózia sa zamerala na okno výkladu a okolitý priestor vnútri i vonku, ktorý poskytuje disponibilné prostredie na komunikáciu pre okoloidúcich pasantov. Okrem toho, že akcie dvadsiatich ôsmich výtvarníkov nakrútené na video sa premietali každý večer vo foyeri Divadla Andreja Bagara, vznikol z nich aj samostatný CD-ROM.



48. Miro Nicz *In ego veritas*, 2000

Počas nitrianskeho sympózia prebehla aj štruktúrovaná videoperformance Rolanda Farkasa (1975), bohatá na intertextové odkazy, ktorej súčasťou bolo premietanie videa na roletu umiestnenú za výkladom. Jeho obsah pozostával zo zostríhaných erotických scén z populárneho Lynchovho televízneho seriálu *Twin Peaks*, autor však nezostal len pri prezentácii dráždivej mixáže erotických sekvencií, ktoré deštruoval, keď svojím telom prerazil roletu a penou na sklo výkladu napísal otázku „Kto zabil L. P.“⁴ Erotické scény jedného z formátov televíznej zábavy, akým sú seriály, ktoré ľudia obvykle pozerajú v súkromí svojich domovov, Farkas preniesol do „okna“ verejného priestoru, väčšieho než je televízne „okno“ do sveta, a včlenil ich do pulzovania reálneho života v meste, kde vyniknú ich tesnejšie väzby s komerčnou erotikou (prostitúcia), násilím či prítomnou, čoraz brutálnejšou kriminalitou. Umelec tak dôvtipne skombinoval predprogramovanú videoprojekciu typu found footage so živou akciou, ktorá bola zaznamenaná na video.

S predpripraveným videozáznamom performance nazvanej *In ego veritas* (2000) pracoval aj Miro Nicz (1963) – vizuálne v ňom zobrazil svoju postavu, ležiacu na dlažbe pred budovou Nitrianskeho múzea, ktorú nakrútil z nadvhľadu, na čo využil balkón tejto inštitúcie. Niczova minimalistická komorná akcia bola založená na tom, že v nej, podobne ako Farkas, konfrontoval elektronický obraz projektovaný

⁴ Kapsová, Eva: Od prázdneho domu k plným výkladom. *Art in Windows*. In: *Profil*, roč. 8, 2000, č. 2 – 3, s. 90 – 95.

na pešiu zónu so svojim živým telom, ktoré komunikovalo prostredníctvom rozmanitých gest, kontaktov a pohybov so svojim imateriálnym dvojníkom. Táto akcia intímneho charakteru mohla v okoloidúcich vyvolať najrozmanitejšie asociácie, počnúc nešťastnou náhodou na ulici cez narážky na asociálne správanie až po nejednoznačné existencialistické úvahy o osude bezdomovcov. Na prvý pohľad jednoduchá, ale vizuálne i emocionálne účinná bodyartová perormancia bola príkladom mapovania verejného priestoru telom umelca, ktoré tu zanechávalo efemérne stopy, zvečnené na videozázname.

Z podobných premís – skúmania premien identity subjektu v informačnej dobe a testovania, do akej miery poznačila anestézia médií jeho vnímanie rôznorodých javov skutočného sveta – vychádzala Niczova videoperformancia s názvom *Autofikcia* (2001), realizovaná počas vernisáže Niczovej výstavy v bratislavskom Cik-Cak Centre. Opäť išlo o meditáciu autora so sebou samým, ktorá bola projektovaná na rôznych úrovniach, kde nechýbalo fenomenologické hľadisko hovoriace o prežití vlastnej skúsenosti, v tomto prípade sa však predprogramovaná videoprojekcia Niczových telesných obrazov premietala na vertikálnu plochu steny. Umelec s nimi komunikoval vo viacnásobných dialógoch, pričom tentoraz neobišiel ani agresívnejšie konflikty s vlastným egom.

Na reflektovanie sociálnych aspektov sa vo svojich videozáznamoch akcií a perormancií sústreďuje Anton Čierny (1963), ktorý v nich analyzuje individuálnu a skupinovú identitu ľudí, všímajúc si také kategórie, ako sú rod, pohlavie,

49. Anton Čierny *Second Hand / Gene Art*, 2000



národnosť, etnikum alebo trieda. Pilotným príspevkom patriacim do voľného cyklu projektov s týmto tematickým zameraním je videozáznam *Second Hand / Gene Art* (2000). Zachytáva akciu, ktorá sa uskutočnila v rámci projektu *Training* v rýchliku na trase z Košíc do Bratislavy a späť. Organizovala sa v réžii združenia mladých teoretikov umenia, ktoré sa na slovenskej výtvarnej scéne etablovalo pod názvom *Errata*. V spolupráci s mladými umelcami pripravili pre cestujúcu verejnosť vo vyhradenom vozni akúsi pojazdnú galériu. Čierny reagoval na invenčnú výzvu kurátorov tejto netradičnej, mobilnej výstavy a premenil pridelené vlakové kupé na second hand, no s tým rozdielom, že ponúkané oblečenie po svojich príbuzných, označené visačkami, napr. po dcére, po mne, po manželke alebo po švagrinej, cestujúcim rozdával. Mal však jednu podmienku: aby sa v ňom dali odfotografovať. Mnohí z nich živo reagovali na „výhodnú ponuku“, zaujímali sa o sortiment odevov a vybrali si, čo sa im hodilo. Kým staršej generácii nie je tento dedičný zvyk z minulosti cudzí, mladí akciu prijali s istou dávkou zvedavosti a recesie. Je nepochybné, že oblečenie pochádzajúce z rodinného kruhu Čiernych nesie v prenesenom zmysle slova nielen akési „odtlačky genetických informácií“ jeho jednotlivých členov, ale zároveň je aj nosičom mémov ako jednotiek kultúrneho prenosu, pričom jedným z príkladov mémov ako nových replikátorov – odvodených zo slova „memory“ – môže byť hoci aj móda.⁵

50. Anton Čierny *Second Hand / Gene Art*, 2001



⁵ Dawkins, Richard: *Sobecký gen*. Praha: Mladá fronta, 1998, s. 172 – 181.

Iné to však bolo v mekke turistického ruchu, v Benátkach, kde umelec zopakoval v modifikovanej verzii akciu *Second Hand / Gene Art* (2001) ako uličnú videoperformanciu. Čierny prišiel v septembri 2001 so svojim kufrom plným šatstva do Benátok, kde si chcel na promenáde blízko hlavného Námestia San Marco podľa vzoru miestnych predavačov rozložiť plachtu s odevmi z rodinného šatníka, aby ich zadarmo ponúkal okoloidúcim, a pridal aj bonus – autorskú videopásku, dokumentujúcu jeho videoinštaláciu s názvom *Medzi štyrmi očami* (2000). Ešte ani nestačil nainštalovať cedulku s nápisom „Všetko zadarmo“, keď sa musel z tohto lukratívneho miesta presťahovať. Videokamera zachytáva performeru zažívajúceho permanentné martýrium stáleho premiestňovania svojho „prenosného second handu“, navyše, okoloidúci turisti z rôznych častí sveta nejavia príliš veľký záujem o ponúkaný tovar. Zareagoval iba miestny predavač z vedľajšieho stánku, ktorý prejavil sympatie voči „kolegovi“ a výmenou za videopásku mu dal víno. Čierny si svojou akciou – sociologickou sondou – overil, ako fungujú rovnaké veci v odlišných geografických, kultúrno-spoločenských a sociálnych kontextoch. Tu sa individuálne identity členov Čierneho rodiny, symbolizované oblečením, neprelnuli s identitami medzinárodnej komunity turistov, tvoriacich pestrú mixáž rodov, rás, národov, etník a tried, ktorí zostali ľahostajní voči umelcovej zvláštnej ponuke. Hoci sa nedá poprieť, že by jej niektorí nevenovali aspoň chvíľkovú pozornosť – dovedy, kým ich zážitky neprekryli ďalšie vizuálne dojmy, atrakcie či kuriozity, akých je v tomto meste naozaj viac než dosť. Nakoniec výtvarník rezignoval a sám rozdával kusy šatstva, idúc po benátskom korze.

Charakter happeningu mala Čierneho akcia súvisiaca s fotografovaním kolektívneho portrétu obyvateľov Diviackej Novej Vsi s názvom *Predstavenie* (2002), ktorej súčasťou je videozáznam dokumentujúci priebeh tejto nezvyčajnej udalosti. Zámer výtvarníka vychádzal z myšlienky realizácie spoločného fotografického portrétu rodákov a obyvateľov obce Diviacka Nová Ves, odkiaľ sám pochádza, v ktorého priesečníku sa stretnú dve línie ľudí – genetická, prezentovaná rodákmi, a sociálna línia, ktorú predstavujú prisťahovaní obyvatelia. Okrem toho, že všetci zúčastnení aktéri tejto kolektívnej akcie sú zobrazení spolu a reprezentujú tak skupinovú identitu, autorovi projektu išlo tiež o to, aby na megafotografii (realizoval ju fotograf Martin Marenčin), bol viditeľný aj individuálny portrét každého účastníka. Miestom činu – prechodným fotografickým ateliérom – sa stalo futbalové ihrisko, čo je dôležité ohnisko nielen športového života, ale aj kultúrnych a spoločenských udalostí vidieckej komunity. Nemožno považovať za neúspech, že z tisícsedemsto obyvateľov Diviackej Novej Vsi, ktorých výtvarník oslovil listom, reflektovalo na jeho výzvu štyristo ľudí, čo vôbec nie je málo. V určenú nedeľu sa prišli dať vyfotografovať, aby zažili význam chvíle, takmer podobnej oným warholovským pätnástim minútam slávy, a zostali navždy



51. Anton Čierny *Predstavenie*, 2002

zvečnení na digitálnej tlači s rozmermi 120 x 260 cm. Čierneho *Predstavenie* malo nielen znaky happeningu, v rámci ktorého ste si mohli všimnúť rodovú, kultúrnu a sociálnu stratifikáciu vidieckej society, ale reprezentovalo zároveň akúsi efemérnu skupinovú živú sochu, zasadenú do obrazu peknej krajinskej scenérie. Statická fotografia a pohyblivé obrazy dokumentárneho videa nepodávali len správu o obyčajných ľuďoch žijúcich v jednej slovenskej obci, ale reflektovali aj sociálne aspekty a rýchle zmeny, na základe ktorých sa výrazne mení spôsob ich života na prahu 21. storočia.

Téma vizuálneho zobrazenia času a priame vyjadrenie jeho plynutia s dôrazom na časovosť ako základnú kategóriu videoumenia a mediálneho umenia sa objavuje v explicitnej podobe v ďalších dvoch prácach. Jednou z nich je videozáznam Antona Čierneho z jeho akcie s názvom *Už ani neviem, koľkýkrát* (2001), ktorá je vecným vizuálnym prepisom cesty počas jazdy autom zo Žiliny do umelcovho rodiska – Diviackej Novej Vsi – v reálnom čase dve hodiny a desať minút. Špecifikom tejto zvláštnej, doslova viacvýznamovej „autovideoperformancie“ je, že bola nakrútená zo zadného pohľadu videokamerou umiestnenou v otvorenom kufri osobného automobilu. Ide o trasu dlhú stopäťdesiat kilometrov, počas ktorej umelec riadil takto upravené auto. Okrem toho, že technologický čas je zosynchronizovaný s reálnym časom videoperformancie, jej charakteristickou črtou je, že sa v nej vizuálne neuplatňuje subjekt umelca, pretože hlavným motívom videozáznamu sa stal ubiehajúci pás cesty s fragmentmi okolitej krajiny. Hoci Čierny ako autor a aktér projektu v jednej osobe v ňom nie je vizuálne prítomný, dôležitosť jeho roly sa tým, samozrejme, nemení. Bolo sympatické, že umelec v tejto videoperformancii spojil do jedného celku dva technické vynálezy 20. storočia – auto a video – ako reprezentantov modernej civilizácie, ktorých

princípom fungovania je faktor pohybu a času. Ak trochu posunieme otázku automobilizmu do oblastí interpersonálnych vzťahov, vo všeobecnosti by sa dalo povedať, že každého šoféra dopravného prostriedku možno považovať za aktéra osobitého druhu performancie, ktorá zahŕňa špecifické vzťahy, založené na neverbálnej sociálnej komunikácii.

Druhým príkladom doslovného vyjadrenia času je komorná videoakcia Petra Kalmusa s názvom *Partitúrová situácia* (1998), ktorá má charakter akéhosi duchovného cvičenia. Ide o štyridsaťpäťminútový záznam statickou videokamerou, ktorá sníma umelca pri zdánlivo monotónnej činnosti rysovania horizontálnych liniek desiatimi farebnými ceruzkami. Táto akcia anticipovala Kalmusov projekt typu work in progress nazvaný *Zatiaľ tolko, 1000 hodín* (2000 – 2005), pozostávajúci približne z päťsto päťdesiatich záznamov farebných partitúr. Jeho vznik inšpiroval jeden z rozhovorov Friedricha Fichteho, ktorý prirovnával duchovnú schopnosť k rysovaniu čiary všetkými smermi v rámci priestoru, čo tento filozof považoval za osobitý akt vedomia. Aktivita, ktorú umelec rozvinul do pravidelných, každodenných niekoľkohodinových prác, môže na prvý pohľad evokovať dril a nudu, Kalmus však považuje tieto „cvičenia“ za obohatenie svojich mentálnych a kreatívnych schopností, ktoré okrem iného poskytujú vhodný čas na počúvanie hudby a premýšľanie.

52. Anton Čierny *Už ani neviem, koľkýkrát*, 2001



03 / Autonómne videá

Do kategórie autonómnych videí patria jednonanálové videopásky umelcov, ktorých gros tvorí elektronický obraz, premietaný prostredníctvom videoprehrávača na monitore televíznej obrazovky. Na začiatku 90. rokov minulého storočia a zväčša počas celej deviatej dekády prevládajú v našom prostredí analógové videá; ich nosičmi sú elektromagnetické videopásky, ktoré na prelome 20. a 21. storočia začínajú razantne nahrádzať kvalitnejšie digitálne nosiče – CD-ROM-y a DVD, založené na bytoch a bitoch. Používanie dokonalejšej videotecnológie a pokročilých informačných technológií je priamo závislé jednak od ekonomickej situácie inštitúcií a individuálnych umelcov, ako aj od sortimentu cenovo prístupných produktov mediálnych technológií. Treba povedať, že v podmienkach Slovenska, ktorého štátne galérie mali k videoumeniu a umeniu médií nielen na začiatku 90. rokov, ale v podstate počas celých šiestnástich rokov po „osemdesiatom deviatom“ skôr rezervovaný a vlažný vzťah, sa bariéry ľahostajnosti a konzervativizmu prekonávajú ťažšie a pomalšie než v krajinách, kde majú ľudia vypestované silnejšie a hlbšie väzby k súčasnému umeniu, ktoré potrebujú na obohatenie svojho života. Rovnako treba zdôrazniť, že na Slovensku dodnes neexistuje žiadna relevantná inštitúcia špecializovaná na podporu mediálneho umenia, ktorá by okrem technologického zázemia na realizáciu vybraných umeleckých projektov, ako je napríklad C3 v Budapešti alebo Laboratórium pre nové médiá v Prahe, poskytovala v čo najširšej kvalite a komplexnosti odborné aktivity zamerané na výskum, prezentáciu, zbieranie, archivovanie a štúdium mediálneho umenia, ako to poznáme zo zahraničných príkladov (Ars Electronica Center – Museum of the Future v Linzi, The Centre for Art and Media Technology V2_Organisation v Rotterdame alebo ZKM v Karlsruhe – Zentrum für Kunst und Medientechnologie). O rozvíjanie niektorých segmentov v oblasti umenia médií sa od začiatku nového milénia, nie bez ťažkostí v ekonomickej a materiálnej oblasti, usiluje občianske združenie, ktoré už trikrát zmenilo od svojho vzniku v roku 2001 nielen miesto pôsobenia, ale aj svoje meno – Buryzone, Burundi, 13 kúbikov. To tiež poukazuje na jeho viaceré existenčné, finančné a priestorové problémy, hoci aktivity organizované mladým tímom v čele s agilnou Máriou Riškovou – od medzinárodných festivalov *Multiplace* (v roku 2006 sa uskutočnil už piaty ročník), výstav, prezentácií umelcov a teoretikov, medzi ktorými sa v Bratislave predstavili napr. Nina Czegledy, Vuk Ćosić, Juha Huuskonnen a ďalší, až po rôzne edukačné projekty a workshopy pre mladých výtvarníkov –, sú v našom kontexte nanajvýš potrebné a užitočné.

Na druhej strane je zjavné, že za posledných pätnásť rokov vzniklo enormné množstvo videí a mediálnych diel, čo svedčí o mimoriadnom individuálnom nasadení umelcov a umelkyň, ktorí sa venujú tejto tvorbe predovšetkým z vlastného, vnútorného záujmu. Napriek zmieneným kritickým výhradám na adresu chýbajúcej infraštruktúry a inštitucionálnej podpory vo sfére umenia médií treba podotknúť, že videoumenie je nanajvýš tolerantné médium, ktoré akceptuje na rovnocennej úrovni široký diapazón umeleckých výpovedí, realizovaných tak na úrovni projektov s nízkym, ako aj s vysokým rozpočtom. Rovnako vo svetových múzeách umenia kurátori často prejavujú silný záujem o konceptuálne videopráce a preferujú skôr performatívne, po technologickej stránke primitívne videodiela. V tomto kontexte môžeme uviesť ako modelový príklad výstavu *Young and Restless* (Mladí a netrpezliví), ktorá sa uskutočnila v Múzeu moderného umenia v New Yorku v roku 1997. Zamerala sa na niekoľko nízkorozpočtových videí mladých umelkyň, ktoré pracujú s videokamerou priamym, osobným spôsobom.¹

Vráťme sa však späť k autonómnym videám – tento typ prejavu umožňuje umelcom na jednej strane tlmočiť individuálne výpovede v pluralite rozmanitých tém, a na druhej strane im zároveň dovoľuje používať mnohoraké umelecké stratégie, tvorivé praktiky a experimentálne prístupy, ktoré súvisia s výskumom formálnych a štýlotvorných otázok média videa v súčinnosti s výdatnou pomocou širokej ponuky počítačových softvérov.

Venujme pozornosť konkrétnym dielam, patriacim do radu najzaujímavejších ukážok tvorby jednonanálových videí na slovenskej scéne. Tento typ videí sa zvyčajne označuje za nástupcu experimentálnych filmov.

04 / Experimentálne video

Konceptuálne prístupy, záujem o skúmanie problémov svetla, vnímavé reflektovanie aktuálnych otázok súčasnej reality so zmyslom pre asociatívne spojenia vybraných aspektov skutočnosti, hľadanie súvzťažností medzi statickým fotografickým obrazom a pohyblivým elektronickým obrazom – tak by sa dali charakterizovať základné znaky jednonanálových videí Luba Stacha (1953), ktoré sú svojou povahou blízke experimentálnym filmom. Hoci sa tento autor venuje tvorbe videí iba príležitostne, možno ju považovať za dôležitú komplementárnu oblasť jeho aktivít na poli konceptuálnej fotografie.



53. Lubo Stacho a Dušan Štraus *Duchovná cesta*, 1992

Vo videu *Duchovná cesta* (1992) Stacho (v spolupráci s Dušanom Štrausom) s jemnou iróniou konfrontuje statické záznamy svojich fotografií, v ktorých zachytil obyčajné, niekedy bizarné veci a každodenné situácie zo slovenskej i americkej reality spolu s pohyblivými obrazmi, prívlastnenými z televízie vo forme found footage. Diptychy založené na sémanticky alebo vizuálne príbuzných ikonických dvojiciach produkujú zaujímavé asociatívne spojenia a generujú ďalšie reflexie, napríklad televízny záznam z leteckého dňa vedľa snímky včiel letiacich z úľa alebo gýčový farbotlačový obraz *Poslednej večere* a makrodetail prsníka matky dojčiacej svoje dieťa, či krátky šot zachytávajúci ľudí čakajúcich na autobusovom nástupišti konfrontovaný s pohľadom na vzorky v múzeu. V závere videa autor dáva do súvislosti trikolóru slovenskej zástavy so skokom muža do vody, čím nie bez skepsy naráža na rozdelenie Česko-Slovenska na dva samostatné štáty.

V tom istom roku vzniklo z podobných premís vychádzajúce video s totožným názvom *Duchovná cesta* (1992), v ktorom Stacho používa videokameru ako vyjadrovací prostriedok vo forme – obrazne povedané – extenzie ceruzky. Prostredníctvom videokreslenia zachytáva z rôznych uhlov pohľadu detaily z prírody alebo z mestského prostredia, ktoré sa striedajú v rýchlych presťahoch, sprevádzaných konkrétnymi zvukmi. Autor sa sústreďuje na skúmanie svetla a variácií jeho premien a farebných nuáns, zachytávajú abstraktné motívy nájdené v rozmanitých jednotlivostiach každodenného sveta. Video je založené na asociáciách, ktoré súvisia s hľadaním významových a tvarových afínit obrazových fragmentov vydestilovaných z reality. Experimentovanie s vyjadrovacími prostriedkami videa pokročilo v Stachovej práci *Biela kaplnka* (1994), ktorá azda najviac zo všetkých jeho videodiel pripomína tvorivé postupy abstraktného, čistého filmu. Zvláštnosťou jeho percepcie je, že diváci sa na toto video môžu pozeráť iba cez filter bieleho plátna, preveseného

¹ Rush, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London – New York: Thames & Hudson, 1999, s. 112.

cez monitor televízora. Názov *Biela kaplnka*, korešpondujúci so subtilnou obrazovou poetikou videa, odkazuje na metaforu prírody, ktorá sa podľa autora v zime mení na sakrálny objekt. Ťažiskom videa sú krátke sekvencie veľkých detailov – dominujú medzi nimi rozmanité objekty, zjednotené bielou farebnosťou, ktoré autora zaujali zvláštnou vizuálnosťou. Pozeráme sa na konáre stromov a fragment obyčajného drôteného pletiva plotu, ktoré hali srieň, ako na zvláštne sochárske diela, na oblohe sledujeme nehmotné stopy, akési minimalistické kresby vytvorené prúdovými lietadlami, alebo našu pozornosť upúta snehový reliéf skrývajúci pás kolajníc, nasnímaný autorom počas jazdy, ktorého pendantom je zvuk uháňajúceho rýchlika. Možno povedať, že Stacho svojim senzitívnym videním sakralizuje profánne fragmenty každodenného života, patriace do mestského alebo prírodného prostredia, a podáva ich v pútavých detailoch vizuálnych obrazov, bohatých na asociatívne refazce. V ich podtexte sú vpísané motívy spojené so Stachovými permanentnými výskumnými záujmami: tematizovaním času a skúmaním metamorfóz svetla. Na druhej strane, z hľadiska potreby vybalansovania harmonických momentov kontrapunktickým prvkom, autor do videa vtipne vmontoval aj privlastnenú obrazovú pasáž – found footage scény dvoch nahých žien, plávajúcich v akváriu plnom bielych prezervatívov. Treba ešte pripomenúť, že na traktovanie jednotlivých obrazových sekvencií Stacho použil princíp prelínačky do bielej, a touto farbou, čo je lajtmotív celej práce, sa video zároveň končí.

54. **Lubo Stacho** *Biela kaplnka*, 1994



55. **Lubo Stacho** *Posledné rozhovory*, 1997

Dlhodobý záujem Luba Stacha, orientovaný na sústredené skúmanie tematiky času a jeho vizuálne vyjadrenie, ktorý na rozmanitých úrovniach rozpracúva vo svojich fotografických cykloch, našiel výraz aj vo dvoch videách, kde invenčným spôsobom spája minulosť s prítomnosťou. Ich spoločným menovateľom, nie je len experimentálny prístup pri vytváraní nových kreatívnych možností na poli presahov medzi fotografiou a pohyblivým elektronickým obrazom, ale aj tematika holokaustu. Táto traumatická udalosť dejín 20. storočia, ktorá súvisí s našou historickou pamäťou, sa dotkla aj osudov mnohých tisícok ľudí na Slovensku, ktorí zahynuli v koncentračných táboroch. Stacho sprítomňuje v animovaných audiovizuálnych esejach osobné príbehy týchto ľudí, žijúcich v spomienkach ich potomkov a členov rodiny. Prostredníctvom digitalizácie a počítačovej animácie autor doslova oživuje portrétné fotografie zosnulých z rodinných albumov a umožňuje im komunikovať so svojimi príbuznými, žijúcimi v súčasnosti.

Bázou videopásky *Posledné rozhovory* (1997), ktorú Stacho vytvoril (spolupráca Tomáš Binter), je orálna história troch žien židovského pôvodu, ktorých životné príbehy sú rôznym spôsobom zviazané s holokaustom. Autor v nej konfrontuje spomienky týchto žien rozličného veku, zobrazených v pôsobivých veľkých

detailoch tvárí, s čiernobielymi fotografickými portrétmi mŕtvych príbuzných. Prostredníctvom animovania úst alebo očí im umožnil, aby tmočili svojím živým príbuzným posolstvá rozhodujúceho významu alebo aby s nimi nadviazali aspoň neverbálny kontakt, napríklad žmurknutím očí. Najsuggestívnejšie vyznieva monológ výtvarníčky Kataríny Zavorskej – hovorí o tom, že celý život nevedela o bratovi, ktorý zahynul ako päťročný v Osvienčime, pretože tento fakt pred ňou dlho tajila jej vlastná matka. Keďže ona sa narodila až po druhej svetovej vojne, o tom, že mala brata, sa dozvedela až teraz, keď sa jej prihovoril z fotografie.

Aj jednonárodné Stachovo video nazvané *Jób* (1998) vychádza z premisy spojenia čiernobielych fotografií obetí holokaustu – ktorých tváre získali vďaka počítačovým animáciám mimiku a hlas –, so súčasnými videozábermi ich potomkov. Stachovi sa vďaka pokročilejšej technológii podarilo spojiť minulosť s prítomnosťou a usporiadať virtuálne stretnutie ľudí jednej rodiny, tragicky poznamenananej vojnou, s ústrednou postavou vyššie deväťdesiatročného muža. Symbolizuje Jóba – trpiaceho človeka, ktorý síce prežil holokaust, ale stratil počas neho svojich najbližších príbuzných. Na videu sa striedajú osobné výpovede zosnulých i živých ľudí s úryvkami z listov na rozlúčku, čo suggestívne pôsobí na vnímateľov. Tí si môžu uvedomiť cez sémantické vrstvy a intertextuálne odkazy diela akútnosť viacznačných reflexií, ktoré sa podieľajú na formovaní vedomia vzájomných vzťahov medzi históriou a súčasnosťou.

V súvislosti s vizuálnou interpretáciou tejto témy (ale vo všeobecnosti môže ísť o akúkoľvek látku) treba zdôrazniť, že umelec okrem videotechnológie, pomocou ktorej vytvoril naratív pohyblivých obrazov, využil na spracovanie, manipulovanie a ukladanie dát počítač. Ak hovoríme o manipulovaní, v tomto prípade ide o jeho pozitívne konotácie, ktoré vyvolávajú spomienky a uchovávajú pamiatku na blízkych ľudí, čo má vyslovene terapeutický účinok. Z hľadiska vzťahu k uvedenej tematike stojí za pozornosť výrok Viléma Flussera: „Vyrábime informácie, aby som nezemfeli, a svoboda spočíva v boji proti smrti. (...) V kultúre je to zapomenutosť, ktorá dodnes predstavuje nevyhnutelnou nehodu. Proto je ústredným problémom úmyselného vytvárania informácií nezapomenutosť, pamäť. (...) V telematicke si človek uvědomuje, že svoboda nespočíva jen ve vytváření informací, nýbrž i v ochraně těchto informací před přirozenou entropií.“¹ Tvorivé postupy, ktoré používa Stacho pri realizácii svojich videí, súvisia takisto so

¹ Flusser, Vilém: *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 2001, s. 103.

² Pozri Ruanáková, Katarína: Postfotografia. In: *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*. Geržová, Jana (ed.). Bratislava: Kruh súčasného umenia Profil, 1999, s. 227 – 228. Pozri ďalej: Mitchell, W. J.: *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Massachusetts: The MIT Press, 1992; Druckrey, Timothy (ed.): *Electronic Culture, Technology and Visual Representation*. New York: Aperture Foundation, 1996.

stratégiou tzv. postfotografie. Je založená na digitálnej manipulácii, ktorá umožňuje transformovať akýkoľvek prvok alebo časť fotografie a dovoľuje flexibilne vytvárať množstvo obrazov. Postfotografia konštruuje prostredníctvom elektronickej montáže nový obrazový svet, ktorý je mixom reálneho a nereálneho, skutočného a fikcie, historického a nehistorického. Ďalším z jej znakov je, že neguje časovú lineárnosť a stiera hranicu medzi súkromným a verejným. V postfotografii zlyháva rutina pozerania a takisto sú narúšané bežné návyky vnímania umeleckých diel.² Praktiky postfotografie začal uplatňovať vo svojej videotvorbe pomerne skoro, od začiatku 90. rokov, Peter Rónai a osvojili si ich aj ďalší umelci, napríklad Peter Meluzin, Pavlína Fichta Čierna, Elena Pátoprstá, Miro Nicz a iní.

05 / Interpretácia dejín umenia

Ako už bolo v predchádzajúcej kapitole uvedené, kľúčovou témou a súběžne aj tvorivou stratégiou performancií Vladimíra Kordoša (1945), ktoré autor dokumentuje na fotografiách a videozáznamoch, sa stali v 80. rokoch minulého storočia citácie a interpretácie diel vybraných autorov z dejín umenia, čo sa v súčasnej terminológii podľa Nicolasa Bourriauda označuje ako princíp postprodukcie.¹

V priebehu 90. rokov Kordoš vytvoril niekoľko videointerpretácií, v ktorých performančná zložka je jedným z nosných princípov popri naratívnom prvku, rozvinutom do stručného mikropříbehu.

Vo videu s názvom *Giovanni Bellini – Madona s dieťaťom (1787), interpretácia Vladimír Kordoš (1997)* umelec s dôvtipom využil situáciu vo vlastnej rodine v čase, keď mal malého syna. Táto situácia mala vo vyjadrení vrúcnosti vzťahu matky a dieťaťa ako klasického motívu kresťanskej ikonografie od stredoveku po 19. storočie analogické črty s obrazom barokového maliara Giovanniho Belliniho. Kordoš sa inšpiroval jeho maľbou pri koncipovaní vlastného videodiela: nájazd kamery otvára pohľad na reprodukciu obrazu Belliniho Madony s dieťaťom, ktorý plynulo prejde na aktérov identickej hranej scény, založenej na vzťahu umelcovej manželky, oblečenej v podobnom červeno-modrom rúchu ako Belliniho Madona, a nahého syna, analógie malého Ježiška. Scéna ukazuje, ako sa toto spontánne,

¹ Pozri Geržová, Jana: Citácie, interpretácie a aproprácia v súvislostiach analýzy médií. In: *20. storočie. Dejiny slovenského výtvarného umenia*. Rusinová, Zora a kol. (ed.). Bratislava: Slovenská národná galéria, 2000, s. 178 – 184. Bourriaud, Nicolas: *Postprodukcje*. Praha: Tranzit, 2004.



56. – 58. **Vladimír Kordoš**

Giovanni Bellini – Madona s dieťaťom (1787), interpretácia Vladimír Kordoš (1997)

nanajvýš fotogenické dieťa živo tmolí okolo sediacej matky, hrá sa a šantí, aby sa napokon celý dej videa stíšil, čo vyvrcholí v neverbálnej komunikácii matky a dieťaťa, plnej citu pri dojčení. Umelec ikonografiu barokového obrazu okrem miernej zmeny atribútu – syn sa hrá s traktorom – v zásade rešpektoval. Autor však úplne zmenil médium, ktorým je video, čiže umenie založené na čase a pohyblivom nemateriálnom obraze. Čo sa týka tematického hľadiska, Kordoš na jednej strane aktualizoval pôvodný sakrálny námiet jeho prenesením do súčasnosti, a na druhej strane prítomnej téme materstva vrátil dimenziu vznešeného bez toho, aby fejtó scéne ubral dávku jemného humoru a hravosti. Nielen princíp vizuálnej interpretácie, ale aj akejsi vizuálnej intervencie v zmysle umeleckého parazitovania na historickom umeleckom diele uplatnil Kordoš na holandsko-slovenskej výstave *Close Encounter*, venovanej téme kultúrnej identity, ktorá sa uskutočnila v Galérii mesta Bratislavy v roku 1993. Modelovým príkladom je Kordošova transformácia obrazu Giacoma Marastroniho *Portrét rodiny bratislavského obchodníka Filipa Scherza* (okolo 1835) zo zbierky galérie, ktorému dáva nový priestorový pendant – nadviazal na motív stola, ktorý, „vytiahnutý“ do priestoru, dostáva aktuálnu podobu miniofisu – pracovnej dosky stola s lampou, písacími potrebami a rádiom, kde si môže umelec, ale aj divák prechodne vybavovať svoje administratívne záležitosti. Išlo o špecifický prípad semiinštalácie, kde sa minulosť prepájala so súčasnosťou spolu s intermediálnymi presahmi maľby, inštalácie a akčného umenia. Jana Geržová poukázala pri charakterizovaní tohto diela v texte katalógu k retrospektívnej výstave Vladimíra Kordoša v roku 1999 na podobnosť s combine-paintings Roberta Rauschenberga.² Kordoš rozšíril referenčný rámec „kombinovaných obrazov“ ešte o prvok akčného umenia – stelesnený buď samotným umelcom, alebo vnesený aktom participácie divákov. Umelec sa k tejto svojej práci s intertextuálnym pôdorysom po siedmich rokoch vrátil a aktualizoval ju vo videointerpretácii nazvanej *Giacomo Marastroni – Portrét rodiny bratislavského obchodníka Filipa Scherza (okolo 1835), interpretácia Vladimír Kordoš (okolo 1999)*. Tentoraz z obrazu nevystúpil len stôl, reprezentujúci fragment ofisu s atribútmi práce biznismena, ktorého predstavoval umelec dohovárajúci si mobilným telefónom nejaké ďalšie stretnutie, ale v galérii oživa aj situácia z obrazu – akoby z neho vystúpili niektoré postavy – muž, ženy a deti, ale v súčasnom podaní, čo sprevádza zvuková stopa klavírnej skladby Pre Elišku. Tak ako sa títo súčasníci vďaka počítačovým animáciám postupne zjavovali a pripomínali až akési fantómy, vrstviace sa v sendvičovom obraze, v závere sa v prestrihoch z videoobrazu strácajú a posledný zmizne sám autor. Hlavnými znakmi posunu v interpretácii tohto diela, rozšírenej o ďalšie naratívne

² Geržová, Jana: *Vladimír Kordoš* (katalóg). Autori textov: Radislav Matuščík, Rudolf Fila, Jiří Hůla. Bratislava: FO ART, 1999, s. 59.



59. Vladimír Kordoš *Giacomo Marastroni – Portrét rodiny bratislavského obchodníka Filipa Scherza (okolo 1835), interpretácia Vladimír Kordoš (okolo 1999)*

prvky kompozície, sú čas, temporálnosť a akčnosť, kde okrem autora pribúda skupina aktérov v scénicky traktovanom dejí. Z hľadiska štruktúry výstavby tejto práce možno povedať, že ide o hybridné dielo, kombinujúce site-specific inštaláciu s akčnými prvkami v duchu krátkeho hraného príbehu, ktoré bolo realizované len pre videokameru. Na základe toho môžeme usudzovať, že nejde o videozáznam z akcie alebo o videoperformanciu, pretože dielo zodpovedá skôr povahe autonómneho videodiela.

06 / Feminizmus, postfeminizmus a rod

V súvislosti s tým, že sa v jednotlivých typoch videoumenia, ktoré reprezentujú videoperformancie, autonómne videopásky, videoinštalácie alebo videofilmy, podobne ako ďalšie prejavy digitálneho umenia na Slovensku, vyprofilovali v pomerne veľkej šírke a rozmanitosti diela, ktoré sa venujú reflexii gendrových

otázok, kam patrí problematika identity, téma tela, telesnosti a sexuality, vrátane problémov týkajúcich sa spoločenských rolí žien a mužov, alebo kritika zneužívania obrazov žien v masovej kultúre, je potrebné pristaviť sa pri tejto ikonickej sfére a ozrejmiť si ju zo širšieho hľadiska.

Na rozdiel od feministického umenia v Spojených štátoch amerických, ktoré sa začalo rozvíjať na konci 60. rokov 20. storočia v rámci politického boja za emancipáciu žien a za odstránenie patriarchálnych stereotypov, čím sa stalo zápasom za uplatňovanie požiadaviek na rovnosť šancí medzi mužmi a ženami, ktorý prebiehal v kontexte študentských hnutí spolu s presadzovaním rovnakých občianskych práv a slobôd pre černochoch a sexuálne menšiny, situácia na Slovensku bola až do roku 1989 podstatne iná.

Zo známych príčin rozdielneho historického a politicko-spoločenského vývoja v uzavretej socialistickej spoločnosti bývalého Československa, kde boli všetky oblasti ľudskej činnosti, a zvlášť kultúra, pod dohľadom komunistickej strany, akékoľvek formy umenia presadzujúce myšlienky feminizmu boli neprípustné a považované za import kapitalizmu. Krátke obdobie liberalizácie spoločnosti a závan slobody pred Pražskou jarou 1968 vystriedalo po augustovej intervencii vojsk Varšavskej zmluvy do Československa viac než dvadsať rokov trvajúce obdobie neslobody a obmedzených možností výtvarníkov konfrontovať sa priamo nielen so svetom, ale aj s domácou diváckou verejnosťou. Umelcom, ktorí neboli konformní so socialistickým režimom, bol vstup do galérií a výstavných inštitúcií, patriacich výhradne štátu, znemožnený. Ani v rámci takzvanej alternatívnej kultúry, kde sa ocitli príbuzne zmyšľajúci umelci a umelkyne s tvorbou kompatibilnou so súvekým európskym umením, ktorí vzdorovali svojimi občianskymi postojmi obmedzenosti režimu, nedochádzalo k programovej špecifikácii otázok súvisiacich s feministickým umením. Ďalším podstatným faktorom bolo, že prevahu v tejto komunite získali hlavne výtvarníci a zastúpenie žien – výtvarníčok v nej bolo menšinové.¹

Jednou z najvýraznejších umelkýň, v ktorej tvorbe sa od začiatku programovo skloňovali rozmanité motívy vizuálneho zobrazenia žien a ženského tela, spojené s reflexiami aktuálnych otázok ženskej estetiky vo vzťahu k širším sémantickým, sociokultúrnym a spoločenským kontextom, sa stala Jana Želibská. Už od druhej

¹ Začiatkom 70. rokov sa etablovalo a v priebehu ďalších dvoch desaťročí fungovalo neoficiálne umenie, ktoré bolo v opozícii voči štátom proklamovanej politickej angažovanosti umenia. Neoficiálni umelci vytvorili enklávu, ktorá bola z hľadiska ideológie nežiaduca. Pokúšal sa o rodovú emancipáciu v rámci tejto menšiny prinášalo mnohé riziká, ale aj isté, nie celkom prirodzené obranné mechanizmy fungujúce vo vnútri alternatívy. K nim možno jednoznačne priradiť vynútenú potrebu posilniť homogenitu spoločenského a občianskeho postoja neoficiálnych výtvarníkov. Práve pocit občianskej solidarity zatlačil do úzadia nutnosť generačnej, názorovej alebo rodovej emancipácie a vytváral zdieľanú rovnorodosť i tam, kde existovala zreteľná diferenciácia. Geržová, Jana: Art and the Question of Gender in Slovak Art. In: *ri.paradoxa*, Volume 8, 2001, s. 74 – 82.

polovice 60. rokov inklinovala k intermediálnym presahom umenia – vynikala najmä v tvorbe environmentov, ktorých dôležitými zložkami boli okrem priestoru elektrické svetlo a zvuk, a rovnako sa stala výraznou predstaviteľkou akčného umenia. Autorka svoje rituálne akcie typu slávností pre väčší kolektív účastníkov alebo intímnejšie eventy dokumentovala na fotografiách so seriálovým radením snímok, ktoré okrem toho, že zaznamenali a naznačili priebeh akcie, pripomínali aj princíp sekvencií filmového obrazu alebo vizuálneho jazyka videa, ktorému sa Želibská naplno mohla venovať až po roku 1989.

Po novembrovej revolúcii '89, keď Česko-Slovensko nastúpilo na cestu budovania demokracie a otvorenej občianskej spoločnosti, začali sa so slobodnou trhovou ekonomikou rýchlo uplatňovať všetky ďalšie sprievodné symptómy, charakteristické pre kapitalistickú spoločnosť. Zaraduje sa k nim hlavne boom reklamného priemyslu, expanzia súkromných a satelitných televízií, ktoré majú podstatný vplyv na šírenie masovej kultúry orientovanej predovšetkým na zábavu, kde nezanedbateľné miesto zaberá reklama, fungujúca v príbuzenských vzťahoch s modelingom a módnym priemyslom. Na dynamické rozširovanie týchto oblastí vizuálnej kultúry majú rozhodujúci vplyv informačné a komunikačné technológie, podporujúce všeobecnú komputerizáciu spoločnosti. Okrem všadeprítomných reklamných plôch, bilbordov a do urbanistických prostredí miest agresívne prenikajúcich vizuálnych komunikácií, je verejný priestor saturovaný aj širokou ponukou novín, časopisov a magazínov rôzneho zamerania, ktoré sú vo veľkej miere venované ženám a životnému štýlu, nevynímajúc bulvár, erotické časopisy či pornografiu. Ponúkajú idealizované, neskutočné obrazy žien, ktoré na jednom póle prinášajú buď donekonečna skloňovaný mýtus krásy založený na dokonalej tvári, mladom a štíhlym tele, alebo na druhom póle predkladajú obrazy starostlivej manželky, matky a gazdinky, ktoré v oboch prípadoch len potvrdzujú skreslené, zjednodušené patriarchálne predstavy o ženách ako jednorozmerných bytostiach. Globálny kapitalizmus so sprievodnými prvkami konzumného spôsobu života, ktorý sa rýchlo infiltroval do chaotickej štruktúry kolabujúceho socializmu, sa tak mieša s novými ekonomickými, politickými a sociokultúrnymi fenoménmi, ktoré sprevádzajú procesy transformácie s nezanedbateľným vplyvom na kvalitu partnerských, medziľudských a spoločenských vzťahov. Neriešené problémy bývalej socialistickej spoločnosti, ktorá mnohých obyvateľov vytiesnila do sivej zóny a izolácie, narážajú na nový jav tyranie slobody, na čo sa viažu problémy spojené s absenciou individualizmu, samostatného myslenia či nedostatku sebadôvery v osobnej i profesionálnej sfére. Význam nadobúdajú otázky hľadania identity – vieme, že v postmoderne ide o pluralitnú identitu, ktorá sa vyznačuje

² Pozri Welsch, Wolfgang: Identita v prechode. Filozofické úvahy o aktuálnej afinitě umenia, psychiatrie a spoločnosti. In: *Estetické myslenie*. Bratislava: Archa, 1993, s. 123 – 147.

nestabilnou, fluidnou povahou,² pričom formovanie novej subjektivity je spojené s fenoménom moci, a to tak v súkromnej, ako aj vo verejnej sfére. Je zjavné, že obe oblasti sa vďaka expanzívnym masmédiám čoraz viac prelínajú a dochádza k zmazávaniu hranice, ktorá medzi nimi ešte nedávno existovala.

Čo sa týka spektra tém frekvencovaných v rámci mediálneho umenia, výtvarníčky a výtvarníci gravitujú buď k spoločenskej a politickej kritike, alebo svoju pozornosť venujú osobnejším otázkam sebareflexie, ktoré nazerajú z rodovej perspektívy, čo nevyučuje kritickú artikuláciu vytypovaných problémov a záujem o postihnutie viacvrstvových sociálnych či sociokultúrnych aspektov.

Treba zopakovať, že významným faktorom mediálneho umenia na Slovensku je razantný nástup umelkýň na výtvarnú scénu v 90. rokoch 20. storočia. Mnohé z nich sa zaoberajú rodovou problematikou – kritickou reflexiou zobrazovania žien masmédiami a masovou kultúrou spolu s podryvaním patriarchálnych stereotypov a konvenčných predstáv o ženách, s čím súvisia otázky spoločenských rolí žien. Do tejto ikonografickej patrie ďalej témy spojené s odtabuizovaním sexuality a vizuálnym stvárnením erotiky z perspektívy ženskej skúsenosti, ako aj pohľady na domesticitu, čiže mapovanie priestoru domácnosti a rodiny z hľadiska zmenenej kvality medziľudských vzťahov a podobne. Na tomto mieste treba povedať, že v posledných rokoch na viaceré zo spomínaných tém a ikonografických motívov reagujú vo svojich dielach aj umelci rôznych vekových kategórií a tlimočia v nich vlastné názory, vyplývajúce z mužskej optiky. Ak vychádzame zo základného predpokladu, že tak feminizmus, ako aj umenie vo všeobecnosti – súvisiace s reflexiou mnohotvárných prejavov meniacej sa reality na viacerých úrovniach –, podlieha v premenách plynuceho času zákonitým vonkajším aj vnútorným zmenám, môžeme povedať, že feministické vnímanie umenia 90. rokov postráda radikalizmus militantných feministiek z prelomu 60. a 70. rokov minulého storočia a má trochu iný charakter, ktorý zodpovedá, prirodzene, súčasnému sociokultúrnemu a spoločensko-politickému reáliám. Nevychádza teda len zo základnej premisy pohlavných rozdielov, ale pracuje s rodovou identitou na štruktúrovanejšej úrovni. Považuje ju za sociálnu a kultúrnu konštrukciu, pretože na jej formovaní sa okrem biologických aspektov podieľajú aj širšie spoločenské a kultúrne faktory. Zaoberá sa tiež vizualitou a pohľadom pozerajúceho sa diváka, pričom rozlišuje medzi divaním sa, na rozdiel od takzvaného gaze,³ čo je uprený pohľad diváka, zameraný na zobrazený objekt ako predmet sexuálnej túžby, ktorý v sebe často obsahuje moc a privlastnenie zo strany pozerajúceho sa. V súvisi s tým treba podotknúť, že postmoderna, tak ako stiera binárne protiklady, relativizuje aj heterosexuálnu maticu rodu, ktorá spočíva

³ Pozri Mirzoeff, Nicolas (ed.): Gender and Sexuality. Part Five (the gaze and sexuality, queering the visual). Pornography, Part Six. In: *Visual Culture Reader*. Routledge, 1998, s. 391 – 516.

v opozícii muž – žena, nakoľko vieme, že existujú aj iné sexuálne orientácie – lesbická a gejská, čiže charakteristiky žien a mužov homosexuálne ladených, ktorých označenie v posledných rokoch nahradila kategória queer.⁴ Význam tohto pojmu spočítku vyjadroval zvláštne alebo podivné správanie, v 80. rokoch 20. storočia zaužívané medzi americkými a britskými aktivistami hnutia AIDS, ako aj v rámci hnutia homosexuálov na vyjadrenie najrôznejších spoločenských a kultúrnych formácií týchto komunit. Na rozdiel od neho súčasný anglo-americký termín queer vyjadruje určitú hrdosť a spolupatričnosť s vybranou komunitou, rovnako ako aj názor, že rozdelenie sveta na homosexuálny a heterosexuálny je nedostatočné vzhľadom na rozmanitosť sexuálnych identít a komunit (bisexuálov, transsexuálov, transvestitov a ďalších sexuálnych menšín). Queer tak dnes zastrešuje rôznych ľudí, ktorí sa chcú odpútať od kategórií a identít a snažia sa prijať sexualitu premenlivú a bez hraníc.⁵ Aj podľa americkej profesorky Kalifornskej univerzity Judith Butlerovej je rodová identita nevyhnutne nestabilná, nehotová a performatívna kategória, ktorú môžu subjekty počas svojho života meniť.⁶ V súvislosti s kategóriou queer treba ešte pripomenúť, že takisto umenie tvorené ľuďmi identifikujúcimi sa so znakmi tejto komunity nesie pomenovanie queer art. Za pozornosť stojí, že queer art predznamenal už Marcel Duchamp svojimi lakonickými, fragmentárnymi a významovo viacvrstvovými dielami, ktoré tematizujú problémy súvisiace s rodom a evokujú rad ironických otázok s ambivalentnými významami. Duchampove výtvarné praktiky otvárajú priestor pre queer, aby vymedzovali body odporu voči monolitnej štruktúre kultúry.⁷ K predstaviteľom queer artu vo sfére mediálneho umenia na Slovensku možno zaradiť Annu Daučíkovú, programovú feministku, ktorá reflektuje námety vzťahujúce sa na túto ikonosféru vo videoumení.

Obsahová zmena feminizmu na prelome 80. a 90. rokov sa, prirodzene, nepremietla iba do spôsobov vizuálneho zobrazovania aktuálnych tém a problémov viažucich sa na toto obdobie, ale odrazila sa aj v terminologickom vymedzení tejto etapy feminizmu v umení.

Martha Rosler, americká feministická umelkyňa pracujúca v oblasti videoumenia, kurátorka a kritička, vidí rozdiel medzi „ženským“ a „feministickým“ umením a domnieva sa, že všetky ženy, pochopiteľne, nemusia byť feministky. Rovnako tiež neznamená, že žena, ktorá sa stotožňuje so ženským umeleckým hnutím,

⁴ Rupp, Leila: *Vytoužená minulosť. Dejiny lásky a sexuality medzi osobami stejného pohlaví v Americe od příchodu Evropanů po současnost*. Marie Chřibková, nakladatelství a vydavatelství One Woman Press, 2001, s. 244 – 245.

⁵ Odkaz v pozn. 4, s. 244 – 255.

⁶ Pozri Butler, Judith: *Trampoty s rodom. Feminizmus a podryvanie identity*. Bratislava: Aspekt, 2003; pozri ďalej Reckitt, Helena – Phelan, Peggy: *Art and Feminism*. London: Phaidon, 2001, s. 43.

⁷ Nayland, Blake – Rindar, Lawrence – Scholder, Amy (eds.): *In a Different Light. Visual Culture, Sexual Identity, Queer Practice*. San Francisco, 1995, s. 14.

je nevyhnutne zástankyňou feminizmu, čo je z jednej strany spojené s kritikou ekonomických a spoločenských mocenských vzťahov a z druhej strany tiež s určitou angažovanosťou v kolektívnej spoločenskej akcii. A naopak, nikde nie je povedané, že žena, ktorá sa považuje za feministku, zákonite vytvára umenie patriace do kategórie feministického umenia.⁸

Pokiaľ ide o používanie aktuálnej terminológie v tejto oblasti, je možné uvažovať o dvoch pojmoch, ktoré charakterizujú prejavy mediálneho umenia vznikajúce na konci 80. rokov – postfeminizmus⁹ alebo rodové umenie, známe tiež v pôvodnej transkripcii pod názvom gendrové umenie (gender art).¹⁰ Oba tieto pojmy majú medzinárodnú platnosť, pričom zároveň označujú umenie žien a mužov tematizujúce rodové otázky, ktoré sú artikulované s ohľadom na špecifiká miestneho kontextu a nesú vo svojich výpovediach nielen príznačné obsahy, ale aj lokálne sfarbenie idiolektov výtvarníčok a výtvarníkov. Navyše možno konštatovať, že tieto prejavy vizuálneho umenia, ktorých súčasťou je video a mediálne umenie, sa začali objavovať v 90. rokoch na Slovensku iba s miernym oneskorením oproti svetovému kontextu.

Marcia Tucker, americká historička umenia, kritička, kurátorka a bývalá riaditeľka The New Museum of Contemporary Art v New Yorku, považuje postfeminizmus za určitú (tretiu, pozn. K. R.) vývojovú etapu feminizmu, ktorá sa vzťahuje na umenie rozvíjajúce sa od konca 80. rokov. Hovorí tiež o tom, že feminizmus na seba berie rôzne formy a mená, preto neverí, že by jeho myšlienky zomreli, pokiaľ na svete, v ktorom žijeme, bude existovať napríklad len jedna jediná stopa nerovnosti

⁸ Rosler, Martha: Soukromé a veřejné: feministické umění v Kalifornii. In: *Neviditelná žena. Antologie současného amerického myšlení o feminizmu, dějinách a vizualitě*. Pachmanová, Martina (ed.). Vydala Marie Chřibková, One Woman Press, 2002, s. 138.

⁹ Termín *postfeminizmus* sa prvý raz objavil na konci 80. rokov v amerických masmédiách, ktoré proklamovali, že feministické hnutie je už za ženitom, pretože ženy dosiahli rovnoprávnosť. Tieto zavádzajúce názory sa stretli s kritikou odozvu a mali tiež vplyv na to, že časť odbornej obce tento termín odmietla. Na druhej strane bol pojem postfeminizmus prijatý významnými intelektuálmi na vyjadrenie antisencialistického prístupu. V oblasti vizuálnej kultúry sa etabloval na označenie tendencií prekračujúcich hranicu medzi „vysokým“ umením a populárnou kultúrou a na využívanie ďalších postupov, ktoré prinieslo postmoderne myslenie: ironie, pastišu, apropriácie (v prípade feministického umenia sa využíva prostredníctvom stratégie privlastňovania si jazyka patriarchálnej kultúry za účelom jej podvracania). Pozri Pachmanová, Martina: *Věrnost v pohybu. Hovory o feminizmu, dějinách a vizualitě*. Marie Chřibková, nakladatelství a vydavatelství One Woman Press, 2001, s. 234.

¹⁰ Pojem *gender*, pôvodne gramatický výraz pre rod, sa začal používať na opis a analýzu pohlavnej odlišnosti. Na rozdiel od pojmu „pohlavie“, ktorý vyjadruje biologickú a anatomickú odlišnosť medzi ženou a mužom, *gender* vychádza z predpokladu, že ženskosť a mužkosť sú sociálne konštrukcie. *Gender* zásadne rozšíril rámec pre feministické bádanie na poli vizuálneho umenia a umenistórie – ponúkol kritický model skúmania vzťahu medzi mužmi a ženami, pričom destabilizoval homogenéne kategórie mužskej a ženskej identity. Pozri odkaz v pozn. 9, s. 230 – 231. Aby sa *gender* vyhol kritike, že naďalej pracuje v rámci heterosexuálnej binarity mužské/ženské, a opomína tak rozmanitosť

a zložitosť sexuálnej túžby, musí sa snažiť o zrušenie týchto binárnych protikladov a o prijatie plurálneho modelu rozmanitých sexuálnych identít (queer art), vrátane rozšírenia skúmania ďalších aspektov súvisiacich s rodom, ako sú rasa, trieda, etnickosť, národnosť.

medzi pohlaviami. Podľa nej týmito problémami by sa nemali zaoberať len ženy, ale aj muži, a na otázku, či môžu byť feministi aj muži, Tucker odpovedá, že feminizmus ako každé významné hnutie za rovnoprávnosť a občianske slobody by malo mať čo najviac zástancov – nielen ženy, ale aj mužov, gejov, lesbičky alebo farebných.¹¹ Okrem toho je podľa Marcie Tuckerovej dôležité, aby ženy z východnej Európy iniciovali svoje vlastné aktivity a výskumy v oblasti feminizmu, a nenechali za seba hovoriť Západ. Mali by dekonštruovať nadmieru problematickú binaritu medzi „centrom“ a „perifériou“ a zisťovať, ako sa ktorá skupina, vrátane žien, vytráca zo zorného poľa.¹²

07 / Podoby queer artu

Na slovenskej výtvarnej scéne sa v rámci postfeministického alebo gendrového umenia vyprofilovali špecifické prejavy umelkyň a umelcov s odlišnou sexuálnou orientáciou, ktoré možno kvalifikovať ako queer art.

Programovou feministkou a politickou aktivistkou angažujúcou sa za rovnosť práv sexuálnych menšín je Anna Daučíková (1950). Od roku 1994 sa vo svojej tvorbe sústreďuje predovšetkým na videoumenie, pričom príležitostne pôsobí aj v oblasti performancie a inštalácie. Vo svojich autonómnych videách interpretuje modely queer artu, čím zároveň spochybňuje rodové stereotypy a patriarchálne vzorce myslenia. Jej videá sú väčšinou premietané na monitore televízora – charakteristickou črtou mnohých videopások patriacich do skupiny týchto diel je, že umelkyňa v nich s ironickým nadhľadom manipuluje s každodennými predmetmi z domácnosti, fragmentmi svojho tela, časťami odevu alebo s profánnymi materiálmi a prostredníctvom ambivalentných metafor skúma a v rozličných vizuálno-metaforických verziách skloňuje problémy telesnosti a erotickej túžby. Autorka evokuje sexuálne asociácie, pričom stiera jasné rodové kódy, aby diváčkam a divákovi ponúkla otvorenú možnosť výberu pluralitných pohľadov na gendrovú problematiku. Sama umelkyňa na túto tému hovorí: „Ide mi o spochybnenie rodových stereotypov alebo o biele miesta v otázke rodovej a sexuálnej identity. (...) Politicky by som to mohla približne určiť ako lesbický feminizmus a z autoriek to asi bude najviac Monique Wittig. Súčasne s teóriou lesbizmu, rodovej a sexuálnej odlišnosti som sa dostala aj k novým médiám,



60. Anna Daučíková *Chtonický pozdrav pre Camilla Paglia*, 1996

resp. videu. Tie ‚manipulácie‘ som začala robiť celkom spontánne v roku 1996 ako skúmania telesnosti na jednej strane a erotickej túžby zbavenej jasného rodového kódu na druhej strane. Sexualita sa potom javila ako mentálna záležitosť. Rod do nej vnáša konzument, divák, a naozaj je to iné, ak sa díva heterosexuálny muž, lesba, gej alebo heterosexuálna žena. (...) Veľkou úľavou bolo, keď som si uvedomila, že spochybňujem sexualitu ako pud, respektíve, že motorom toho, čo chápeme pod pojmom sexualita, nie je zďaleka iba pohlavný pud. Isteže, moje práce sú poznačené mojou sexuálnou orientáciou, takisto ako sú ňou poznačené práce heterosexuálov. (...) Zdá sa, že všetko je aj politikum a v umení ide vlastne len o to, aby prostriedky vyjadrenia zostali v (neustále sa meniacom!) poli výtvarného výrazu.“¹³

Daučíková vo svojich komorných videách konfrontuje hmatové zážitky a z nich vychádzajúce mnohotvárne haptické kreácie s vizuálnou stránkou nemateriálneho elektronického obrazu, často na rozhraní medzi sugestívnymi a iritujúcimi pocitmi. Tento aspekt zaiste súvisí aj s jej pôvodnou profesiou sklárskej výtvarníčky, ktorej práca je založená na kreativite späté s materiálom a manuálnymi praktikami. Ale má rovnako aj iný dôvod. Zdeňka Kalnická v autorkinom prístupe vidí aj ten typ „feministického ikonoklazmu“, ktorý sa chce akoby vrátiť k pôvodnejším formám

¹¹ Tucker, Marcia: Muzeum, moc a zodpovednosť aneb Svět, ve kterém žijeme. In: *Věrnost v pohybu*, odkaz v pozn. 9, s. 195.

¹² Odkaz v pozn. 9, s. 194.

¹³ Vaškovičová, Hana: Inbetween (Alterita a identita). Rozhovor s Annou Daučíkovou. In: *Práfil*, roč. 7, 2000, č. 2–3, s. 125.



61. Anna Daučíková *We Care About Your Eyes*, 2002

zmyslového kontaktu s okolím, než je zrak, a zároveň poukázať na ich vnútornú spojitosť so sexuálnou aktivitou.²

Modelovými príkladmi patriacimi do tejto kategórie diel sú videá *Afternoon* (1996), *Queen's Finger* (1998) alebo *Chťónický pozdrav pre Camillu Paglia* (1996). V poslednej z uvedených videoprác umelkyňa s fahkou iróniou reaguje na niektoré názory kontroverznej kultúrnej historičky Camilly Pagliovej, odvolávajúcej sa na prapôvodné biologické sily – s odkazom na metaforu chťónického tela spojeného so zemou –, ktoré podľa nej záväzným a rozhodujúcim spôsobom určujú charakter kultúrnych procesov. Daučíková s týmito názormi nesúhlasí a jej reakciou na ne sú iritujúce vizuálne asociácie: adoptuje si z domácnosti vrchnák hnedej keramickej misky, symbolizujúcej zem, a manipuluje s ním v umývadle, kde vytvára rôzne vizuálno-haptické kreácie, ktoré vrcholia zápasom jej rúk s týmto metaforickým predmetom, evokujúcim temné, živočíšne a dionýzovské znaky prírodného mýtu. Ruky umelkyne aktivujú trenie, akoby doslova žmýkali a trýznili tento predmet, čo sprevádzajú animálne zvuky vízgania. Scénu uzatvára pohľad videokamery – sústredí sa na veľký detail vrchnáka misky a jeho otvor, symbolizujúci ženské pohlavie a rovnako falus.³

² Kalnická, Zdeňka: Výtvarnícky na dňoch Aspektu alebo Ako to vidím ja. In: *Aspekt*, 1997, č. 1, s. 101.

K radikálnejšej výpovedi smeruje námetovo príbuzné, ale významovo odlišné jednonábové video *We Care About Your Eyes* (2002), v ktorom autorka na jednej strane zosilňuje podvratnosť a (seba)iróniu, na druhej strane priamejším spôsobom vyjadruje pôžitok. V úvodnej pasáži sa otvára pohľad na fragment autorkinho tela od pása nadol, oblečeného v pánskych trenírkach, ako rukami pomaly roztvára rázporok, kde sa zjaví zrkadlo. Jeho kosoštvorcový tvar metaforizuje neviditeľné pohlavie – vagínu, „ktorou“ aktérka sleduje a odráža predmety v izbe: prst nafukovacej ženskej figuríny symbolizuje úd, pridáva sa koleso bicykla, čo sú narážky na androgýnne diela Marcela Duchampa, ďalej vidíme odraz ruky a prsníka figuríny. Na tieto obrazové sekvencie – sémantické jednotky výpovede – nadväzuje komický hudobný sprievod ženského dua, ktoré spieva áriu z romantickej opery, a mapovanie interiéru ukončí odraz videokamery na statíve. Fragmentované telo začína v rytme hudby tancovať a centrum pozornosti sa presúva na zrkadlový obraz s rukami zintenzívňujúcimi krúživé pohyby okolo rázporok, zrýchľujúcimi trenie, čo evokuje sexuálny styk, umocnený vizuálnou metaforou stretnutia zrkadlovej vagíny s objektívom videokamery symbolizujúcim falus. Záverečná pasáž sa končí podobnou gradáciou narácie ako v predchádzajúcom videu.

Pozrime sa na ďalšie zóny ženského tela, ktoré vo svojich videách tematizuje Anna Daučíková v intenciách osobitej queer poetiky. O videu *In Your Shoes* (2002) by sme mohli povedať, že ním autorka podkopáva v patriarchálnej spoločnosti zaužívané a stále platné spôsoby mužského pohľadu na ženu, ktorý je zameraný v prvom rade na jej fyzickú stránku a sexuálnu príťažlivosť. Obraz ženy redukovaný na erotickú časť tela – nohy v topánkach na vysokých opätkoch – je výrazný fetišistický symbol. Podľa Valerie Steelovej, autorky knihy *Fetiš: Móda, sex a moc*, je však dámska lodička ambivalentným fetišom, nesie znaky falickej i vaginálnej symboliky.⁴ Daučíková s humorným nadhľadom rozširuje sémantické pole čítania významov tohto videodiela: ladné krivky ženských nôh môžu vyvolávať vizuálny pôžitok nielen mužov, ale aj žien. V tejto súvislosti sa ponúka aj názor Kaje Silvermanovej, americkej profesorky filmových a vizuálnych štúdií, v rozhovore s Martinou Pachmanovou v knihe *Věrnost v pohybu*, ktorý sa týka rozlišovania medzi pohľadom a gaze. Hovorí, že všetci predsa túžime byť videní, hoci je samozrejmé, že nechceme, aby na nás cíveli – ale chceme, aby si

³ Rusnáková, Katarína: Vizuálne zobrazenia gendrových a sexuálnych identít v nových médiách na Slovensku. In: *90-te plus: Reflexia vizuálneho umenia na prelome 20. a 21. storočia / 90's plus. Reflection of the Visual Art at the Turn of the 20th and 21st Century*. Zborník z medzinárodného sympózia uskutočneného 21. a 22. mája 2003 na Vysoké škole výtvarných umení v Bratislave. Bratislava: Slovenská sekcia AICA a Združenie teoretikov súčasného výtvarného umenia, 2003, s. 73 – 74.

⁴ Steele, Valerie: *Venus in Furs*, Matthew DeBord talks to Valerie Steele about fetish and fashion. In: *Frieze*, May 1996, s. 33 – 38.



62. Anna Daučíková *In Your Shoes*, 2002

nás všímali, aby nám venovali hoci len jeden pohľad, ktorý ocení farbu našich vlasov, krivku nášho lýtka alebo krásu gesta, ktoré urobíme, keď hovoríme. Nazýva ho pohľadom, ktorý by nám dovolil „vyžarovať“, je to pohľad, ktorý je v istom zmysle odpoveďou na naše vlastné roztúženie.⁵ Daučíková videokamerou zachytáva detaily štíhlych nôh ženy v minisukni, ktorá, skôr než sa roztancuje na latinskoamerické rytmy, venuje sa až rituálnej starostlivosti o dolné končatiny – masáži a pedikúre, čo sa opakuje po skončení tanečnej kreácie a opätovne prebieha v slučke. Aj v tomto Daučíkovej videu je zakódovaná viacznačnosť pohľadov, nevyklučujúca ani ironický nadhľad.

Pre videodiela Anny Daučíkovej platí, že pútajú pozornosť zvláštnou metaforikou, založenou na ambivalentnosti významov, a ponúkajú viacnásobné čítanie, ako v prípade videa *Kissing Hour (Preview)* z roku 1997, vzbudzujúceho nejednoznačné asociácie, ktorého centrálny vizuálny obraz tvorí veľký detail ženských úst. Pery metaforizujúce vagínu sú pritlačené na sklo, čím vyniká kontrast tvrdého, anorganického materiálu v interakcii s mäkkým, organickým materiálom. Mnohotvárnymi pohybmi za spoluúčasti jazyka a manipuláciou s rozličnými predmetmi rozohrávajú rozmanité vizuálno-telesné etudy v hodinovej slučke, prerušované zatmieváním. Evokujú rôznu škálu predstáv, od príjemných erotických cez menej príťažlivé až nechutné či odporné asociácie, vrátane trýznenia a násillia, čomu zodpovedajú sprievodné zvuky, založené na konkrétnych akustických efektoch mlaskania. Sklo ako východiskový materiál odkazuje tiež na autorkinu pôvodnú orientáciu sklárskej výtvarníčky. Aj v tejto videopráci ide o juxtapozíciu dotykov a hmatových zážitkov s vizuálnymi aspektmi a vizualitou, čím autorka vyvoláva viacznačné erotické významy.⁶

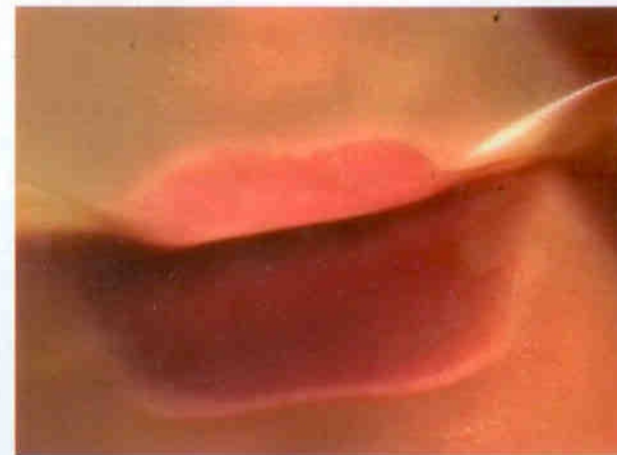
⁵ Odkaz v pozn. 9, podkapitola 06, s. 58.

⁶ Rusňáková, Katarína: Identita, telo a telesnosť vo výbere zo súčasnej videotvorby pedagógov, absolventov a študentov VŠVU. In: *Profil*, roč. 11, 2004, č. 3, s. 78 – 79.

Ešte explicitnejším spôsobom Daučíková tematizuje sexualitu v jednonáložnej videopáske nazvanej *Malholandrajv* (2003). Spája v nej nájdený zvuk – found soundtrack – z filmu *Mullholand Drive*, prezentujúci dialóg o lesbickom sexe so svojou vlastnou vizuálnou interpretáciou tejto scény. Daučíkovej minimalistická, ale sémanticky mnohovrstvová obrazová výpoveď, ktorá je vtipným náprotivkom dramaticky prebiehajúceho vzťahu medzi dvoma ženami, je postavená na veľkom detaile autorkiných rúk. Pohrávajú sa s nožom a s kuriózne zdeformovanou škrupinou vajca, pripomínajúcou mužský pohlavný orgán. Tento mnohznačný, rôznymi konotáciami zaťažený symbol či skôr archetyp autorka po krátkom investigatívnom skúmaní s príznačným zmyslom pre sarkazmus rozbije razantným úderom noža. Tento akt možno chápať aj ako narážku na príslovie „Kolumbovo vajce“, čo vyjadruje vtipné riešenie ťažkej úlohy. Daučíková v tomto viacznačnom videu ironizuje nielen vzťah a lásku medzi ženami, ale rovnako ironická je aj voči mužom.

V ďalších dvoch videách, ktoré sú založené na princípe skrytej kamery, respektíve fenoméne voyeurizmu a sledovania, sa autorka zamerala na postihnutie aktuálnych sociálnych aspektov súčasnej reality. Video *Simply Voyeuristic 1998* (2004) nakrútila večer skrytou kamerou, ktorou sleduje prácu, ale aj ničnerobenie robotníkov na stavbe v takmer nezaujímavej až nudnej, dejovo sa veľmi neposúvajúcej scéne, kde dynamiku do celého výjavu vnáša iba mechanizmus miešačky betónu a nerozlíšiteľný konkrétny zvuk. Divácke upieranie pohľadu

63. Anna Daučíková *Kissing Hour (Preview)*, 1997





64. Anna Daučíková *Malholandrajv*, 2003.

na monotónnu scénu a „čakanie na Godota“ v podobe vizuálnej gradácie videa autorka bezvýsledne ukončí zatmievacou. V katalógu k cyklu výstav, ktoré sa uskutočnili v Open Gallery v roku 2003 (*Mam a klam*, *Privat Frei*, *Glokalita* a *Dupľa*), autori výstavy toto Daučíkovej video, prezentované v modifikovanej verzii, porovnávajú s Courbetovými Štrkármi ako kanonickým príkladom „skupinového portréту pracujúcich“ v dejinách umenia. Dozvedáme sa, že ide o ukrajinských robotníkov.⁷ Táto informácia zdá sa relevantná pre čítanie ďalšieho možného sémantického kontextu, ktorý súvisí s najímaním gastarbeiterov, predstavujúcich nielen lacnú pracovnú silu, ale neraz aj ľudí, ktorí generujú sociálne a spoločenské problémy v krajine, do ktorej sa prisťahovali. Špehujúcu subjektívnu kameru v hlavnej role použila Daučíková aj vo videu *Wie geht es Ihnen?* (2004). Ide o nájdenu sociálnu situáciu, ktorá sa odohráva na pešej zóne v centre Viedne pred Dómom sv. Štefana, kde autorka s videokamerou pozoruje mladú ženu v dave, ako nervózne krúži medzi ľuďmi, aby si z okoloidúcich vytypovala správneho muža alebo ženu, od ktorých si vypýta peniaze. Jej tvár Daučíková zneviditeľnila pixelmi, takže jej identita zostáva

⁷ Hanáková, Petra – Kaňuch, Martin – Oravcová, Jana: *Dupľa*. Open Gallery 2003, Bratislava: CCA, 2003, s. 40.



65. Anna Daučíková *Wie geht es Ihnen?*, 2004

utajená. Paradoxom pritom je, že podľa oblečenia vôbec nevyzerá na bezdomovkyňu. V tejto nájdenej sociálnej situácii sa umelkyňa zamerala na jeden z príkladov sofistikovaných foriem „prežívania“ niektorých ľudí v anonymnom prostredí metropol v kapitalistickej spoločnosti. Zaujímavé je, že svojou videokamerou pohotovo zaznamenala scénu, ktorá napriek tomu, že vyzerá ako inscenovaná, je neštylizovanou, miestne špecifickou sociálnou udalosťou.

08 / Politika tela: vizuálne zobrazenia žien a mužov z rodovej perspektívy

Problematika tela sa stala jednou z relevantných tém v oblasti tvorby autonómnych videí pre viaceré umelkyne a umelcov, ktorí túto ikonografiu spracúvajú vo svojich videodielach z rôznych uhlov pohľadu, názorových pozícií a na základe rozmanitých umeleckých praktík. Tematický okruh záujmov Eleny Pätoprstej (1960) súvisí s tvorbou videí, ktoré sa zaoberajú ikonosférou sociálnych rolí žien s dôrazom na kritickú reflexiu ideálnych obrazov žien ako krásnych objektov spolu so známym mýtom krásy a kultom tela, čo sú modely dominujúce v konzumnej spoločnosti. Z tejto skupiny prác možno spomenúť napríklad videá s ironicko-kritickými podtextmi, ako sú *Život ženy*, *Liebe am Ende des Milleniums* alebo *Pozor, láska*, všetky z roku 1996. V posledných dvoch sa stretne s ironizovaním metaforických postáv Barbie a Kena ako



66 – 67. Elena Pätoprstá *Zapping*, 1999

zástupnými modelmi muža a ženy, reprezentujúcimi typické rodové stereotypy konzumnej masovej spoločnosti. Zdeňka Kalnická ich výstižne komentuje nasledujúcimi slovami: „... táto kultúra v sebe skrýva nebezpečenstvo pohltenia a spracovania ‚podľa svojich vlastných zákonov‘ všetkého, čo sa jej dostane do rúk. (...) Táto estetizácia oberá ľudí o citlivosť na rozdiel medzi simuláciou a originálom, životom a fikciou, a tým aj o obozretnosť a vnímavosť na vážne životné problémy a civilizačné riziká.“¹

Príbuznú námetovú bázu, týkajúcu sa kultúrnych a patriarchálnych stereotypov, ktoré podporujú masmediálne obrazy žien, prináša video *Zapping* (1999). Jeho lajtmotív – princíp ustavične sa opakujúcich vzorov žien s idealizovaným vzhľadom nielenže manipuluje mysle televíznych divákov a diváčok, ale vytrvalo pôsobí na utváranie falošných šablón správania ľudí. Umelkyňa v ňom ironizuje stratégie televíznych reklám, ktoré zobrazujú ženy programovo určené na mužský gaze a degradujú ich len na akési sexi doplnky, propagujúce spotrebný tovar. Podľa známeho slovinského filozofa a psychoanalytika Slavoj Žižeka stratégie reklám používajú často ženy ako „vyvlastnené“ subjekty a redukovújú ich na úroveň bábky „bez dôstojnosti a slobody“.²

Pätoprstá vo videu mieša v sviežej montáži fragmenty súčasných reklám s found footage – archívnymi zábermi pochádzajúcimi z nemeckých reklám od 60. rokov po súčasnosť, kde sa rýchlo striedajú a opakujú jednotlivé sekvencie, čo pôsobí groteskne. Autorka si zámerne zvolila čiernobielu farebnosť, aby ňou zjednotila minulosť s prítomnosťou a potlačila tiež arteficialnosť privlastneného filmového materiálu, najmä jeho súčasné, k čoraz rafinovanejšej dokonalosti smerujúce

¹ Kalnická, Zdeňka: Výtvarníčky na Dňoch Aspektu alebo Ako to vidím ja. In: odkaz v pozn. 19, s. 101.

² Žižek, Slavoj: *Mor fantázií*. Bratislava: Kalligram, 1998, s. 14.

reklamné produkty. Do kontextu videopásy zakomponovala aj úsmevný obraz tínedžerky – svojej dcéry, ktorá s neskrývaným obdivom napodobňuje správanie modeliek a imituje speváčku popkultúry, pričom sa tiež snaží hrať rolu „hviezdy“.

K mladej generácii výtvarníčok, ktoré z rôznych uhlov pohľadu, priamym spôsobom a bez akýchkoľvek predsudkov tematizujú gendrové otázky a vyjadrujú sa otvorene k rôznym tabu, patria Anetta Mona Chiša (1975) a Lucía Tkáčová (1977), ktoré často pracujú vo dvojici. Zameriavajú sa najmä na iritujúce obrazy tela a sexuality so zmyslom pre provokáciu, a nevyhýbajú sa ani pornografii.

V subverzívne ladenej videopáske *What the fuck are you staring at?!* (2001) sa Chiša zaoberá dvoma problémami, ktoré podáva v lakonickej, ale výstižnej vizuálnej transkripcii: na jednej strane podryva zaužívané spôsoby recepcie umeleckých diel v kultúrnych inštitúciách, ako sú múzeá umenia a galérie tým, že do nich vnáša podvrtné prvky, a na druhej strane dekonštruje konvenčný obraz žien považovaných za submisívne bytosti a spochybňuje zaužívané normy „ženského správania“. Východisko tohto mimoriadne akčného videa je jednoduché: pekná nahnevaná mladá žena vystupuje agresívne voči divákovi, doslova ich verbálne atakuje – vulgárne im nadáva v anglickom jazyku. Je očividné, že nejde o žiadnu pasívnu krásku, zvädzajúcu okolie svojím vzhľadom a rafinovanými pózami či gestami. Práve naopak, je to bad girl, a správanie tejto rebelky pripomína tiež dobre známe kontroverzné prejavy a vystúpenia niektorých spevákov a speváčok popmusic, napríklad Eminema alebo Madonny. Estetiku hudobných videoklipov, ktoré svojou vizuálnou dynamikou a celkovým módnym dizajnom korešpondujú so životným štýlom mladých, evokuje video

68. – 69. Anetta Mona Chiša *What the fuck are you staring at?!*, 2001





70. – 72. Anetta Mona Chiša a Lucia Tkáčová *Les amies*, 2000

Les amies (2000), ktoré Anetta Mona Chiša vytvorila spoločne s Luciou Tkáčovou. Koncipovali ho ako site-specific video do predajne ZOE Shop so značkovou módou v Bratislave, kde sa premietalo na viacerých monitoroch. Dôvtipne tak využili videoaparáturu butik (podobne ako Nicz oddelenie elektroniky v nitrianskom K-marte v roku 1993), ktorú si privlastnili na prezentáciu svojho nekomerčného videodiela, adresovaného klientele žien v prostredí luxusnej predajne dámskych odevov a doplnkov. „Tento videopribeh povrchnosti natočený v štýle reklamného šotu“ stiera hranice medzi autonómnym a komerčným videom.³ Ponúka banálny portrét dievčaťa, ľahko plávajúceho každodenným životom, ktoré si so svojou kamarátkou – veľkou bábikou Barbie –, čo môže byť tiež narážka na lesbizmus, vychutnáva rôznorodé lákadlá krátkodobého konzumu. Videokamera v rýchlych nájazdoch približuje a vzdaluje pohľad na túto podivuhodnú dvojicu: väčšinu času venujú návštevám obchodov, zaujímajú sa o súčasnú módu, veľa času investujú aj do starostlivosti o svoj zovňajšok – tvár a telo – a mnoho hodín trávia zábavou v kaviarňach a baroch. Hoci s podobným životným štýlom koketujú i samotné autorky, ich video, ktoré venovali zákazníčkam butik ZOE, nechýba zmysel pre humor a ironický odstup, vrátane sebareflexie.

Lucia Tkáčová je protagonistkou aj ďalšieho Chišinho videa *Xerox* (2003), kde okrem toho, že sa stala spoluautorkou jeho koncepcie, preberá na seba aj rolu performerky. Láka divákov k voyeuriskému pohľadu v neosobnom kancelárskom prostredí, ktoré oživila exhibíciami svojho nahého tela na kopírovacom stroji – snaží sa na ňom mechanicky reprodukovat svoje pohlavie, čo nakrúca statická videokamera. Každú lascivnú pózu a úspešne zavŕšený akt zreprodukovaného portrétu jej vagíny odmení simulovaný potlesk. Video *Xerox* vtahuje pohľady

³ Moravčík, Michal: What she gives. Rozhovor s výtvarníčkou Anettou Monou Chigou. In: *Vlna*, 2001, č. 6, s. 81. Pozri ďalej Čarný, Juraj: Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku. In: *Konceptuálne umenie na zlome tisícročí / Conceptual Art at the Turn of Millenium / Konceptuális művészet az ezredfordulón*. Zborník medzinárodného sympózia Slovenskej a Maďarskej sekcie AICA. Budapešť – Bratislava, 15. – 16. 10. 2001, s. 111.

divákov do interiéru ofisu, ktorého neosobnosť sa mení prítomnosťou ženského aktu, pričom títo pozorovatelia si môžu uvedomiť vzťah medzi telom a strojom, rovnako ako príbuznosti a odlišnosti medzi organickým a mechanickým, s čím súvisí aj problém technickej reprodukcie obrazu či reprodukovateľnosti ženského tela. Eroticko-pornografická perormancia má kruhovú kompozíciu – po skončení xeroxovania sa aktérka oblečie a odchádza z kancelárie. Vo videu sú zakódované ambivalentné odkazy: výtvarníčka na jednom póle stelesňuje túžbu po zvädzaní a provokovaní, zatiaľ čo na druhom póle podkopáva praktiky degradovania ženského tela masovými médiami, reklamným a pornografickým priemyslom a nastavuje kritické zrkadlo pornoizácii spoločnosti.⁴

Pornografické filmy či pornoreklamy si Chiša a Tkáčová zobrali na mušku aj vo videu s názvom *Porn Video* (2004), v ktorom zosmiešňujú tieto, najmä v mužskej diváckej obci obľúbené formáty súkromných televíznych staníc. Obe autorky v ňom vystupujú súčasne aj v role aktérok a napodobňujú erotické pozície a sexuálne správanie dvojíc v pornofilmoch alebo pornoreklamách s jedným, ale dosť podstatným rozdielom, že ony nevystupujú nahé, ale naopak, oblečené v bežnom, civilnom odevu bez akýchkoľvek erotických atribútov. Tým, že výtvarníčky takýmto spôsobom a s nepopierateľným zmyslom pre sarkazmus simulujú heterosexuálny styk medzi mužom a ženou, pornovideo vyznieva ešte komickejšie a absurdnejšie, čím táto dvojica vlastne podkopáva jeho pôvodný účel. Autorky využili stratégiu persifláže na ironizovanie jedného z produktov masovej zábavy, propagujúceho komerčný sex, ktorý má u divákov vyvolávať erotické túžby a sexuálne vzrušenie, a popritom generovať ich zvedavosť a voyeurizmus.

73. Anetta Mona Chiša *Xerox*, 2003
(spolupráca Lucia Tkáčová)



⁴ Odkaz v pozn. 6, podkapitola 07, s. 81.

Francúzsky filozof Gilles Lipovetsky sa na adresu pornografie vyjadruje, že jej logika nesvedčí ani tak o machistickej obsesii, ako skôr o modernej posadnutosti realitou, o túžbe prekonať všetky hranice, všetko vidieť, všetko ukázať a všetko inštrumentalizovať. Podľa neho by adekvátna reakcia vyzretého feminizmu na extrémny tvrdé pornografie, ktorá mechanizuje sex, mala spočívať práve v smiechu či posmechu, ktorý by, mimochodom, mohol byť vlastný aj mnohým mužom.⁵

Chiša sa v tvorbe svojich videodiel neobmedzuje len na vizuálne zobrazenie ženského tela a ironizovanie rokmi zafixovaného, zúženého pohľadu na ženy ako krásne, eroticky príťažlivé objekty, ale recipročne sa zaoberá aj stereotypnými názormi panujúcimi vo vzťahu k mužskému telu ako predmetu erotickej túžby žien. Tento námet tematizuje v príznakovom videu s prvkami videoperformancie nazvanom *To cause or permit a part of the body, especially the hand or fingers, to come in contact with so as to feel (Tap and touch)*, ktoré malo premiéru na výstave *Stadt in Sicht. Neue Kunst aus Bratislava* v Künstlerhouse vo Viedni v roku 2003.

74. Anetta Mona Chiša a Lucia Tkáčová *Porn Video*, 2004



⁵ Lipovetsky, Gilles: *Tretí žena. Nemôžnosť a proména ženskosti*. Praha: Prostor, 2000, s. 85.



75. Anetta Mona Chiša a Lucia Tkáčová *Holiday Video*, 2004

Čo sa týka recepcie videa, autorka predpokladá, že diváci ovládajú umelecký kontext a poznajú bodyartovú performanciu *Hmatacie a šmátracie kino* (1968), pochádzajúcu od viedenskej akcionistky a videoumelkyne Valie Exportovej (spolu s Petrom Weibelom), ktorú Chiša rodovo dekonštruovala.⁶ V tomto prípade je aktérom mladý muž, prechádzajúci sa po bratislavskej pešej zóne, ktorý láka okoloidúcich, aby si siahli za oponu jeho boxu – divadielka, pripevneného v mieste pohľavia. Umelkyňa zosmiešňuje autoritu muža výzvou na otvorené dobrodružstvo hmatových hier, skúmajúcich jeho erotogénnu zónu v rušnom verejnom priestore. Performanciu dynamizuje populárna pieseň a jej sexuálne narážky rozširujú aj niektoré objekty na ulici, napríklad reklama na zmrzlinu v podobe veľkého objektu zmrzlinového kornúta. Okrem toho, že Chiša si vo

⁶ „V akcii *Hmatacie a šmátracie kino*, ktorá sa uskutočnila na pešej zóne vo Viedni v sobotu počas dňa, má Export na sebe škatuľu, ktorá zakrýva obnaženú hornú polovicu jej tela, a ponúka okoloidúcim možnosť dotknúť sa na dvanásť sekúnd jej prsníkov. Vytvorila tak situáciu, ktorá umožnila ukázať túžbu mužov ako záležitosť verejnú a hodnú verejného záujmu (...). To, čo je na plátne viditeľné, je tu skryté (pránik), a to, čo je v kine skryté, je tu viditeľné (mužská sexuálna túžba)“... Odkaz v pozn. 2, podkapitola 07, s. 101 – 102. Valie Export uskutočnila túto gerilakú street akciu s Petrom Weibelom, ktorý používal megafón a pospeľoval okoloidúcich, aby sa zastavili, odhrnuli oponu a dotkli sa jej pŕs. Pozn.: Her Own Image: Valie Export, Artist and Feminist. *Arts Magazine*, 1991.

svojom parodickom videu obrátila rodové roly, kde objektom túžby sa stáva muž, rozšírila tiež adresátov tohto reinterpretovaného „hmatacieho a šmátracieho kina“ o účastníkov ľubovolnej sexuálnej orientácie.

Na mužov ako potenciálne objekty sexuálneho záujmu zamerali svoju pozornosť obe výtvarníčky – Chiša a Tkáčová – aj v úsmevne ladenom diele s názvom *Holiday video* (2004). Bolo venované jedinej téme, ktorá sa týkala otázky či dilemy: s ktorými výtvarníkmi či kurátormi zo slovenskej výtvarnej scény by autorky boli „potenciálne“ ochotné mať sex. Lhký konverzačný tón a vtipné narážky na adresu menovaných patria do kontextu videa, nakrúteného v lete na kúpalisku, kde Chiša s Tkáčovou v plavkách, srkajúce osviežujúci nápoj, analyzujú a hodnotia status mužskej príťažlivosti v komunite súčasných výtvarníkov a teoretikov. Ironická inverzia pohľadu, ktorý namierili na mužov, je aj v tomto prípade zjavná a výtvarníčky si iba požičali stratégie, aké bežne používajú muži v rámci mužskej konverzácie o ženách.

Jeho modifikovaná, aktualizovaná verzia *Holiday video* (2005), ktorú Chiša s Tkáčovou venovali porovnávaníu identických kvalít dvoch mužských protagonistov – Giana Carla Politiho a Milana Knížáka ako antagonistických riaditeľov paralelných výstav – Pražského bienále 2 v Karlíne a Medzinárodného bienále súčasného umenia v Národnej galérii v roku 2005, kde z pomyselného duelu vyšiel víťazne šéfredaktor Flash Artu Politi, vzbudila na vernisáži Pražského bienále 2 v Karlínskych halách celkom slušný škandál.

Z hľadiska sledovanej témy, sústredenej na problematiku tela a telesnosti z perspektívy rodu, možno ďalej uviesť videá Richarda Fajnora, Doroty Sadovskej a Evy Filovej, v ktorých artikuluju korpor(e)alitu v rôznych sémantických kontextoch. V rámci tejto členitej tematiky rezonujú na jednom póle

76. Richard Fajnor *Stará architektúra*, 1996



prejavy smerujúce k akýmisi videoesejam, v ktorých umelci spájajú realistický jazyk s abstraktným vizuálnym jazykom, a na druhom póle v týchto videách zaznieva aj spoločenská a politická kritika, pri ktorej umelci využívajú rôzne poetiky.

Autonómne video Richarda Fajnora s názvom *Stará architektúra* (1996) je príkladom experimentovania s prelínajúcimi sa fragmentmi mužského a ženského tela, ktoré vytvárajú abstraktné kreácie a pripomínajú osobité „telesné architektúry“. Rozmanito komponované detaily či zlomky „krajiny tela“ muža a ženy môžu evokovať aj vrstvenie vizuálnych plánov Drtikolových fotografií. Hoci Fajnor pracuje s niektorými výrazovými prostriedkami, ktoré sa môžu zdať príbuzné tým, aké používal klasik českej avantgardnej fotografie, v prípade Fajnorovho čiernobieleho videa bez zvuku posun spočíva v tom, že ide o pohyblivý elektronický obraz, kde vstupuje do hry faktor plynutia času a vizuálne prelínanie tiel sa uskutočňuje na základe počítačových animácií, čo sa stále opakuje v slučke.

Isté vizuálne podobnosti s Fajnorovým videom môžeme nájsť vo videu Doroty Sadovskej (1973) s názvom *Zvliekanie z kože* (2003). Táto autorka, ktorá sa na slovenskej scéne etablovala predovšetkým ako maliarka – jej tematickými zónami sa popri ikonografii svätých stali hlavne námetové zdroje súvisiace s telom, a to predovšetkým so ženským telom a identitou, vrátane výskumov vlastnej korporality – pracuje aj v oblasti intermediálnych presahov medzi maľbou, fotografiou a videom, pričom s technickým a digitálnym obrazom narába aj ako s autonómnym kreatívnym médiom. Pri tvorbe videa *Zvliekanie z kože* Sadovská vychádzala z premisy, že bude koncipované ako plochý digitálny obraz, premietaný na LCD obrazovke zavesenej na stene. V tomto uvažovaní o transformáciách obrazu, od maľby cez fotografiu a pohyblivé obrazy – film, televíziu, video – až po súčasné digitálne obrazové médiá založené na pokročilých technológiách, možno vidieť posun v premýšľaní o komplementárnych funkciách a možnostiach klasických a digitálnych obrazov. Je dôkazom o otvorenosti, tvorivej flexibilitnosti a invenčnosti autorky, ktorá sa neuzatvára v jednom médiu ani v obmedzenej tematickej škále, čím predchádza predčasnemu stabilizovaniu či zmeraveniu svojho umeleckého názoru a výtvarných postupov. V metaforicky nazvanom videu *Zvliekanie z kože* pracuje sofistikovaným spôsobom s tvorivými princípmi maliarskeho obrazu pretransformovaného do digitálneho obrazu a súčasne využíva aspekty fotografie a videa vo vzťahu k performatívnej zložke. Gros videa tvorí veľký detail fragmentov rúk a nôh mužov a žien, navzájom sa preplietajúcich do organickej telesnej štruktúry vo vyše hodinovom intervale pomaly plynúceho času. Ide vlastne o akýsi procesuálny digitálny obraz na stene, ktorý trvá sedemdesiattri minút a je sprevádzaný hudbou Martina Burlasa. Pôsobí tak trochu ako



77. Dorota Sadovská *Zvliekanie z kože*, 2003

pohyblivé vizuálne puzzle, musíme lúštiť, ktoré časti prislúchajú mužskému a ktoré ženskému telu, čo tiež ovplyvňuje spôsob percepcie divákov – video si privlastňuje a rafinovane púta ich pozornosť na dlhší čas. Sadovskej spôsob nazerania na intermediálne presahy maľby a umenia médií demonštrovaný týmto videom možno považovať za progresívny posun, vrátane zvoleného veľkého LCD monitora – svojím vzhľadom konkurujúceho skôr obrazu, nie obrazovke televízora.

Charakter experimentálneho videa má aj Sadovskej videodiela s názvom *I must be better* (2001), ktoré spočíva v zdanlivo úplne banálnom využití takého obyčajného materiálu, ako sú ľudské vlasy. Pri bližšom pohľade naň si uvedomíme, že ide o derivát ľudského tela, navyše o autorkine vlasy, a tiež o symbol reprezentujúci ženskú krásu. Tu ide o „videokresbu“ vlasom/vlasmi na mokrej bielej ploche stola, ktorá nenavodzuje len estetické pocity, ale skôr celú škálu nejednoznačných pocitov, nevynímajúc ani tie, ktoré vzbudzujú odporné asociácie. V každom prípade autorka invenčne využila lacný materiál, ktorý má k dispozícii, a svojou rukou – prstom kreslí/vytvára z vlasu/vlasov rôzne abstraktné kompozície a vizuálne štruktúry, ktoré evokujú minimalistické kresby alebo rozmanité variácie – napríklad metafory na teóriu chaosu, organické zhluky vláknien a podobne. Proces tohto nekonečného vytvárania nových vizuálnych

tvarov, foriem či línii a kompozičných variantov, vzápätí zmazaných rukou výtvarníčky, sprevádzajú konkrétne zvuky v domácnosti s echom dopravného ruchu ulice, prenikajúcim zvonku, zrejme cez otvorené okno. Vtipným záverom videa je ukrytie chumáčika autorkiných vlasov medzi plátky šunky, čím Sadovská necháva splynúť ľudský prvok s animálnym.

Zvláštne biomorfne predstavy navodzovalo Sadovskej video nazvané *Cocoons* (2003) s centrálnym objektom fragmentu ruky, ktorý sa prostredníctvom počítačovej animácie mení na zvláštneho kríženca telesného údu a nezvyčajného živočicha. Pohyboval sa – či skôr ako „améba“ menil svoj povrch – v závislosti od metamorfóz svetla a tmy za zvukov technotronickej hudby Martina Burlasa. Tento sémanticky neurčitý objekt nechával divákovi priestor na viaceré, nejednoznačné interpretácie.

Spoločensko-kritické konotácie má video s názvom *Happy War* (2003), ktoré kladie otázky nielen o zmysluplnosti ešte nedávno povinnej základnej vojenskej služby mužov, ale naráža aj na traumatizujúce fakty, súvislosti a tragické následky vojny v Iraku. Autorka vizualizuje tieto problémy bez akéhokoľvek moralizovania alebo sentimentu, práve naopak, v spôsobe nazerania na ambivalentný ikonografický motív si našla vtipnú formu akéhosi videoaforizmu. Ťažiskom videa je z nadhľadu nakrútený výsek schodiska chodby bližšie neurčeného domu, po ktorom hore-dolu chodia bosí mladí muži, oblečení iba v trenírkach, ktorí sa neprestajne bijú a mlátia, čo sa opakuje v slučke. Niet pochyb o tom, že toto performatívne video vyvoláva asociácie nielen na vojenský dríl, ale evokuje tiež aktuálne otázky týkajúce sa násillia a šikany. Obe posledne spomínané videá

78. Dorota Sadovská *I must be better*, 2001





79. Dorota Sadovská *Happy War*, 2003

Dorota Sadovská úspešne prezentovala na videofestivale *INOUT* v Prahe v roku 2003.

Dielo Evy Filovej (1968), ktorá sa venuje videu len epizódne – jej záujmovou oblasťou sú skôr inštalácie alebo také účinné formáty, využívajúce možnosť rezonancie vo verejnom priestore, ako sú billboardy – deklarujú symbiózu politického a osobného v umení. Netaja sa ostrou politickou a sociálnou kritikou aktuálnej spoločensko-kultúrnej a politickej situácie a patria v rámci súčasného slovenského vizuálneho umenia k jedným z najotvorenejších, najprovokatívnejších a najodvážnejších príspevkov. Autorke však popri odvahe a angažovanosti nechýbajú ani ďalšie potrebné schopnosti, medzi ktoré patrí rozhodné formulovanie svojich názorov podporených racionálnym poznaním, zmysel pre kritickú reflexiu vecí verejných a analytický pohľad pod povrch každodennej reality, kde o paradoxy a absurdity nie je nikdy núdza.

Také je krátke video *Možnosť voľby* (2003), ktorým umelkyňa reaguje formou lakonického, ale výstižného obrazového dokumentu na návštevu pápeža Jána Pavla II. na Slovensku z iného uhla pohľadu. Video je štruktúrované do troch voľne prepojených pasáží. Na začiatku autorka vstupuje so svojou subjektívnou videokamerou do najväčšieho areálu pre pútnikov v bratislavskej Petržalke, kde

najskôr mapuje jeho prázdne priestory, postupne sa zaplňajúce ľuďmi, a všíma si prozaické, chaotické momenty nájdenej reality – pripravených zdravotníkov, zostavu ekologických záchodov a drevené lavice s menovkami politikov – za zvukov talianskej piesne Tornero. Po strihu sa mení obrazová správa i soundtrack, v druhej pasáži Filová prináša pohľady na stánky obchodníkov s občerstvením a venuje pozornosť bizarným gýčovým predmetom, vrátane nevydarených portrétov pápeža, z ktorých „kričí“ vulgárna estetika a komerčné záujmy. Video ďalej ukazuje, ako sa v areáli pohybujú ľudia oblečení v tričkách s textom Pro-Choice, čo vtipne sprevádza song *Ciao, ciao, Bambina*. Záver patrí pápežovi prichádzajúcemu v papamobile, ktorého víta špalier ľudí, medzi ktorými sa prepletajú aj aktivisti Pro-Choice, opäť znie song Tornero a všetko sa mieša dohromady. Špecifikom tohto videa je, že na jeho záberoch chýbajú mediálne známe obrazy, aké poznáme z takýchto masových akcií. Neuvidíme pútnikov ani snímky sústredené na zachytenie pápeža v detailoch a z rôznych uhlov pohľadu, ale vnímame skupinky žien, ktoré s transparentmi s nápismi Pro-Choice demonštrujú slobodnú vôľu rozhodovať o svojom tele, čím vyjadrujú svoj individuálny postoj k diskutovanému problému zákazu interrupcií, ktorý vtedy rezonoval na politickej scéne a v slovenskej spoločnosti.

80. Eva Filová *Možnosť voľby*, 2003





81. Eva Filová *Nebo – Peklo*, 2004

Svoj skeptický postoj k politikom a politickým stranám Filová prejavila aj v sarkastickom videu s názvom *Nebo – Peklo* (2004), ktorého dominantu tvorí rovnomenná detská papierová hračka nebo-peklo v tvare kosoštvorca, roztvárajúceho sa vo vertikálnom a horizontálnom smere. Svojou formou pripomína vagínu a vnútri na jednotlivých plochách má vpísané strany vládnej koalície, ktorá vyšla víťazne z parlamentných volieb v roku 2002 (SDKÚ, KDH, SMK, ANO) a opozície (HZDS, SMER, HZD, KSS). Autorka animuje svojimi prstami túto detskú hračku z papiera a predkladá divákovi možnosti výberu, pričom zariekava spytujúcu sa formulku nebo-peklo a apeluje na nich, aby sa rozhodli, čo si zvolia – Nebo alebo Peklo?

Zaujímavou kategóriou v pasáži o vizuálnom zobrazení žien a mužov z rodovej perspektívy je aj novovznikajúci fenomén manželského umenia. Ukážkou manželského umenia, ako o tomto fenoméne profesionálneho a životného partnerstva píše Lenka Klodová, je na Slovensku dvojica Erik a Gabika Binderovci: „Manželské umění lze pracovně definovat jako umění, jež je produkované v určitém svazku, nejčastěji institucionalizovaném, a které se vyslovuje k sociálním, psychologickým, erotickým a genderovým problémům z pozice žitého stereotypu. Je to natolik autentický a bohatý fenomén, že si jistě zaslouží podrobné studie, případně menší samostatný vědní obor.“⁷ Faktom je, že Gabika a Erik Binderovci sú asi prvou manželskou výtvarníckou dvojicou v posledných rokoch na Slovensku, ktorá je schopná vytvárať okrem individuálnych diel aj spoločné projekty a čerpať pri ich tvorbe inšpiráciu z partnersko-rodinnej mytológie. V roku 2003 realizovala Gabika Binderová (1975)

⁷ Klodová, Lenka: Autentický žitý stereotyp. Opomíjený fenomén manželského umění. In: *Umělec*, roč. 9, 2005, č. 1, s. 42.

so svojím mužom Erikom Binderom (1974) video s názvom *Sunday Army*. V súvislosti s uvedeným treba poznamenať, že tento výtvarník nedávno modifikoval meno svojej voľnej umeleckej jednotky Kunst-fu – pod ktorým vystupuje na umeleckej scéne a do ktorej môžu vstúpiť ďalší výtvarníci s príbuzným myslením – na alternatívny názov Kunst-fa, čo je skratka pre označenie Kunst Family, čiže Umelecká rodina Binderovcov, kam patria okrem Gabiky aj ich dvojčatá – synovia Max a Alex. Vtipné, lakonické video *Sunday Army*, kde sa striedajú pohyblivé obrazy zachytené v reálnom čase so zrýchlenými obrazovými pasážami s charakterom grotesky, vystihuje typický syndróm slovenských rodín, prípravu nedeľného obeda s hlavným chodom – bravčovými rezňami. Duo Binderovcov začína príbeh pointovať v mäsiarstve kúpou mäsa a potom pozornosť divákov presmeruje na sídlisko, aby ich pohľad sústredilo na vertikálny rez panelákom, čo je ďalší symbol posttotalitnej slovenskej bytovej kultúry, kde v uniformných kuchyniach panelákových bytov klepú rezne zväčša výhradne ženy, a používajú pri tom najrôznejšie bizarné náčinie. Tlčú do mäsa a ktovie, či si tak trochu nevybijajú zlosť na tých, ktorým s láskou pripravujú obed – na mužov a neposlušné deti? Páchajú násilie na kusoch mäsa, čo z nich v tej chvíli – v skupinovej performancii na prvý pohľad náhodnej, ale v skutočnosti podľa scenára Binderovcov zinscenovanej – robí militantnú armádu, ktorá svojím kuchynským „rezňotrásením“ vedie až k deštrukcii paneláka. Záver videa tak osvedčuje zmysel pre absurdnosť a čierny humor autorskej dvojice Binderovcov.

82. Gabika Binderová *Sunday Army*, 2003 (spolupráca Erik Binder)



Okrem toho mužsko-ženské umelecké duo v ňom ironizuje jeden z patriarchálnych stereotypov – rolu gazdinej v domácnosti, ktorá je určená výhradne žene. Domáca pani totiž nemusí byť len starostlivou kuchárkou, pri príprave jedla môže dať priechod aj svojim utajeným zlovestným či násilným pudom. Video malo premiéru na výstave *Stadt in Sicht. Neue Kunst aus Bratislava* vo viedenskom Künstlerhause v roku 2003.

Istým predznamenanim tohto videa v prístupoch spájania dokumentu s hranými časťami bol aj Binderovej videofilm *East Side Story* (2003) s tvorivým podielom jej muža Erika. Autorka v ňom s vtípnym nadhľadom tematizovala „súkromný príbeh“ svojej vlastnej výtvarníckej rodiny – diváci mali možnosť nazrieť nielen do ich bratislavskej domácnosti, ale hlavne sledovať ich dobrodružnú cestu cez celé Slovensko z Bratislavy na mystikou opradený východ vlakom Šarišanom, ktorý dodnes nesie znaky „socialistickej kultúry cestovania“. Gros videofilmu sa odohráva v autorkinom rodisku Lačnov pri Prešove, kde trávajú vianočné sviatky. V hlavných dejových liniách videopříbehu, v ktorom sa prelína dokument s fikciou, diváci sledujú, ako sa v mikroklíme rodiny preplietajú rozmanité nuansy vzťahov, vychádzajúce z privátnej sféry výtvarníčky, ktoré sú spojené s jej osobným, emocionálnym svetom, kde dominujú roly manželky, matky a partnerky. Film okrem súkromného príbehu mladej výtvarníckej rodiny v druhom pláne naznačuje aj sociálne rozdiely medzi západniarskym veľkomestom a chudobným, ale autochtónnym a krásnym prostredím východoslovenskej obce. Binderová hovorí, že *East Side Story* je jej autoportrétom, vyjadruje ním svoje pocity, keď „v čase približovania sa Západu má čo robiť, aby si zvykla na Západ, ktorý pre ňu predstavuje Bratislava“.⁸

83. – 85. Gabika Binderová *East Side Story*, 2003 (spolupráca Erik Binder)



⁸ Binderová, Gabika: Prieskum VŠVU II. In: *Profil*, roč. 10, 2003, č. 1, nestr.

09 / Videoinštalácie a kinematografický kód

Videoinštalácia je ďalší typologický druh, ktorý predstavuje dôležitý a často sa vyskytujúci derivát videoumenia. Jej charakteristickým znakom je, že kombinuje praktiky sochárstva – môže ísť o tvorbu skulptúr, objektov alebo readymadov – s priestorom, z ktorého architektonických daností vychádza. Pri videoinštalácii ide v podstate o priestorovú inštaláciu, do ktorej je integrovaná elektronická alebo digitálna technológia. Tá zabezpečuje projekciu nemateriálnych obrazov buď prostredníctvom televíznych monitorov, LCD monitorov, alebo formou projekčných plátien.

Do kategórie videoinštalácií sa zaraďujú aj príbuzné typologické druhy, ako sú videoobjekt, videoskulptúra alebo videoplastika. Vyjadrujú príbuzné pojmy súvisiace s praktikami asambláže, čo znamená, že do objektu vytvoreného z každodenných vecí vo forme readymadov alebo klasickej sochy je včlenená videotechnológia, čím tieto typologické formy videoinštalácie získavajú charakter kompaktného trojrozmerného útvaru. Mnohí výtvarníci začali pri realizácii videí používať počítač s príslušnými softvérovými programami, ktoré im slúžili na spracovanie videopásov. V krátkom čase analógovú videotechnológiu nahradila kvalitnejšia digitálna technológia a od polovice 90. rokov sa medzi výtvarníkmi stala rozšírenou práca s digitálnou videokamerou, od ktorej bol už len malý krok ku kinematizácii videa. K filmu sa videoinštalácie priblížili aj vďaka postprodukčným praktikám realizovaným pomocou počítača a špeciálnych softvérov, ako sú napríklad Fotoshop, Morphing, Quick Time Player a podobne. Aj spôsobom prezentácie, ktorý spočíva v tom, že veľkoplošné videoprojekcie sa premietajú na stenu alebo videofilmy sú projektované na plátne, dochádza k formálnemu posunu videoinštalácií smerom ku kinematografii. Tomu zodpovedá aj typologické delenie videofilmov na experimentálne, naratívne (s príbehom) alebo dokumentárne videofilmy, pričom často dochádza k produktívnemu miešaniu charakteristických znakov týchto formátov v rámci jedného diela, čo prispieva k zaujímavým sémantickým a vizuálnym napätiam jeho štruktúry a obohacuje ju o intertextuálne rozmery.

Nie je bez zaujímavosti, že k prvým príkladom videoinštalácií na Slovensku patria práce Ilony Németh (1963) a Józsefa R. Juhásza (1963) – umelcov, ktorých hlavnými tvorivými oblasťami nie je videoumenie. Németh sa venuje tvorbe priestorových inštalácií s výrazným podielom interaktivity a zvukovou zložkou, u Juhásza dominujú aktivity performeru, básnika a intermediálneho umelca. Hoci v rámci ich umeleckej agendy ide skôr o epizodické prejavy v tejto sfére, z hľadiska sledovania vývojovej línie videoumenia na našej scéne to nie sú marginálne príspevky.

Súčasnou inštaláciou Ilony Némethovej (1963) s názvom *Poznámky z labyrintu* (1990) v Galérii Cyprilána Majerníka v Bratislave, v ktorej konfrontovala reálne objekty balov slamy s ich maliarskou vizualizáciou (temperové maľby na kartóne), bol videozáznam týchto prírodných objektov v ich pôvodnom prostredí. Diváci v galérii mohli sledovať, ako subjektívna kamera zaznamenávala z blízkych, detailných pohľadov zviazané objekty slamy na poli, mapovala ich vnútorné priestory a pohybovala sa v ich labyrintovej štruktúre. Mohli si súbežne uvedomiť vzťahy medzi tromi spôsobmi vizuálnej interpretácie týchto špecifických minimalistických jednotiek, ktoré pôsobili mimoriadne výtvarne, zmyslovo a taktálne – medzi reálnymi objektmi slamy, ich dematerializovaným videozáznamom in situ a dvojrozmernými maľbami.¹ Druhá videoinštalácia s názvom *Konečne sezóna dýň!* (1993) okrem maľieb a objektu kresla, súvisiaceho s autorkiným detstvom, obsahovala aj video. Na štyroch televíznych monitoroch, umiestnených v kútoch výstavnej miestnosti, sa premietali obrazy intenzívne kričiacich žien, mužov a detí, medzi ktorými sa objavila aj autorka so svojím starším synom. V tomto kontexte môžeme video chápať ako prejav extrémnej až bláznivej radosti ľudí, ktorí spontánnymi emóciami vyjadrujú príchod leta, symbolizujúceho čas prázdnin.

Juhászova videoinštalácia *Únos obrazu* (1991) sa objavila na spoločnej výstave slovenských a maďarských výtvarníkov s názvom *Oscilácia* v Podunajskom múzeu v Komárne v roku 1991. Autor tu vystavil vrak starého auta – škodovky, ktorého predné sklo suploval televízor s namontovanými stieračmi na obrazovke, kde sa nonstop premietal videozáznam diaľnice z pohľadu vodiča. Tento objekt mohol pripomínať nielen akýsi trenažér, ale bol aj alúziou na typické vlastnosti, charakteristické pre autá a nové technológie, čiže pohyb, rýchlosť a temporálnosť. Bežiaci pás diaľnice je tiež metaforou filmového pásu, ktorý rovnako symbolizuje aj mobilitu hyperdiaľnice, akou je internet. Český historik a sociológ Jan Keller hovorí, že celá moderná doba je založená na technológii bežiacého pásu (zavedeného Fordom, pozn. K. R.), a prvým skutočne masovo vyrábaným artiklom, ktorý začal schádzať vo veľkých sériách vo dne v noci z bežiacého pásu, sa stal práve automobil – symbol nefalšovaného individualizmu, individuálnej mobility a individuálnej výroby. Bežiaci pás bol potom vyvedený z továrne, aby zaplnil krajinu v podobe ciest a viacprúdových diaľnic. Asfaltovému pásu prichádza vzápätí na pomoc pás celuloidový. Bol zamontovaný aj do masových médií, predovšetkým televízie. Technológia výroby zážitkov na bežiacom páse podstatne premieňa naše vnímanie reality – buduje ho na postmoderných

¹ Pozri Hushegyí, Gábor: *Ilona Németh*. Bratislava: Kalligram, 2001, s. 26.

² Keller, Jan: *Kam beží bežiaci pás?* In: *Eseje o nedávnej minulosti a blízkej budúcnosti*. Kol. aut. Praha: Nakladateľství G plus G, 1999, s. 9 – 29.

prioritách nestálosti, krátkodobosti, povrchnej dynamickosti a roztržitej nepozornosti.²

Pokiaľ ide o rozvoj videoinštalácií na Slovensku, treba povedať, že začiatok 90. rokov 20. storočia je spojený predovšetkým s nástupom prvej generácie videoumelcov – Petra Rónaia, Jany Želibskej a Petra Meluzina, pre ktorých sa tvorba videoinštalácií, videoobjektov a videoplastík stane dlhodobou kľúčovou sférou ich autorských tvorivých záujmov a umeleckej agendy.

10 / Telo, rodová a sexuálna identita z pohľadu žien

Tematika tela a telesnosti spojená s otázkami rodovej a sexuálnej identity patrí medzi najplodnejšie námetové zdroje v rámci súčasnej ikonoféry mediálneho umenia. Treba povedať, že sa jej venujú rovnako umelkyne, ako aj umelci, ktorí sa zaoberajú vo svojich dielach špecifickými problémami vzťahujúcimi sa na túto mnohohzetovú námetovú oblasť z osobnej perspektívy i z pohľadu širších sociokultúrnych, politických a spoločenských aspektov, nevynímajúc ich ironické glosovanie a kritickú reflexiu.

Témy ženského tela a erotiky sa objavujú v tvorbe Jany Želibskej (1941) už od polovice 60. rokov. S humorným nadhľadom a iróniou v nich persifluje zaužívaný pohľad mužov na ženy, ktorí sa na ne pozerajú predovšetkým ako na krásne, sexuálne pritažlivé objekty. Treba pripomenúť, že tieto zjednodušujúce vzorce vnímania žien v spoločnosti podporujú nielen vizuálne zobrazenia žien v masmédiách, reklame, televízii, časopisoch a filmoch, ale aj ich vizuálna reprezentácia v dejinách umenia, kde ženy boli odkiaľkoľvek zobrazované prevažne ako pasívne objekty sexuálnej túžby umelcov, a nie ako subjekty a rovnocenné partnerky mužov. Tieto otázky Želibská tematizovala v intermedialných prácach – environmentoch *Možnosť odkryvania* (1976) a *Kandarya Mahadeva* (1969), ktoré predznamenalí tematicky i formálne ďalšie oblasti jej výtvarných aktivít, predovšetkým orientáciu na performanciu s dôrazom na body art a na inštaláciu. Po roku 1990 sa výtvarníčka orientuje na umenie videa, pričom sa prevažne sústreďuje na videoinštaláciu.¹ Videoumenie však nie je len syntézou tvorivých princípov Jany Želibskej, ale súčasne je aj vyvrcholením jej doterajších umeleckých snáh. Tým, že autorka z pozície ženského subjektu nastavuje ironické

¹ V roku 2001 spracovala Katarína Rusnáková Podrobnú dokumentáciu tvorby Jany Želibskej pre vtedajšie Sorosovo centrum súčasného umenia v Bratislave, ktoré sa pretransformovalo na Nadáciu – Centrum súčasného umenia;



86. Jana Želibská *Zákaz dotyku*, 1992

zrkadlo zobrazovaniu žien mužským svetom, reprezentovaným prevažne zjednodušenou, jednorozmernou optikou, dostáva jej tvorba styčné body s umením postfeminizmu, ktorého úsilím je dekonštrukcia skreslených vizuálnych obrazov žien zredukovaných na klíšé.

V prvej polovici 90. rokov sa Želibská vo videoinštaláciách sústreďuje na interpretáciu fragmentov ženského tela – predovšetkým sexuálnych symbolov, ako sú prsia alebo iné telesné atribúty žien, ktoré konfrontuje s vizuálne príbuznými architektonickými motívmi či bežnými úžitkovými predmetmi. Výtvarníčka so zmyslom pre ľahkú iróniu nimi vyvoláva narážky na erotogénne zóny žien. Dôležitou zložkou týchto videoinštalácií je na jednej strane performancia hlavnej aktérky, vystupujúcej vo videu, usúvzťažnená so špecifickými detailmi architektonického prostredia, odkazujúcimi na časti ženského tela, alebo na druhej strane performovanie tejto aktérky s predmetmi, ktoré sú prezentované nielen na elektronickom obraze, ale sú tiež reálne prítomné ako sprievodné objekty videoinštalácie, pričom Želibská v nich kladie rovnocenný dôraz na rovnováhu medzi vizuálnou a zvukovou zložkou.

Reprezentantom prvého zmieneneho princípu bola miestne špecifická videoinštalácia *Zákaz dotyku* (1992), predstavená na výstave *Posledné krmenie a iné...* v dnes už neexistujúcej súkromnej Galérii Arpex v Bratislave. Vychádzala z architektonického priestoru pôvodne meštianskeho interiéru s nástennou maľbou – rokajovou ornamentikou s kvetinovými motívmi, ktoré sa stali bázou

Želibskej poeticky ladeného videa. Rozvíjala v ňom asociácie medzi príbuzným tvaroslovím dekoratívnej nástennej maľby a telesnými krivkami aktov dvoch mladých dievčat, ktoré sa pred ňou pohybovali. Diváci sledovali ich intímne performancie na monitore televízora priamo v tomto interiéru, čo zintenzívňovalo vnímanie diela. Autorka však zároveň vybalansovala estetické pôsobenie videoinštalácie tým, že do nej vniesla kontrapunktický prvok. Vizuálnu stránku oboch obrazov – reálneho aj elektronického obrazu, ktorý prezentoval dievčenské akty – totiž rušili agresívne zvuky ako búchanie, rôzne šumy a atypické, nie príliš harmonické tóny flauty. Navyše, k celej naratívnej situácii videoinštalácie sa významovo viazal a ironizoval ju brutálny profánny objekt, vhodnejší skôr na označenie staveniska alebo verejného priestranstva než do galérie, ktorý svojim textom vtipne upozorňoval divákov na „Zákaz dotyku“.

Druhý princíp predstavuje videoinštalácia nazvaná *Koncert pre činely a „prsia“* (1994), ktorú Želibská vytvorila pre medzinárodnú výstavu s titulom *video* –

87. Jana Želibská *Koncert pre činely a „prsia“*, 1994



² Výstava, ktorá mala premiéru v Považskej galérii umenia v Žiline v roku 1994, bola reprízovaná v tom istom roku v Dome umenia v Brne a v roku 1995 sa uskutočnila jej repríza v Galérii mesta Bratislavy v Bratislave a v Kunstmuseum Thun (Švajčiarsko).

vidím – ich sehe. slovenské, české a švajčiarske videoumenie.² Autorku pri tvorbe videoinštalácie inšpirovali tvarové príbuznosti medzi prsníkmi a takými obyčajnými domácimi predmetmi, ako sú plexisklové poklopy na syr. Porovnáva ich zároveň s činelmi, ktoré sa síce objavia aj na monitore, ale uplatňujú sa predovšetkým akusticky. Diváci sa pozerajú na tento zvláštny, z hudobno-telesných kreácií pozostávajúci koncert a sledujú na dvoch televíznych monitoroch, ako sa polakt mladého dievčaťa pohráva s plexisklovými poklopami a „koncertuje“ s nimi v rámci tejto intímnej performancie. Okrem tela aktérky – torza bez tváre – upútajú pozornosť vnímateľov rafinované hry, založené na striedaní synchrónnosti a asynchrónnosti medzi manipuláciou performerky s plexisklovými poklopami a zvukmi činelov. Diváci však majú možnosť konfrontovať svoj pohľad aj s dvoma reálnymi párnymi poklopami, ktoré sú umiestnené pred televízormi na sokloch, kde pôsobia jednak ako relikvie po uskutočnenej performancii a súčasne prezentujú readymady, ktoré sú synekdochou ženského tela – prsníkov.

Zaujímavú zmenu a ozvláštnenie poetiky tvorby Jany Želibskej, ktorá spočívala v presmerovaní autorkinho pohľadu na mužský objekt, podnietila výstava *Paradigma žena*. Želibská pre ňu vytvorila videoinštaláciu *Jej pohľad na neho* (1996), v ktorej namierila videokameru na nahé telo sprchujúceho sa muža, čím sa veľkoplošná videoprojekcia stala akousi paródiou na mužský gaze – chápaný v zmysle upreného, spredmetňujúceho pohľadu – a voyeurizmu. Prvé sekvencie videa diváka uvádzajú do intimity kúpeľne, kde autorka kladie dôraz na snímané obrazové detaily vane, ktoré vzbudzujú falické asociácie, podporené erotickou piesňou Sergeja Gainsbourga. Po tejto predohre sa objavuje sprchujúci sa muž, pieseň nahradí zvuk tečúcej vody a fragmenty mužského tela sa striedajú s detailmi falických metafor sanitárneho vybavenia kúpeľne. Scéna sa končí zmiznutím muža a pohľadom do prázdnej vane, kde sa k odtoku skotúľajú dve guľky z moduritu. Rovnaké dve dvojice guľiek so sprchovacou hadicou uprostred – pripomínajúce akési muzeálne vzorky – sú nainštalované pod sklom na poličkách na stene. Osvetľujú ich červené žiarovky, čo dotvára celkový dojem erotickej atmosféry. Želibskej videoinštaláciu môžeme na jednej strane považovať za dekonštrukciu ženských kúpeľňových scén, ktoré vytvorili muži – umelci, v rámci nich možno spomenúť napríklad diela Toma Wesselmanna alebo Georgea Segala, a na druhej strane je súčasne dialógom s videoinštaláciou Billa Viola *Interval* (1995), kde je takisto aktérom sprchujúci sa muž.

Po tomto intermezze Želibská pokračuje v tvorbe videoinštalácií, v ktorých sa sústreďuje na skúmanie premien rodovej identity mladých žien, prežívajúcich rozmanité nuansy spojené so štádiami prechodu z rokov dospievania do mladosti. Autorku zaujímajú hlavne ambivalentné pocity dievčat, plné neistôt a pochybností, príznačné pre vek dospievania, v ktorých invenčne artikuluje rôzne variácie na tému puberty.



88. Jana Želibská *Jej pohľad na neho*, 1996

Aj v prípade videoinštalácie *Sestry II* (1999) umelkyňa znova vstupuje do intímneho priestoru kúpeľne, ale tentoraz sa jej ťažiskom stáva niekoľkonásobne zväčšený, na stenu premietaný dvojportrét tínedžeriek, zhovárajúcich sa pred večerným kúpaním. Umelkyňa sa sústreďuje na zachytenie spontánnej komunikácie dievčat medzi sebou, kombinovanej s neverbálnou rečou ich telesných dotykov. V nájazdoch kamery sa striedajú obrazy tel s detailmi ich tváre a dialóg sa končí tým, že si dievčatá zoblečú bielizeň a vystavia pred divákmi svoje mladé, eroticky sa prebúdajúce tela. Špecifikom Želibskej videí je, že sú nasnímané bez jediného strihu; autorka zámerne nepoužíva strih ani v rámci postprodukcii, kvôli podčiarknutiu plynulosti narácie pohyblivých obrazov. Diváci si môžu všimnúť, že video *Sestry II* je nakrútené kompletne naraz – pozostáva z troch za sebou idúcich, mierne modifikovaných verzii. Videoprojekciu dopĺňajú atribúty kúpeľňového interiéru – stolík s lavorom vody, uterák, zrkadlo, hrebeň a podobne. Tieto sprievodné prvky nie sú len akýmiisi zredukovanými narážkami na predchádzajúce environmenty a inštalácie Jany Želibskej, ale predstavujú reálne, každodenné predmety, ktoré nám pripomínajú spojenie s banálnou realitou sveta, akú denne prežíva každý z nás. Autorka v tejto videoinštalácii s jemnou iróniou interpretuje dospievanie dievčat a skúma identitu v štádiu prechodu medzi mladosťou a dospelosťou.



89. Jana Želibská *Sestry II*, 1999

Predstupňom tohto diela bola solitérne pôsobiaca videoprojekcia *Sestry I* (1997), premietaná vo veľkorysom formáte na stenu, v ktorej sa Želibská sústredila na fragmenty komorného dokumentu pripomínajúceho cinéma vérité, kde zarezovala príbuznosť filmového jazyka s dôrazom na sémantiku obrazu. Video je záznamom rozhovoru tých istých, ale o dva roky mladších tinedžeriek, ktoré spontánne štebotajú a trkocú o svojich dôverných zážitkoch, kde v centre pozornosti je preberanie vzťahov s chlapcami, čo sprevádzajú prejavy

frivolného smiechu, pri ktorých sa autorka sústreďuje na živú mimiku veľkých detailov dievčenských tvárí. Želibskej sa podarilo v jednolliových sekvenciách videozáznamu vystihnúť pocity emocionálnej neistoty, krehkosti a zraniteľnosti dievčat v puberte, ako aj ich balansovanie medzi túžbou po dospelosti a zachovaní si ešte istých privilégií bezproblémového, ale neodvratne sa vytrácajúceho detstva. Zároveň možno v tejto viacvrstvovej videoprojekcii odčítať aj jemné náznaky, ktoré dávajú tušiť, že za istých okolností by vzťahy týchto dvoch dievčat mohli prerásť do homoerotizmu.

Kult a mýtus ženskej krásy, propagovaný reklamným a módnym priemyslom, masovými médiami a mainstreamovými filmami à la Hollywood, je jednou z obľúbených tém patriacich do registra gendrového umenia. Vizuálne obrazy žien v podobe dokonalých a ideálnych, ale pritom od bežného života dost vzdialených krások, kde hlavnú úlohu hrá predovšetkým imidž, Želibská relativizuje vo videoinštalácii *Diéta* (1997). Ironizuje v nej mladú ženu, ktorá svoje frustrácie kompenzuje jedením, čo jej na druhej strane spôsobuje trápenie s líniou. Nekonečný kolobeh medzi prejedaním sa a vzápätí nato zbavovaním sa potravy, čo súvisí s diagnózou mentálnej anorexie, predvádza táto žena sediaca za stolom. Diváci sledujú jej bulimický záchvat, ktorý sprevádza dynamický soundtrack populárnej piesne, zakončený záverečným detailom totálne presýtených úst. Okrem toho vidia, ako sa pod videoprojekciou povafujú zvyšky

89. Jana Želibská *Sestry I*, 1997





91. Jana Želíbská *Diéta*, 1997

potravy – čokoláda, oriešky, chrumky a útržky staniolu –, zatiaľ čo na televíznom monitore oproti sa iné dievča úporným cvičením snaží zbaviť prebytočných kíľ. Želíbská vo videoinštalácii *Diéta* poukazuje na to, ako sú formovanie identity a s ním súvisiace otázky telesného vzhľadu späté s vyrovnávaním sa s osobnými problémami, čo je podmienené spoločenskými a kultúrnymi aspektmi. Všetci totiž veľmi dobre vieme, že spoločnosť vyvíja na ženy extrémne silné tlaky, aby starostlivosťou o svoj vzhľad venovali nadštandardne veľa času, stačí sa len pozrieť na záplavu ženských časopisov a módných žurnálov.³

Záujem o zobrazenie problémových miest súčasníkov, a to nielen žien a mužov, ale aj tínedžerov, prejavuje vo svojej videotvorbe Pavlína Fichta Čierna (1967), pre ktorú je typický prenikavý pohľad pod povrch vnímanej reality s koncentráciou na ľudský subjekt. V tejto tematickej oblasti si výtvarníčka našla vlastnú, osobitú polohu s dominantnou orientáciou na videoprojekcie a videofilmy, v ktorých sa

sústreďuje na psychologické a sociálne stránky zobrazovaných ľudí. Upútala už svojou prvou videoinštaláciou *Na čo nemyslíš, nie je* (1997), ktorej sémantické obsahové jadro tvorí videoprojekcia zameraná na skúmanie psychického stavu herečky Anny H., ktorej meno, uvedené len s iniciálou priezviska, vyvoláva asociáciu s jednou z Freudových pacientiek – Annou W. Monumentálne telo Anny H. nasnímané na video dominuje v prázdnom neutrálnom priestore, pričom je zjavné, že zobrazená žena trpí frustráciami a prežíva akúsi bližšie neurčenú traumu. Čierna zobrazuje jej momentálny psychický stav, poznačený nervozitou a pocitmi duševnej tiesne. Psychologický portrét ozvučuje stopa prerývaného dychu Anny H., s ktorej korpulentným telom, oblečeným len v bielizni – čiernom kombiné, kontrastuje jej vnútorná krehkosť a zraniteľnosť. Akoby však táto žena sediacia pred kamerou vystihovala veľa aj z našich pocitov neistoty, rozpoltenosti a strachu z budúcnosti. Alebo zo všadeprítomného sledovania kamier, s ktorými sa stretávame vo verejnom priestore rôznych inštitúcií – bánk, supermarketov, kultúrnych inštitúcií a iných zariadení, čo je spojené s kontrolou našich tiel, predovšetkým z hľadiska bezpečnosti. Nevyhneme sa však ani sprievodným účinkom tejto kontroly, súvisiacim s kontrolou nášho vzhľadu. A vo videoinštalácii rezonujú hlavne otázky, týkajúce sa ideálnych noriem krásy, dokonalého vzhľadu a správnych proporcií ženského tela.⁴ V niektorých momentoch vidíme, ako nám Anna H. vracia náš pohľad, upriamene sa na nás pozerá, čo pôsobí mimoriadne znepokojujúco a neprijemne, čím nás vyzýva k vlastnej introspekcii.

Dominantnou líniou tvorby Pavlíny Fichty Čiernej sa od roku 2002 stávajú dokumentárne videofilmy, v ktorých sa koncentruje na stváranie žien, mužov a mladistvých s nejednoznačnými, komplikovanými životnými osudmi. Interpretuje ich vo viacvrstvových portrétoch s osobitou poetikou – výtvarníčka prejavuje vnímavosť na psychologické sondovanie ich individuálnych životov a nazrfačuje

³ Pozri ďalej Matuščík, Radislav: Tristichon (Jana Želíbská); In: *60/90* (katalóg). Bratislava: SCCA, 1998, s. 58 – 60; Rusinová, Zora: *Klasiči slovenského umenia videa*. Nepublikovaná prednáška, ktorá odznela na medzinárodnom sympóziu *Videoart + v Galérii Prieštor for Contemporary Art* v Bratislave na konci roku 2001; Rusnáková, Katarína: *Vizuálne zobrazenia genderových a sexuálnych identít v nových médiách na Slovensku*; In: *90-te plus. Reflexia vizuálneho umenia na prelome 20. a 21. storočia / 90-te plus. Reflection of the Visual Art at the Turn of the 20th and 21st Century*. Zborník z medzinárodného sympózia uskutočneného 21. a 22. mája 2003 na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. Bratislava: Slovenská sekcia AICA a Združenie teoretikov súčasného výtvarného umenia, 2003, s. 73 – 74.

⁴ Videoinštalácia *Na čo nemyslíš, nie je* bola prvýkrát prezentovaná v Múzeu Vojtecha Löfflera v Košiciach v roku 1997, kde jej sprievodnými atribútmi bolo identické video premietané na televíznej obrazovke a malý fotografický portrét Anny H. z detských čias, ktorý si diváci mohli pozrieť cez lupu. Spúšťal asociácie odkazujúce na bezstarostné detstvo a usmiatu tvár malého dievčatka, konfrontovanú so súčasným výzorom dospelé ženy, prezrádzajúcim trápenie. Výstavu koncipovanú ako pendant k stálej expozícii – zbierke portrétov Vojtecha Löfflera – s aktuálnym posunom smerom k vyjadreniu ženskej senzibility kurátorsky pripravila Jana Geržová. Pozri rovnomerný katalóg *Na čo nemyslíš, nie je*, vydaný k výstave.



92. Pavlína Fichta Čierna *Na čo nemyslíš, nie je*, 1997

sociálne kontexty, v ktorých sa pohybujú. Sama sa na istý čas stáva ich empatickou spoločníčkou, vedená snahou čo najviac spoznať protagonistov svojich videí, čo pozitívne prispieva k vzájomnej spolupráci s hlavnými aktérmi a má vplyv na konečnú podobu diela. Autorka si všíma skôr okrajové, mimo mediálnej pozornosti stojace zóny súčasného spoločenského a sociokultúrneho priestoru, ktorých predstaviteľmi sú na jednej strane fyzicky a mentálne hendikepované ženy a muži (videofilmy *Janka Saxonová*, 2002, *S Marošom*, 2003), alebo na druhej strane solitéri či outsideri žijúci nekonformným spôsobom života, ktorý sa vymyká súčasnému konzumnému životnému štýlu, orientovanému výlučne na výkon a úspech (videofilmy *O Jozefovi*, *Od Vlada*, 2003). V súvislosti s cyklom troch videofilmov s jemne ironickým názvom *Traja muži na život* (2003), ktorých spoločným menovateľom je skúmanie mužského subjektu, treba pripomenúť, že autorka sa na mužov nepozera ako na objekty sexuálnej túžby, naopak, obchádza stereotypy a idealizované mediálne obrazy mužskosti, servirované reklamami a masovou kultúrou. Na rozdiel od nich výtvarníčka venuje pozornosť každodennému životu, odkiaľ si vyberá špecifické typy mužov pochádzajúcich z rôznych sociálnych vrstiev, aby sa pokúsila o vizuálnu interpretáciu témy maskulinity z pozície fenomenológie – filozofie blízkej jej naturelu, ktorej primárnym zdrojom sú Čiernej osobné zážitky a skúsenosti. Umelkyňa vo videofilmoch odкрýva spletité osudy týchto troch protagonistov – podáva ich v komorných príbehoch, v ktorých zachytáva fyzické, psychické a emocionálne stránky ich subjektivity, „nasvietené“ z rôznych uhlov pohľadu, a zároveň v nich naznačuje širšie presahy do spoločenského, sociálneho

a kultúrneho pozadia, ktoré podmieňuje ich individuálne životy. Čierna prostredníctvom tohto cyklu videofilmov otvára v slovenskom vizuálnom umení nie príliš frekventované témy, týkajúce sa mapovania mužskej subjektivity, a skúma niektoré problémy, ktoré sa dotýkajú aktuálnej problematiky súvisiacej s mužskými štúdiami.⁵ Jej videoportréty vybraných mužov sa vyznačujú nielen prenikavým mapovaním vonkajších stránok zobrazovaných, ale aj autorkinou snahou o vnímavý pohľad do vnútorného sveta mužských subjektov. Čierna inklinuje k autenticite vyjadrovania, čomu zodpovedá aj vizuálny jazyk videofilmov, na druhej strane sa však nevyhýba ani zobrazeniu istých bizarností a kuriozít za predpokladu, že sú bytostne spojené s charakteristikou postavy a súvisia s kontextom jej života. V súvisi s týmito črtami Čiernej videofilmov možno povedať, že sa v nich objavujú niektoré príbuzné znaky so škandinávskymi filmami – jej autorskému prístupu k spracovanej látke a poetike videnia je blízky estetický a technický asketizmus pravidiel sformulovaných v Manifeste Dogma 95.⁶ Napriek tomu, že Čiernej videorealizmus sa vyznačuje triezvym pohľadom s prvkami dokumentarizmu, autorka nechýba ani cit pre postihnutie mnohvrstvových psychologicko-sociálnych dimenzií zobrazovaných mužských subjektov. Neobchádza ani otázky súvisiace s úlohou vzťahov – medziľudských, rodinných a partnerských, respektíve s absenciou väzieb, odrážajúcich sa v nevybalansovaných psychických, osobných a spoločenských problémoch. A hoci v týchto videopríbehoch nie sú ženy explicitne prítomné, predsa sa do nich premietajú v podobe asociácií, spomienok a rôznych alúzií v monológoch jednotlivých predstaviteľov. Čierna vo svojich videofilmoch kladie tiež dôraz na dômyselné sklbenie audiovizuálnej zložky, pretože reč – monológ, dialóg alebo autentický zvuk, či sprievodné hudobné fragmenty súvisia s obrazovou stránkou, generujú asociačné refazce v myšliach vnímateľov a rozširujú významové vrstvy diel. Z hľadiska širšej „transkultúrnej“ recepcie týchto videodiel je rovnako dôležité, že majú anglické titulky, čo umožňuje plnohodnotnú recepciu aj zahraničným divákom a diváčkam.⁷

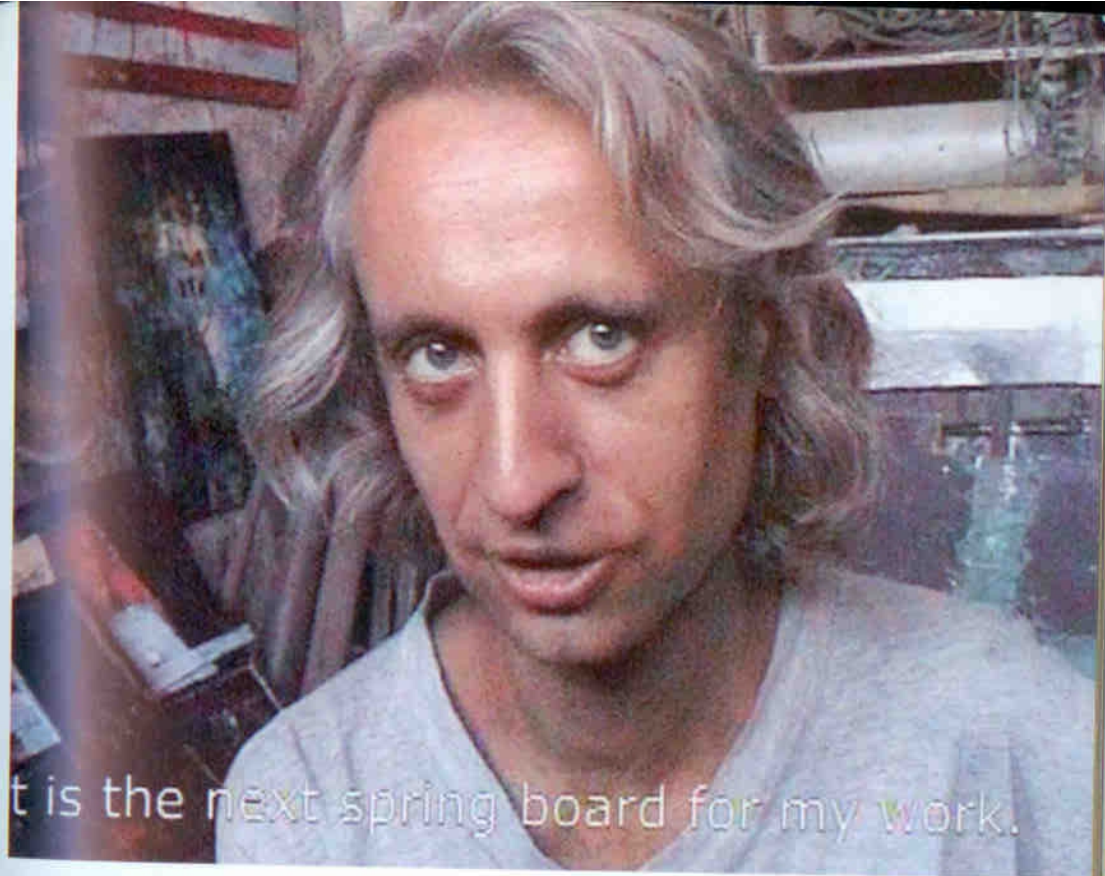
⁵ Mužské štúdie sú analogické feminizmu a ženským štúdiám, zameriavajú sa na komplexný výskum muža a redefinície mužskej identity.

⁶ Títo filmoví tvorcovia (jedným z najvýznamnejších režisérov je Lars von Trier) zaviedli do súčasného filmu používanie digitálnej ručnej kamery a požadovali snímání prítomnej, bezprostrednej reality in situ s tým, že trvali na dokumentárnej autenticite záberov, v čom možno vidieť odvolávanie sa na príbuzné praktiky známe zo cinéma vérité. Špecifická verzia realizmu Dogma 95 smeruje k zdôrazňovaniu určitého aspektu ontológie pohyblivého obrazu, menovite fotografickej prítomnosti indexového aspektu obrazu. Čo sa týka námetov, orientujú sa prevažne na témy favorizujúce outsiderov alebo čudákov stojacich na okraji spoločnosti, venujú pozornosť ľuďom z nižších priečok spoločenskej stratifikácie, často trpiacim rôznymi chorobami alebo duševnými poruchami; všímajú si aktuálne problémy osamelosti, chudoby a vypovedajú o tragických stránkach existencie. Jerslev, Anne: Dogma 95, Lars von Trier's The Idiots and the „Idiot Project“. In: *Realism and „Reality“ in Film and Media*. Northern Lights. Film and Media Studies Yearbook. Jerslev, Anne (ed.). Copenhagen: Museum Tusulanum Press, University of Copenhagen, 2002, s. 47 – 53.

Desafinútový film zo spomínaného cyklu *Traja muži na život* nazvaný *O Jozefovi* autorka venovala výtvarníkovi autodidaktovi, ktorého netradičný portrét nasnímala subjektívnou kamerou v zdevastovaných priestoroch starej žilinskej továrne Slovenska, kde pracuje ako robotník a kde má zároveň aj svoj ateliér, akési útočisko pred vonkajším svetom, čo vzdialene môže evokovať alúzie na „boudníkoveký príbeh“. Tento plachý muž upútal autorkinu pozornosť hlavne tesným prelínaním jeho života a tvorby, ktorej s plným nasadením svojich síl obetuje všetok voľný čas, bez ohľadu na odmenu či úspech. Je zrejmé, že tvorba hrá v jeho živote najdôležitejšiu úlohu, považuje ju za vnútornú potrebu a spôsob realizácie. Vo videofilme Čierna modeluje v dynamickom slede obrazových sekvencií ľudský a autorský profil tohto subtilného štyridsiatnika, ktorý nám ukazuje svoje assembláže a kresby, dokonca jednu akčnú maľbu pohotovo vytvorí pred kamerou a hovorí pritom o svojich inšpiráciách – abstraktnom umení a vesmíre. Čo sa týka Jozefových komentárov na osobnejšie témy, tu je lakonickejší, o svojom súkromí sa príliš nezmieňuje. Autorka vo videofilme strieda reflexívne pasáže, sústredené na detaily Jozefovej tváre, so zrýchlenými fragmentmi obrazov jeho postavy v prestrihoch so zábermi polocelkov, čo sprevádza dynamický soundtrack skupiny Alkatraz. Čierna mimoriadne vhodne zvolila tento svieži, rezký balkánsky rock, ktorý odkazuje na časté Jozefove pobyty v Chorvátsku. Túto krajinu si výtvarník obľúbil najmä pre väčšiu otvorenosť a úprimnejšiu komunikáciu s ľuďmi, kde, paradoxne, nachádza oveľa viac priateľov než doma, na Slovensku.

Iným príkladom artikulácie témy maskulinnej identity je dvadsaťminútový videofilm nazvaný *S Marošom*, poukazujúci na životaschopnosť hendikepovaného päťdesiatročného muža, pôvodným povoláním záhradníka, ktorému autorka zverila videokameru. Maroš približuje divákovi – prostredníctvom komentovanej prehliadky s videokamerou v ruke – jeden deň zo svojej každodennej trasy, smerujúcej z rodinného domu v tichej mestskej časti Žiliny, kde žije iba s otcom, do centra mesta a späť, pričom zobrazuje neraz bizarné mikropríbehy, ktoré zaujali jeho pozornosť na tejto ceste. Je zjavné, že pomalší rytmus filmu a niekedy nekontrolované zábery udáva „spoluautor“ Maroš, determinovaný svojou kameramanskou zručnosťou. Pozoruhodné na videofilme je, že tento dospelý, v niečom však detinský muž nie je takmer vôbec vizuálne prítomný v jeho naratívnej štruktúre, vidíme iba tieň a zlomky jeho postavy či veľký detail Marošovej tváre v zrkadle alebo v jednom okamihu, keď namieri kameru sám na seba. Tento videopríbeh, obsahujúci aj úsmevné pasáže, z jednej strany skúša našu trpezlivosť a tolerantnosť voči inakosti postihnutých ľudí, a z druhej strany

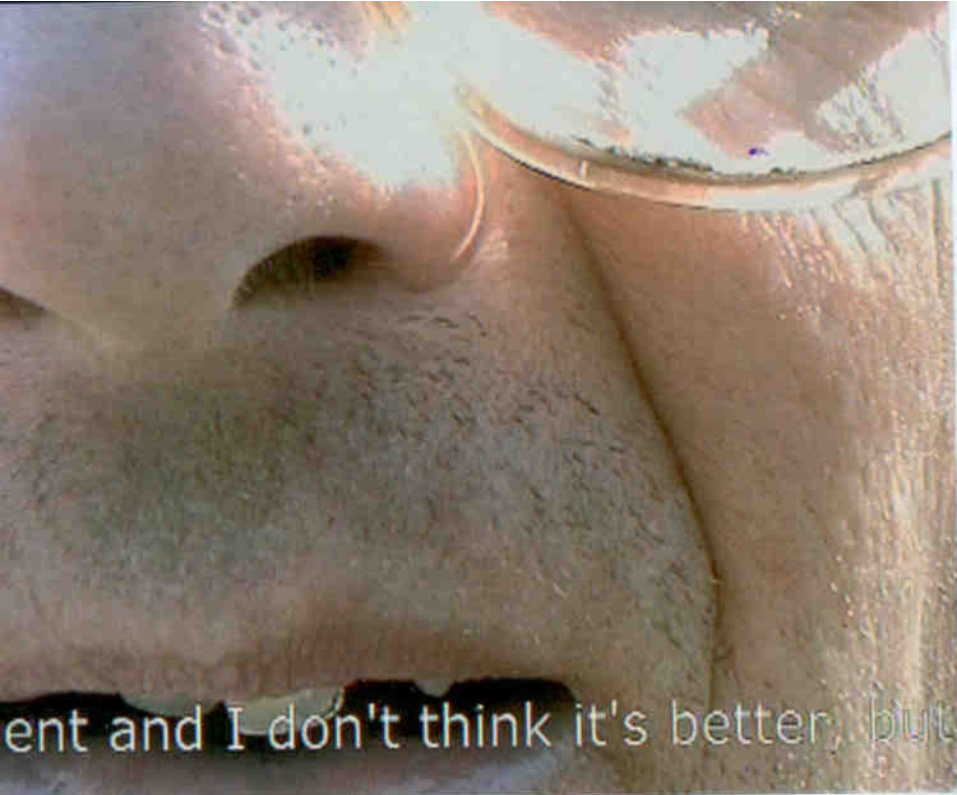
¹ Pozri Rusnáková, Katarína: Zaostrené na mužský subjekt: Videodiela Pavliny Fichty Čiernej. In: *Profil*, roč. 11, 2004, č. 1, s. 70 – 83; Fichta Čierna, Pavlína: *Traja muži na život a ja*. In: *Urbálec*, roč. 9, 2005, č. 1, s. 43 – 45.



93. Pavlína Fichta Čierna *O Jozefovi*, 2003

obnažuje naše vlastné limity, spočívajúce často v pseudoprobémoch. Videofilm *S Marošom* hovorí o autorkinej citlivosti voči hendikepovaným menšinám a svedčí o jej záujme skúmať aj subjekty zdanlivo neatraktívnych, na prvý pohľad problémových ľudí.

Videofilm *S Marošom* možno považovať za mužský variant videofilmu *Janča Saxonová* (2002), ktorý je psychologicky ladeným príbehom mentálne postihnutej ženy, odohrávajúcim sa takisto v priebehu jedného dňa. Jeho tempo je spomalené, so zámernými prerušeniami medzi jednotlivými zábermi a sekvenciami, spôsobenými zrnitým pásom, čo implikuje viacznačné čítanie pojmu „porucha“, tohto kľúčového slova a dôležitého nositeľa významu diela. Čierna sa pri snímaní pohyblivou videokamerou sústreďuje na hlavné záujmové sféry zobrazovanej štyridsiatničky – na jej dobrovoľnú prácu v centre mesta, kde vozí do zberu papier, na jej rozhovory so známymi i okoloidúcimi, pričom diváci spoznávajú aj súkromný svet a sociálne prostredie tejto ženy, žijúcej s matkou. Autorka pokračuje vizuálnym mapovaním spoločnej domácnosti, pričom



94. Pavlína Fichta Čierna *S Marošom*, 2003

naznačuje skromnejšie sociálne pomery tejto rodiny. Svojimi zábermi sa však sústreďuje najmä na korpulentnú postavu a veľké detaily tváre hlavnej protagonistky, predovšetkým na jej živú mimiku pri komunikácii s mamou. Úsmevne a tragikomicky pôsobia pasáže, v ktorých Janka odhaľuje svoje infantilné záľuby a hovorí o svojich snoch a túžbach. V tomto videofilme sa začal kryštalizovať Čiernej štýl, charakteristický zvýšenou senzitivnosťou v zobrazovaní netradičných ľudských osudov a príznačný zviditeľnením psychologicko-sociologických sond do každodenného života netypických ľudí, príslušníkov hendikepovaných či sociálnych minorít, ktorý rozvíja vo svojich ďalších tematicky príbuzných dielach, sústredených na problémové zóny súčasného sociopriestoru.

Už na prvý pohľad odlišný charakter má veľkoplošná videoprojekcia nazvaná *Od Vlada* (2003), s dominujúcim frontálnym polportrétom sediaceho mladého muža – programátora, ktorý sa v pokojne plynúcom videu koncentruje na vnútornú realitu svojho Ja. Dôvod jeho inakosti súvisí s jeho vlastnou premenou, ktorú treba hľadať v mentálnej rovine – v istom období svojho života sa totiž tento tridsiatnik rozhodol predefinovať svoj rebríček hodnôt a konvertoval na

katolícku vieru, čo spôsobilo radikálnu zmenu v jeho celkovom uvažovaní i spôsobe života. Zvláštnosťou Vladovho metaforického posolstva, ktoré sugestívne prednáša, je, že svoje myšlienky týkajúce sa viery v Boha vyjadruje v terminológii počítačového jazyka. Veľký detail Vladovej tváre premietanej na bielom pozadí steny magnetizuje divákov priamym pohľadom a priťahuje ich pozornosť slovami, vibrujúcimi postupne do echa zvukov, čím pripomínajú odriekanie modlitby.

V niektorých prácach z posledných rokov Čierna modifikovala projekčné plochy videofilmov tým spôsobom, že premietacie plátno nahradila plochými LCD monitormi. Z premisy tejto inovácie mediálnej technológie, čo zároveň súvisí s výrazovým pôsobením videodiel, vychádzal Čiernej diptych s názvom *Súrodenci* (2004), zameraný na reflektovanie psychologických, sociálnych, sociologických a kultúrnych problémov etnickej menšiny Rómov. Čierna vo videofilme nazvanom *Jarka uprostred* (2004), uvádzanom grotesknými pasážami, podáva v zrýchlenom pohybe obrazov hlavnú predstaviteľku Jarku a potom v normálnom tempe približuje tragikomické stránky každodenného života tejto tínedžerky, ktorá sa stará o troch mladších súrodencov. Je pravda, že napriek neľahkým existenčným

95. Pavlína Fichta Čierna *Janka Saxonová*, 2002



podmienkam tomuto dievčaťu nechýba nielen pocit pre zodpovednosť, ale ani zmysel pre humor, vtip a hravosť. Autorka v jednotlivých obrazových sekvenciách videa približuje divákovi ich skromný domov na periférii, ktorý splyva s okolitou prírodou, kde žijú v biednych podmienkach. Život týchto detí nie je poznačený len materiálnym nedostatkom, ale najmä absenciou úplnej rodiny. Ako dôsledok chýbajúcich pozitívnych vzorov a zanedbania rodinnej výchovy sa prejaví kriminalita jedného zo súrodencov. O ňom hovorí druhý videofilm, nazvaný *Mladistvý David R.* (2004), ktorý sa odohráva v ústave na výkon väzby. Čierna sa zameriava najmä na veľké detaily tváre a pohľad tohto rómskeho chlapca. Zachytáva ho videokamerou pri rôznych, neraz zvláštnych až brutálnych hrách v podobe akejsi one man show, ktorými si kráti čas výkonu trestu – pozeráme sa, ako prstami kreslí imaginárne kresby na stenu alebo celým telom a zovretými pästami znázorňuje pohyby pri boxe, či s dávkou agresivnosti imituje strelbu z pištole. Jednotlivé etudy Davida R. sú prerušované zatmievačkou, metaforicky pripomínajúcou zatahovanie rolety s razantným zvukom. Vo videu vyniká hra svetla a tieňa, v minimalisticky definovanom prostredí dominuje okno s mrežami, vrhajúce tieň na podlahu, čo akusticky dopovedá zvuk písacieho stroja, ktorý asociuje výsluch. Videofilmy tohto diptychu kladú viaceré otázky podobne, ako sa nad budúcnosťou týchto rómskych detí, ktoré od svojho narodenia patria do skupiny problémových a sociálne odkázaných, vznáša nekonečne veľa otázok. Ďalší videodiptych Čierna venovala dospelým ľuďom so strastiplným osudom – stroskotancom, ktorým sa z rôznych dôvodov nevydaril ich vlastný život. Autorka s príznačnou senzibilitou predkladá vecné, dokumentárne presné, ale citlivo podané portréty staršieho muža – bezdomovca (*Pošta pre teba*, 2005) a ženy v strednom veku (*Správa o reáliách Evy Č.*, 2005) vo forme fragmentov ich

96. Pavlína Fichta Čierna *Jarka uprostred*, 2004
 97. Pavlína Fichta Čierna *Mladistvý David R.*, 2004



98. Pavlína Fichta Čierna *Pošta pre teba*, 2005
 99. Pavlína Fichta Čierna *Správa o reáliách Evy Č.*, 2005

osobných výpovedí. Každý z nich sa vracia v spomienkach do detstva a spomína na svojich rodičov. V prípade muža – bezdomovca ide o smutné, tragické zážitky, pretože už ako malý chlapec bol odlúčený nielen od svojej matky, ale aj od sestry a brata, s ktorými by sa chcel prostredníctvom televíznej relácie *Pošta pre teba* znova stretnúť. Pri pohľade na tohto špinavého, zanedbaného muža, ktorého poslednou útechou sa stal alkohol, je však málo pravdepodobné, že sa mu to podarí. V prípade Evy Č. sú to pozitívne návraty do detstva, spojeného s milovaným otcom. Táto žena, ktorá sa takisto rada pozrie na dno pohárika, si spomína tiež na svoju prvú lásku, na nenaplnené materstvo a veľa iných vecí, ktoré sa jej v živote aj z vlastnej viny nepodarili. V útržkoch monológu, sprevádzaných prelínačkou zrnitého obrazu, autorka divákovi približuje rôzne pasáže z jej života, pričom pendantom monológu sú modulované zvuky, ktoré navodzujú predstavu, akoby sa táto žena zhovárala s mimozemšťanmi. Pointou veľkoplášnej videoprojekcie s názvom *Dáma v modrom* (2005), evokujúcej aj názvom obrazy starých majstrov, je orálna história – životný príbeh vyrozprávaný vyše sedemdesiatročnou paňou, ktorej spomienky na detstvo a kľúčové (archetypálne) momenty z jej života – svadbu, rozvod, smrť príbuzných a rodičov alebo nový partnerský vzťah – sa prepletajú s odkazmi na holokaust. Autorka nakrútila prostredníctvom jediného záberu bez strihu, ktorý je rafinovane upravený počítačom, portrét dámy v kresle, pokojne rozprávajúcej o udalostiach, ktoré sa odohrali počas jej života. Monológ je prerušovaný malými odmlkami so spomaleným plynutím času, čo dáva na jednej strane celej scéne akúsi dôstojnosť, podfarbenú Stravinského hudbou, a na druhej strane implikuje aj jemnú teatrálnosť.



100. Pavlína Fichta Čierna *Dáma v modrom*, 2005

Vnímatosť pre problémy žien, ktoré nepochádzajú zo Slovenska ani zo žiadneho z európskych regiónov, spolu s empatiou k neľahkému životu imigrantov prejavila Elena Pätoprstá (1960) v dokumentárnom videofilme *Azyl* (1996). Autorka nám v ňom približuje problémy etnickej menšiny – kurdských žien žijúcich v Nemecku. Umelkyňa nakrútila tento videofilm, v ktorom ukazuje život Kurdiok s deťmi v miestnom azylovom dome, počas svojej stáže v Dessau. Pohľadom videokamery nás uvádza do skromných priestorov tohto prístrešku, kde kurdské ženy trávia čas pri každodenných prácach i oddychu. Relatívnu pohodu jedného z takých dní náhle preruší správa z televízie o bombardovaní Kurdistanu, kde zostali bojovať ich muži. Na tento fakt autorka pohotovo reaguje videokamerou, čo sa okamžite prejaví v zlome, ktorý nastane v narácii – výtvarníčka sa väčšmi sústreďuje na detaily a výraz tváří žien a detí, v očiach ktorých sa zrkadlí strach. Dynamickú obrazovú koláž týchto dramatických okamihov dopovedá aj hudba.⁸ Videofilm, v ktorom Pätoprstá zachytila individuálnu a skupinovú identitu

⁸ Pozri Orišková, Mária: Elena Pätoprstá. In: *60 / 90* (katalóg). Bratislava: SCCA, 1998, s. 64. Elena Pätoprstá dostala za videofilm *Azyl* Cenu filmovej kritiky na medzinárodnom festivale dokumentárneho filmu a videa v Cadci v roku 1996.

kurdských utečieniek v momente, keď prežívajú existenciálnu krízu, je citlivo zachyteným odtlačkom reality, kde miera fikcionalizácie je minimálna.

11 / Identita, telo a rodové otázky z perspektívy mužov

Vizuálne zobrazenia mužského subjektu, tela a identity z pohľadu mužov – umelcov môže mať rôzne formy, blízke klasickému autoportrétu, portrétu alebo aktu. Na rozdiel od moderny autori, ktorí pracujú v intenciách postmodernity a používajú stratégie neokonceptuálneho umenia, uvažujú o modeloch maskulinity inak a pôvodné stereotypné predstavy o mužoch – hrdinoch, obdarených neochvejnou fyzickou silou, nezraniteľnosťou a mentálnou superioritou, spochybňujú a problematizujú v duchu postštrukturalistickej filozofie a fenomenológie. Victor J. Seidler analyzuje problémy mužskej identity, intimity, emocionálnych potrieb, sily a zraniteľnosti v podnetnom texte s názvom *Znovuobjavenie mužskosti*,¹ kde okrem iného hovorí: „Na to, aby sme my muži dokázali svoju hodnotu, sme odkázaní na nepretržitú prácu a činnosť. Keď sme osamotení alebo nič nerobíme, cítime sa často stratení. Akoby sme existovali len v predstave druhých. Tvorí to súčasť nášho narcizmu, ktorý v mužskom ego rozpoznal Freud. Často to znamená, že vo verejnej sfére sú muži sebavedomí, pociťujú istotu a nezávislosť, toto chápanie sily však nemusí mať hlboké korene v Ja, ale môže byť založené na celkom krehkých základoch. (...) My muži žijeme podľa istej predstavy o sebe samých a zbavujeme sa tých citov, intuícií a myšlienok, ktoré do nej nezapadajú. Je to preto, lebo svoju identitu stotožňujeme s názorom, že sme toho schopní, a preto, že sme navyknutí odmietat vlastné emócie a telo ako skutočné zdroje poznania. (...) Odmietame vlastné pocity osamelosti a izolácie, aby sme mohli zachovať pojem sily ako sebestačnosti a nezávislosti. (...) [Treba preto] skúmať, čo sa nás týka individuálne, a prehodnotiť pojmy mužského úspechu a ambície.“² Jedným z umelcov, ktorý sa vytrvalo zaoberá skúmaním vlastnej identity, a pritom nie je k sebe vonkoncom iba zhovievavý, je Peter Rónai (1953). Svoju identitu či, lepšie povedané, mnohonásobné identity podrobuje rozličným ironickým až sarkastickým procedúram. Tento umelec židovského pôvodu, pochádzajúci z Budapešti, ktorý žije vyše tridsať rokov v Bratislave, skloňuje svoju identitu od roku 1992 v autobiografických videoprácach a počítačových dielach,

¹ Pozri Seidler, Victor J.: *Znovuobjavenie mužskosti*. In: *Aspekt*, 1996, č. 2, s. 89 – 99.

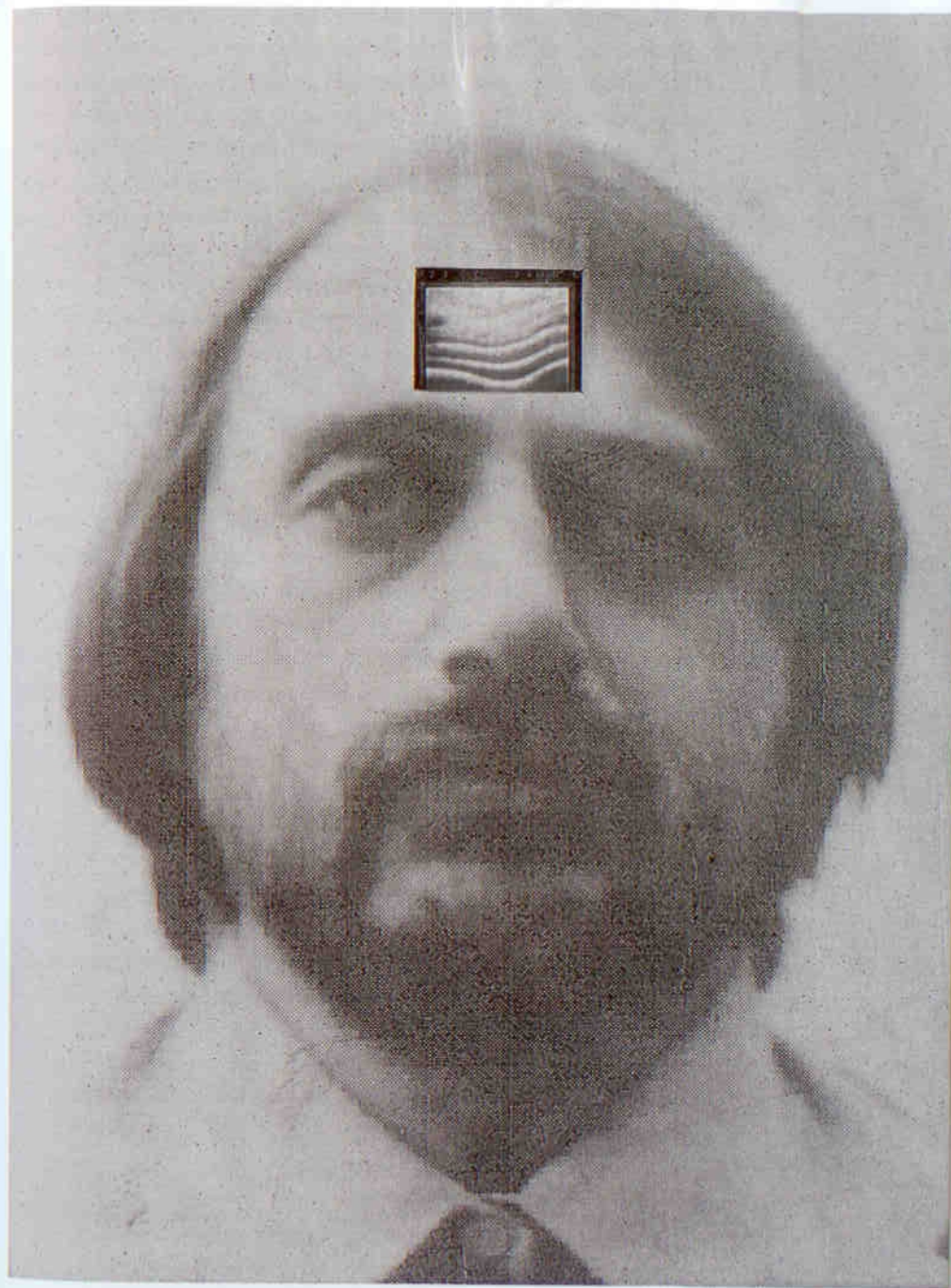
² Odkaz v pozn. 1, s. 98 – 99.



101. Peter Rónai *Camera obscura*, 1992 – 1997

ktoré obsahujú transnárodné a transkultúrne kódy. Z jednej strany dodávajú jeho výpovediam zaujímavé ingrediencie inakosti, a z druhej strany občerstvuje slovenskú scénu o špecifiká vizuálneho prejavu založeného na typickej metaforike a osobitom idiolekte.

Rónai často využíva svoje fotografické portréty z rôznych období života, ktoré si vyberá ako readymady z rodinného albumu, pričom sa nevyhýba ani používaniu banálnych fotografií na pas alebo snímok z fotoautomatu. Tie sa stávajú materiálom pre jeho ďalšie tvorivé praktiky, pri ktorých používa komputerové animácie, zamerané na transformáciu fotografického obrazu na počítačovú tlač alebo elektronický obraz. Modelovým príkladom je Rónaiova videoinštalácia *Camera obscura* (1992 – 1997), v ktorej autor okrem metamorfóz vlastnej identity súbežne poukazuje na vývinové súvislosti transformácie fotografie na postfotografiu ako produkt digitalizácie obrazu a digitálnej kultúry. S ironickým nadhľadom sa vracia k prehistórii fotografie a filmu, ktoré predchádzala camera obscura. Rónai ju alternoval súčasným vývojovým štádiom, prezentovaným videokamerou. V jej hľadáčku sa premietal kvázi statický čiernobiely videozáznam autorovho portrétu z mladosti, ktorý sa zopakoval aj v tucte fotografických misiek na podlahe. V nich bol autorov portrét nielen multiplikovaný, ale aj deformovaný prostredníctvom počítačových animácií. Portréty vytlačené na priesvitnej fólii, adjustované pod sklom vo fotomiskách, ktoré boli alúziou na fotochemický proces



102. Peter Rónai *Cogito ergo Kunst*, 1994

vzniku fotografií, tak boli iba úsmevnou mystifikáciou. Obraz a identita autora boli rozkmitané a zneistené, podriadené autodeštruktívnemu zásahu jednotlivých stupňoch jeho gradácie. Súčasne pri dlhšom pozieraní do hľadáča videokamery sa na prvý pohľad statická tvár Petra Rónaia na okamih skrútila do grimasy, akoby na diváka žmurkla, aby si uvedomil hru, ktorú s ním hrá neprítomný autor. Videoinštalácia *Camera obscura* multiplikáciou autorových portrétov nadviazala na princíp seriálovosti serigrafických portrétov Andyho Warhola a posunula ho do zón, ktorých vizuálne a sémantické možnosti zaujímavo rozširujú nové technológie. Rónai v tejto práci tiež podkopáva otázky originálu a kópie, podryva autoritu autora, narážajúc na esej Rolanda Barthesa *Smrť autora*, podľa ktorej autor už nie je viac považovaný za privilegovaného tvorca a inovátora.³ Rónaiov komputerm manipulovaný postfotografický frontálny portrét sa objavil vo viacerých jeho prácach, napríklad vo videoinštalácii *Koniec sveta* (1992) alebo vo videoinštalácii *Cogito ergo Kunst* (1994), ktorá je významná tým, že v tomto prípade umelec zasadil do svojho portrétu – čiernobielej počítačovej tlačie v priestore čela – malý LCD monitor. Táto videotechnológia sa na dlhý čas stane symptomatickou črtou Rónaiových videoplastík a videoinštalácií. V diele *Cogito ergo Kunst* sa premietal na LCD monitore farebný statický videozáznam – detail autorovho zvlneného čela so samplovaným zvukom tikania hodín. Názov videoinštalácie je parafrázou výroku Reného Descarta *Cogito, ergo sum* a vyjadruje v Rónaiovej úprave videoaforizmu dve podstatné myšlienky. Po prvé, že základom umenia je idea, myslenie a mentálny proces, ktorý má reflexívny a generatívny charakter, podobne ako proces prúdenia, vibrácií, transmisíí energií, informácií a dát. A po druhé, že myslenie je spojené nielen s experimentovaním, ale aj s relativizovaním a problematizovaním, čiže s pochybovaním a skepsou. Z filozofického hľadiska Rónaiovi konvenuje stratégia ironickej skepsy nemeckého filozofa Petra Sloterdijka popri obľúbenej filozofii slabého myslenia talianskeho mysliteľa Gianni Vattima. Sloterdijk v súvislosti s analýzou civilizačného procesu, ktorý sa začal novovekým vystupňovaním hypermobilných potencií európskej kultúry, volí metódu ironickej skepsy, ktorej optikou prenáša veľké ideálne konštrukcie z duchovných dejín Európy na scénu dnešnej reality a nemilosrdne, niekedy až na hraniciach akejkoľvek duchovnej vivisekcie, rozpitváva megalomanstvo a psychopatologickosť filozofických, cirkevných a politických funkcionalizácií

³ Roland Barthes v esei *Smrť autora* (1968) píše: „Vieme, že text nie je línia slov, ktoré dávajú do obehu jediný ‚teologický‘ význam (‚posolstvo‘ Autora – Bôha), ale multidimenzionálny priestor, v ktorom sa mieša a križi množstvo písaní. (...) Jedinou mocou (apísovateľa) je mixovať písania, dávať ich do protikladov, namietat jedno (písanie) voči druhému...“ Pozri Barthes, Roland: *The Death of Author*. In: *Image – Music – Text*, Heath, Stephen (ed. and trans.). New York: Hill and Wang, 1977, s. 146. Pozri ďalej Roland Barthes: *Smrť autora*. In: *Profil*, roč. 8, 2001, č. 1 – 2, s. 8 – 13.

človeka a skutočnosti v záujme moderného mocenského myslenia.⁴ Vattimovo slabé myslenie, ktoré bolo inšpirované nihilizmom Nietzscheho a Heideggerovou filozofiou, je zasa založené na kritizovaní metafyzických systémov i autoritatívnych alebo revolučných politických systémov, pričom neskľzava späť do myslenia pravého bytia, kde by sa z marginálneho stal nový veľký subjekt histórie.⁵ Sloterdijk na margo slabej metódy hovorí, že necháva veciam možnosť, aby sa javili vo svojej viacznačnosti.⁶ Podobné ambície predstavuje Welschov variant transverzálnej rozumovej formy, typickej pre postmodernu, ktorý dovoľuje dorozumenie v situácii praktickej plurality, disenzu, otvorenosti, viacpohľadovosti a rizomatickej (ne)usporiadanosti.⁷

Nepriame alebo explicitné odkazy a narážky na spomínané názory a myšlienkové prúdy filozofie postmoderny sú zakódované v Rónaiových mnohoznačných videodielach, ktorých typickou vlastnosťou je intertextualita. Vráťme sa však k jeho videoplastikám a videoinštaláciám, v ktorých prepája individuálnu mytológiu so (seba)ironickou skepsou, pričom hlavnou zložkou týchto asambláží, vytvorených metódou bricoleura, čiže domáceho majstra vyznačujúceho sa veľkou dávkou hravosti, je morfovaný⁸ postfotografický autoportrét umelca premietaný na LCD monitore. Umelec v týchto dielach dematerializuje svoje telo a ukazuje iba svoju tvár ako ľahko čitateľný symbol identity. LCD monitory včleňuje do každodenných predmetov z domácnosti, ako napríklad do turistickej fľašky spojennej s vozíkom zo supermarketu vo videoinštalácii *autoReverse* (1997), v ktorej naráža na nakupovanie, pôvodne výlučnú doménu žien, čo dnes však už neplatí, kde sa na LCD monitore rýchlo strieda štyridsať Rónaiových portrétov od detstva po súčasnosť a naopak.

Iným príkladom práce s tematizovaním času, rozšíreným o ďalšie sémantické vrstvy je videoinštalácia nazvaná *Elastická realita* (1997), kde je umelcov autoportrét na LCD monitore včlenený do petrolejovej lampy stojacej na obrátenom rebríku z hliníka, čo predstavuje akýsi vífazaný oblúk naopak. Sebaironický skeptik Rónai na nás pozerá z tohto symbolu svetla, zatiaľ čo čas na videozázname plynie pomaly a jeho tvár sa deformuje do grimašy. Rónaiova

⁴ Pozri Horyna, Břetislav: *Filosofie posledních let před koncem filosofie. Kapitoly ze současné německé filosofie*. Praha: KLP, 1998, s. 274 – (275) – 319.

⁵ Vattimo, Gianni: *Chváta slabého myslenia*. In: *Za zrkadlom moderny. Filozofia posledného dvadsaťročia*. Gál, Egon – Marcelli, Miroslav (ed.). Bratislava: Archa, 1991, s. 156.

⁶ Odkaz v pozn. 4, s. 253.

⁷ Odkaz v pozn. 4, s. 254.

⁸ Pojem morphing sa objavil v počítačovej grafike v roku 1982, keď Tom Brigham prvýkrát prezentoval počítačom animovaný tvar. Morphing vytvára ilúziu kontinuity medzi obrazmi, pričom jeho hlavnými vlastnosťami sú nepretržitosť a premena. Širšiu pozornosť verejnosti morphing zaznamenal uvedením videa Michaela Jacksona – *Black or White* a filmu *Terminator 2*. Brigham, T.: *The Art of the Morph*. In: *Arbyte*, roč. 1, 1998, č. 4, s. 32 – 37.



103. Peter Rónai *autoReverse*, 1997

videoinštalácia pripomína fotomontáže dadaistov, napríklad dielo s názvom *Duch nášho času – Mechanická hlava* (1919) od Raoula Hausmanna –, ktorí študovali ľudskú anatómiu, zvlášť hlavu, aby sa vysmievali nacionalizmu a s ním spojenej limitovanej kapacite ľudí, ktorí takto myslia a tvoria.⁹ Rónai stále modifikuje svoje videodiela, aktualizuje najmä videopásky, čo vypovedá o jeho kreativnosti, hravosti a elastickejši. Ich aktuálnym zasadením do špecifických kontextov – kultúrneho, filozofického, politického a sociálneho – získavajú viacvýznamové dimenzie a intertextuálne odkazy. Inflácia Rónaiových sebazobrazení síce poukazuje aj na umelcov narcizmus, ale jeho autoportréty okrem toho, že implikujú sebaíroniu, spochybňujú autoritu a vyjadrujú pocity neistoty, zraniteľnosti či zlyhania.¹⁰

⁹ Waldman, Diane: *Collage, Assemblage and Found Object*. New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers, 1992, s. 104 – 113.



Špecifikom niektorých súčasných Rónaiových videoinštalácií je, že umelec prostredníctvom počítača animuje nielen svoje postfotografické autoportréty, ale manipuluje s celým svojím telom, ktoré vďaka komputrovým animáciám môže levitovať, bežať, padať a robiť rôzne artistické kúsky, ako napríklad v interaktívnej videoinštalácii s názvom *In medias res* (2003). Najskôr však túto projekciu, ukrytú v antikorovej nádobe na odpad, musí divák aktivovať nohou – otvorením vrchnáka. Sarkastická práca provokuje otázkou, či sa nekomerčný mediálny umelec a intelektuál na Slovensku za posledné roky neocitol vďaka minimálnej finančnej, spoločenskej a kultúrnej podpore v pozícii, ktorá ho reálne odsúva na úroveň nepotrebného odpadu.

Kritickosťou sa vyznačovalo aj video *Vladimír Beskid* (2005), čo bol štylizovaný vernisážový príhovor kurátora výstavy s titulom *bezOBRAZie / MEDIA S-CREAM* v Galérii Jána Koniarka v Trnave, ktorý vystupoval v populárnej roľe Big Brother. Parodoval recepciu umenia médií formou, akou ho prijíma bežné publikum, ktoré nie je vo väčšine prípadov pripravené na pochopenie jeho rozmanitých prejavov.

104. Peter Rónai *Elastická realita*, 1997



¹⁰ Odkaz v pozn. 5, s. 76 – 77; pozri ďalej Rusnáková, Katarína: *Peter Rónai: Videantológia*. Žilina: PGU, 1997.

Nedokáže sa totiž orientovať v chaose obrovskej sumy najrôznejších informácií s množstvom balastných prvkov a v záplave masovej kultúry. Súčasná vizuálna umenie vo všeobecnosti, teda nie iba umenie médií, sa tak ocitlo nielen na okraji záujmu verejnosti, ale ignoruje ho aj verejnoprávna televízia, nehovoriac o súkromných televíziách, kde dominuje nekonečná bezuzdná zábava.

V roku 2003 sa Rónai v modifikovanom videoobjekte *autoReverse* (2003) opäť vracia k svojmu frontálnemu portrétu vo forme počítačovej tlačne. Tentoraz ho vytvorí vo veľkom formáte a namiesto očí vsadí LCD monitory, kde sa na videu prelínajú jeho dobre známe osobné fotografie od detstva po súčasnosť, ktoré sa prvýkrát objavili vo videoinštalácii *autoReverse* (1997). Pri inovovanom spracovaní tohto videa Rónai použil softvér *Elastic reality*, ktorý mu poskytol väčšie kreatívne možnosti pri práci na počítačových animáciách autoportrétov. Hoci tento plochý videoobjekt na prvý pohľad môže pripomínať dvojrozmerný obraz, ide o hybridný objekt, v skratke demonštrujúci dve základné línie: po prvé vývin technických obrazov od fotografie cez video po počítačové animácie a po druhé stručné curriculum vitae Petra Rónaia, prezentované v rýchlom slede postfotografických autoportrétov. Ich umiestnením namiesto očí upozorňuje na význam vizuality v súčasnom umení a oči tu zároveň vystupujú v role akéhosi interfejsu človeka medzi vnútorným a vonkajším svetom.

Niektoré videoinštalácie umelec variuje tým spôsobom, že na LCD monitore sa namiesto videa jeho autoportrétu premietaného v slučke projektuje tvár diváka v priamom prenose, nasnímaná priemyselnou videokamerou, čo je známy princíp videa uzavretého okruhu, považovaného za predstupeň interaktivity (*AIDS*, 1995, *Slovenská virtuálna realita*, 1995, *In medias res*, 1998). Na rozdiel od videoinštalácií, kde je portrét fyzicky neprítomného umelca permanentne prítomný na videozázname, elektronický obraz diváka je efemérny, trvá iba dočasne, čo je viazané na jeho fyzickú prítomnosť. V tomto prípade diváci rôzneho pohlavia, rodu, rasy, národnosti či triedy dostávajú šancu pozerat sa v rámci uzavretého okruhu na umelecké dielo a súčasne byť videní v zrkadle monitora. Rónai tento princíp využil aj vo veľkopoštoj videoprojekcii *FRAGMENT Benátsky projekt* (1997), situovanej do prázdnej, pätnásť metrov dlhej výstavnej miestnosti. Okrem toho, že odkazovala na špecifiká mediálneho zobrazovania, narážala tiež na aktuálny problém inštitucionálnej kontroly a dozoru (priestor bol nonstop monitorovaný dvoma priemyselnými videokamerami). Obraz diváka sa projektoval pri vstupe do miestnosti najskôr na čiernobiely monitor malého televízora a potom na zadnú stenu výstavného priestoru vo veľkopoštoj projekcii s rozmermi 3 x 4 metre. Jeho imateriálny obraz, ktorého veľkosť sa menila v závislosti od pohybu diváka približujúceho sa k stene s videoprojekciou, nadobúdala podobu od celku figúry cez americký záber až po detail tváre. Rozhodujúcou vlastnosťou videoprojekcie bolo, že sa ustavične menila podľa



105. Peter Rónai *FRAGMENT Benátsky projekt*, 1997



106. Peter Rónai *New Slovak Dream*, 1994 – 1997

povahy návštevníkov, ktorí vstúpili do miestnosti: mohli ňou buď iba prejsť a pozrieť sa na seba ako do zrkadla, alebo sa mohli uvoľniť a performovať v jej priestore.

Rónai vytvoril celý rad recyklovaných videodiel s názvom *Slovenská virtuálna realita*. Tento pojem chápe ako konceptuálnu propozíciu, ktorá má v mysli diváka generovať rozmanité asociácie, dané sémantickým kontextom diela. Prívlastok „slovenská“ sa však v rôznych variantoch týchto videoinštalácií často definuje ako antinomické špecifikum, ako chudobný, low-tech variant virtuálnej reality. Zvláštne miesto v Rónaiovej videotvorbe má aj videoprojekcia *New Slovak Dream* (1994 – 1997), ktorej gros tvorí statický videoobraz, citujúci Warholov šesť hodín trvajúci undergroundový film s názvom *Spánok* z roku 1963. Rónai ho získal tak, že naskenoval reprodukciu tohto Warholovho kultového filmu z odbornej publikácie, digitalizoval ju a pretransformoval do podoby imateriálneho videoobrazu. Využil pri tom princíp aproprácie, ktorý je súčasťou stratégie postprodukcie. Rónai však zároveň s invenciou jemu vlastnou sémanticky rekontextualizoval Warholov film a aplikoval ho na slovenské reálie, pričom si neodpustil ironizovanie niektorých charakteristických črt a javov súvekej sociokultúrnej a politickej situácie, akými sú pasivita, pohodlnosť, stereotypy myslenia a rigidita. Modifikáciou veľkoplošnej videoprojekcie *New Slovak Dream* je aj minimalistický variant tohto diela pre televízny monitor, kde sa Warholov film prezentuje v Rónaiovej verzii ako statický obraz, ktorý sa pohybuje ako filmové políčko v dlhších časových intervaloch po vertikálnej osi, čím pripomína skôr princíp čítania strán v počítači než tok pohyblivých filmových obrazov.

Princíp aproprácie – privlastnenia si ľubovľnej dĺžky filmu, obyčajne mainstreamového, známy ako found footage (nájdenná metráž),¹¹ čo je v kontexte filmu obdoba readymadu –, Rónai uplatnil vo veľkoryso koncipovanom videodiele s názvom *Copy to – ergo Kunst* (2005). Tento štyridsaťšesť minút trvajúci videofilm premietaný na plátno je mixážou zostavenou z vyše dvadsiatich kultových hraných filmov 20. storočia. Nájdeme medzi nimi fragmenty takých filmov ako *Zväčšenina*, *Easy Rider*, *Prelet na kukučkiným hniezdom*, *Diktátor*, *Jesus Christ Superstar*, *Amarcord*, *Psycho*, *Siedma pečať*, *Nieko to rád horúce*, *Rain Man*, *Narodený 4. júla* a iné, ktoré sú zoradené bez ohľadu na chronológiu filmov a lineárnosť historických udalostí. Objavujú sa v nich existenciálne, dobovo podmienené, aktuálne i takpovediac večné témy, ktoré vždy zaujímali ľudí a provokovali ich k reflexiám a filozofickým úvahám. Patria k nim osamelosť súčasného človeka vo svete, duševná prázdnota, absencia komunikácie a medziľudských vzťahov, túžba po láske a osobnom naplnení, kladenie základných otázok súvisiacich s vierou a hľadaním Boha, úvahy o zmysle

107. – 110. Peter Rónai *Copy to – ergo Kunst*, 2005



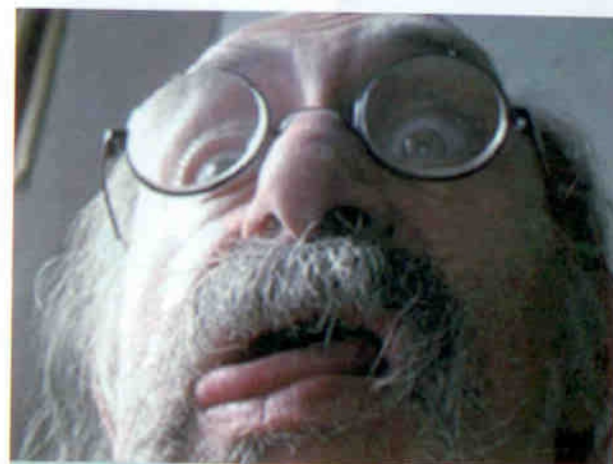
¹¹ Pozri recenziu Martina Kaňucha knihy William C. Weesa – *Recycled Images. Art and Politics of Found Footage Films*, Anthology Film Archives. New York, 1993, 117 strán. Kaňuch, Martin: Nové spojenia použitých obrazov. In: *Kino – Ikon*, roč. 9, 2005, č. 1, s. 274 – 280.

ľudského života a smrti, problémy týkajúce sa násillia, moci a rôznych manipulácií, s čím súvisia psychické poruchy, vojnové traumy, zločin a trest, ťbcity previnenia, ako aj nekonečná túžba človeka po slobode a podobne. V pestrej žánrovej zmesi sú zastúpené drámy, grotesky, komédie, horor, triler, vojnové i romantické filmy, ako aj súčasné a historické filmy, ktoré autor oddelil zatmievavkou. Parafrazou názvu tejto videoprojekcie sa vracia k svojej staršej videoinštalácii *Cogito ergo Kunst* a prostredníctvom stratégie postprodukcie poukazuje na to, že princíp kopírovania filmov ako potenciálneho materiálu na tvorbu nových mediálnych diel nekomerčného charakteru je v umeleckom kontexte legitímnou tvorivou autorskou praktikou. Jedným z významných mediálnych umelcov, uplatňujúcich túto tvorivú metódu už niekoľko rokov, je napríklad Douglas Gordon, známy svojím kultovým videofilmom *24-hodinové Psycho* (1993).

Found footage, tentoraz prívlastnený z relácie verejnoprávnej slovenskej televízie nazvanej *Živíó*, umelec použil vo svojom videu *Jubilant* (2003), v ktorom tento formát podrobil sarkastickej persifláži. Jubilujúci autor, päťdesiatnik Peter Rónai, nielenže manipuluje s televíznym záznamom relácie – groteskne moduluje a sampluje hlasy moderátorov, prerušuje ich verbálny prejav venovaný pozdravom jubilantom alebo ho vtipne fázuje, ale dokonca sám sa ako votrelec vpašuje do tohto programu. Umelec divákovi spôsobí značné prekvapenie, keď nečakane vmontuje medzi pasáže mainstreamovej piesne, klasickej hudby a recitácie moderátorov svoje morfované autoportréty od civilných až po absurdné – surrealisticky pôsobiace mužské a ženské varianty svojej počítačom deformovanej tváre. Niet pochýb o tom, že Rónai tento gýčovú televízny program okorenil vizuálne aj zvukovo svojím sarkastickým humorom, pričom na druhej strane tým, že sa doňho vmontoval ako reálny jubilant, vychutnal si s radosťou namiesto pocitu povestných Warholových pätnásť minút slávy svojskú televíznu frašku.

Sociológ Zygmunt Bauman tvrdí, že spytovanie sa na identitu vyrastá z pocitu rozkolísanosti existencie, jej „manipulovateľnosti“, z pocitu „neurčitosti“ a nedefinitivnosti všetkých foriem, ktoré prijala. Identita je niečím, čo sa konštruuje a čo je možné (aspoň v princípe) konštruovať rôznymi spôsobmi. Postmoderna preferuje absenciu presne vymedzenej identity; čím neurčitejšie je identita definovaná, tým lepšie pre toho, kto je jej nositeľom. Jej následné vtefovania sa premieňajú rovnako rýchlo ako obrázky v kaleidoskopickom ďalekohľade. Preto je identita ľudského subjektu premenlivá, hybridná, rozkmitaná a rozptýlená.¹²

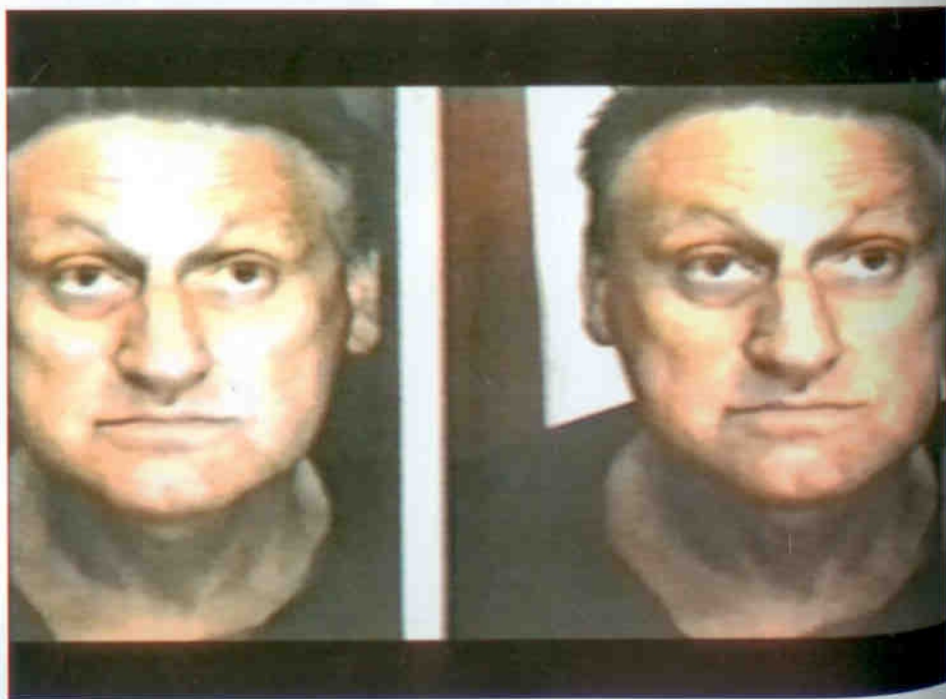
Tieto slová možno vzťahovať tak na Petra Rónaia, ako aj na Stana Filka (1937), ktorý sa po návrate zo Spojených štátov amerických na Slovensko na začiatku



¹² Bauman, Zygmunt: *Úvahy o postmodernej dobe*, Praha: Slon, 1995, s. 27, 35.

90. rokov 20. storočia zaoberal sebaraflexívnymi výskumami svojej identity vo videách alebo videoinštaláciách. Hlavným motívom týchto počítačom animovaných videí bol Filkov autoportrét, ktorý podrobil prostredníctvom morphingu tým najrozmanitejším, v zásade však dosť krutým premenám, manipuláciám a deformáciám vo forme sebaironicko-sarkastických vizuálnych klonov svojej hlavy. Vo videu nazvanom *Blíženec – Gemini – Zwillinge* (1994) sa proces mnohonásobných transformácií a konštrukcií Filkovej identity začína nájazdmi jeho dvojportrétu, ktorý sa vynára a približuje z čiernej plochy pozadia súbežne s pípavým, samplovaným zvukom. Na monitore televízora sa v rozmanitých kombináciách rýchlo za sebou striedajú multiplikované klony Filkovho autoportrétu alebo centrálny autoportrét umelca pohlcuje do seba – ako obraz v obraze – niekoľko menších autoportrétov. Po tom, čo ich deformácie dosiahnu groteskné až absurdné podoby, akoby cez umelcovu tvár prehmrel hurikán, video ukončí Filkov civilný autoportrét vo farebnom ráme s jeho erbovými farbami siedmich čakier – červenou, oranžovou, žltou, zelenou, modrou, čiernou a bielou, ktoré sú nositeľmi energií.

114. Stano Filko *Blíženec – Gemini – Zwillinge*, 1994



115. Stano Filko *Altruista*, 1995

Väčšou surovosťou či rudimentárnosťou výrazu pôsobí krátke, jedenapôlminútové video nazvané *Altruista* (1995), ktorého pointou je rovnako sebaironický, subjektívne morfovaný Filkov autoportrét, sprevádzaný samplovaným počítačovým zvukom. Pozadie jeho hlavy – umelec otvára ústa a vyplazuje jazyk, zatvára oči a zmrštuje sa do rôzne deformovaných podôb –, tvorí bielo-modro-červená trikolóra. Ikonické deformácie autoportrétu strieda sekvencia 3D štruktúry, vytvorenej z písmen Filkovho priezviska vo farbách čakier v transkripcii PHYLKO, ktorá sa na záver roztriešti ako Big-Bang, čo sa opakuje v slučke. Podobne ako autor vytvára vizuálno-obrazové klony svojich autoportrétov, klonuje aj svoje meno v rôznych verziách jeho transkripcie. To sa stáva súčasťou individuálnej identity a osobného príbehu nomádskeho umelca s euro-americkou životnou skúsenosťou.

Ďalším významným predstaviteľom prvej generácie videoumelcov je Peter Meluzin (1947), ktorého tvorba, založená na silnej konceptuálnej báze, je spojená s performanciou, nezávislým experimentálnym filmom, ako aj s umením objektov a inštalácií. Od roku 1993 sa umelec orientuje prevažne na videoinštalácie, pričom využíva umelecké praktiky generované počítačom – komputerové animácie, strih a postprodukčné práce. Meluzin venuje svoju pozornosť predovšetkým takým témam, ako je telo, telesnosť, sexualita a reflexia rodových otázok, s čím zároveň súvisí kritika konzumizmu a masovej kultúry, hlavne telekonzumu. V tomto kontexte sa zoberá tiež vzťahom vysokej a nízkej kultúry, rovnako ho zaujímajú otázky klonovania¹³, presahujúce sféru biogenetiky, ktoré smerujú k širším sociokultúrnym aspektom, a nevyhýba sa ani téme smrti. Pre Meluzinov autorský prístup je príznačné, že vo svojich dielach obvykle spája sociologické sondovanie charakteristických problémových miest a sociálnych javov súčasného života s iróniou alebo sarkazmom pohľadu. Meluzin je príkladom umelca, o ktorého tvorbe možno povedať to, čo na adresu umelcov s príbuznou tvorivou agendou povedal Peter Lunenfeld. Vyslovil sa, že napriek tomu, že sa mnohí z nich kriticky a s iróniou pozerajú na efekty a sofistikované praktiky používané v reklamnom priemysle a šoubiznise, neznamená to, že tieto komerčné formy nie sú relevantné alebo spoluurčujúce v ich umení.¹⁴ Čo inak povedané vyjadruje, že títo umelci si na persifláž a kritiku fenoménov reklamy a marketingových stratégií s rovnakou rafinovanosťou požíciavajú ich vlastný vizuálny jazyk a špecifické postupy.

Na problémy s mužskou sexualitou a potenciou Meluzin ironicky naráža v počítačovej videoinštalácii s názvom *Impo(r)tant* (1993). Naznačil v nej v skratke nemocničný interiér s bielymi paravánmi a šiestimi plynovými radiátormi, ktoré vytvárali kóje s teplým vzduchom s ťažiskovým objektom – prázdny nemocničný vozík pre ležiacich pacientov. Nad ním bol na stene umiestnený počítač s monitorom, kde bežal nonstop obrazovo-textový program, v ktorom umelec ironizuje citlivé mužské záležitosti, ako sú otázky zlyhania potencie, čoho príčinou sú obvykle komplexnejšie psychosomatické problémy. Na monitore pred zrakmi divákov defilujú portréty slávnych osobností – nájdeme medzi nimi umelcov a vedcov, ako sú Shakespeare, Tolstoj, Puškin, Einstein, Picasso, Gagarin alebo Warhol, kde sa okrem sexi symbolu Marilyn Monroeovej objaví aj portrét Petra Meluzina ako „wanted“, čiže hľadaného muža. Prezentácia týchto portrétov, ktoré autor vizualizuje s efektmi pixelácie počítačového obrazu, je vtipne prerušovaná – podobne ako televízny program – reklamou na plienky pre dospelých a inzerátom propagujúcim implantáty proti impotencii. Meluzin v tejto videoinštalácii používa falický sarkastický humor, ktorý je zbavený moralizovania, kde celkovú tragikomickú atmosféru diela umelec podčiarkuje aj sebaironickým zapojením vlastného autoportrétu do „galérie pánskych celebrit“.



116. – 117. Peter Meluzin *Impo(r)tant*, 1993

¹³ Pozri Matuščík, Radislav: Peter Meluzin. Videoinštalácia Clone Line. In: *Rezonancie '98*. Bartošová, Zuzana (ed.). Bratislava: Kultúrne zariadenia Petržalky pre Slovenskú sekciu AICA, 1998, s. 70 – 73. Tematike klonovania boli venované dve Meluzinove autorské výstavy: *Ku-klux-klon* v Štátnej galérii v Banskej Bystrici v roku 1997 (kurátorka Alena Vrbanová) a individuálna prezentácia nazvaná *Jednoruký Rafael* vo Vermesovej vile v Dunajskej Strede (kurátorka Zora Rusinová) v roku 1998.

¹⁴ Lunenfeld, Peter: *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media and Culture*. Cambridge, Massachusetts – London: The MIT Press, 2000, nepag.

Pendantom tejto práce je inštalácia tematizujúca ženský variant psychosomatických porúch s viacznačným ironickým názvom *Trump Tower (Classical Migraine)* z roku 1997, v ktorej autor namieril svoj pohľad na jednu z mondénnych žien, zvyknutých na trvalý obdiv mužov. Dominantou inštalácie je obraz Ivany Trumpovej – torzo bez hlavy v elegantných šatách, stojace v luxusnom interiéri – premietaný formou veľkoplošnej diaprojekcie, ktorý autor konfrontuje s nasvietenými tomografickými snímkami mozgu s diagnózou migrény, uloženými v okrúhlych škatuliach na klobúky, ktoré sú rozmiestnené na podlahe. Meluzin naráža na odvrátenú stranu zdanlivo bezstarostného života žien z vysokej spoločnosti, ktoré trpia rôznymi frustráciami a traumatickými stavmi spojenými s migrénami. Príčinou psychických porúch u týchto žien je neraz nezvládnutie najbežnejších životných situácií alebo neschopnosť vyrovnat sa so svojim vekom a procesom starnutia.

Svoj sarkazmus Meluzin nezaprel ani v inštalácii kombinujúcej jazyk videoumenia s počítačovými animáciami, nazvanej *Clone Line* (1998), v ktorej podrobuje kritickej reflexii rodové stereotypy dvoch protichodných spoločensko-politických a ekonomických režimov: komunizmu a kapitalizmu. Komunizmus symbolizuje socialisticko-realistické kliše: fotografia súsošia *Robotníka a kolchozníčky* (1936) sovietskej sochárky Viery Muchinovej, ktorá zobrazuje ženu s kosákom a muža s kladivom v ruke so žiariacou hviezdou v pozadí. Desiat počítačov na podlahe premieľa identický obraz z CD-ROM-u, ktorý vzápätí strieda záber dvojice Barbie a Kena, čo sú výrečné symboly konzumného kapitalizmu. Za zvukov poslednej vety Beethovenovej 6. symfónie (Pastorálnej)¹⁵ sa tieto umelé bytosti otáčajú a simulujú tanec v podobnom patetickom postoji ako súsošie Muchinovej, pričom kamera sleduje nahlúply výraz ich tvári a všíma si sexuálne detaily ich tel. V závere sa na monitoroch počítačov ešte raz objaví súsošie Muchinovej, kde – obrazne povedané – ideológia strieda imidžológiu, čo sa opakuje v slučke. Je viac než zjavné, že hračky reprezentované postavami Barbie a Kena nie sú vôbec nevinné a že tieto emblémy masovej kultúry rafinovane formujú a ovládajú myslenie detí už v ranom detstve v duchu zaužívaných rodových stereotypov a sexuálnych rolí.¹⁶ Keďže *Clone Line* je sémanticky mnohoznačné dielo, vyznačujúce sa intertextuálnou štruktúrou, autor v ňom problém klonovania tematizuje nielen v zmysle biogenetiky – nepohlavného rozmnožovania ľudí s potenciálom vytvorenia veľkého počtu identických jedincov, ale klonovanie chápe tiež metaforicky. V tomto zmysle poukazuje na sociokultúrne vyklonovaného človeka, na ktorého unifikovanom vzhľade, spôsoboch myslenia a vzorcach správania sa podpisujú každodenné manipulácie masmédií, najmä televízie, reklamy a módného priemyslu.



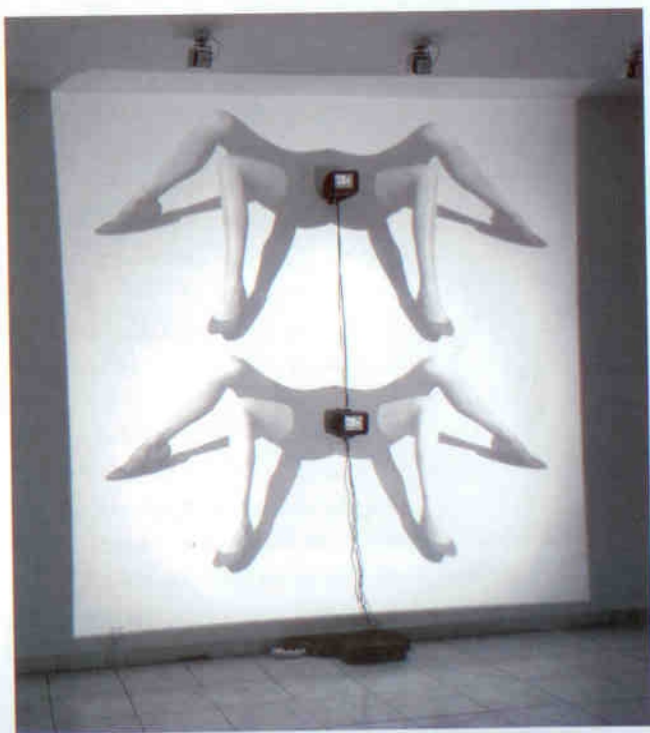
118. Peter Meluzin *Clone Line*, 1998

¹⁵ Odkaz v pozri. 14, s. 70.

¹⁶ Odkaz v pozri. 3, podkapitola 10, Rusnáková, Katarína, s. 74 – 75.

Podobne ambivalentnou, aj keď po naratívnej stránke o niečo jednoduchšou videoinštaláciou je *Hello Dolly* (1998), v ktorej Meluzin s príznačným sarkazmom prezentuje problém klonovania ľudí na zdvojenej čiernobielej diaprojekcii replikovaných ženských nôh, rozhodných v sexi polohe. Evokujú akési „tarantule“, do epicentra ktorých autor integroval malé televízne monitory. Na nich bežia v nekonečnej slučke satelitné programy nakrútené na videopáske, ktoré sú nervózne prerušované prepínaním diaľkového ovládača. Meluzin zosmiešňuje telekonzum alebo skôr bulímiu televíznych divákov, ktorí bez premysleného výberu konzumujú všetko, čo ponúkajú rôzne televízie. Poukazuje na to, ako sa televízny voyeurizmus stáva slasťou podporujúcou fyzickú pasivitu ľudí, a naráža na zvodné uviaznutie v „umelých svetoch“. Je mediálnou obdobou biotechnologických klonov, zasahujúcou – na rozdiel od nich – mentálne priestory ľudí. Metaforický názov *Hello Dolly*, narážajúci tak na klonovanú ovcu Dolly, ako aj na zábavný priemysel s odkazom na rovnomenný americký filmový muzikál, korešponduje s viacznačným obsahom diela so zrejmyými antropologickými, sociologickými a sociálnymi konotáciami.

119. Peter Meluzin *Hello Dolly*, 1998



Meluzin rozvinul tému klonovania do rozsiahleho cyklu diel so sémantickými presahmi do ďalších kontextov, v ktorých postihuje okrem lajtmotívu klonovania nielen sociokultúrne, politické a religiózne aspekty (napr. *Ku-klux-klon*, 1997, *ViDeum*, *lc(l)ona*, obe 1998), ale interpretuje tento problém aj z medicínskej stránky. V rámci tohto motivického okruhu umelec na jednej strane vizualizuje proces reálneho biologického klonovania v podobe privlastneného záberu z televízie, nasnímaného na video, ktorý prezentuje v laboratórne pôsobiacej videoinštalácii *Real Virtuality* (1998), alebo na druhej strane so sarkastickým humorom poukazuje na možné dôsledky klonovania. Jeden z nich stelesňuje napríklad malé dieťa – mutant s geneticky upravenou tvárou, ktoré na nás žmurká tromi očami z minitelevízora položeného v plienke na nosiči kolobežky (*Baby(c)lon*, 1999).

Fenomén voyeurizmu, príznačný pre vizuálnu kultúru a masmédiami saturovaný svet, kde mizne hranica medzi súkromným a verejným, posúva Meluzin do patologickej polohy sexuálnej úchyľky, prejavujúcej sa špehovaním ženskej intimity vo videoinštalácii s názvom *Golda (Zimmerfrau)*. Umelec ju realizoval ako site-specific dielo v roku 2000 na výstave *Reality/Real (E)state* v kúpeľni jedného z prenajatých bytov na Františkánskom námestí 3 v Bratislave.¹⁷ Zrekonštruoval v nej príbeh založený na mužskom voyeurizme – dobovú legendu o bratislavskom zlatníkovi a *Zimmerfrau*, ktorú tento muž zvykol tajne sledovať pri večernej toalete – a posunul ho s ironickou dištanciou do úsmevnej roviny. Centrálnu úlohu v ňom zohrávajú dvere perforované siedmimi „priezormi“, cez ktoré sa divák musel pozrieť, aby zistil, čo sa deje za nimi. Jeho zvedavosť ešte znásobovali erotické zvuky, ozývajúce sa z kúpeľne. Na jeho prekvapenie, tieto zvuky nekorešpondovali s tým, čo zhladal – farebné endoskopie rôznych telesných orgánov, ako sú mozog, oko, hlasivky, srdce, žalúdok, maternica či spermie, na monitoroch umiestnených za každým „priezorom“.¹⁸ Endoskopické záznamy ako prieniky do najintímnejších častí ľudského tela, ktoré autorovi sprostredkujúajú nové technológie používané v medicíne, môžeme síce tiež považovať za akúsi metaforu voyeurizmu, majú však úplne iný, terapeutický účel. Problematika identity a tela je prifažlivou ikonostérou aj pre mnohých ďalších autorov, ktorých inšpiruje k tvorbe sebareflexívnych videodiel. Richard Fajnor (1965) vytvoril na túto tému nielen rad videoperformancií, ale rovnako sa k nej vyjadruje aj prostredníctvom videoinštalácií. Jeho práce autobiografického charakteru sa vyznačujú syntézou senzibility a analytického myslenia, nechýba

¹⁷ Výstavu usporiadalo Sorosovo centrum súčasného umenia v Bratislave v koncepcii troch slovenských a dvoch českých kurátorov: Jany Oravcovovej, Márie Oriškovej, Vladimíra Beskida, Martiny Pachmanovej, Karla Císafa.

¹⁸ Oravcová, Jana: Slovenská real(it)ná situácia. In: *Reality / Real(E)state*. Bratislava: Nadácia – centrum súčasného umenia, 2001, s. 13.



120. – 121. Peter Meluzin *Golda (Zimmerfrau)*, 2000



im humorný nadhľad a obsahujú primeranú dávku irónie, ktorá je skôr láskavá než štiplavá.

V roku 1997 vytvoril dve videoinštalácie¹⁹, v ktorých vtipne spojil svoje vlastné telo nakrútené na video s témou domesticity, ktorú symbolizujú dôverné nábytkové predmety, ako stôl a stolička, čo sú archetypy ľudských vzťahov a komunikácie, rodiny a domova. Zvláštnosťou týchto videoinštalácií boli dve črty: po prvé, že televízne monitory boli vsadené do atypických miest nábytkových objektov – namiesto sedacej časti stoličky a pod dosku stola, odkiaľ vyžarovalo modré svetlo monitora, a po druhé, že išlo o videá neklasických zobrazení fragmentov tela, akýchsi vizuálnych rébusov, vyžadujúcich si od vnímateľov dlhší čas na ich dešifrovanie. V prípade videoinštalácie s názvom *Dyspeptický syndróm* (1997) išlo o štvorminútový záznam röntgenovania Fajnorovho žalúdka, čiže o zobrazenie dematerializovaného tela, vizuálne zredukovaného na medicínsku snímku sondovania útrov. Druhé video ukazovalo fragmenty tela vo forme abstraktných vizuálnych štruktúr, ktoré sa vzájomne prekrývali a vytvárali rôznorodé obrazce, evokujúce akési vizuálne idiomy telesných architektúr.

Na osobný príbeh Fajnorovho života, prelínajúci sa s jeho umeleckým životopisom, odkazovala v sebaironicky posunutej výpovedi videoinštalácia s názvom *Sentimentálna bibliografia* (2001) v Löfflerovom múzeu v Košiciach.²⁰ Hlavnými zložkami videoinštalácie boli tri objekty: oblek performeru, predstavujúci nielen dôležitý atribút výtvarníka, ktorého jednou z relevantných sfér umeleckej tvorby je performancia, čo bola zároveň aj akási náhrada za neprítomného autora, ďalej odpadová nádoba s vytrhnutými stránkami zo *Slovníka svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*, ktoré plávali na vode, a napokon stojan na noty s roztvoreným *Slovníkom*, na ktorého stránky sa z rázporka obleku premietal na video prepísaný 8 mm amatérsky ročinný film z Fajnorovho raného detstva. Urhelec tým zrejme narážal na nedostatočné zastúpenie jeho prác v uvedenej publikácii alebo, naopak, chcel upozorniť na nebezpečný faktor konzervovania a petrifikovania súčasného umenia v knihách o vizuálnom umení, čo sa však paradoxne vzťahuje aj na fenomén vystavovania diel umelcov v múzeách umenia, čomu sa Fajnor nevyhýba.

Pri pohľade na Fajnorovu videoinštaláciu s názvom *Slovenská virtuálna identita* (2003) napadne zainteresovanému divákovi v prvom momente blízka sémantická súvislosť s videoprácami Petra Rónaia – inak tiež pedagóga a neskôr kolegu

¹⁹ Boli prezentované pod názvom *Ante Portas* v Synagóge Galérie Jána Koniarka v Trnave v roku 1997, kam autora pozval ako hosťa Peter Rónai, ktorý tu mal v hlavnom priestore výstavu, nazvanú *After After Ego* (kurátorská koncepcia výstavy Jana Geržová). Pozri Geržová, Jana: *After After Ego*. In: *Ateliér*, 1998, č. 3, s. 8.

²⁰ Videoinštalácia *Sentimentálna bibliografia* bola prezentovaná v rámci Fajnorovej individuálnej výstavy *Okrajové umenie* v roku 2001 (kurátorská koncepcia Vladimír Beskid).

Richarda Fajnora –, ktorý dlhodobo označuje erbovým názvom *Slovenská virtuálna realita* mnohé zo svojich videodiel. Jedným z kľúčových znakov Rónalových videí je takisto používanie LCD monitora, vteleného do každodenných predmetov upravených na spôsob bricolage, čiže akéhosi hobby výrobku z produkcie domáceho majstra. Príbuzné znaky má aj Fajnorova videoinštalácia, využívajúca princíp recyklácie a citácie s individuálnymi posunmi. Jej fažiskom je objekt domácky vyrobeného videoprojektora s kamuflovaným vzhľadom diaprojektora ako symbolu archeológie médií, v korpuse ktorého je integrovaný LCD monitor. Ten premieta opakujúce sa animované a vo výskoku zastavené figúry folklórnych tancov umelca oblečeného v slovenskom ľudovom kroji. Napriek tomu, že strih týchto tanečných etúd im dodáva ironicko-groteskné konotácie spolu s možnými kritickými narážkami na evergreeny ľudového umenia,

122. Richard Fajnor *Sentimentálna bibliografia*, 2001



123. Richard Fajnor a Marek Kvetan *Mr. Bra*, 2005

ktorého nadužívanie pri rôznych spoločenských príležitostiach sa blíži skôr k jeho profanizácii, Fajnor si ako bývalý tanečník folklórneho súboru zachováva k slovenskému folklóru skôr pozitívny vzťah.²¹

Okrem individuálnych projektov Fajnor príležitostne pracuje aj vo dvojici s mladým mediálnym výtvarníkom Markom Kvetanom (1976). V roku 2005 vytvorili pre výstavu *Fremdkörper* v trnavskej Synagóge spoločnú interaktívnu inštaláciu s označením *Mr. Bra* (2005), ktorá voľne nadväzuje na ich rovnomenný spoločný projekt, prezentovaný na výstave *Reality / Real (E)state* v Bratislave v roku 2000.²² Trnavská realizácia je príkladom veľkoryso chápaného multimediálneho prostredia typu work in progress s atribútmi recyklácie, ktorého viacvrstvovo štruktúrovaný priestor je syntézou bytu (obsahuje aj bratislavskú „bytovú videoinštaláciu“,

²¹ Videoinštalácia bola prezentovaná na výstave *Permanentný romantizmus* v Galérii mesta Bratislavy, v Pálffyho paláci v roku 2003 (kurátor Richard Gregor).

²² Odkaz v pozn. 18, s. 13.

vrátane videorchívu), ateliéru a ofisu. Obaja autori priniesli do tohto prechodného umeleckého štúdia veci zo svojich ateliérov a prichádzali sem v priebehu výstavy individuálne pracovať, pričom si vzájomne nechávali odkazy, na ktoré reagovali, a trikrát sa v tomto prostredí stretli aj osobne. Mr. Bra reprezentuje akúsi virtuálnu hybridnú tvorivú osobnosť, ktorá zastupuje identity týchto dvoch autorov. Je tiež výrazom marketingových stratégií v umení s ambíciou umelcov sprostredkovať svoj projekt širšej verejnosti. Z tohto dôvodu si kúpili aj doménu na internete – www.Mr.Bra.Org –, kde chcú pokračovať vo svojom spoločnom koncepte vo forme onlinového projektu.

Výskumami identity sa Marek Kvetan zaoberal v rámci autorskej výstavy *Reprospektíva* v Umeleckej besede Slovenska v Bratislave v roku 1998, kde reflektoval svoju tvár, jeden z dôležitých znakov identity, formou rôzne variovanych, viacnásobných videoobrazov a videoprojekcií. Iným príspevkom k tomuto problému, rozširujúcim interpretačné možnosti identity o spoluúčasť anonymných vnímateľov, bola Kvetanova interaktívna videoinštalácia s názvom *Obraz obrazu* (1998). Výtvarník ponúkol divákovi v bratislavskej Galérii Medium priamy prenos ich obrazu, sprostredkovaný priemyselnou kamerou. Pohyb divákov v galérii sa premietal na televízny monitor, kde zároveň bežal predprogramovaný statický záznam autora, stojaceho v identickom priestore galérie. Spolu s efemérnymi obrazmi divákov sa prekrývaním dvoch vrstiev videoobrazov vytváral sendvičový efekt elektronického obrazu. Pociť z dozerania kontrolným kamerovým systémom, obvyklým v galériách a verejných inštitúciách, zmierňovala na jednej strane autorova prítomnosť na videoobrazu, hoci na druhej strane návštevníkov zneisťoval statický faktografický videozáznam prázdneho priestoru galérie, ktorý bežal na vedľajšom monitore. V tejto videoinštalácii založenej na interaktivite išlo o vizualizáciu prítomných, instantných mediálnych obrazov, kde faktor času a videotechnológia hrajú jednu z hlavných úloh.

Interaktívna bola aj ďalšia Kvetanova videoinštalácia, ktorá čakala na diváka nielen ako prekvapenie, ale aj ako pasca. Stal sa totiž nechtiac vrahom v kultovom filmovom trileri *Psycho*, ktorého fragment – kľúčovú scénu sprchovania mladej ženy – si výtvarník privlastnil ako found footage vo svojej videoinštalácii s názvom *Psychop* (2000), prezentovanej na výstave *Reality / Real (E)state*. Divákova tvár (vo všetkých rodoch), ktorú nasnímala webová kamera v momente, keď sa priblížil k videoprojekcii, sa vzápätí objavila na ružici sprchy v kúpeľni, kde má podľa filmového príbehu o malú chvíľu dôjsť k vražde. Kvetan ponúkol jednu z možných verzí transpozície found footage tohto Hitchcockovho trileru vo forme interaktívnej videoinštalácie, ktorej charakteristickou črtou, na rozdiel od Gordonovho videofilmu nazvaného *24-hodinové Psycho* s extrémne natiahnutým časom, je Kvetanov jediný statický záber spomínanej scény z tohto filmu.



124. Marek Kvetan *Psychop*, 2000

Okrem tematizovania problémov sústredených na mužskú identitu, telo, telesnosť a sexualitu, ktoré umelci interpretujú vo videoinštaláciách prostredníctvom autoportrétov alebo fragmentárnych vizuálnych obrazov či metafor tela, čo zodpovedá neokonceptuálnym stratégiám – zvyčajne sú založené na sebareflexívnych, aforistických alebo ironických výpovediach –, na konci 90. rokov sa objavuje aj zobrazenie mužského tela v podobe aktu. Anton Čierny vo videoinštalácii s názvom *Kúpeľ* (1999), ktorej hlavným protagonistom je on sám, reprezentuje muža, ktorého by sme sotva zaradili do kategórie hrdinov. Práve naopak, je alternovaný postavou anti-hrdinu, vykonávajúceho s existenciálnou vážnosťou obradnú očistu svojho nahého tela. Jeho posadnutosť zmyť zo seba hriechy sveta sa mení na krvavý kúpeľ v sugestívnej inštalácii, kde je videoobraz projektovaný na stenu kombinovaný s reálne cirkulujúcou červenou tekutinou.²³

²³ Pozri Geržová, Jana: Art and the Question of Gender in Slovak Art. In: *n.paradoxa*, Volume 8, 2001.

V istom zmysle môžeme túto Čierneho videoinštaláciu čítať ako pendant videoinštalácie Jany Želibskej s názvom *Jej pohľad na neho* (1996) vo verzii interpretácie autora – muža, artikulujúceho tému kúpeľa ako rituálneho aktu. Na rozdiel od Želibskej vizuálnej interpretácie sprchujúceho sa muža, Čierny túto intímnu scénu koncipoval bez akejkoľvek ironie či sebaíronie a posunul jej naráciu do významovej roviny s vážnym referenčným rámcom.

12 / Čas, pamäť a smrť

Čas nie je len konštitutívnym prvkom umenia videa a vo všeobecnosti kľúčovým fenoménom umenia médií, pretože podmienkou fungovania týchto diel je na čase založená aparatúra, ale otázky času, časovosti a rovnako problematika spojená s pamäťou, a to buď individuálnou, alebo kolektívnou (verejnou) pamäťou, ako aj s interpretáciou smrti, patria nepochybne k relevantným ikonografickým témam mediálneho umenia.

Interpretácia času má dôležitý význam v tvorbe Petra Meluzina, ktorý ako vizuálnu metaforu rôznych časov – (pre)historického a prítomného – poňal monumentálny objekt s názvom *Megalit* (1993), vytvorený z hrubo opracovaných panelových prefabrikátov, pripomínajúcich fragment megalitickej stavby zo Stonehenge. Kým na displeji vsadenom do architrávu *Megalitu* na prednej strane neprestajne beží citát z románu Marcela Prousta *Hľadanie strateného času*, vzadu digitálny čas nonstop odmeriava hodiny, minúty a sekundy nášho života. Pôvodne objekt vznikol na výstave s názvom *Priestor '93* na Kúpeľnom ostrove v Piešťanoch (kurátorsky pripravenú Luborom Károm) a v súčasnosti je vystavený v exteriérovej expozícii plastík v kaštieli v Strážkach.

Na osobnejšej úrovni, ale nie bez ľahkého ironického úsmevu nad paradoxmi života, interpretoval umelec tému času spojenú s existenciálnym motívom smrti vo videoinštalácii nazvanej *Life after Life* (1993). Impulz na jej vizuálne pretlmočenie autorovi poskytla správa z novín – informovala o smutnom osude diváka z francúzskeho mesta Roubaix, ktorý zomrel pri sledovaní televízneho programu, pričom kuriózne na jeho tragickom príbehu bolo, že televízor po jeho smrti bežal nonstop ešte takmer rok. Situáciu navodzovala lakonická inštalácia fragmentu izby s pohodlným kreslom, umiestneným pred stolíkom, na ktorom stál zapnutý televízor, kde sa na monitore striedal okrem slovenčiny v troch jazykových mutáciách text novinovej správy. Tichá videoinštalácia, evokujúca domáce prostredie, vzbudzovala pocity úzkosti zo samoty, nedostatku komunikácie a krehkosti človeka v súčasnom odcudzenom svete, ktorého jediný



125. Peter Meluzin *Life after Life*, 1993

partner v osamelosti – televízor – bol odolnejší. Existenciálny rozmer tejto práce znásobovalo odmeriavanie digitálneho času na hodinách v juxtapozícii s nehybným kreslom, pripomínajúcim obeť.

Menej naratívnym dielom, vyvolávajúcim však podobné sarkastické konotácie, bol Meluzinov videoobjekt s názvom *Teletextament* (1995), ktorého ťažisko tvoril readymade nemocničného vozíka pre mŕtvych. V mieste pre hlavu mal vypálený okrúhly otvor, cez ktorý bolo možné sledovať na monitore ležiaceho televízora teletext s horoskopmi, čo vyvolávalo v divákovi ambivalentné pocity, vzbudzujúce na jednej strane nádejné očakávania, ale aj fatalizmus ústiaci do pesimistických nálad či nihilizmu.

Veľkorysým riešením sa vyznačovala naratívna site-specific videoinštalácia, ironicky nazvaná *Wordburger Column* (1995), ktorú Meluzin realizoval v Mattress Factory v Pittsburghu. Bola reakciou na vtedajšiu etnickú vojnu v Bosne a v širšom zábere prezentovala úvahy o histórii a kultúrnej pamäti, konfrontované s prístupmi k riešeniu politických problémov na medzinárodnej scéne. Videoinštalácia otvárala pole pre viacznačné čítanie významov – obsahovala narážky na manipulácie masmédií a ich podiel na uzurpovaní moci spojenej s politickými špičkami, hovorila o neľudskosti vojny a násilí páchanom na civilistoch a poukazovala na pragmatické záujmy politikov, ako aj na konzum, komunikačné skraty a ďalšie faktory, ktoré sa stávajú nežiaducim katalyzátorom kolobehu života a smrti. Meluzin poňal videoinštaláciu ako torzovitú kolonádu z čiernych barelov vo funkcii stĺpov, ktorých hlavice tvorili dvojice vriec, pripomínajúce hamburgery v strede s náplňou LED panelov s pulzujúcimi



126. – 127. Peter Meluzin
Teletextament, 1995

128. – 129. Peter Meluzin
Wordburger Column, 1995



130. Peter Meluzin *Memento vitae*, 1998

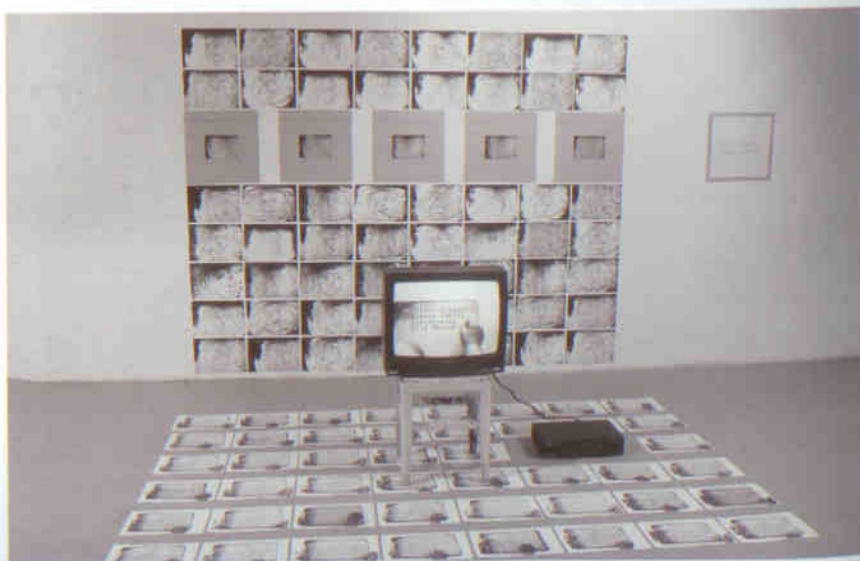
svetelnými textami z novín, čím sa menili na akési „wordburgery“. Priestor kolonády uzatváralo zo zadnej steny vyžarujúce statické video na malom monitore s postfotografiou neznámeho vojaka z Bosny v strážiacej pozícii. Makabrický motív smrti v duchu barokovej poetiky bol lajtmotívom videoinštalácie *Memento vitae* (1998), ktorú Meluzin pointoval ako konfrontáciu záhrobia s ľudskými koskami, dymiacou jamou a nad ňou v pravidelných intervaloch kmitajúcim kyvadlom. To bolo ukončené malým televízorom, vysielajúcim správy CNN, a pomyselné odmeriavalo čas. Videoinštalácia nie je len asociáciou na hororové diela, ako napr. *Jama a kyvadlo* od Edgara Allana Poea, ale v modifikovanej verzii memento mori adresuje ľuďom výzvu, aby počas svojho života pamätali hlavne na jeho zachovanie, pretože je tým najcennejším, čo máme.

Osobné spomienky na tragické príbehy z vojnového detstva zaujímavo interpretuje Juraj Bartusz (1933) v bohato štruktúrovanej videoinštalácii s názvom *CHYŤ MA! CHYŤ MA! Hľadám v pamäti tvár mojej spolužiačky Sáry Rosenblumovej* (1995). Spomína si v nej na dievčatko židovského pôvodu, s ktorým sa hrali na naháňačku v škole, až kým jedného dňa nenávratne nezmizlo ako obeť deportácií. Rokmi blednúce spomienky a asociácie spojené s tvárou malej Sáry sa autor snaží priblížiť si kreslením jej portrétu do piesku vo viacerých variantoch, čo sníma videokamera. Videozáznam tejto Bartuszovej komornej performance beží v slučke na televíznom monitore v strede videoinštalácie, ktorej súčasťou sú xeroxy Sárinho portrétu, nainštalované v rastrí na stene. Ich náprotivkom sú tiež xeroxy z procesu písania autorovho osobného textu, ktoré vytvárajú raster na podlahe:

„Hľadám v pamäti tvár mojej spolužiačky Sáry Rosenblumovej,
ktorú počas vojny odvliekli a nikdy sa nevrátila späť.
Cez veľkú prestávku sme sa vždy prehánali na školskom dvore
a ona volala na mňa: „Chyt' ma, chyt' ma.“ Nikdy sa mi to nepodarilo.
Teraz zo vzdialenosti viac ako päťdesiatich rokov spomínam
na Sáru a chcem zachytiť aspoň jej podobu. Ešte aj dnes počujem
jej zvonivý hlas a smiech...“

131. Juraj Bartusz

CHYŤ MA! CHYŤ MA! Hľadám v pamäti tvár mojej spolužiačky Sáry Rosenblumovej, 1995



13 / Kritika televízie, domesticita a verejné súkromie

Napriek tomu, že téma kritiky televízie, masmédií a telekonzumu sa objavuje vo viacerých videoinštaláciách Petra Meluzina, ktoré už boli spomínané v kontexte iných tematických okruhov, čo súvisí s typickou mnohovýznamovosťou jeho diel, je potrebné zmieniť sa o významnej videoinštalácii s názvom *Home video* (1996), v ktorej autor podrobne televíziu zvlášť výrečnej, explicitne poňatej kritike.¹ Ťažiskom veľkoryso koncipovanej práce bola ošarpaná, devastáciou poznačená robotnícka ubikácia, zariadená len špinavým kobercom a starou stoličkou postavenou pred umelou výplňou okna, akýmsi svetelným „ikonostasom“, zloženým z televíznych monitorov. Na všetkých štyroch bežal obraz televízneho seriálu *Dynasty*, ktorý svojho času ako magnet lákal k televízoru celé rodiny. Postupný fázový posun začiatkov obrazu a zvuku na jednotlivých monitoroch však splyva v mátež sluchových dojmov a vizuálny chaos.² Meluzin vo svojej videoinštalácii poukazuje na fakt, že ak sa spoľahneme na to, že televízia preberie za nás funkciu takmer výhradného sprostredkovateľa sveta, stratíme schopnosť rozlišovania medzi skutočnosťou a fikciou, medzi priamou skúsenosťou a realitou manipulovanou médiami.

Formát amerických televíznych seriálov, figurujúcich tiež pod názvom mydlové opery alebo telenovely, predstavuje transkultúrny fenomén, ktorý sa šíri ako vírus a s ľahkosťou sa infiltruje do mnohých televízií sveta. Na to, že popri importe juhoamerických telenoviel zostávajú naďalej klasikou severoamerické seriály, poukazuje Dušan Zahoranský vo videoinštalácii, príznačne nazvanej *Telenovela* (2001). Autor si vybral seriál *JAG*, ktorý s humorným nadhľadom podrobil kritickej reflexii. Pointa spočíva v tom, že Zahoranský prezentuje identickú obrazovú sekvenciu premietanú na štyroch televíznych monitoroch v štyroch dialogických verziách. Ide o autorsky dabované varianty, kde sa pôvodný rozhovor hlavného hrdinu – šarmantného plukovníka – a zajatej ochranárky prírody uberá inými smermi: napríklad prostredníctvom manipulácie textov si navzájom vymenia svoje pozície alebo nahradia artikulovanú ľudskú reč mňaukaním mačiek. Druhým variantom je prezentácia dialógov nadabovaných v rôznych jazykoch, kde za sebou idúce repliky v slovenčine, poľštine, nemčine, maďarčine a rómskom jazyku vytvárajú zvláštnu akustickú skrumáž, čo vzbudzuje úsmevy na tvárach divákov. Týmito štyrmi jazykovými mutáciami autor odkazuje na národnostne zmiešané,

¹ Videoinštalácia *Home Video* bola prezentovaná na výstave *Epikurova záhrada* v roku 1996 v Slovenskej národnej galérii (kurátorská koncepcia Zora Rusinová).

² Rusinová, Zora: *Klasici slovenského umenia videa*. Nepublikovaná prednáška, ktorá odznieja na medzinárodnom sympóziu *Videoart +* v Galérii Priestor for Contemporary Art v Bratislave v roku 2000, s. 5.



132. – 133. Peter Meluzin *Home video*, 1996



NIČ TAM NEVIDIM, VOBEC NIČ TAM NEVIDIM.
SI OBYČAJNÝ MUŽ.

A KAŽDÝ MAL IBA PLNO
KRÁSŇYCH REČI.

134. Dušan Zahoranský *Telenovela*, 2001

multikultúrne prostredie Košíc, odkiaľ pochádza. Tretí variant (nerealizovaný) počítal s interaktívnym vstupom divákov na medzinárodnej výstave, ktorí by si pri tejto príležitosti mohli vyskúšať vlastný dabing, hoci aj vzdialený od pôvodnej predlohy, ktorý by slobodne narábal s posunmi významov.³ Zahoranského videoinštalácia obracia logiku manipulácie médií namierených voči divákovi opačným smerom – uberá sa smerom k manipuláciám samotného média televízie, čím poukazuje na reverzibilitu týchto praktík. Umelec využil found footage televízneho seriálu mimoriadne invenčným spôsobom a z mainstreamového produktu vytvoril nielen zaujímavú, ale aj vtipnú a viacznačnú videoinštaláciu, ktorú pretransformoval zo sféry komerčnej zábavy do oblasti nekomerčného umenia, čím zároveň prispel k stimulácii divákov na reflexívne vnímanie diela.

Sledovanie televízie v pohodlných kreslách by na prvý pohľad mohla evokovať aj videoinštalácia Ilony Némethovej s názvom *Kreslá* (2000). Autorka však pri jej koncipovaní vychádzala z inej premisy, hoci sledovanie televízie a jej sakralizácia v mnohých rodinách, kde slúži ako „elektronický kozub“, patrí tiež do ikonografie domesticity. V prípade videopráce Ilony Némethovej ide skôr o návrat do detstva – pripomínajú ho repliky foteliek v dizajne tzv. bruselského štýlu, typického nábytku 60. rokov, na ktoré sa striedavo premietajú videá blízkych ľudí z výtvarníckej rodiny alebo z okruhu jej známych. Osem bielych kresiel v priestore, ponorených

135. – 136. Ilona Németh *Morning*, 2003



³ Čarný, Juraj: Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku. In: *Konceptuálne umenie na zlome tisícročí / Conceptual Art at the Turn of Millenium / Konceptuális művészet az ezredfordulón.* Budapest – Bratislava: AICA Section Hungary – Slovak Section of AICA, 2002, s. 105–107.

do šera, čaká na ďalších hostí – popri tých, ktorí sa zjavujú v podobe imateriálnych videoobrazov, môžu sa v ich spoločnosti usadiť aj diváci a vytvorí efemérne stretnutie reálnych návštevníkov s fiktívnymi. Németh v malom príbehu spája minulé čas s prítomným a divákovi približuje atmosféru rodinnej pohody, kde sa prepletajú dôverné linky medzi autorke blízkymi ľuďmi. Na fakt, že masmédiá, televízia, dozorné kamery a rôzne kontrolné systémy sa podieľajú na zmazávaní hranice medzi súkromnou a verejnou sférou, poukazuje iná videoprojekcia Ilony Némethovej, nazvaná *Morning* (2003), ktorá je ambivalentnou výpoveďou na tému ochrany i straty súkromia. Videofilm nás uvádza do bytu výtvarníčky, kde ju od skorého rána ako významnú celebritu strážia dvaja bodyguardi – kukláči. Lajtmotívom krátkeho videofilmu je permanentné sledovanie umelkyne kukláčmi v malom byte – pri rannej toalete, počas raňajok, cestou na nákup a podobne, čo pôsobí nielen neprijemne, ale aj komicky. Nebezpečenstvo, ako sa už neraz ukázalo, tiež číha v tom, že hranica medzi ochranou a orwellovským sledovaním je veľmi tenká a tieto dva fenomény môžu nakoniec splynúť. Súčasťou videoprojekcie *Morning* sú aj lightboxy – videostilly urobené z videofilmu, ktoré sú statickým náprotivkom pohyblivého obrazu.

14 / Urbánny priestor a sociologické aspekty

Na fenomén bezdomovstva a sociálnu situáciu ľudí žijúcich na okraji spoločnosti v mizerných podmienkach poukázal Peter Meluzin vo videoinštalácii *Homeless Channels* (1998). Konfrontoval v nej dve biedne „obytné jednotky“ bezdomovca z kartónových škatúl, vnútri ktorých na televízoroch bežalo video high-tech interiéru bližšie neurčenej inštitúcie. Videozáznam prevzatý ako found footage z televízie neupozorňoval len na kontrast medzi dvoma svetmi – chudobou a luxusom, ale stelesňoval zrejme aj sen bezdomovca o lepšej existencii. Sprievodným prvkom videoinštalácie bol soundtrack príjemnej hudby, ktorý pôsobil rovnako kontrapunkticky k jej vizuálnej a sémantickej stránke. Okrem pocitu osamotenosti videoinštalácia evokovala aj odcudzenosť človeka v súčasnom urbánnom prostredí, ktoré sa neraz mení na krutú džungľu. S touto tematikou voľne súvisí aj videoinštalácia Jany Želibskej s názvom *Divák* (2000), ako jedna z najpodvratnejších autorkiných prác, v ktorej priamo reflektuje sociálne aspekty súčasnej reality v prostredí mesta. Vznikla na výstave *Reality / Real (E) state*, kde situácia zdevastovanej izby v byte na Františkánskom námestí 3 v Bratislave inšpirovala umelkyňu na vytvorenie site-specific



137. Peter Meluzin *Homeless Channels*, 1998

videoinštalácie. Želibská ju určila pre mladíka-asociála, hlavného aktéra jej videa, a navodila v nej obraz prostredia, v akom žijú ľudia dobrovoľne sa vyvážajúci zo sociálnych vzťahov. Mladý muž bol v izbe trvalo prítomný na veľkoplošnej projekcii, kde sa premietal jeho obraz znudeného človeka, ktorý sa stále pozerá na zapnutý televízor, otupene civie či spí na biednej posteli. Striedanie celku obrazu s detailmi a zdôraznenie niektorých humorných súvislostí medzi apatickým, prihlúplym výrazom jeho tváre a fragmentmi stupídnych programov bežiacich v televízii dodávalo celej práci sarkastický tón.

Témou voyeurizmu, súvisiacou s anonymnosťou života v prostredí veľkých metropol, sa zaoberal Peter Meluzin vo videoinštalácii nazvanej *Blue Inversion* (1999). Prezentoval sa ňou na výstave *Ad laudem artificis* v Slovenskej národnej galérii v Bratislave, ktorú kurátorsky pripravila Zora Rusinová. Jej bázou je found footage z televíznych, prevažne amerických filmov, z ktorých autor zostrihal zábery okien bytov s voyeuristickými pohľadmi do súkromia ľudí a ich dôverných, intímnych scén, čo sa premietalo na veľkoplošnej projekcii. Pod ňou umiestnený počítač uvádzal na modrom monitore v strohej reči faktov jediný číselný údaj – digitálny čas pulzujúci s chladnou pravidelnosťou. Autor zmnožením detailov okien, za ktorými sa odohrávajú rozmanité príbehy ľudí v rôznych denných a nočných hodinách, tvoriacimi centrálny motív videoprojekcie, vniesol do anonymity veľkomesta, hoci iba kontextuálne naznačeného, akýsi osobnejší, humanizujúci prvok. Princíp inverzie objavujúcej sa v titule práce spočíva v tom, že po skončení sekvencie s motívom okien nastane zmena pozícií – obrazy okien vystriedajú na monitore motív časomier, ktorá sa, naopak, zjaví na stene. Proces inverzie, ktorý sprevádza špecifický hudobný motív, sa synchronne opakuje.



138. – 139. Peter Meluzin *Blue Inversion*, 1999

Do amerických veľkomiest i prírody zaviedla divákov aj veľkoryso poňatá videoinštalácia Patrika Kovačovského (1970), nazvaná *Blimp* (1998), ktorou sa predstavil v trnavskej Synagóge. V kontraste s prekladom anglického pojmu blimp, čo je nespisovný výraz označujúci malé vzdušné plavidlo, Kovačovského vzducholode, zakliesnená v centrálnom priestore Synagógy, mala úctyhodné rozmery 13,5 x 4 m.¹ Kovačovský pôvodnú funkciu vzducholode síce na jednej strane poprel jej stabilizovaním v interiéri Synagógy, ale na druhej strane navodil vo vnímateľoch pocity cestovania v čase, ktoré im asocioval videofilm premietaný na obľý povrch tohto dopravného prostriedku. Autor ho nakrútil počas

140. Patrik Kovačovský *Blimp*, 1998



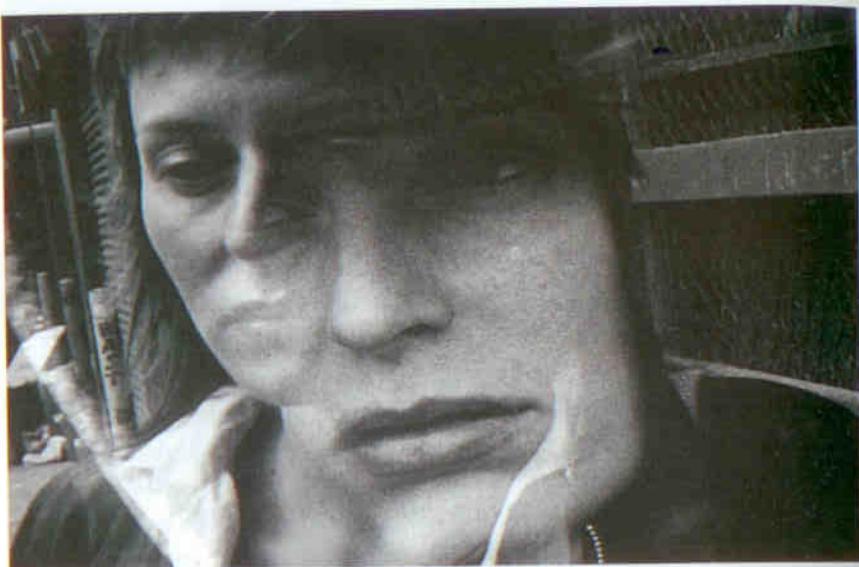
¹ Geržová, Jana: Patrik Kovačovský. In: *Ateliér*, 1998, č. 16 – 17, s. 11.

svojho pobytu v Headlands Center for the Arts a jeho lajtmotívom je zvuk mora sprevádzajúci rôzne sekvencie filmu, v ktorých autor prináša snímky prírodného prostredia i zábery približujúce pohľady na dominanty amerických metropol, napr. most Golden Gate pri San Franciscu alebo mrakodrapy newyorského Manhattanu.² Okrem toho spektakulárna veľkoplošná videoprojekcia *Blimp* komunikovala s identickým, ale civilnejšie pôsobiacim videofilmom, ktorý sa súbežne projektoval na televíznom monitore. Kovačovského videoprojekcia premietaná na pneumatickú konštrukciu pripomína aj projekty známe ako expanded cinema (rozšírený film), ktoré boli typické pre 60. roky minulého storočia, napr. diela Stana VanDerBeeka alebo Stana Filka.

O pocitoch človeka žijúceho v prostredí svetových metropol hovorí videofilm Anabely Žigovej (1974), nazvaný *Melanchólia hovorí: „nasleduj ma“* (2004). Autorka, ktorá momentálne pôsobí v New Yorku a Paríži, nám v ňom približuje známu pravdu, že na prvý pohľad nás svetové veľkomestá môžu očariť svojou vitálnou energiou, vzrušujúcim pulzovaním života nabitého dojmami a rozmanitými zážitkami, ale druhý pohľad – vychádzajúci z dlhšej osobnej skúsenosti – nám odhalí viaceré úskalía, sprievodné účinky či problémové zóny, ktoré generuje každodenný život v mestských štruktúrach týchto megalopol, ako sú prílišné tempo, chaos, mechanickosť, konzumný životný štýl, plodiace anonymitu, odcudzenosť, nedostatok ľudských kontaktov a osamotenosť. Ide o päťminútový 16 mm čiernobiely film prepísaný na video, ktorý sa premieta na styku dvoch stien do rohu miestnosti, čím sa jeho obraz lomí a zároveň trochu deformuje. Rozdvojenie môže byť metaforou rozpolteného subjektu, s čím súvisí mikropribeh tohto videofilmu, ktorého centrálnym motívom je prenasledovanie mladej ženy – hlavnou aktérkou je samotná autorka – zahaleným, bližšie neidentifikovaným chodcom v opustených uliciach nie práve bezpečnej newyorskej štvrte a počas jazdy metrom,³ čo v jej mysli vzbudzuje ambivalentné predstavy a stiesňujúce pocity strachu. Pointa videofilmu s psychologickým podtextom naznačuje, že žena je prenasledovaná svojimi vlastnými myšlienkami, pochybnosťami či preludmi, vychádzajúcimi z melanchólie, ktoré ju traumatizujú ako alter ego. Obe postavy vo filme tvoria vlastne jeden subjekt. Videofilm s introspekciou sonduje nielen vonkajšie, ale hlavne vnútorné getá zakódované v ľuďoch, ktoré predstavujú nebezpečný, deštruktívny arzenál. Strih v tomto videofilme je podľa slov autorky akýmsi demontovaním obrazu, čo je dosť jasne prepojené s psychoanalytickým chápaním „konštrukcie“ a „dekonštrukcie“ obrazu, mýtu, neurózy...

Princípy performancie a videa, príznačné pre tento videofilm, autorka využíva aj vo svojich krátkych hraných filmoch, ako napríklad *Forever* (2003), čo je

² Odkaz v pozn. 1, s. 11.



141. Anabela Žigová *Melanchólia* hovorí: „nasleduj ma“, 2004

groteskná surrealistická metafora, nakrútená na súkromnej párty v Paríži. Podáva správu o dekadencii životného štýlu mladých ľudí v sémanticky štruktúrovanom filme, v ktorom sa preplietajú fragmenty skutočnosti s fiktívnymi dejovými zápletkami. Nechýbajú v ňom také fenomény ako nespútaný sex, nahrádzajúci neschopnosť lásky, kde mladí ľudia zahŕňajú prázdnotu, absenciu komunikácie.

142. Anabela Žigová *Forever*, 2003



a samotu zábavou, alkoholom a drogami, ktoré im prinášajú iba ďalšie frustrácie alebo plodia násilie a kriminalitu. Niet pochýb o tom, že Žigovej videofilm *Forever* nie je príliš radostným pohľadom na jeden zo segmentov súčasnej západnej spoločnosti, akoby zbavenej hlbšieho zmyslu a vízie do budúcnosti.

Pri poslednom multimediálnom projekte Anabely Žigovej, ktorým sa prezentovala na výstave nazvanej „*notes from the city, notes from the land*“ (spolu s Antoniom Rovaldim) na pôde The LeRoy Neiman Gallery Columbia University School of Arts v New Yorku v roku 2006, výtvarníčka vychádzala z osobnej skúsenosti, prežitej počas politickej izolácie v komunistickom Československu, kde sa po páde komunizmu v roku 1989, tak ako aj v ďalších krajinách východnej Európy, začal prebúdzaf nacionalizmus, prežívajúci v nich s rozličnou intenzitou v priebehu nasledujúcich rokov. Bázou Žigovej mnohovrstvovo štruktúrovaného projektu, ktorý na viacerých úrovniach hovorí o aktuálnej problematike obyvateľov i prisťahovalcov New Yorku, je pätnásťminútové video, premietané na plátno, s názvom „*Scény zo scenára workshop*“ (2006). Autorka sa v ňom dotýka problémov spoločenskej a sociálnej stratifikácie ľudí žijúcich v newyorskej metropole, pričom objektom jej záujmu sa stali rôzne komunity, bývajúce vo štvrtiach Lower East Side, South Bronx, Bed Stuy a Fort Greene. Žigová v ňom

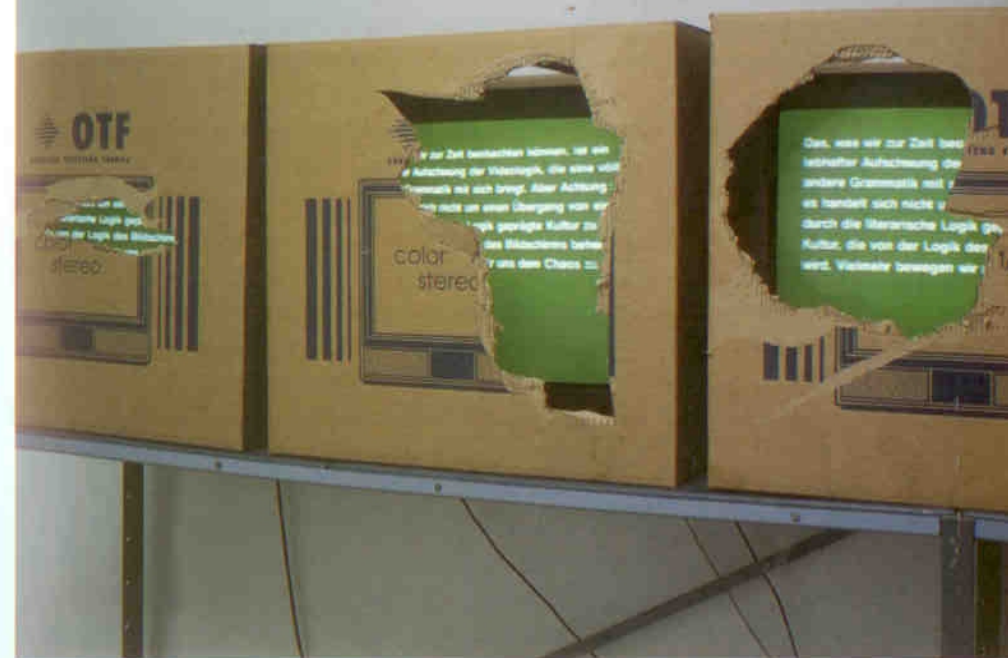
143. Anabela Žigová „*Scény zo scenára workshop*“, 2006



poukazuje na to, že napriek neexistencii fyzických bariér medzi „vnútorným mestom“ a týmito mestskými časťami New Yorku je pre ne príznačná ekonomická, sociálna, psychologická a emocionálna segregácia. Problémy týkajúce sa fenoménu multikulturalizmu v americkej spoločnosti sa stávajú pre autorku predmetom skúmania a úvah v kontexte viacerých rovín, ktoré zahŕňajú národné, etnické, rasové, gendrové, triedne, sociokultúrne, ekonomické a politické otázky. Podstatu videa tvorí „diskurzívna platforma“, kde sa na jednom póle prelínajú fiktívne, a na druhom póle zo súčasnej reality vychádzajúce fragmentárne dokumentárne prvky. Jeho bázou sú autorkine scenáre filmov, ktorých témy presahujú do diskusie medzi aktérmi zachytenými na videu, kde sú ľudia mnohých rás, národností a etník reprezentovaní hercami, umelcami, filmármi a rôznymi aktivistami. Diskutujúci muži a ženy spolu s autorkou reagujú na mnohoraké podnety z jej filmových scenárov, ktoré sa vzťahujú na problémy mentálneho geta ľudí, s čím súvisia napätia a tlaky vychádzajúce z „vnútorného mesta“, viažuce sa na otázky sociálneho a spoločenského statusu ľudí, čoho súčasťou je akási mentálna kartografia. Vo videu nakrútenom s dôrazom na dokumentárnosť sa živosť a určitá surovosť reality rafinovane preplieťa s aspektmi fikcie. Sémantický kontext Žigovej projektu dopovedajú aj jeho ďalšie súčasti, napríklad sprievodný skicár s nefiltrovanými vizuálnymi materiálmi, kde nájdeme veľa záberov bezdomovcov, prívlastnené stránky z rôznych novín a časopisov, ktorých články s ilustrovanými snímkami sa zaoberajú zločinom, drogami alebo pornografiou. Pozorný slovenský divák si môže všimnúť, že Žigová do tohto rámca zaradila aj zábery z Petržalky, bezútešného bratislavského sídliska, ktoré spolu s autorkinými poznámkami a komentovanými scenármi filmov prispievajú k mapovaniu a reflektovaniu problémových tém, ako sú ľudské správanie, stereotypy, ľahostajnosť, násilie, rôzne závislosti, kriminalita a podobne.

15 / Tautologické hry alebo reflexia a dekonštrukcia médií

V referenčnom rámci mediálneho umenia majú význam aj také práce, ktorých cieľom je pozrieť sa na povahu elektronického alebo digitálneho umenia z hľadiska analýzy média samotného, ako aj z pohľadu jeho druhej, typologickej, žánrovej alebo tematickej rozmanitosti. To znamená pozrieť sa na genealógiu týchto na čase a aparatúre založených technických obrazov – pôvodne analógových, v súčasnosti digitálnych –, akými sú fotografia, film, televízia, video a digitálne umenie a poukázať na ich špecifiká. Z tohto hľadiska sa ako vhodný modelový príklad ponúka videoinštalácia Petra Meluzina s názvom



144. Peter Meluzin *Aber Achtung...*, 1994

Aber Achtung... (1994), príbuzná Kosuthovým výskumom jazyka, ktorá sa vyznačuje reflexívnosťou neokonceptuálneho umenia s pridanou hodnotou ironie. Jej gros tvorí citát Alvina Tofflera: „To, čo sledujeme teraz, je vzostup videologiky, ktorá prináša so sebou úplne odlišnú gramatiku. Ale pozor: neprechádzame od kultúry ovládanej literárnou logikou ku kultúre ovládanej logikou obrazovky, ale smerom k chaosu, kde sa budú logiky množiť a vzájomne stretávať, až vznikne dnešnými očami nerozpoznateľná kultúra budúcnosti.“¹ Text citátu je napísaný v troch jazykových mutáciách – v slovenčine, angličtine a nemčine –, ktoré sa striedajú na farebných monitoroch pliatich televízorov, zabalených vo firemných obaloch. Umiestnené na kovovom regáli evokujú predstavu skladu alebo obchodu s elektronikou a poukazujú na ambivalentnú povahu komodity televízora, ktorý reprezentuje symbol masovokomunikačného prostriedku a zároveň je aj nosičom pre nekomerčné umelecké diela videoumenia. Komfort čítania pulzujúcich Tofflerových textov však znemožňujú čiastočne perforované otvory kartónových obalov, čo na jednej strane akoby signalizovalo, že s pochopením a podporou videa a umenia médií to nebude na Slovensku také jednoduché, a na druhej

¹ Toffler, Alvin: Svět 3. viny. Rozhovor s Luciom Nerl. In: *100 + 1 zahraniční zajímavost*, 1994, č. 6, s. 7.

strane si umelec uvedomuje, že nové technológie ako faktor evolúcie poznania a pokroku spôsobujú mnohým ľuďom viaceré problémy, pretože na nich kladú nároky spojené s prevratnými zmenami súčasného života.

Ladislav Čarný (1949) je výtvarník pohybujúci sa skôr vo sfére tvorby objektov a inštalácií s orientáciou na výskumy procesuálnej stránky vybraných problémov svetla a jeho premien, putrefakcie alebo otázok súvisiacich s transsubstanciou, občas však podniká výpravy aj do oblasti mediálneho umenia. Jeho práce na tomto poli majú charakter analýzy, reflexie či dekonštrukcie vytypovaných foriem umenia médií a divákovi kladú elementárne otázky, ako fungujú diela založené na nových technológiách v umeleckom kontexte, akým spôsobom prenášajú či emitujú posolstvá, aké stratégie používajú ich tvorcovia a podobne. Týmto tautologickým prácam nechýba ironický odstup, často sú metaforickou skratkou vizuálneho gagu alebo groteskného nazerania na vybraný problém, ako je to napríklad v prípade počítačovej videoinštalácie s názvom *X.X.X. (papagáj, počítač, návštevník výstavy)* z roku 2004, ktorou Čarný podmiňuje stereotypy nazerania na umenie, inštitúcie umenia a na ich hlavných protagonistov – umelcov a kunsthistorikov bez výnimky rodu. Na to, že podstatou fungovania počítačov je silikón a bázou monitorov tekuté kryštály, poukazuje v inštalácii počítačovej zostavy – symbolu dematerializácie a rýchleho toku informácií, ktorej povrch, vrátane stolika a okolitého priestoru, pokryl bielymi kryštálmi soli a kremíka. Žiariaca modrá obrazovka monitora s vizualizáciou kryštalizácie jediná dokazovala funkčnosť tejto, na prvý pohľad zmrazenej a ochromenej,

145. Ladislav Čarný *V.I.P. / Visual in Progress*, 2004

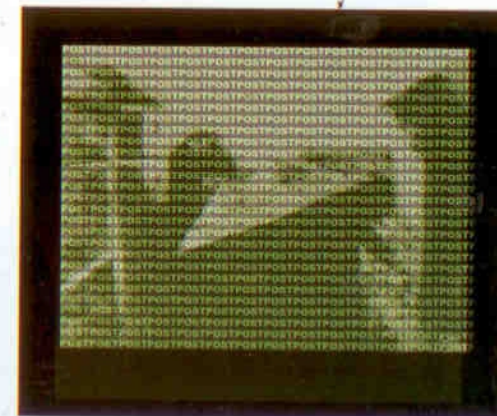


v dnešnej informačnej dobe nevyhnutnej každodennej potreby, akou sa stal počítač a internet pre človeka žijúceho v globálnom svete (*V.I.P. / Visual in Progress*, 2004).

Na hre a humore bola postavená interaktívna inštalácia nazvaná *Domáce práce pre mužov / Žehlenie pre mužov* (2004), ktorá patrí svojou povahou skôr do kategórie digitálneho umenia. Spočívala v tom, že divák žehliaci ženské šaty na klasickej žehliacej doske generoval erotické vzdychy spolu s určovaním ich intenzity. S „digitálnym žehlením“ sa stretneme aj v štruktúrovanej interaktívnej inštalácii Michala Murina a Józsefa R. Juhásza s názvom *Household International* (2001), kde žehlička plní funkciu počítačovej myši. Od týchto prác sa možno vrátiť k Čarného veľkoplášnej diaprojekcii nazvanej *Postfotografia* (1999), v ktorej dematerializoval najstaršiu zachovanú fotografiu – heliografiu na kovovej doske od Nicéphorea Niepcea *Pohľad na dvor v Gras* z roku 1826 – prostredníctvom počítača a transformoval ju do kontextu mediálneho umenia založeného na digitálnom kóde. Podkladom nemateriálnej projekcie tohto obrazu je raster textu, vytvorený z riadkov opakujúceho sa slova „post“, napísaného na stene fosforom. Dielo funguje vo fáze diaprojekcie a fosforescencie. Prelínanie nápisu a diaprojekcie Niepceovej snímky odkazuje, že obraz už nie je viazaný len na realitu, ale že môže byť vytvorený z textov a kópií.²

Práca poukazuje tiež na to, že dejiny umenia sú pre Čarného substrátom, z ktorého si vyberá produkty pre svoje recyklačné tvorivé zámery, aby ich aktualizoval a sémanticky posunul k súčasným výpovediam.

146. – 147. Ladislav Čarný *Postfotografia*, 1999



² Hrabušický, Aurel – Macek, Václav: *Slovenská fotografia 1925 – 2000. Moderna – Postmoderna – Postfotografia*. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2001; s. 428.

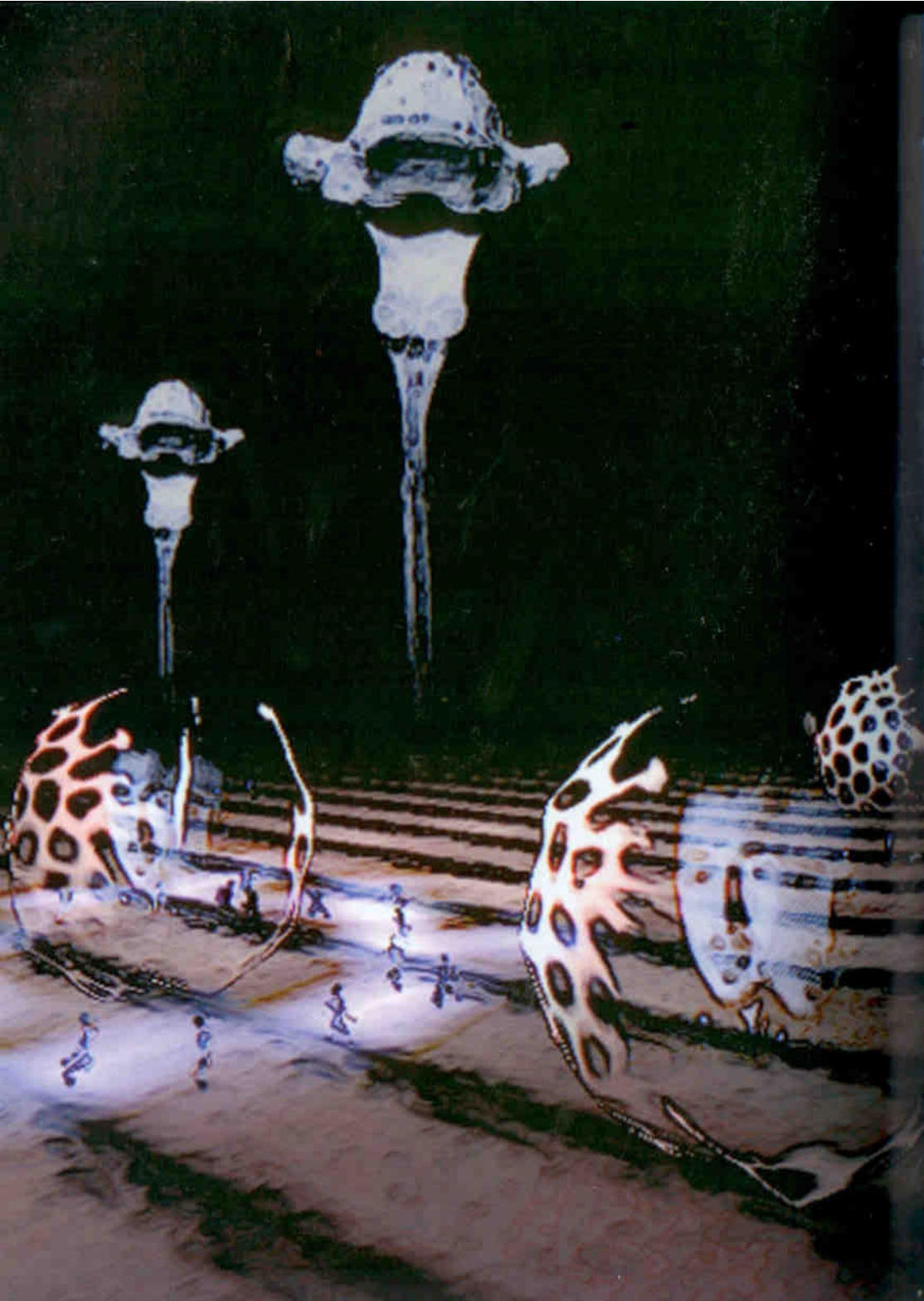
Do tohto tematického okruhu možno zaradiť aj multimedialnú performanciu vo forme prednáškovej šou s mystifikačným vedeckým obsahom, ktorú prezentoval autorský tandem LENGOW & HE[®]RME[®]S – tvorí ho Jozef Cseres (1961) a Michal Murin (1963) – s názvom *We Think the Body Electric* na pôde Mücsarnoku v Budapešti v roku 1999.³ V rámci nej predstavuje Michal Murin akéhosi low-tech knowbota, ktorý slúži ako demonstračný objekt prednášajúcemu Jozefovi Cseresovi. Jeho vedecký výklad je parafrázou utopickej predstavy francúzskeho architekta François Dallegreta z konca 60. rokov 20. storočia o budúcnosti umenia. Jej podstatou je idea, že umelec budúcich rokov namiesto materiálnych umeleckých diel bude vysielat do vesmírneho priestoru elektrické vlnenie, simulujúce nervovú sústavu senzitívneho vnímateľa umenia. S týmito nemateriálnymi vesmírnymi environmentmi budú ľudia interagovať a vyvolajú v nich špecifické zmyslové reakcie. Prostredníctvom špeciálnych zariadení sa tak dostanú k správne naladeným recipientom. Keďže podľa Dallegreta ateliér budúceho umelca má byť mobilný a tesne spojený s jeho telom, stane sa ním kozmický skafander, v ktorom bude tvoriť, ako to demonštruje Murinov odev, opatrený mnohými vývodmi na vysielanie umeleckých emisií. Tento spôsob umeleckej tvorby má tiež odbúrať akékoľvek bariéry nepochopenia umenia zo strany divákov. Je zjavné, že duo Cseres – Murin posunulo Dallegretovu art fiction do sarkastickej art friction, ktorú podalo zábavným spôsobom a so sarkazmom.⁴ Keď však vezmeme do úvahy teóriu tohto francúzskeho architekta z aspektu dematerializácie umeleckého objektu, čo je zásadná črta mediálneho umenia, musíme uznať, že nebola až taká utopická a v podstate sa v rámci digitálneho umenia už realizuje. Počas Cseresovej prednášky a názornej ukážky živého umelca budúcnosti v skafandri projektovali sa Dallegretove kresby a text prostredníctvom veľkopoštovej projekcie na plátno, čo dodávalo performancii kvázivedecký charakter.

³ Ďalšie reprízy tejto performance sa uskutočnili v SNG v Bratislave (2000), vo Fort Sztuky v Krakove (2000) a na festivale Nippon Performance Art Festival v Osake (2003).

⁴ *We Think the Body Electric*, leták k performancii uskutočnenej dňa 16. 10. 1999 v Mücsarnoku v Budapešti počas festivalu Human Body Electronics.



148. LENGOW & HE[®]RME[®]S *We think the Body Electric*, 1999



IV. Digitálne a internetové umenie

01 / Digitálne umenie ako dynamický, fluidný a otvorený systém – niekoľko príkladov z medzinárodného kontextu

Digitálne technológie, ktorých základným prostriedkom na prácu je počítač a softvér, si pohotovo našli široké uplatnenie a živnú pôdu nielen vo vizuálnej kultúre, ale rýchlo prenikli aj do rôznych oblastí súčasného umenia, ktorého formy sú založené na technologickej báze, ako sú filmy, fotografia, syntetická hudba, videoumenie, CD-ROM-y a DVD-ROM-y, interaktívne digitálne inštalácie, virtuálna realita alebo internetové umenie.

K základným vlastnostiam digitálneho umenia, ktoré má efemérnu povahu, patrí rušenie hraníc medzi umením, vedou, technológiou a dizajnom. Rovnako preň platí, že sa rozvíja v rozličných hybridných formách, ktoré sa bránia jednoduchšej kategorizácii. Keďže v tomto texte sa primárne sústreďujeme predovšetkým na nemateriálny, pohyblivý (audio)vizuálny obraz, nevenujeme v ňom pozornosť takým druhom umenia, ako sú počítačová grafika¹, hudba, sound art², rádio-art³ alebo interaktívne inštalácie, ktorých zložkou nie je digitálny obraz, respektíve tieto druhy digitálneho umenia sa spomínajú len v rámci širšieho kontextu, vrátane ich najvýraznejších predstaviteľov. V súvislosti s počítačovou grafikou, ktorej inflácia prerástla do enormných rozmerov a stala sa mainstreamom, stojí za pozornosť skutočnosť, že táto kategória bola už v roku 1991 vylúčená zo súťaže o Zlatú Niké na festivale Ars Electronica.⁴ Tento trend v podstate kopíruje aj domáca situácia v počítačovej grafike, kde mnohé prejavy uštrnuli vo variačných hrách technologických efektov a zostali stagnovať vo formalizme, bez výraznejších posunov v sémantike a koncepčnom experimentovaní v oblasti vizuálneho jazyka. Treba ešte pripomenúť, že pojmy ako počítačová grafika alebo

¹ Pozri Michael, Rush: *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson, 1999; Popper, Frank: *Electronic Art*. London, 1993; Monotematické číslo časopisu *Profil*, roč. 3, 1993, č. 1, venované počítačovej grafike, Bertók, Imro – Janoušek, Ivo: *Počítače a umenie*. Bratislava: SPN, 1989; Bertók, Imro – Jankovič, Jozef: *A Collaborative Investigation of the Line: Interactive Computer Aided Drawings*. In: *Leonardo*, roč. 21, 1989, č. 1; Šperka, Martin: *Origins of Computer Graphics in the Czech and Slovak Republics*. In: *Leonardo*, roč. 27, 1994, č. 1; Šperka, Martin: *Počítačová grafika*. In: *Slovník světového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*. Geržová, Jana (ed.). Bratislava: Kruh súčasného umenia PROFIL, 1999, s. 217 – 220; Šperka, Martin: *Počítačové umenie*. In: odkaz v pozn. 1, s. 220 – 222.

² Murín, Michal: *Zvukový objekt, zvuková plastika, zvuková inštalácia*. In: *Slovník světového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*. Odkaz v pozn. 1, s. 300 – 304.

³ Murín, Michal: *Rádio-art*. In: *Profil*, roč. 7, 2000, č. 4, s. 6 – 21.

⁴ Šperka, Martin: *Počítačová grafika*. In: odkaz v pozn. 1, s. 218.

počítačové umenie v dôsledku prirodzeného vývoja a premien tejto disciplíny v súčasnosti ustúpili do úzadia a namiesto nich sa používajú termíny elektronické umenie, digitálna grafika alebo digitálne a internetové umenie.

Digitálne technológie sa stali kreatívnym nástrojom na formulovanie nového vizuálneho jazyka a podieľajú sa na tvorbe nového obrazového režimu – digitálneho obrazu, ktorý nemá iba povahu procesuálneho obrazu, ale je tiež interaktívnym technosenzomotorickým hybridom.⁵ Charakteristickým znakom vizuálnych obrazov transponovaných do digitálneho jazyka je, že sa stávajú informáciami, ktoré môžu byť rozmanito manipulované a replikované do nekonečných sérií a variácií. Princípom fungovania a percepcie týchto diel je interaktivita: na jednej strane vstupuje umelec do interakcie s digitálnou technológiou, aby na druhej strane poskytol svoje dielo na interakciu s vnímateľom.⁶ Inými slovami možno povedať, že počítač sa stal médiom umenia, ktorého produkty – umelecké objekty založené na bitoch a bajtoch – sú tvorené, uložené alebo prezentované výlučne v digitálnom formáte a podmienkou ich recepcie je interaktivita vnímateľa.⁷ Takto vytvorené dematerializované diela existujú len vo forme numerických dát na harddiskoch, CD-ROM-och alebo DVD nosičoch, pričom môžu byť okamžite a kedykoľvek sprístupnené. Z hľadiska rozvoja progresívnych technológií, ktoré zohrali významnú úlohu pri formovaní digitálneho umenia a pôsobili ako katalyzátor experimentov a nových výbojov v mediálnom umení, treba uviesť niekoľko zásadných informácií.

Vieme, že vývoj na tomto poli prebiehal najskôr v oblasti vojenského výskumu a priemyslu, vo výskumných centrách a v akademickom prostredí. Rovnako súvisí s rozvojom kybernetiky – jej zakladateľom je americký matematik Norbert Wiener –, ktorý sa v 40. rokoch minulého storočia venoval skúmaniu takých rozdielnych komunikačných a kontrolných systémov, ako sú počítač a ľudský mozog. Wienerove teórie formovali bázu pre porozumenie tzv. symbiózy človek – stroj,⁸ čo je koncept neskôr skúmaný celým radom digitálnych umelcov. V roku 1945 vojenský vedec Vannevar Bush publikoval v časopise *Atlantic Monthly* odborný článok venovaný podstate fungovania analógového počítača s názvom Memex, v ktorom jasnozrivo predvídal, že databáza počítača by sa mohla využívať na globálnej úrovni, čím predpovedal funkcie internetu. Jeho návrh sa však nerealizoval a prvý digitálny počítač ENIAC vznikol v roku 1946 na Pennsylvánskej univerzite. Na komerčné účely sa začal používať počítač UNIVAC v roku 1951 a o desať rokov neskôr, v roku 1961, sa objavili pojmy

⁵ Pozri Lünenfeld, Peter: *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge, Massachusetts – London, England: The MIT Press, 2000, nepag.

⁶ Rush, Michael: s. 170 – 171.

⁷ Paul, Christiane: *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003, s. 8.

⁸ Odkaz v pozn. 7, s. 9.

ako hypertext a hypermédiá, ktorých autorom je Ted Nelson. Hypertext predstavuje typ databázy, kde sa objekty – texty, obrázky, hudba a rôzne programy – môžu navzájom kreatívne spájať na základe výberu užívateľa bez obmedzenia lineárnosti; termín hypermédiá znamená okrem uplatnenia textových segmentov rozšírenie, ktoré podporuje spájanie grafiky, zvukov a videosúborov. Predchodcom internetu – verejnej komunikačnej siete bez hierarchického systému – sa stal ARPANET, ktorý bol vyvinutý s podporou Pentagónu v roku 1969. K masovému využitiu internetu a World Wide Webu – globálnej siete webových stránok – dochádza od 90. rokov minulého storočia.⁹ V rámci vzájomného dialógu – spojenia medzi človekom a počítačom, ktoré sa nazýva rozhraním, označovaným ako HCI – Human Computer Interface (rozhranie človek – počítač), významným krokom bolo, že v roku 1968 Douglas Engelbart uviedol myšlienky mapovania bytov, okien a priamej manipulácie prostredníctvom myši, ktorá je predĺžením užívateľovej ruky do dátového priestoru.¹⁰ V tom istom roku sa Ivan E. Sutherland, priekopník počítačovej grafiky, zaslúžil o zásadný prínos v oblasti virtuálnej reality tým, že vyvinul prilbový displej HMD (Head Mounted Display), čo bol nový druh rozhrania, umožňujúci interakciu medzi divákom a počítačom. Obraz na obrazovke reagoval v reálnom čase na účastníka akcie a otváral mu vstup do virtuálneho sveta, čo vytváralo ilúziu „bytia v obraze“. Takéto prepojenie akcie a reakcie prvý raz dalo do priameho vzťahu subjektívnu realitu účastníka s realitou virtuálnou. Termín virtuálna realita – počítačom vytvorené interaktívne prostredie, do ktorého sa človek totálne ponorí – zaviedol v roku 1989 Američan Jaron Lanier. V tomto kontexte sa treba zmieniť aj o novej imerzívnej (ponornej) premietacej technológii CAVE (Computer Aided Virtual Environment, virtuálne prostredie vytvorené za pomoci počítača), ktorú vyvinuli v Japonsku a USA. Je to vlastne kocka, na ktorej steny a podlahu sa stereoskopicky premietajú digitálne obrázky. Divák sa nachádza priamo v tomto iluzórnom priestore a skúma ho za pomoci stereookuliarov a rozhrania pripevneného na ruke. Pozícia jeho hlavy, čiže pohľad na premietanú scénu, sa zahŕňa do kalkulácie premietaných obrazov, ktoré vnímateľ vidí ako takmer dokonalé trojrozmerné ilúzie. Cieľom takýchto imerzívnych technológií je vytvárať virtuálne priestory, do ktorých sa divák môže ponoriť, pričom mu zároveň tieto technológie prostredníctvom rozhrania umožňujú s týmito priestormi manipulovať.¹¹

⁹ Odkaz v pozn. 7, s. 10.

¹⁰ Tamže.

¹¹ Himmelsbach, Sabine: The Interactive Potential of Distributed Networks. Immersion and Participation in Films and Computer Games, In: *Future Cinema, The Cinematic Imaginary after Film*. Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.), Karlsruhe – Cambridge, Massachusetts: ZKM – The MIT Press, 2003, s. 530 – 531, ďalej pozri Šperka, Martin: Virtuálna realita, In: *Slovník*, odkaz v pozn. 1, s. 289 – 290; Aukstakalvis, Steve – Blatner, David: *Reálně o virtuální realitě. Umění a věda virtuální reality*. Brno: Jota, 1994, s. 11, 15.

Významným prínosom v 70. rokoch 20. storočia bolo, že hlavné komponenty počítača – jednotka centrálneho spracovania, pamäť a riadenie – boli zlúčené do silikónového čipu a v priebehu 80. rokov sa osobný počítač stal bežne dostupnou technologickou súčasťou západných domácností.

Z hľadiska histórie digitálneho umenia treba zdôrazniť, že okrem dadaistov Marcela Duchampa – v tomto kontexte je dôležitý napríklad jeho objekt *Rotačné sklené platne (Presná optika)*, ktorý vytvoril s Manom Rayom v roku 1920, a Lászlóa Moholy-Nagya – autora kinetických svetelných skulptúr, boli to v prvom rade umelci z hnutia Fluxus, akční, konceptuálni a intermediálni výtvarníci, ktorí experimentovali vo svojich prácach s technológiou, svetlom a pohybom generovaným elektrickou energiou. Vplyv Duchampovho diela na digitálne umenie spočíval vo viacerých faktoroch: základným znakom bol posun od objektu ku konceptu (pojmu), ktorý prezentoval v mnohých svojich dielach, čím anticipoval virtuálny objekt ako vizuálnu entitu v procese, a rovnako k podstatným črtám Duchampovej tvorby patrí, že jeho readymady boli spojené s apropráciou a manipuláciou nájdených (kopirovaných) obrazov, ktoré hrajú hlavnú úlohu v mnohých digitálnych prácach. Jeho dielo *L.H.O.O.Q.* (1919), čo je čiernobiela reprodukcia Leonardovej Mony Lisy s prikreslenými fúzmi a briadkou, sa tak stáva kombináciou readymadu a ikonoklastického dadaizmu.¹² Významným formotvorným prvkom v tejto oblasti bol aj princíp kontrolovanej náhody, ktorého iniciátorom sa stal John Cage, čo je jeden z dôležitých faktorov digitálneho média vo vzťahu k spracovaniu a zhromažďovaniu informácií.

Čo sa týka využívania počítačov vo výtvarnom umení, za pozornosť stojí, že už od 60. rokov minulého storočia používali pri tvorbe svojich diel počítač umelci, ako napr. Michael A. Noll, Bela Julesz, Georg Nees alebo Frieder Nake – ich komputerom generované obrazy, ktoré vyzerali ako abstraktné kresby, však pripomínajú ešte estetické formy tradičných médií. Iný autor, pionier počítačovej grafiky John Whitney sa v tom čase zaoberal výskumami transformácie vizuálnych foriem, ktoré boli generované komputerom prostredníctvom matematických funkcií a rovnako sa venoval tvorbe počítačových experimentálnych filmov (*Permutácie*, 1967, *Arabeska*, 1975). Podobne Stan VanDerBeek pracoval vo svojich filmových experimentoch s digitálne generovanými abstraktnými obrazmi, pôsobiacimi dynamickými pohybmi vizuálnych prvkov (*Polia básne*, 1964). Charles Csurí, ktorého prvé digitálne obrazy pochádzajú z roku 1964, vytvoril o tri roky neskôr počítačovú animáciu filmu *Hummingbird (Kolibrík)*.¹³ Aj vo filmoch Lilian Schwartzovej sú abstraktné ikonické prvky komponované prostredníctvom počítačového programu (*Pixilation*, 1970). Významným počínom bolo tiež

¹² Paul Christiane; odkaz v pozn. 7, s. 13; 15.

¹³ Odkaz v pozn. 7, s. 15 – 16.

založenie skupiny E.A.T. (Experiments in Art and Technology) inžinierom Billym Klüverom v roku 1966, ktorý spolupracoval s výtvarnými umelcami Robertom Rauschenbergom, Andym Warholom, Jeanom Tinguelym a hudobníkom Johnom Cageom, čo možno považovať za prvú otvorenú platformu pre komplexnú kooperáciu medzi umelcami, inžiniermi, programátormi, výskumníkmi a vedcami.

Za predchodcov dnešných digitálnych inštalácií – interaktívnych prostredí možno považovať svetelné a zvukové prostredia, vyznačujúce sa výrazovými formami novej strojovej estetiky s atribútmi dynamiky, procesuálnosti a transformácie, ktoré smerovali k interakcii a otvorenému systému ako post-objektu, napríklad Nicolasa Schöffera, Otta Pieneho a skupinu ZERO. Títo sa predstavili spolu na výstave *Cybernetic Serendipity* (Kybernetická schopnosť nájsť stratené predmety) na pôde ICA (Institute of Contemporary Arts) v Londýne v roku 1968, kde prezentovali svoje počítačové grafiky, komputerom animovaný film a počítačovú skulptúru. Systémový prístup k umeniu, založený na tvorbe stále pokračujúcich vzájomných vzťahov medzi organickými a neorganickými systémami, skúmal americký historik a kritik umenia Jack Burnham, ktorý pripravil v roku 1970 progresívnu výstavu nazvanú *Software* v The Jewish Museum v New Yorku.¹⁴ V 70. a 80. rokoch minulého storočia sa veľa umelcov, z ktorých mnohí boli z radu videoumelcov, zaoberalo výskumami nových vizuálnych spôsobov zobrazovania, ktoré umožňoval počítač, a venovalo pozornosť takým otázkam, ako je interaktivita, spätná väzba a zdokonaľovanie praktík smerujúcich k virtuálnej realite. V roku 1984 bol zo sci-fi románu s názvom *Neuromancer* od Williama Gibsona prevzatý pojem cyberspace – kyberpriestor, čo je analogický termín virtuálnej realite.

K rozvoju softvérov v oblasti 2D a 3D zobrazovania svojimi individuálnymi prístupmi prispeli Manfred Mohr, John Dunn alebo Woody Wasulka. Diela Very Molnarovej, evokujúce plynutie času, sú založené na opakovaní a variovaní vizuálnych prvkov, ktoré vychádzajú z princípov umenia minimalizmu (*Parcours*, 1976). Na rozdiel od nich napríklad Miguell Chevalier vytvára komplikované vizuálne štruktúry – kombinuje v nich rozmanité vírivé linky s farebnými plochami a rozličné členenými fragmentmi obrazov, ktoré pripomínajú mapy digitálneho univerza (*Antropometria*, 1990). Príkladom tvorby hyperreálnych obrazov 3D počítačových skulptúr, inšpirovaných fantazijnými, surrealistickými svetmi, ovplyvnenými tiež obraznosťou makro- a mikroorganizmov, ako aj vizuálnymi formami odvodenými z genetiky a mikrobiológie, sú diela Williama Lathama.¹⁵

¹⁴ Odkaz v pozn. 7, s. 17 – 18.

Z bohatého registra digitálnych inštalácií možno spomenúť jednu z prvých interaktívnych inštalácií s názvom *Lorna* (1979 – 1984) od Lynn Hershmanovej. Pointou tejto priekopníckej práce je, že návštevník uvedený do zariadenej izby, ktorej centrálnym prvkom je televízor, si na diaľkovom ovládači volí z vopred nahraných scén na videopáskach vlastnú verziu príbehu o tejto žene. Súčasťou jeho voľby sú takisto tri vopred nakrútené alternatívy záveru príbehu, a tak si z nich môže vybrať tú, ktorá najviac konvenuje jeho predstavám o finále videodiela. Interaktívny nelineárny naratív v tomto prípade divákovi dovoľuje, aby bol nielen pozorovateľom, ale aj spoluautorom diela. Hoci videofilm *Lorna* referuje o problémových sociopsychologických zónach ženského subjektu, forma zábavnej recepcie ju približuje skôr videohram alebo počítačovým hrám.¹⁶ K modelovým ukážkam interaktívnych digitálnych inštalácií a virtuálnej reality patria aj diela Jeffreyho Shawa. Pokiaľ jeho interaktívna inštalácia nazvaná *Čitateľné mesto* (*The Legible City*) z rokov 1988 – 1991 je ešte tvorená pomerne jednoduchými prostriedkami – vnímateľ sedí pred premietacím plátnom na stacionárnom bicykli a pohybom pedálov aktivuje projekciu, čím súbežne generuje prehliadku miest simulovaných 3D obrazmi písmen a textov, ktoré vytvárajú architektonicko-urbanistickú krajinu Manhattanu, Amsterdamu a Karlsruhe –, jeho súčasné práce sú už náročnejšie koncipovanými interaktívnymi inštaláciami. Autor v nich vychádza z princípu panorámy 19. storočia, pričom hlavnými zložkami jeho inštalácií sú pohyblivá pozícia vnímateľa – aktéra, interaktivita a filmový obraz, ako to predviedol napríklad v práci nazvanej *Miesto: Rúr* (*Place: Ruhr*) z roku 2000. Dochádza v nej k zdvojeniu zobrazeného pohyblivého sveta a vnímateľovho pohybu, čím Shaw spája film s virtuálnou realitou a mieša dve tradície vizuálnej kultúry – reprezentáciu (zobrazenie) a simuláciu.¹⁷ Každoročne sa vnímateľom ponúka celý rad zaujímavých digitálnych interaktívnych diel, ktoré môžu zhladnúť v rámci mnohých medzinárodných výstav, ako je *Ars Electronica* v Linzi, alebo na prehliadkach či festivaloch organizovaných inštitúciami špecializovanými na mediálne umenie, ako sú napríklad ZKM v Karlsruhe, European Media Arts v Osnabrúcku, Transmediale v Berlíne atď. S interaktivitou súvisia aj praktiky rozšíreného filmu (expanded cinema), ktorý využíva možnosti digitálnych technológií. Tejtó problematike bola venovaná výstava *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film* v ZKM Karlsruhe (2002 – 2003), sumarizujúca rôzne prístupy pri tvorbe rozšírených digitálnych filmov. Boli medzi nimi zastúpené viacnásobné projekčné plátna,

¹⁶ Rush, Michael: odkaz v pozn. 1, s. 176 – 181.

¹⁶ Schwartz, Hans-Peter: *Media Art History*. München – New York – Karlsruhe: Prestel, 1997, s. 122.

¹⁷ Hansen, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Massachusetts – London, England: The MIT Press, 2004, s. 42 – 48.

kupolovitá filmová projekcia, počítačové inštalácie, 3D filmy, onlinové diela alebo webové filmy. Spoločným menovateľom väčšiny mediálnych prác bola interaktívna účasť divákov, meniacich sa na aktívnych užívateľov a spolutvorcov týchto zaujímavých reflexívnych projektov, ktoré generovali rozmanité množoznačné reťazce asociácií v mysliach vnímateľov.¹⁸ K náročným príspevkom patrili aj interaktívny DVD-ROM a počítačová inštalácia s tromi premietacími plátnami, ktorú vytvoril Pat O'Neil s kolektívom autorov v zložení: Rosemary Comella, Krista H. A. Kang a The Labyrinth. Nelineárny film s názvom *Úpadok fikcie: Stretnutia s filmom Pata O'Neila* (2002) sprítomňoval zašlú slávu hollywoodskeho hotela Ambassador v Los Angeles, nachádzajúceho sa dnes v štádiu opustenej ruiny. Vnímateľa si mohli prostredníctvom kliknutí na myš vybrať jednotlivé spoločenské priestory, izby či exteriéry hotela, a podniknúť tak podľa svojej chuti virtuálnu prehliadku jeho verejných i verejnosti pôvodne neprístupných miest a prostredí. Umelec však pridal filmu ešte ďalšiu zaujímavú vrstvu – do nasnímaných priestorov schátraného hotela včlenil fragmenty scén s imaginárnymi hosťami a pamätníkmi hotela (found footage a archívne snímky), ktorých obrazy pripomínali akési postavy duchov. Vnímateľa si mohli vybrať pripravené príbehy z menu počítača na spôsob hypertextu a rozkrývať rozličné obrazové a zvukové sekvencie. Paralelu tohto filmu, stierajúceho hranice medzi realitou a fikciou, súčasnosťou a minulosťou, lineárnosťou a nelineárnosťou, naratívom a bezpríbehovosťou, tvoril ďalší lineárne koncipovaný filmový príbeh v procese, ktorý sa premietal samostatne vo vedľajšej miestnosti. Treba s uznaním konštatovať, že autori tohto mimoriadne sugestívneho a invenčne štruktúrovaného intertextuálneho diela dokonale využili všetky možnosti súčasnej pokročilej digitálnej technológie na realizáciu multimediálneho diela s aktuálnou témou artikulácie času, venovanou rôznym časovým vrstvám, cez ktoré sa pretkávali spomienky spojené s osobnou a kolektívnou (verejnou) pamäťou.

02 / Predpoklady vzniku digitálneho umenia na Slovensku

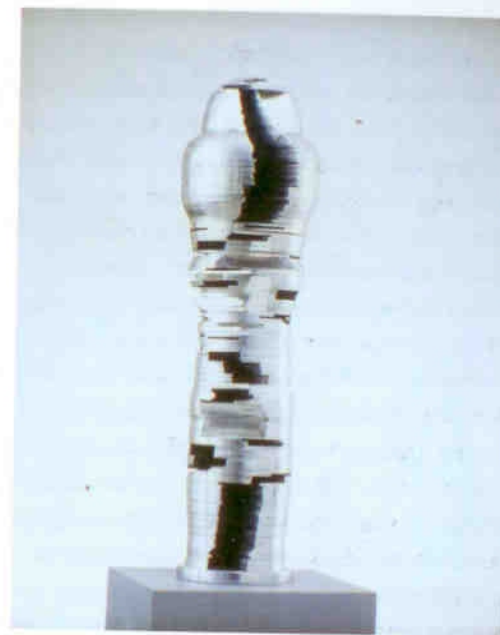
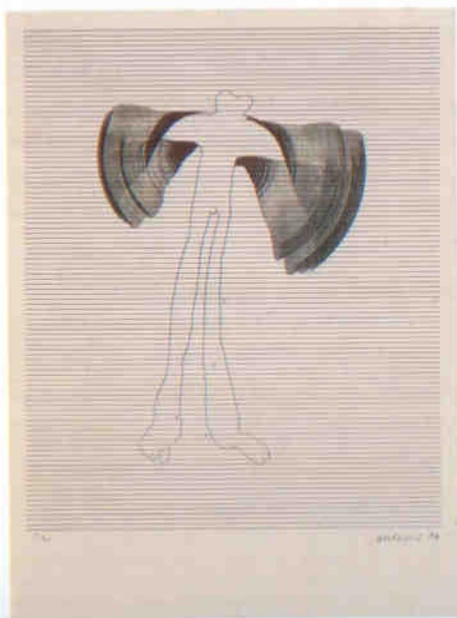
Na rozdiel od vývoja v západných demokratických krajinách bola situácia na Slovensku pred rokom 1989 podstatne komplikovanejšia, čo priamo súviselo so socialistickým spoločenským zriadením, usilujúcim sa ustavične obmedzovať prirodzené právo ľudí nielen na slobodný osobný život, ale aj na adekvátne, na úrovni doby poskytnuté vzdelanie, profesionálny rozvoj a ďalší odborný rast.

¹⁸ Pozri Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter: odkaz v pozn. 11, s. 346 – 353, 355 – 357.

Umelci boli nútení žiť v mantineloch socialistickej spoločnosti pod diktátom ideológie, kde sa od prevládajúcich základných politicko-ekonomických vzťahov odvíjali ďalšie spoločenské a kultúrne väzby, ktoré sa prejavovali nezmyselnými limitmi v oblasti tvorivej slobody, kde dominovala doktrína socialistického realizmu. To sa rovnako negatívne podpísalo aj na absencii ekonomicky dostupnej technológie, ktorá bola nevyhnutným predpokladom vzniku progresívnych foriem digitálneho umenia a tvorivého experimentovania na tomto poli. Z tohto hľadiska preto neprekvapí, že počítače vo voľnom umení sa na Slovensku využívali pred rokom 1989 sporadicky a fungovali skôr výnimočne na okraji výtvarnej scény. Podobne bola u nás veľmi ťažko dostupná nielen cudzojazyčná umenovedná literatúra a informácie o digitálnom umení, ale aj priame kontakty so zahraničím.

K priekopníkom používania počítačov vo vizuálnom umení na Slovensku patria od roku 1973 sochári Jozef Jankovič a Juraj Bartusz, ktorí začínali v rovnakom čase využívať funkcie komputera pri tvorbe svojich novátorských prác za účasti programátorov. Počítačové grafiky Jozefa Jankoviča (1937), vytvorené v spolupráci s matematikom a programátorom Imrom Bertókom, korešpondujú s ikonografiou jeho figurálnej sochárskej tvorby, ktorej sa v období normalizácie nemohol venovať. Tematizuje príbuzné existenciálne problémy a otázky

149. Jozef Jankovič *Ikarus*, 1974



150. Juraj Bartusz *Časopriestarová plastika*, 1977

spojené s ľudskou túžbou po slobode a sebarealizácii (*Ikarus*, 1974), v ktorých experimentuje s elementárnymi geometrickými transformáciami figurálneho tvaru vo vizuálnom jazyku so striktnejšou dikciou. Princíp založený na generovaní náhodných čísel a nezámerných chybách programátora uplatnil autor v ďalších kompozíciách (*Miesto hore*, 1979). Na báze princípu seriálovosti figúry vytvoril tiež niekoľko počítačom generovaných diel pre architektúru (napr. Kultúrny dom pre Dunajskú Stredú). V roku 1985 Jankovič ako jediný slovenský výtvarník vystavoval svoje počítačové grafiky na prestížnej medzinárodnej výstave v rámci konferencie o počítačovej grafike SIGGRAPH.¹

Sochár Juraj Bartusz (1933) v spolupráci s programátorom S. Haltenbergerom experimentoval v roku 1973 pri realizácii antropomorfných sôch s eliminovaním subjektívneho autorského gesta. Vytvorili spolu program na kreslenie obrysových kriviek a ich náhodný výber, ktoré potom slúžili ako šablóny na sústruženie rotačných kovových skulptúr hláv (*Obalové krivky pre hlavu*, 1974). Dôležitým momentom pri týchto novátorských praktikách bolo, že niektoré sochy Bartusz skonštruoval z vrstvených prestaviteľných hliníkových lamiel, čím získali časovú

¹ Pozri Šperka, Martin: Počítačová grafika. In: odkaz v pozn. 1, s. 219.

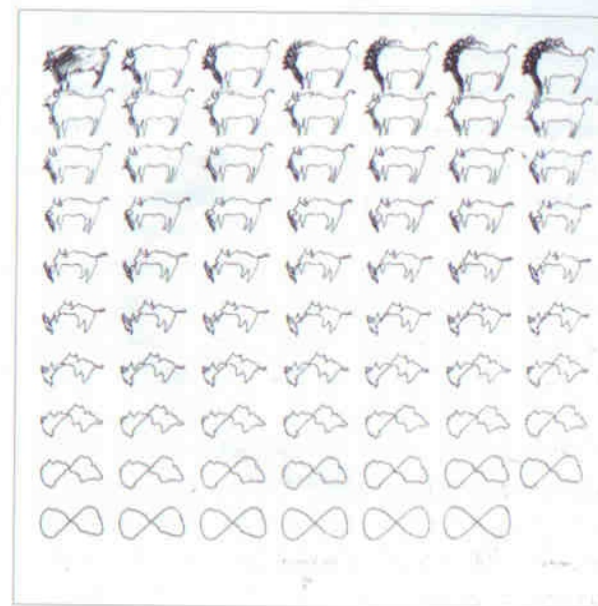
dimenziu a diváci mali možnosť participovať na modifikáciách ich tvaru na základe interakcie (*Časopriestorová plastika*, 1977).²

Ďalším autorom, ktorý kreatívne zhodnotil vtedajší potenciál počítača vo voľnej tvorbe, bol Daniel Fischer (1950), spolupracujúci s programátormi Igorom Klačanským a Pavlom Fischerom. Stal sa známym svojimi počítačovými grafikami, v ktorých vizuálne transformoval tvar paleolitického býka z jaskyne Altamira od jeho realistickej podoby až po lakonický znak nekonečna, čím asocioval predstavy kontinuálneho plynutia času, spojené s nevyhnutnosťou evolučných zmien a premien kultúrnych kontextov (cyklus *Altamira*, od roku 1978). Pendantom počítačových grafik s týmto ikonografickým motívom je animovaný film *Altamira* (1980), ktorý autor vytvoril spolu s režisérom Petrom Geržom v Slovenskej televízii, kde sa prvýkrát použila animácia počítačovej grafiky – prehistorickej kresby, realizovaná prostriedkami novej technológie.³ Daniel Fischer využíva generatívne funkcie počítača aj v súčasnosti na svoje analytické výskumy obrazu, v ktorých sa venuje skúmaniu podobností a rozdielov medzi realitou zaznamenanou/prezentovanou maliarskymi prostriedkami, technickým obrazom fotografie a digitálnym obrazom. Analyzuje a spracúva viacnásobné možnosti pohľadov na ikonickú skutočnosť, pričom sa sústreďuje na rôzne formy transponovania prírody a jej empirickej, umelej (umeleckej) a virtuálnej reality do nových transmutácií obrazu. Tieto vizuálne obrazy buď konfrontuje v rámci inštalácie, alebo sú vo forme segmentu včlenené do korpusu jedného diela. Niektoré abstraktné digitálne obrazy alebo ich fragmenty, hladko integrované do digitálneho fotografického obrazu reality, pripomínajú vizuálne štruktúry fraktálov (*Pribeh obrazu, ktorý sa práve...*, 1997, *Vipera*, 2004). Počítačovým umením sa prezentoval aj József R. Juhász (1963) na výstave *Visual Poetry and Computer Art*, ktorá bola sprievodným podujatím 1. ročníka festivalu Štúdia erté *Transart Communication* v Nových Zámkoch v roku 1988, v rámci ktorej boli vystavené tiež mailartové a stampartové diela. Zaujímavým príspevkom k počítačovej animácii je video s názvom *Portrét* (1989), ktoré vytvoril Miloš Boďa (1953) v spolupráci s Jurajom Ďurišom.⁴ Jeho ťažiskom boli abstraktné vizuálne štruktúry s dominujúcou červeno-modrou farebnosťou, ktoré sa prepletali so sieťovinou lineárnej kresby. Tým, že sa tvorcovia tohto

² Odkaz v pozn. 1, s. 219.

³ Odkaz v pozn. 1, s. 220, pozri aj kapitolu v tomto texte; venovanú alternatívnemu filmu.

⁴ Video je súčasťou videosampleru *Barla*, ktorý zostavili Peter Rónai a Miro Nícz v roku 1996. Prezentuje sa v ňom štyridsaťštyri autorov z domácej a medzinárodnej scény so zastúpením prác datovaných od 70. rokov do polovice 90. rokov, kde medzi inými nájdeme napr. filmy prepísané na video od V. Havrilla, L. Ďurčeka, V. Kordoša, videá P. Bartoša, A. Daučikovej, P. Meluzina, R. Fajnora, S. Filku, R. Galovského, W. Wasulku, M. Bielického, T. Ruliera, T. Mašina, J. Oléka a iných. Tento 300-minútový videosampler má povahu videožurnálu. Pozri aj jeho recenziu Murin, Michal: *Barla* 1996, videosampler. In: *Almanach 98. Texty o filme... filozofii... hudbe... výtvarnom umení*, Bratislava: SCCAN, s. 175 – 176.



151. Daniel Fischer *Altamira*, 1978

video výrazne sústredili na formotvorné kreácie s farbou, svetlom a tmou, pripomínalo skôr experimentálny film. S expresívnym pôsobením obrazových prvkov korešponduje zvuková stopa, do ktorej sa mieša samplovaná hudba, konkrétne zvuky a slová. Digitalizovaný obraz v závere prechádza do realistickej reprezentácie Boďových sochárskych objektov a vracia sa späť k abstraktným vizuálnym štruktúram. Toto video sa javí ako progresívna a zaujímavá ukážka zvládnutia umeleckých praktík generovaných počítačom, ktoré sa naplno rozvinú v priebehu 90. rokov 20. storočia.

Po roku 1989 sa okruh autorov orientujúcich sa na tvorbu digitálnej grafiky rozrástol.⁵ Z mladšej generácie výtvarníkov na začiatku 90. rokov zaznamenali ohlas práce Simony Bubánovej (1961), ktorá sa praktikám založeným na práci s počítačom venovala v krátkom období predtým, než odišla pracovať do

⁵ V roku 1990 sa na Vysokej škole výtvarných umení začala výučba predmetu počítačová grafika. Dejinnami počítačového umenia a grafiky sa zaoberal Martin Šperka, ktorý bol kurátorom viacerých medzinárodných výstav zameraných na túto formu digitálneho umenia, napr. *Počítačová grafika a Internet (Electronic Mail Art)* s dielami distribuovanými internetom, prezentovanými formou tlačí v Bratislave, Banskej Bystrici, Žiline, Brne a vo Wroclawe v roku 1996. Prvá medzinárodná výstava počítačovej grafiky sa konala v roku 1992 v Štátnej galérii v Banskej Bystrici, kde sa systematicky venuje výskumu, prezentácii a zbieraniu digitálnej grafiky v rámci súčasnej slovenskej grafiky Alena Vrbanová, ktorá bola kurátorkou výstav *Alternatívna slovenská grafika* (1998) a *digitálna @ elektronická grafika* (2004).

reklamnej sféry. Boli zaujímavé z tematického i vizuálneho hľadiska – autorka pomerne skoro glosovala gendrové otázky, pohotovo zapájala ikonické prvky odkazujúce na svet reklamy a masmédií s alúziami na záplavu lifestyleových, módných a ženských magazínov až po bulvár a pornografické časopisy a ironizovala zneužívanie vizuálnych obrazov žien na komerčné účely reklamným a masmediálnym priemyslom. Jej cyklus počítačových grafík so vzhladom realistických kresieb, adjustovaných v hrubých dekoratívnych rámoch, z roku 1994 sa vyznačoval rafinovanou ambivalentnosťou. Nachádzali sa v ňom námety z náboženskej ikonografie, ktoré sa krížili s motívmi persiflujúcimi národnú a kultúrnu identitu s všadeprítomnými obrazmi reklamy, erotiky a pornografie, do ktorých sú zakódované feministické narážky na kultúrne a spoločenské roly žien.

Tak ako v iných druhoch a disciplínach umenia, aj vo sfére digitálnej grafiky autori reagovali na spoločenské zmeny, ktoré priniesli nové aktuálne témy a zmenu paradigmy umenia. Počítač sa stal nevyhnutnou súčasťou tvorby celého radu umelcov, ktorí sa zaoberali videoumením (tým sme venovali priestor v predchádzajúcich kapitolách) a jednotlivými formami digitálneho umenia, ako sú interaktívne inštalácie, virtuálna realita alebo internetové umenie. Keďže tento text je predovšetkým zameraný na imateriálne formy pohyblivého, na čase založeného obrazu, digitálnej grafike sa bližšie nevenujeme a zmieňujeme sa iba o niektorých autoroch.

Väčšinovým tvorivým územím intermediálne orientovaného výtvarníka Vladimíra Havrilla (1943), sochára, tvorcu invenčných undergroundových filmov, maliara, kresliara a autora literárnych poviedok, sa od roku 1996 stávajú umelecké praktiky súvisiace s prácou na počítači. V jeho digitálnych tlačiach ide o realistické 3D modelovanie objemov figúr, ktoré kombinuje s 2D vizuálnymi štruktúrami. Tematizuje v nich otázky transverzálnych spojení medzi vizuálnymi prvkami odvodenými z dejín umenia, kde sa krížia fragmenty – citácie z avantgárd s modernistickými elementmi a ikonickými narážkami na súčasnú realitu, ktoré umelcovi slúžia ako materiál na formulovanie vlastných nutkavých a neodbytných sochárskych problémov, zviazaných s jeho individuálnou mytológiou. Popri postmodernej skepse a jemnej irónii v nich zaznievajú utopické sny, týkajúce sa potreby zmeny človeka a sveta prostredníctvom umenia, ako aj túžba po transcendentálnosti. Aj keď Havrilla priznáva, že modernému umeniu a jeho avantgardným hnutiam sa nepodarilo „zmeniť svet“ alebo stať sa dokonca jeho hybnou silou, vo svojom programe a výsledkami svojich príspevkov sa o to priamo i nepriamo pokúša.⁶ Poukazuje na to napríklad „vracajúci sa motív meditácie, kľáčaceho človeka, ktorý odzrkadľuje, ako prahne po všeobecnej harmónii, po duševnej a telesnej očiste“⁷. Ďalej sa u Havrilla objavuje motív vzťahu k žene – môže, osobnostiam avantgárd a modernizmu (Mondrian, Matisse, Picasso, Segal)

a jednotlivým výtvarným smerom, napríklad pointilizmu, pop-artu a podobne, ktoré sa prepletajú s jeho ďalšími záujmovými sférami – komiksom, sci-fi, meditáciou, tenisom, vrátane vlastných autorových, počítačom generovaných sôch. Napriek tomu, že ide o digitálne tlače, pri tvorbe ktorých používa súčasné programy (napr. 3D softvér True Space), pre jeho autorský prístup je príznačná skôr logika klasického analógového zobrazovania. Sám hovorí, že jeho zámerom je, aby práce vyzerali ako hand made. Pozrime sa, čo hovorí na túto tému nemecký filozof a historik umenia Wolfgang Welsch, ktorý sa venoval tejto problematike vo svojej prednáške nazvanej *Umelé rajske záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov*, ktorá sa uskutočnila na základe pozvania bývalého Sorosovho centra súčasného umenia v Bratislave v roku 1995. Welsch povedal, že umelec v počiatočnej fáze rozvíjania obrazovej gramatiky mediálneho umenia prevažne realizuje staré obrazové predstavy iba novými prostriedkami. Dôležité však je, aby rozvíjal nové obrazové predstavy, ktoré sú vlastné médiám, aby s nimi experimentoval a spolupracoval pri tvorbe vízií. Ak médium zostane iba prostriedkom pre posolstvá namiesto toho, aby sa chápalo ako pôvodný spolutvorca predstáv, môže to v konečnom dôsledku viesť k tomu, že vzniknú umelecké starožitnosti s novým náterom.⁸

Čo sa týka Havrillovho nadviazania na predchádzajúce undergroundové filmy, treba povedať, že jeho záujem sa preorientoval do oblasti digitálnej grafiky. V 90. rokoch nakrútil dva filmy: na motívy svojej poviedky *Námorníček* to bol rovnomený film (1992), v ktorom zachytáva genézu jedného svojho diela, a v roku 1999 vytvoril animovaný film *Café Propeler*, realizovaný v 3D (trvá tridsať minút), ktorý venoval významnému slovenskému vedcovi, diplomatovi a politikovi Milanovi Rastislavovi Štefánikovi. Jeho nevyjasnená tragická smrť prispela k narastaniu aury tejto legendárnej postavy novodobých slovenských dejín. Podľa Havrillovho návrhu je Štefánikova socha na podstavci riešená tak, že sa opakovane vynára zo stredu rieky Dunaja a prelietavajú nad ňou tri červené dvojlopníky.⁹ Podobne ako v digitálnych grafikách, aj v poetike tohto filmu rezonuje veľká dávka autorovho utopického sna.

K počítačovým animáciám s výstupom digitálnych tlačí a postfotografií siahol na začiatku nového tisícročia aj videoumelec Peter Rónai (1953). Ozýva sa v nich výtvarníkova obľúbená téma, akou sú mnohotvárne premeny vlastnej identity.

⁶ Vrbanová, Alena: *Súčasná slovenská grafika 15* (katalóg). Banská Bystrica: Štátna galéria, 2002, nepag.

⁷ Archlebová, Tamara: *Freestyler* Vlodo Havrilla. In: *dart*, 2000, č. 1, s. 24.

⁸ Welsch, Wolfgang: *Umelé rajske záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov. Künstliche Paradiese? Betrachtungen zur Welt der elektronischen Medien und zu anderen Welten*. Bratislava: SCCA, 1995, s. 11.

⁹ Adamov, Ján: *Ó, súcit majte, dovoľte mi byť iným*. Výskumná úloha na Katedre filmovej vedy, FTF VŠMU. Bratislava, 2002, nepublikovaná práca, s. 51 – 52.

Stávajú sa jeho modifikovanými „crazy“ autoportrétmi, kde umelec križi detaily svojej tváre s fragmentmi portrétov popových a globálnych ikon šoubiznisu alebo mediálne známych celebrit, neraz však aj kontroverzných ľudí, ako je napr. Bin Ládin. Umelec vytvára spoločne s nimi akési hybridné identity alebo necháva svoj autoportrét rozpadnúť sa na fragmenty vo vizuálnych štruktúrach obrazu, čo pôsobí nielen hravo a zábavne, ale aj sebadeštruktívne. Názvy Rónaiových diel sú slovnými hračkami, kde radosť z dekodovania významu spolu s ich analýzou odhalí vnímateľom zaujímavé viacznačné sémantické vrstvy (*How Now*, 2003, *Al Kaida*, 2003). Okrem toho, že postfotografie, ktoré vznikali krížením častí jeho tváre s detailmi tvári Marilyn Monroeovej alebo Elvisa Presleyho tak, že zmixoval inak nespojitelné – znaky mužskej so ženskou fyziognómiou a mŕtvych ľudí so svojim živým JA, privlastnil si v istom zmysle aj trochu hviezdnej slávy týchto mŕtvych, ale „večne živých“ celebrit. Konotácie Rónaiových prác však presahujú rozmer privátneho, pretože sa zároveň nie bez ironicko-kritického ostria dotýkajú aj pomerov na domácej politickej scéne (*Slovenská mafia*, 2000). Z príslušníkov generácie mladých výtvarníkov sa digitálnym grafikám venuje popri tvorbe inštalácií Erik Binder (1974), ktorý čerpá vizuálne prvky z databázy počítača a remixuje ich spolu so svojimi vtipnými nápadmi do invenčných výpovedí. V sviežom vizuálnom jazyku vektorových grafik sa stretávajú v rôznorodej skrumáži prvky popkultúry a subkultúry, motívy z oblasti hudby, najmä hip-hopu, dídžeingu a vídžeingu, nechýbajú v nich figúrky zo sveta hračiek a strašidiel, rozprávkových i reálnych, ako napr. *Hitlerko* (*wwwiete s čím sa hrajú vaše deti?*), 2002 – 2003, alebo ironická reflexia spoločenských reálií.

152. Peter Rónai *How Now*, 2003

153. Peter Rónai *Slovenská mafia*, 2000



154. Erik Binder *Atómový Kuko*, 2002 – 2003

Napríklad stará škodovka dostane vďaka autorovým počítačovým úpravám podlhovastý dizajn známej limuzíny Lincoln, a naopak, jej komprimovaním získa totálne minimalizovanú verziu auta, určeného len pre šoféra a jeho spolujazdca, alebo prízračný, reálny atómový hribe sa zmení prostredníctvom umelcovej vizuálnej humanizácie na rozprávkovú postavu s vlúdny, vtipným výrazom (*Atómový Kuko*, 2002 – 2003). Binder vytvára svoje diela spoločne s myšlienkovu spriaznenými výtvarníkmi v rámci svojej jednotky Kunst-Fu (vznikla v roku 1998), kde sa objavujú autori s príbuznou výtvarnou a osobnou mentalitou, ako DJ (dídže) Čejka, Erik Šille alebo Zdeno Hlinka.¹⁰ Cieľom tejto tvorivej formácie s prechodným členstvom je podryvanie stereotypov myslenia a vizuálneho vnímania skutočnosti, k čomu tiež neoddeliteľne patria stratégie založené na ironizovaní klíšé či vizuálna pyrotechnika rigidného myslenia. Na fenomén stručnosti, ktorý vedie k skraccovaniu (nielen televíznych) správ a informácií, čo je dôsledkom extrémneho zrýchľovania času a dynamizovania

¹⁰ Pozri texty Beskid, Vladimír: *Ďalší KUNST-FU stop / spot; Garlatyová, Gabriela: Kunst-fu family – Kunst-ia Erika a Gabriely Binderovcov*. In: katalóg vydávaný pri príležitosti spoločného projektu Kamera skura a Kunst-Fu Superstart pre 50. bienále v Benátkach. Bratislava: SNG, 2001.

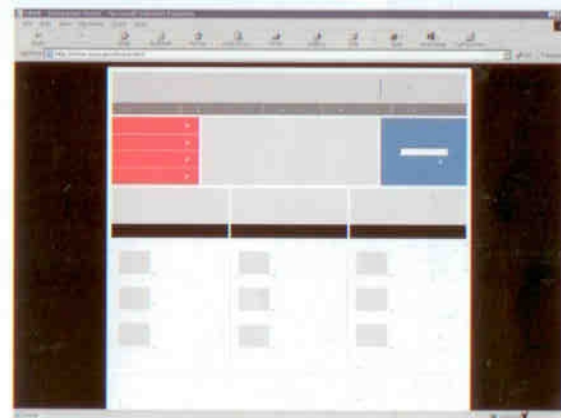
životného štýlu, reaguje Marek Kvetan (1976) digitálnym komprimovaním akčných a sci-fi filmov (*Trainspotting*, *Johnny Mnemonic*, *Alien*, *Star Wars*, *Pulp Fiction*, *Jurassic Park*) do koncentrátnu počítačových tlačí, kde jeden film je skomprimovaný do jediného abstraktného obrazu.¹¹ Môže byť percepčne zvládnutý „za sekundu“, čo je neporovnateľné s poldruhodinovým vnímaním naratívnych filmov. Tu je, samozrejme, dej, príbeh, zvuk eliminovaný a zostáva len obraz, čistá vizualita, čo je experiment a zároveň aj ukážka dekonštrukcie tohto typu filmov a kinematografickej produkcie. Okrem toho, že v cykle nazvanom *XXX* (1999 – 2000) ide o využívanie princípu postprodukcie – privlastnenia si hotových diel, s ktorými autor podľa vlastných koncepčných zámerov ďalej pracuje –, Kvetana rovnako zaujíma analýza vizuálnych obrazov apropriovateľných diel umenia i obrazov nájdenej reality, ktoré podrobuje rôznym manipulačným praktikám s cieľom transformácie ich pôvodnej vizuality na inú úroveň, buď s minimálnymi posunmi, alebo radikálnymi zmenami. Tieto postupy sa stanú väčšinou vo výtvarníckej budúcej tvorbe.

155. Marek Kvetan *XXX (Trainspotting)*, 1999 – 2000



¹¹ Analogickým príkladom k týmto praktikám na medzinárodnej scéne môže byť napríklad do jediného abstraktného obrazu – diapozitívu – zoskenovaný, digitalizovaný a komprimovaný film Alfreda Hitchcocka *Psycho* v podaní Jimu Campbellu. Jeho diapozitív nazvaná *Illuminated Average No-1 Hitchcock's Psycho* z roku 2001 bola súčasťou prezentovaných diel na výstave *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film* v ZKM Karlsruhe v roku 2003. Campbellova komprimovaná abstraktná verzia tohto kultového trileru premietaná na stene okrem imateriálnej projekcie ničím neprípadne nepripomína pôvodný naratívny film Alfreda Hitchcocka, nemej kultového režiséra.

V prípade privlastnenia si filmovej trilógie významného poľského režiséra Krzyszofa Kieślowského s názvom *Tri farby: Biela, Modrá, Červená a Matrix* (2000) Kvetan komprimované filmy pretransformoval do formy statického videoobrazu v dĺžke trvania reálneho času filmu spolu so zachovaním jeho zvukovej stopy. V cykle s lakonickým, ale jednoznačným názvom *www* (1999) výtvarník prejavil subverzívny postoj a nepopierateľné ikonoklastické gesto voči internetu, ktorý je nekonečným zdrojom rýchlo prúdiacich a ustavične príbúdajúcich informácií, reprezentujúcim nezvládnuteľný tok dát. Kvetan z vytypovaných dôležitých webových stránok, napr. google, yahoo, cnn, microsoft alebo nasa, vymazal všetky ikonické, textové a numerické informácie a urobil z nich len akési minimalistické grafiky bez textov a obrazov.



156. Marek Kvetan *www*, 1999

Stratégiu vymazávania uplatnil aj v cykle manipulovaných fotografií, prezentovaných vo forme počítačových tlačí s názvom *VIDOC* (2001), čo znamená vizuálny dokument, ktoré sú zábermi z ulíc amerických predmestí, kde autor vymazal zo všetkých bežných vizuálnych komunikácií v urbánnom prostredí – bilbordov, reklám, rôznych druhov nápisov, dopravných značiek a poznávacích značiek áut – textové informácie.¹² Vyzerajú čudne, akoby na jednej strane informačnú spoločnosť podľa slov výtvarníka postihol nejaký vírus,

¹² Pozri Čarný, Juraj: Aktuálne postavenie súčasného mediálneho umenia na Slovensku. In: *Konceptuálne umenie na zlome tisícročí*. Budapešť – Bratislava: AICA Section Hungary – Slovak Section of AICA, 2002, s. 107 – 110.



157. Marek Kvetan *VIDOC*, 2001

a na druhej strane akoby týmto explicitným gestom autor demonštroval všeobecný obrat v umení od textu k dominantnosti obrazu, čo predstavuje súčasný boom vizuality a vizuálnej kultúry.

Princíp digitálneho vymazávania Kvetan uplatnil aj v cykle tlačí s názvom *New City* (2003), kde z európskych a svetových miest ako Berlín, Bratislava, Londýn, Paríž, Praha, Sydney alebo Viedeň vďaka umelcovi zmizli charakteristické dominanty, čím autor poprel typické veduty a narušil turistické stereotypy vnímania so stabilnými kódmi, ktoré sú fixované na isté kultúrnohistorické reálie. Kvetan tak podmínoval dôležité referenčné body a identifikačné znaky, ktoré napomáhajú našu orientáciu v kontexte rôznych urbanistických metropol v rozličných krajinách globalizovaného sveta.

Podobne digitálne vymazal v projekte s názvom *Home* (2003) z nafotografovaných snímok panelákov a rodinných domov okná a dvere ako prvky priameho kontaktu a komunikácie ich obyvateľov so svetom, čím z nich urobil objekty slepé a hluché voči vonkajšej, každodennej realite. Z hľadiska čítania významov tohto cyklu môžu implikovať nielen izoláciu, ale aj zaslepenosť obyvateľov domov a stratu väzieb s reálnym životom, ktorý majú sprostredkovaný len cez televíziu a internet, čo je sotva dostačujúce.

So stratégiou transformácie, týkajúcej sa praktík, pri ktorých dochádza k sémantickej i vizuálnej zmene textu na autonómny obraz, súvisí cyklus nazvaný

TXT (2003). Kvetan prostredníctvom špeciálneho softvéru, ktorý je založený na analógii medzi označením znakov a farieb v počítači, prekonvertoval niekoľko literárnych diel podľa výberu jeho priateľov (napr. Korán v anglickej, arabskej a nemeckej jazykovej mutácii, Hesseho *Stepného vlka*, Macchiavelliho *Vládca* a iné) do abstraktných farebných štruktúr so vzhľadom mozaík, prezentovaných vo forme light-boxov alebo digitálnych tlačí nalepených na plexisklo. Autor z celej práce zámerne vylúčil osobný prvok a posunul ju na úroveň emocionálne indiferentného, chladného variantu súčasného minimalizmu.



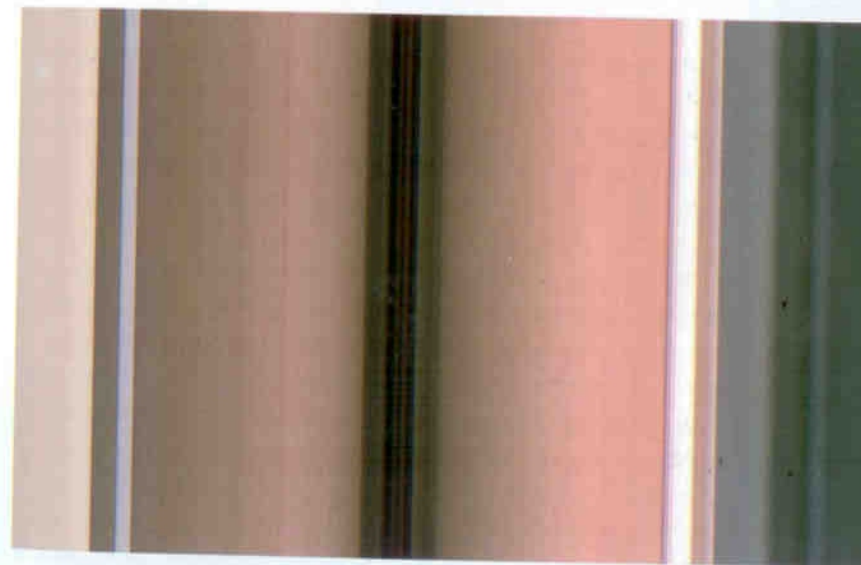
158. Marek Kvetan *TXT*, 2003

Vizuálna a sémantická transformácia je rovnako podstatou cyklu digitálnych printov s názvom *IDOC EROTIC* (2004), ktorá v tomto prípade spočíva v tom, že Kvetan si privlastnil webové stránky s pornografickými obrazmi žien v lasčivných polohách, ktoré prekonvertovaním realistických fotografických obrazov na nevinné veľkoformátové geometricko-abstraktné počítačové tlače alebo videá v duchu minimalistického umenia vlastne dekonštruoval. Novovytvorené diela sú podľa slov autora založené na výskume vzťahov medzi lineárnymi a horizontálnymi dejovými líniami obrazových modelov, ktoré sú vybrané z poľa inštalovaných konštrukcií. Získané informácie sú manipulované prostredníctvom autorského softvéru. Pointou takto vzniknutých diel je ich inštalácia, konfrontujúca predlohu – pornografickú fotografiu stiahnutú z internetu – a jej transformovanú, novú vizuálnu prezentáciu vo forme minimalistickej tlače, komponovanej na vertikálu

I horizontálu. Kvetan svojou invenčnou metódou v tomto projekte dosiahol nielen transfer produktu nízkej masovej kultúry na dielo reprezentujúce vysokú kultúru, urobil z kópie originál, ale posunul aj sémantiku prejavu subkultúry do oblasti vizuálneho umenia. Rovnakú stratégiu informačnej, sémantickej a vizuálnej minimalizácie obrazového modelu Kvetan uplatnil aj pri transformácii privlastnených predlôh – reprodukcii klasických maliarskych zátiší z dejín umenia – na abstraktné digitálne tlače veľkého formátu, čím eliminoval v pôvodnej verzii nielen dielo, ale aj jeho autora, a totálne tým naplnil myšlienku smrti autora. Je zjavné, že pre postmoderného umelca vládnuceho digitálnymi technológiami sa dejiny umenia, vizuálna kultúra a akékoľvek objekty reálneho i virtuálneho sveta stávajú readymadom a materiálom na ďalšiu formálnu i sémantickú recykláciu. Používané praktiky pripomínajú často manipulačné postupy masmédií a reklamného priemyslu s tým rozdielom, že Kvetanove diela nemajú masový akčný rádius a neslúžia komerčným účelom, ale kladú mnohoraké otázky, ktoré generujú myslenie vnímateľov.

V oblasti vizuálnej kultúry a umenia – v priestore internetu, vo filmovom a zábavnom priemysle, kam patria aj počítačové hry, ktoré dnes využívajú výtvarníci, okrem iného i pre ich vysoký stupeň umelej inteligencie – rozvoj softvérov, ako napr. Macromedia Flash a Director, dovoľuje tvorcom kreatívne uplatňovať počítačovú animáciu.

Jedným z príkladov pomerne jednoduchých, ale invenčných naratívov animovaných filmov, založených na subtilnej ikonickej poetike a jemnom humore, sú práce Vladimíry Pčolovej (1975).¹³ Jej súbor s názvom *Karty* (2000) pozostáva z desiatich animácií čiernobielych kresieb kariet so zvukovou stopou, v ktorých autorka vizuálne metaforizuje špecifické témy, evokujúce také pocity ako domov, strach, hnev, láska, smútok, dobro, viera, zlosť, šťastie a podáva ich hravým spôsobom, väčšinou formou vzťahových dvojíc, kde ako základný princíp narácie používa cyklickosť. *Karty* sú nielen synonymom hry a zábavy, ale aj symbolom osudovosti, tajomstva, nevypočítateľnosti a náhody, čo sú takisto fenomény vhodné na artikulovanie mnohospektrálnych peripetií ľudského života, ktoré Pčolová komentuje s úsmevným nadhľadom. Autorka bola v roku 2002 za animovaný film s názvom *Vesper* (2001) nominovaná na cenu The One Minutes Awards na festivale jednominútových filmov v Amsterdame. Ide o poeticky ladený, vtipný filmový príbeh, podaný minimálnymi výrazovými prostriedkami, kde prím hrá subtilná kresba a čiernobiela farebnosť. Lakonický dej filmu je o tom, ako žena-múza oživi svojím bozkom muža a prebudí ho k partnerskému vzťahu. S jeho vizuálnou stránkou priliehavo harmonizuje soundtrack podmanivej piesne v interpretácii nekonformnej speváčky islandského pôvodu Björk.



159. – 160. Marek Kvetan *IDOC EROTIC*, 2004

¹³ <http://vladimira.rgb.sk>

Z hľadiska rozvoja digitálneho umenia, hlavne inštalácií, ktorých podstatné princípy spočívajú v tvorbe diel generovaných počítačom a v interaktívnej účasti vnímateľov na ich percepcii, zostáva skutočnosťou, že dejiny vývoja a formovanie typologických druhov tejto špecifickej kategórie umenia na Slovensku sú oproti videoumeniu neporovnateľne kratšie a nereprezentujú natoľko rozvinuté prejavy so znakmi štýlovej a tematickej rozmanitosti. Príčinu treba hľadať na jednej strane v pomerne drahej technológii, a na druhej strane v nedostatočnej odbornej a inštitucionálnej podpore týchto progresívnych umeleckých prejavov. V tomto kontexte sa ako ojedinelý príspevok javí *Projekt „01“* Michala Murina (1963), čo bola performance pre terminálovú sieť, piatich aktérov, jedného inžiniera, tanečníka a generátor náhodných čísel, ktorá sa uskutočnila v priestoroch výpočtového strediska podniku Meopta v Bratislave dňa 9. septembra 1987. Pozoruhodné je na ňom nielen to, že projekt tejto performance autor zaslal na festival Ars Electronica, ale aj to, že oslovení partneri na rakúskej strane prejavili záujem o získanie jej videodokumentácie.¹ *Projekt „01“* vychádzal z binárneho číselného systému, ktorý pozostáva z dvoch jednociferných čísel 0 a 1, čo tvorí podstatu počítačových operácií. Pointou performance bolo, že piati aktéri v rôznych miestnostiach vo dvoch budovách podniku Meopta sedeli pri svojich termináloch, na ktorých bežal program spustený inžinierom. Program sa skladal z opakujúcich sa generovaných prvkov v intervale 0 a 1, kde nula reprezentovala znak medzery, vyjadrujúci ticho, a jednotku predstavoval znak x, vyjadrujúci zvuk – cinknutie. Písanie znaku medzery alebo znaku x stimulovalo aktérov, aby spievali alebo, naopak, boli ticho, prípadne ľubovoľne robili rôzne divadelné gestá. Mali na to relatívne dost času, pretože po generovaní každého znaku mal počítač minútovú pauzu. Generované znaky boli zobrazené na termináli a na výstupnej tlači. Lajtmotívom performance bolo, aby sa eventy ľudí odohrávali v súlade s počítačom. Okrem určených aktérov sa do tejto miestne špecifickej performance mohli zapojiť aj ďalší zamestnanci, pričom cieľom bolo, aby sa vymanili z civilného života, zo svojich každodenných stereotypov a rutinných pracovných návykov. Koniec performance mal až rituálny charakter – po záverečnej kompozícii sa všetci účastníci zastavili v poslednej pozícii na päť minút a inžinier vypol počítač. Murin v performance poukazuje aj na to, že v prírode a vo svete od nepamäti existujú protiklady ako

¹ Murinova korešpondencia s riaditeľom Ars Electronica sa datuje od roku 1984, keď mu boli zaslané katalógy z tohto festivalu elektronického umenia, a o tri roky neskôr umelec v súvislosti so svojou iniciatívou – zaslaným dielom *Projekt „01“* tejto inštitúcii v roku 1987 – recipročne dostal od nej ďalšie katalógy.

jin a jang, svetlo a tma, myšlienka a hmota alebo život a smrť. Jednou z jeho ambícií bolo prostredníctvom dvojkovej sústavy vyjadriť ticho a zvuk, čím zároveň poukázal na silu týchto dvoch protikladných princípov a šírku ich vibrácií v prírode a evolúcii. Vibrácie ustavične prebiehajú medzi prítomnosťou a budúcnosťou, ktorej synonymom sú počítače, ako aj medzi prírodou a človekom.² Počítač sa v Murinovej performancii stal generátorom iného, kreatívneho správania ľudí v kontexte výpočtového strediska, ktorí boli stimulovaní, aby dali priechod emocionálnym stránkam svojho subjektu v rámci individuálne i kolektívne prežívanej akcie.

Na tomto mieste je užitočné pripomenúť si slová teoretika elektronického umenia Franka Poppera, ktorý zdôrazňoval, ako sa participujúce umenie 60. rokov 20. storočia odvolávalo na vzájomný vzťah medzi divákom a otvoreným umeleckým dielom, zatiaľ čo pojem „interakcia“ obsahuje obojstrannú súhrnu medzi individuom a systémom umelej inteligencie, čo je charakteristickejšie pre elektronický vek 80. a 90. rokov.³

Do oblasti digitálnych inštalácií zasiahol dvoma prácami aj Matej Krén (1958), ktorého záujmovou sférou sú hlavne priestorové inštalácie, často využívajúce ako materiál enormný počet kníh, ktoré tento autor kombinuje so zrkadlami, symbolmi iluzívnosti. Objekt s názvom *Cinema* (1996) asocjuje filmové plátno, ktoré je však nahradené rozmerným zrkadlom (180 x 250 cm), pohybujúcim sa a jemne rotujúcim na robotickom ramene generovanom a kontrolovanom počítačom. V tomto kontexte nemožno obísť fakt, že zrkadlo je zafažené mnohými symbolmi a výkladmi, medzi ktorými vo vzťahu k vizuálnemu/mediálnemu umeniu a fenoménu upreného pohľadu/gaze k najsuggestívnejším patrí psychoanalytický výklad zrkadlového štádia Jacquesa Lacana.⁴ Francúzsky psychoanalytik vo svojej eseji o štádiu zrkadla poukazuje na to, že ľudský subjekt si začína uvedomovať sám seba vo veku okolo šiestich mesiacov a jeho formovanie prebieha na základe kontaktov a vzťahov, čiže interakcií s okolitým svetom. Dieťa najskôr spoznáva v zrkadle svoju podobu ako niečo cudzie, čo mu pomáha pri jeho premene. Subjektivita je formovaná a podmienená mnohopočetnými väzbami k prostrediu, v ktorom tento proces zrkadlenia prebieha. Táto reflexia sa ponúka ako jedna z možných interpretácií či asociácií súvisiacich s Krénovým dielom. Jeho zrkadlo, ktoré na druhej strane asocjuje aj filmové plátno, však nepremieta fiktívne filmové príbehy, ale odráža samotnú realitu ako efemérny obraz.

² Informácie boli čerpané z podkladov poskytnutých umelcom a z rozhovorov s autorom.

³ Popper, Frank: *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams, 1993, s. 8.

⁴ Lacan, Jacques: *Le stade du miroir*. In: *Écrits*. Paris: Seuil, 1966. V angličtine kniha vyšla pod názvom *The Mirror Stage as Formative of the Function of the „I“ as revealed in Psychoanalytic Experience*. In: *Écrits: A Selection*. New York, 1977; časť tohto diela vyšla aj v českom preklade – *Stadium zrkadla jako lo, co formuje funkcií Já, jak je nám odhalována v psychoanalytické zkušenosti*. In: *Aluze. Revue pro literaturu, filozofii a jiné*, 2000, č. 1, s. 158 – 164.



161. Matej Krén *Cinema*, 1996

Na jeho ploche sa okrem stabilného prostredia galérie striedajú pominuteľné obrazy jej návštevníkov. Pohyby zrkadla sú kontrolované počítačom, ich kompozícia a rytmus pripomínajú filmovú reč i hudobnú skladbu. Kreslá pred objektom, pripravené pre divákov, simulujú situáciu kina. Napriek tomu, že pri tomto objekte nejde o interaktivitu divákov v pravom zmysle slova, zásahom ktorých by sa menila povaha diela, toto simulakrum kina je dôležité z hľadiska uvedomenia si iluzionizmu, ktorý reprezentuje jednu zo stratégií simulácií používaných médiami.

Druhá počítačová inštalácia, nazvaná *Virtual Rock Garden* (1995 – 1996), predstavuje virtuálnu skalku na podlahe, ktorú tvorí asi pätnásťtisíc umelých kameňov vymodelovaných z kníh, časopisov a novín, ktoré sú v tomto prípade metaforou petrifikovania myšlienok a informácií. Diváci si mohli na monitore vedľa stojaceho notebooku vyhľadávať na elektronickom obraze skalky – podľa systému katalogizácie jednotlivých kameňov –, z ktorých kníh, časopisov a novín vznikli



162. Matej Krén *Virtual Rock Garden*, 1995 – 1996

procesom recyklácie konkrétne kamene. Postup založený na vyhľadávaní cieľených (alebo náhodných) informácií v notebooku kopíruje vyhľadávanie na internete, ktorého hypertext je zároveň metaforou elektronickej knihy či svetovej encyklopédie.⁵

Možno tiež povedať, že používanie digitálnych technológií v rámci interaktívnych inštalácií je determinované na jednej strane ich ekonomickou dostupnosťou, a na druhej strane súvisí s teoretickým poznaním a technologickými zručnosťami výtvarníkov v tejto oblasti, hoci práca so softvérovými inžiniermi a ďalšími odborníkmi zostáva pri náročne koncipovaných realizáciách ešte stále samozrejmosťou.

Pavína Fichta Čierna (1967) po skúsenostiach s interaktívnou video-počítačovou inštaláciou *Manipula.tor* (1999) v šamorínskej synagóge At Home Gallery, ktorá bola zameraná na reflexiu otázok genetiky vo vzťahu k ľudskému subjektu i kolektívnej identite, vytvorila niekoľko interaktívnych počítačových inštalácií s kľúčovou zložkou videopříbehov, ktorých jednotlivé sekvencie prezentovali reálne fragmenty každodenného života ľudí v mixe s rozličnými fiktívnymi situáciami.

Jednu z nich – interaktívnu inštaláciu s názvom *Ani veľa, ani málo* (2000), ktorou sa Čierna prezentovala na medzinárodnej výstave umenia vo verejnom priestore *Public Subject* v Bratislave⁶ – autorka naprojetovala priamo do centra mesta

⁵ Pozri aj Kontova, Helena: Matej Krén. In: *Flash Art*, 191, November – December 1996, s. 100.

⁶ Výstava sa uskutočnila na rôznych miestach centra Bratislavy v roku 2000, kurátormi boli Vladimír Beskid, Dušan Brozman a Alena Vrbanová.



163. Pavlína Fichta Čierna *Aní veľa, aní málo*, 2000

164. Pavlína Fichta Čierna *Rušené súkromie*, 2002

Bratislava. Ťažiskom práce sa stal bankomat, ktorého pôvodnú funkciu výtvarníčka dekonštruovala tým, že užívateľ po vložení svojej platobnej karty nedostal žiadanú sumu peňazí, ale namiesto toho si mohol pozrieť sériu vtipných videoperformancií autorky, nakrútených v súkromí jej domova, čo totálne kontrastovalo s hlučným prostredím centra veľkomesta. Aj nasledujúca interaktívna inštalácia nazvaná *Rušené súkromie* (2002) bola založená na vytvorení individuálneho softvéru. Čierna ňou intervenovala do priestoru Galérie Le Casino Luxembourg, pričom išlo o objekt, ktorý bol sčasti readymadom výfahu, sčasti dotvoreným priestorom, simulujúcim kabínu výfahu. Keď diváci vstúpili do interiéru výfahovej kabíny, paradoxne permanentne stojacej na mieste, cestu šiestimi poschodiami fiktívneho objektu im simulovali na monitore premietané bizarné videosekvencie, ktoré sa postupne skladali do mikropříbehov. Mohli si ich voliť stláčaním tlačidiel ako poschodia podľa vlastného výberu.

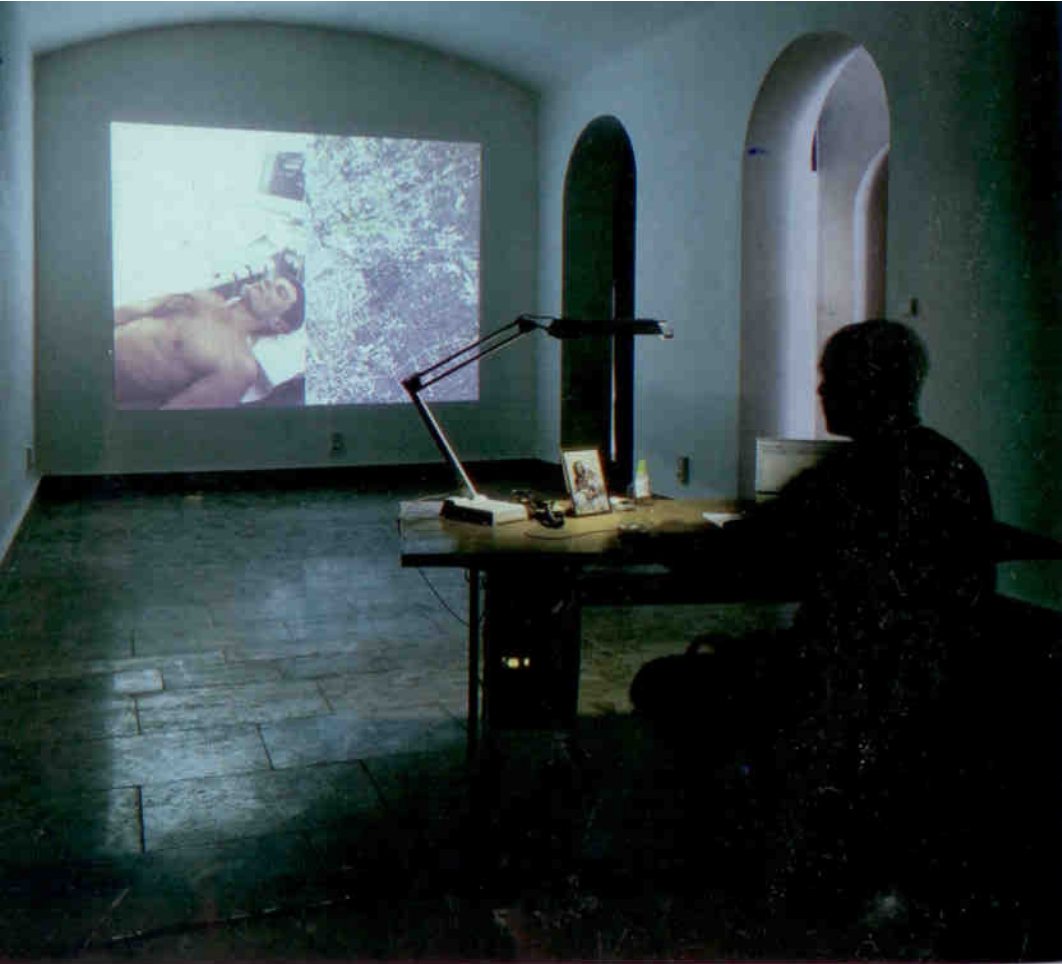
S interaktivitou ako živou a zainteresovanou účasťou vnímateľa rátať aj Čiernej *Infoterminál* (2004) – objekt automatu prezentovaný v rámci medzinárodnej výstavy *Metro* v Galérii Priestor for Contemporary Arts v Bratislave, ktorá sa uskutočnila v roku 2004.⁷ Jeho dotyková obrazovka ponúkala divákovi bohatý výber z menu dvanástich krátkych videí. Ich lajtmotívom bola divákovi utajená, zrejme diskretná, veľmi osobná anketová otázka, ktorú autorka položila tuctu ľudí

⁷ Kurátorom výstavy bol Juraj Čarný, pozri recenziu – Beskid, Vladimír: *Metro* na jednu sezónu – nekozmická stanica Space. In: *Profil*, č. 2, 2004, s. 100 – 116.

rôzneho rodu, veku, sociálneho a spoločenského postavenia, pretože na ňu nikto z opýtaných nechcel odpovedať. Vzniklo pestré videopuzzle monológov, v ktorých zazneli hlbšie či intímnejšie výpovede s psychologicko-sociologickými rezonanciami, ktoré udržali pozornosť a zvedavosť divákov napriek tomu, že sa nedozvedeli ani otázku, ani odpoveď a mohli iba dedukovať, o čo v tomto zvláštnom interview išlo.

165. Pavlína Fichta Čierna *Infoterminál*, 2004





166. Marek Kvetan *Elimination Game*, 2000

Formát počítačových hier, ktorý predstavuje úspešný, hoci nejednoznačne posudzovaný fenomén zábavného priemyslu – na jednej strane je kritizovaným, a na druhej strane vo vizuálnom umení kreatívne privlastneným žánrom,⁸ kde k jeho pozitívnym aspektom sa zaraďuje najmä kombinácia narácie, príbehu, interaktivity a komunikácia hráčov – invenčne využil Marek Kvetan. V interaktívnej počítačovej inštalácii nazvanej *Elimination Game* (2000), prezentovanej videoprojekciou rozdelenou na dve paralelné časti, divák v role hráča bombarduje na pravej strane tohto rozdeleného projekčného plátna mapu urbanistickej štruktúry mesta, čo pôsobí anonymnejšie, kým vľavo sa jeho činy zobrazujú ako zabíjanie konkrétneho človeka. Toto individuálne zosobnenie obete v hráčovi vyvoláva nielen emócie, ale vzbudzuje uňho aj pocit previnenia a ďalšie existenciálne asociácie.

Z hľadiska preberanej problematiky treba opätovne zdôrazniť, že charakter digitálneho umenia je hybridný, pričom k jeho typickým črtám patrí stieranie hraníc medzi viacerými disciplínami – umením, vedou, technológiou a dizajnom. Ďalšími znakmi estetiky digitálnych médií sú procesualnosť a otvorenosť, s čím súvisí v istom zmysle aj akási nedokončenosť diel, do ktorých možno vstúpiť a vystúpiť nezávisle od narácie, čo je spojené s nelineárnym naratívom a popieraním lineárneho priebehu času. Tieto vlastnosti platia aj pre vynaliezavý prístup, ktorý uplatnil József R. Juhász pri špeciálnej úprave svojho starého písacieho stroja Continental na klávesnicu počítača, kombinovanú s monitorom a procesorom, ktorú používa v rôzne modifikovaných projektoch. Taká bola napríklad akcia a interaktívna počítačová inštalácia s názvom *Hommage à Kassák* (2000), ktorú uskutočnil na výstave *Manipulujúce umenie II* v Nitrianskej galérii v Nitre. Akcia spočívala v tom, že performer Juhász na tomto hybride starej a novej technológie písal list Lajosovi Kassákovi spolu s pozdravmi od priateľov. Diváci sa k nemu iniciatívne pridávali, diktovali svoje mená, čím vznikla rozšírená autorsko-divácka pocta, venovaná jednému z najvýznamnejších umelcov maďarskej avantgardy, pochádzajúcemu z Nových Zámok, ktorý bol maliarom, grafikom, scénografom a tvorcom sociálno-kritickej fotografie s úzkymi stykmi s Bauhausom. Juhászovu akciu možno chápať aj ako istú analógiu Kassákovho *Pozdravu Matissovi a iným majstrom*, ktorý si performer aproprioval a aktualizoval v sémantickom posune. V roku 2001 sa Juhász predstavil s objektom písacieho stroja – klávesnicou počítača v rámci performancie *Digitálna kópia* (2001) na *Festivale preklepov* v Budapešti. Obrazovku počítača napojil na dataprojektor a napísal e-mail na meno Kassák do Kassákovho centra pre intermediálnu kreativitu. Písanie e-mailov na jeho technologickom vynáleze sa takisto stalo hlavnou aktivitou počas *Stratenej expedície* (2001), na ktorej sa zúčastnili viacerí autori – Jiří Surůvka, Martin Zet a József R. Juhász –, cestujúci starou škodovkou na festival *EXIT* v Helsinkách.⁹

Starý Continental ako klávesnica počítača bol integrovaný aj do interaktívnej počítačovej inštalácie s názvom *Household International* (2001), ktorú vytvoril József R. Juhász v autorskom tandeme s Michalom Murinom. Projekt zaslali na *Ars Electronica* a organizátori festivalu ho uverejnili v katalógu. Podľa slov Michala Murina ide o interaktívny projekt s didaktickým, kreatívno-zábavným a herným podtextom. Jeho pointou je spojenie činností, ktoré súvisia s výdobytkami starého sveta: žehličky a písacieho stroja – symbolov domesticity a intelektuálnej činnosti so symbolom nového sveta a informačnej spoločnosti, ktorým je počítač. Tieto

⁸ Pozri napr. Paul, Christiane: *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003; Himmelsbach, Sabine: *The Interactive Potential of Disturbed Networks. Immersion and Participation in Films and Computer Games*. In: *Future Cinema...*, odkaz v pozn. 11 v predchádzajúcej kapitole, s. 530 – 535.

⁹ Murin, Michal: *József R. Juhász*. Aktualis avantgárd 26, Budapest: Ráció, 2006, v tlači.

predmety ponúkajú návštevníkovi výstavy netradičné použitie: po vyžehlení trička sa objaví jeho obraz na monitore počítača, čo umožňuje myš včlenená do korpusu žehličky. Ďalším krokom je, že divák na písacom stroji Continental, supľujúcom klávesnicu počítača, napíše text, ktorý sa objaví na počítačovom monitore s tým, že si ho môže vytlačiť v tlačiarni. Grafický návrh textartu na čiernom tričku sa stáva dokladom divákovkej kreativity a potenciálnym artefaktom.¹⁰ Vo vtipnej medzigeneračnej hre mladí návštevníci dostali príležitosť overiť si svoje zručnosti, týkajúce sa takej prozaickej domácej činnosti, akou je žehlenie, a staršej generácii autori ponúkli, aby sa zoznámila s prácou na počítači v záujme obojstranného odbúrania bariér medzi fyzickými a mentálnymi činnosťami. Ako hovorí Michal Murin, tento home made art je spájaním ľudského, humorného a domáceho s techno-cyberspacom.¹¹ Tento projekt so špeciálnym softvérom sa po premiére v Poprade predstavil aj v ďalších výstavných lokalitách: Nitre, Nových Zámkoch a na festivaloch performancie v Piotrkowe Tribulanskom a Ventabrene.¹²

V súvislosti so spomínaným Kassákovým centrom intermediálnej kreativity – K2IC, ktoré vzniklo v roku 2000, treba uviesť, že ide o významné nezávislé, neziskové občianske združenie, ktorého založenie iniciovalo *Štúdio erté* z Nových Zámkov, súkromná umelecká zbierka Rosenbergovho múzeum vo Violíne (riaditeľom je od roku 1998 Jozef Cseres) a autorské duo LENGOW & HE[®]RME[®]S. Jeho cieľom je podpora intermediálnej umeleckej tvorby a aktivít na poli internetových, audio- a videoprenosov a medzinárodných projektov internetového umenia. Spolupracuje s relevantnými domácimi a medzinárodnými umelcami, ako sú americký umelec Michael Delia, ktorý sa venuje zvukovému umeniu, inštaláciám a performanciám, hudobník Franz Hautzinger, performer a autor experimentálnej poézie József R. Juhász, intermediálny tandem LENGOW & HE[®]RME[®]S, ktorý vznikol v roku 1997 (jeho predstaviteľmi sú estetik a filozof Jozef Cseres a konceptuálny umelec, performer a publicista Michal Murin), ďalej do okruhu stálych spolupracovníkov K2IC patrí zakladajúci člen hnutia Fluxus, americký umelec Ben Patterson, americko-kanadský multimediálny umelec a videoumelec Don Ritter, multimediálny výtvarník a predstaviteľ improvizovanej hudby Jon Rose, intermediálny umelec Bob Ostertag a iní.¹³

¹⁰ Odkaz v pozn. 9.

¹¹ Pozri *Digital Dedelle*, CD-ROM umeleckých realizácií, iniciovaných alebo prezentovaných Kassákovým centrom intermediálnej kreativity v rokoch 2000 – 2001, vydaný v roku 2001, alebo www.k2ic.sk.

¹² Výstava *Akčné tendencie v 90. rokoch na Slovensku* sa uskutočnila v Tatranskej galérii v Poprade (kürátorka Lucia Gregorová) a bola reinstalovaná v Nitrianskej galérii v Nitre v roku 2001; výstava *Sound Off – Typewriting Aloud, Typos Allowed* sa konala v Galérii umenia v Nových Zámkoch v roku 2002.

¹³ Pozri CD-ROM *Digital Dedelle*, odkaz v pozn. 11.



167. – 168. József R. Juhász a Michal Murin *Household International*, 2001

Jozef Cseres s Michalom Murinom sú tiež spoluzakladateľmi Spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu, pod hlavičkou ktorej organizovali intermedialný projekt Sound Off.¹⁴ Pre poetiku formácie LENGOW & HE^{re}RME^{re}S sú príznačné jazykové, kontextové a reinterpretované hry, intertextualita, apropriácia, citácie, alúzie, koláž, stieranie hraníc medzi reálnym a virtuálnym svetom, mediálne manipulácie, kamufláž a humor. Nastolovaním viacpohľadovosti a kombinovaním rozličných kódov, diskurzívnych konvencií, kanálov, spôsobov vnímania a nazerania sa snažia artikulovať pluralitu postmoderného veku a dekonštruovať možnosť „čistých médií“.¹⁵

04 / Softvérové umenie

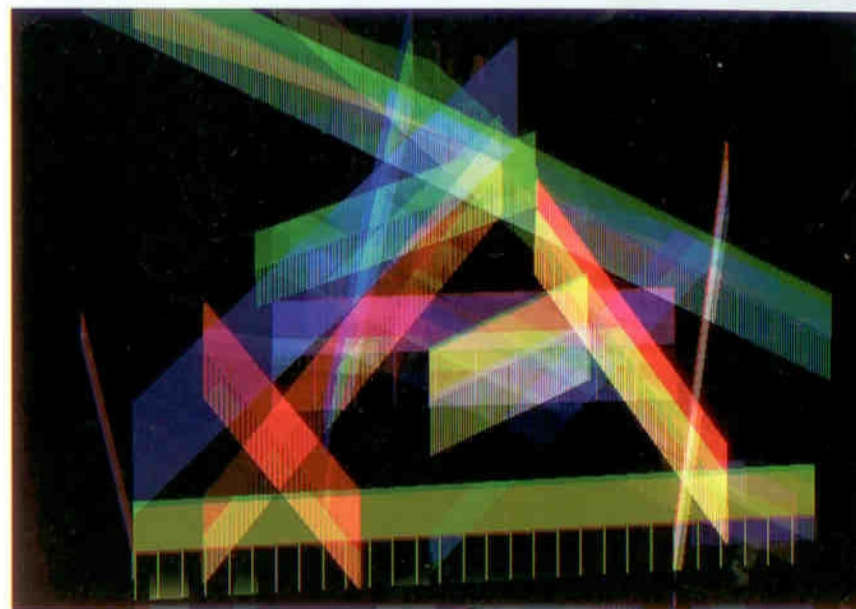
V rámci digitálneho umenia sa vyprofilovala kategória softvérového umenia, ktorého špecifikum spočíva v tom, že digitálne diela sú koncipované na báze špeciálneho softvéru, ktorého tvorcom je samotný autor – umelec alebo kreátor, pohybujúci sa v oblasti audiovizuálnej digitálnej kultúry.

Zdeno Hlinka (1975), vystupujúci pod menom Zden¹, je programátorom a tvorcom umeleckého softvéru. Venuje sa tiež internetovému umeniu, vídžeingu a experimentálnym audiovizuálnym performanciam. Tento autor spolupracoval s Erikom Binderom na projekte s názvom *Číslo snov* (2003), ktorého jadro tvorí špecifický kreatívny prepis výherných čísel Športky, archivovaných od roku 1977, a nástupníckej tipovacej hry s názvom Lotto vo forme vizualizácie dát do muzikálnych a vizuálnych štruktúr abstraktných 3D krajín, kde šesť výherných čísel tvorí maticu pre elektronické samplovanie zvuku a vizuálny dizajn. *Číslo snov* vo veľkoplošnej projekcii pôsobí dojemom umelých digitálnych rajov, ktoré vznikli zo správnych tipov anonymných výhercov.

Hlinka ako predstaviteľ virtuálnej subkultúrnej komunity, ktorý pôsobí skôr v alternatívnych prostrediach a komunitách spojených s aktivitami digitálnych médií a zúčastňuje sa na domácich a zahraničných festivaloch, ktoré sú venované formám digitálneho umenia, sa predstavil aj v klasickom galerijnom prostredí.² V Považskej galérii umenia v Žiline vystavoval v roku 2000 práce známe pod pojmom demo, ktoré vyjadrujú charakteristickú prax digitálneho umelca – demonštrovanie vizuálnych a zvukových štruktúr, vychádzajúcich z databázy

¹⁴ Pozri CD-ROM-y *Sound Off – Piano Hotel*, 1997 a *Sound Off – Beams & Weaves*, 1999 – 2000, ktoré vydala Spoločnosť pre nekonvenčnú hudbu – SNEH.

¹⁵ Tamže.



169. Zdeno Hlinka a Erik Binder *Číslo snov*, 2003

počítača, ktoré autor kreuje a mixuje podľa svojich subjektívnych predstáv. Treba poznamenať, že Hlinka patril k agilným demoumelcom, v rokoch 1995 – 2001 organizoval demopárty a festival Demobit. Jeho demá predstavujú aktuálnu, živú reakciu na súčasnú vizuálnu kultúru, sú odozvou na dynamiku digitálnych, médií a procesuálny tok rôznorodých dát na internete, ktorého hypertextová štruktúra poskytuje autorovi nevyčerateľný zdroj inšpirácií z rôznych oblastí života, sociokultúrnej sféry, umenia, vedy, politiky, pop- a subkultúry atď. Fluidné vizuálne fragmenty v jeho demách reagujú na psychedeliku, industriál, na inváziu východnej mystiky s typickými symbolmi, ikonami, tvarmi a atmosférou. Do obrazovej a zvukovej zložky týchto formátov, kde sa prepletajú 3D animácie, pohyblivé fraktály, fotografie, videá, koláže, morfingy rôznych tvarov, meniace sa a pulzujúce farby, sú integrované aj útržky textov, ktoré majú sputujúci, reflexívny, apelačný charakter alebo povahu vízie. Dôležitou vlastnosťou dema je, že ho

¹ <http://zden.satori.sk>, <http://vj.zden.sk>; pozri ďalej Chat Zden / Oliver Reháč, Dušan Barok. In: *34 revue*, roč. 5, 2003, č. 15, s. 031 – 033.

² V roku 2000 vystavoval v Považskej galérii umenia v Žiline, kurátorkou výstavy bola Vladimíra Dorčíková-Büngerová.

možno nájsť voľne dostupné na internete.³ Hlinka je tiež zakladateľom onlinej galérie počítačového umenia nazvanej *Message.sk* a združenia *Satori*. Za videoklip s názvom *Reality Over* získal v roku 2003 čestné uznanie na berlínskom festivale *Transmediale.03*.⁴ V súčasnosti tento autor tvorí s elektronickým experimentálnym duom pod značkou *POO* audiovizuálne performancie.⁵ Informačné a dátové priestory, v ktorých sa uplatňujú mnohoraké praktiky digitálneho umenia spolu s multifunkčným prostredím internetu, reprezentujú väčšinou zmiešané formy – zahŕňajú text, obrazy, videá a zvuky –, ktoré užívateľom dovoľujú, aby s nimi manipulovali rozličnými spôsobmi. Elektronicky prepojené prostredia vždy mali značný vplyv na to, ako uvažujeme o čítaní a písaní, pričom zdôrazňovali pozíciu slov v kontextuálnom a referenčnom rámci textu. Je dôležité poznamenať, že hypertext a hypermédiá rušia fyzickú stabilitu tlačeného textu prostredníctvom digitálnych technológií, ktoré indukujú jeho vzrastajúcu flexibilitu a nestabilitu. K podstatným znakom hypertextu okrem interaktivity a negácie lineárnosti patrí, že favorizuje pluralitu diskurzov a stiera hranice medzi čitateľom a pisateľom.⁶

Interaktívny text a typografia v digitálnom prostredí sú hlavnými tvorivými zónami výtvarníka Jána Šicka (1977), ktorý sa venuje grafickému dizajnu, vídžeju, webovému dizajnu a multimediálnym performanciam. Zaoberá sa výskumom dizajnu písmen (písma) ako nositeľov významu vo vzťahu k ich vizualizácii formou počítačových animácií (2D alebo 3D modelovanie) a experimentuje s nelineárnymi štruktúrami písmen, pričom ich používa tak v sémantických, ako aj v nesémantických variantoch. Jeho projekty, v ktorých sa stiera rozdiel medzi dizajnom, umením a vizuálnou kultúrou, sú založené na autorskom softvéri. V roku 2002 Šicko vytvoril nemateriálnu interaktívnu typografickú scénografiu pre hru anglického dramatika Martina Crimpa s názvom *Pokusy o její život*, ktorú našťudoval v réžii Jána Šimka divadelný súbor M.U.T. v Paláci Akropolis v Prahe. Šickovi pri koncipovaní scénografického návrhu vyhovoval nelineárne sa odvíjajúci dej hry. Je postavený na tom, že diváci prežijú sedemnást časopriestorových rezov do možných príbehov hlavnej postavy Anny. Crimp necháva v krátkych strihoch totálnu voľnosť divákovi v tom, ako blízko alebo ďaleko si pripustí tú-ktorú verziu životného príbehu tejto postavy – pričom dramatik divákovi ustavične narúša jeho pokusy o chronológiu vo vnímaní života hlavnej protagonistky Anny.⁷

³ Büngerová-Dorčíková, Vladimíra: Demo. Elektronické umenie autora Zdena Hlinku. In: *Považská galéria umenia v Žilíne* (katalóg). Žilina: PGU, 2000, s. 24.

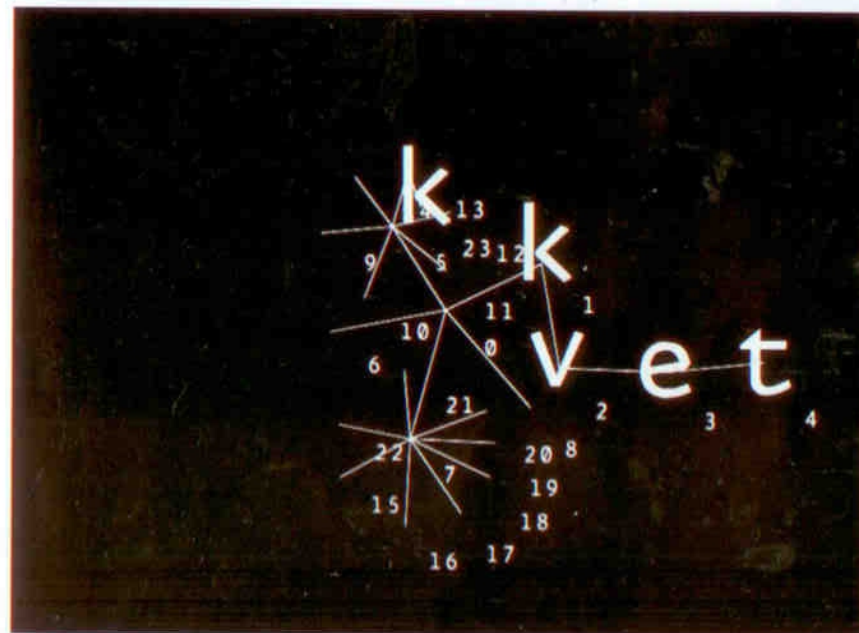
⁴ Odkaz v pozn. 1, s. 631.

⁵ Rišková, Mária – Chlapíková, Daniela: *New Media Nation. Festival of Festivals*. Zborník z medzinárodnej konferencie. Bratislava: Buryzone, 2003, s. 58.

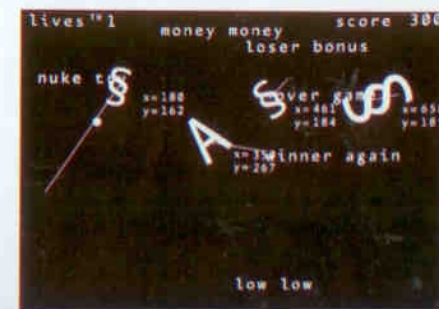
⁶ Paul, Christiane: odkaz v pozn. 7, kapitola IV, s. 189 – 190.

⁷ Šimko, Ján: Architektúra proti stratégiám. In: *Labyrinth revue*, 2002, č. 11 – 12, s. 196.

Šickova invenčne poňatá scénografia hry je interaktívnou projekciou premietanou z notebooku na čierne pozadie scény – jej ťažisko tvorí typografický pohyb bielych písmen a procesuálnej linky, ktorá vytvára medzi nimi vzťahy a kreslí elementárne znakové kresby ilustrujúce slová. Autor si zvolil sto kľúčových slov, vyselektovaných z divadelnej hry pozostávajúcej zo sedemnástich častí, ktorými počas predstavenia reaguje na texty ôsmich hercov a projektuje ich v počítačovo animovaných kompozíciách na pozadie scény. Tie sa skladajú, rozkladajú a tancujú, pričom vytvárajú stále sa meniace typografické a vizuálne štruktúry,



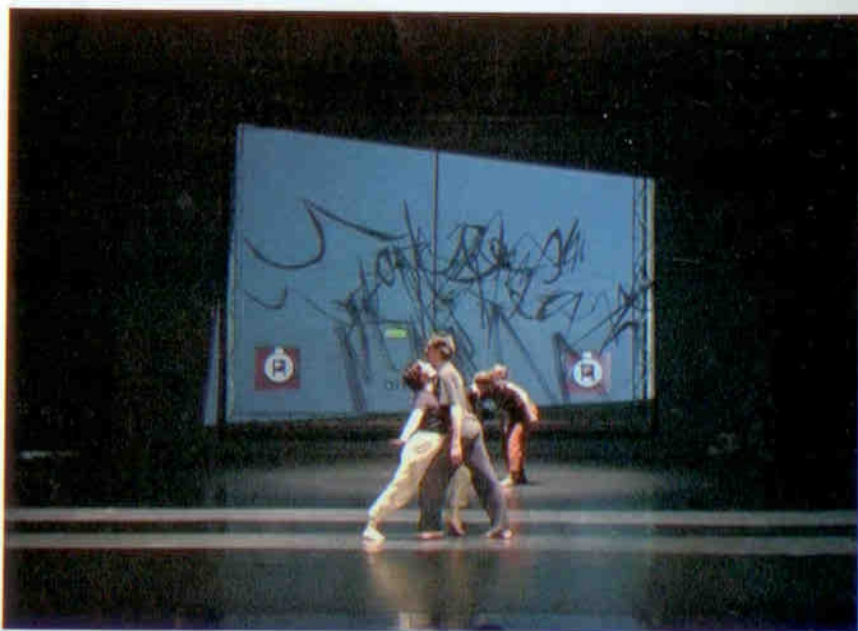
170. – 171. Ján Šicko *Pokusy o její život*, 2002



sémantické i nesémantické, podľa toho, ako sa efemérne rozpadávajú do chaotickej masy písmen, kým opäť nevytvoria nové slovo. Začujímavým momentom v tejto fluidnej typografickej architektúre bolo, že sa ustavične odhaľovali možné vzťahy medzi formou a významom slov. Je pre ňu tiež príznačná typografická čistota kombinovaná s hravosťou, dôvtipom a mentalitou, inklinujúcou k minimalizmu. Hoci východiskom na vytvorenie špeciálneho softvéru pre tento projekt, známy aj pod názvom *Pokusy*, bola scénografia divadelnej hry,



172. – 173. Ján Šicko *Love in Bilingual Motion*, 2004



domnievame sa, že vzhľadom na otvorenie zaujímavého problému, akým je otázka interaktívneho textu a typografie v digitálnom prostredí, môže táto práca alternatívne fungovať aj samostatne ako autonómne vizuálne dielo. Príbuzné charakteristické črty – veľkoplošná projekcia v priamom prenose, interaktivita, nelineárnosť, čiernobiela farebnosť a v tomto prípade performatívne a gestické pohyby tanečníkov s odkazmi na kaligrafiu – sú príznačné aj pre projekt nazvaný *Love in Bilingual Motion* (2004), čo bolo multimediálne predstavenie v Zrkadlovom háji v Bratislave-Petržalke. Išlo vlastne o netradičnú interpretáciu dvanástich básní slovenských a britských autorov vo výbere Petra Šuleja a Martina Solotruka formou súčasného tanca v naštudovaní anglického choreografa Matthewa Hawkinsa.

Šicko vytvoril pre toto predstavenie špeciálny softvérový program nazvaný *Kalligrapher*, ktorý spočíval v tom, že okrem interakcie s básňami (písaný a čítaný text) reagoval aj na pohybové kreácie tanečníkov a vizualizoval ich formou abstraktnej kaligrafie projektovanej na veľkoplošnom plátne. Dôležitým aspektom *Kalligraphera* je, že zatiaľ čo počítačová myš interpretuje pohyb ruky v 2D, samotná kaligrafia je v 3D prostredí, pričom tretí rozmer – hĺbka – chýba. Prevod z 2D do 3D prostredia sa uskutočňuje pomocou virtuálnej kamery v 3D prostredí tak, že užívateľ pohybom myši pri kreslení alebo písaní súbežne otáča aj virtuálnou kamerou, vďaka čomu jedným pohybom ovláda dve veci, čo mu umožňuje transmisíu 2D do 3D.

05 / Virtuálna realita

Hneď na začiatku treba povedať, že virtuálna realita na Slovensku nemá veľa zástupcov v radoch umelcov, čoho dôvodom je na jednej strane finančne náročná pokročilá technológia, a na druhej strane absencia podpory tohto druhu umenia médií zo strany inštitúcií alebo špecializovaných združení, ktoré samy zápasia s financovaním svojich zväčša klasických aktivít a s pokrytím prevádzkových nákladov. Radosným konštatovaním nie je ani fakt, že v tejto oblasti mediálneho umenia, založeného na experimentálnej báze, sa doteraz nijako výraznejšie neprejavili ani sponzori, skôr naopak.

Za jedného z prvých predstaviteľov tvorby virtuálnej reality sa považuje Roman Galovský, ktorý priekopnícky stojí na začiatku tejto nie príliš vitálne sa rozvíjajúcej línie digitálneho umenia na Slovensku. Na jej druhom, súčasnom konci figuruje Ivor Diosi (1973), nositeľ viacerých zahraničných ocenení (napríklad Transmediale Berlin 2004, Split Festival of New Film and Media 2003, ZKM International Media

Art Award, ACA Media Arts Festival Japan, 2001), ktorý v posledných rokoch využíva výhody rezidenčného pobytu v nadácii CIANT (International Centre for Art and New Technologies) v Prahe.

Romana Galovského (1962) priviedli počiatkové skúsenosti s tvorbou inštalácií a objektov s hlavnou výrazovou zložkou elektrického svetla na začiatku 90. rokov k videoinštaláciám (napr. *L.E.D.I.*, 1993), pričom prirodzenou bázou jeho nasledujúcich videodiel sa stali 3D počítačové animácie, ktoré mu umožňovali pracovať s časom nelineárnym spôsobom, čím negoval chronológiu naratívnych fragmentov a neobmedzene manipuloval s vizuálnymi informáciami.

Prvý raz použil vizualizačný softvér 3D studio¹ v trojkanálovej videoinštalácii s názvom *Virtual He Art* v roku 1994 – jej centrálny motív tvorili tri varianty bijúceho ľudského srdca s anglickým textom *Heart*, ktoré sa vznášalo a rotovalo v tmavom priestore vesmíru. Tento elementárny pokus viedol umelca k oboznámeniu sa so špecifickými postupmi pri práci s počítačom a posunul ho smerom k získaniu zručností pri tvorbe obrazu generovanom computerom. Práca s pokročilou digitálnou technológiou priviedla Galovského k realizácii virtuálnej reality v trnavskej Synagóge v roku 1996, kde pre projekt s názvom *Inside* použil špeciálny softvér.² Recepčia tohto diela spočívala v tom, že divák sa pomocou dátovej helmy ponoril do virtuálneho – počítačom simulovaného priestoru synagógy, v ktorého interiéri sa mohol neobmedzene pohybovať, popierajúc časovú lineárnosť, gravitáciu a iné fyzikálne zákony, platiace v reálnom svete. Autor okrem virtuálnej podoby súčasného interiéru synagógy poskytol vnímateľovi aj ďalší zážitok – cestovanie časom, čo predstavoval virtuálny návrat do historického obdobia vzniku trnavskej Synagógy, vytvoreného počítačom na základe pôvodnej stavebnej dokumentácie. Galovského projekt bol ukážkou jednoduchého prístupu k virtuálnemu modelovaniu priestoru s interaktívnou participáciou diváka, ktorý bol v čase svojho vzniku, prirodzene, determinovaný obmedzeniami vtedajšej digitálnej technológie. Charakteristickou črtou týchto projektov virtuálnej reality, ktoré ponúkajú divákovi vstup – ponor do simulovaného vizuálneho prostredia v akomkoľvek okamihu, takpovediac in medias res, je, že nemajú lineárny naratív v zmysle príbehu, čo znamená, že sú bez začiatku a bez konca.

Podobnú štruktúru mala aj realizácia virtuálnej reality s názvom *Znovunájdenný raj* (1998)³, oslovujúca diváka na dvoch perцепčných úrovniach. Po nasadení

¹ Galovský bol zaregistrovaný ako 1 044. majiteľ tohto softvéru na svete v roku 1992. Rusinová, Zora: *Klasici slovenského umenia videa*. Nepublikovaná prednáška, ktorá odznela na medzinárodnom sympóziu *Videoart +* v Galérii Priestor for Contemporary Art v Bratislave v roku 2000; s. 10.

² Autormi softvéru boli B. Sobota, M. Valigurský a M. Tomáš z Katedry počítačov a informatiky FEI TU v Košiciach, Geržová, Jana: *Pamäť miesta*. In: *Atelier*, 1997, č. 5, s. 9.

³ Bol prezentovaný na výstave *Barok a súčasnosť* v kurátorskej koncepcii Zory Rusinovej v Slovenskej národnej galérii v Bratislave v roku 1998.



174. – 175. Roman Galovský *Inside*, 1996



176. Roman Galovský *Znovunájdenny raj*, 1998

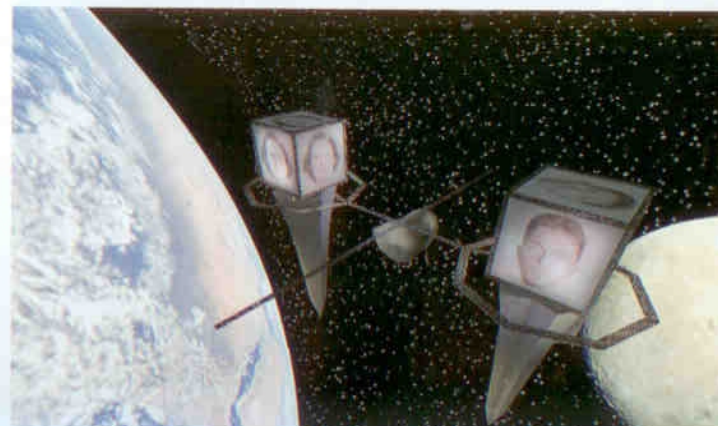
virtuálnej helmy jedna úroveň poskytla vnímateľovi prechádzku po virtuálnych miestnostiach, ktoré v ňom vzbudili zážitky evokujúce barokový iluzionizmus, zatiaľ čo druhú úroveň reprezentovala veľkoplošná projekcia fraktálu na stene. Špecifikum elektronického obrazu spočívalo v neopakovateľnosti jeho sekvencií. Autor pri jeho koncipovaní vychádzal z premisy, že matematické algoritmy – fraktálové rovnice – sa dajú v určitých pasážach zviditeľniť, pričom aj v tomto prípade počítačom generovaný obraz prekračoval hranice reality.⁴

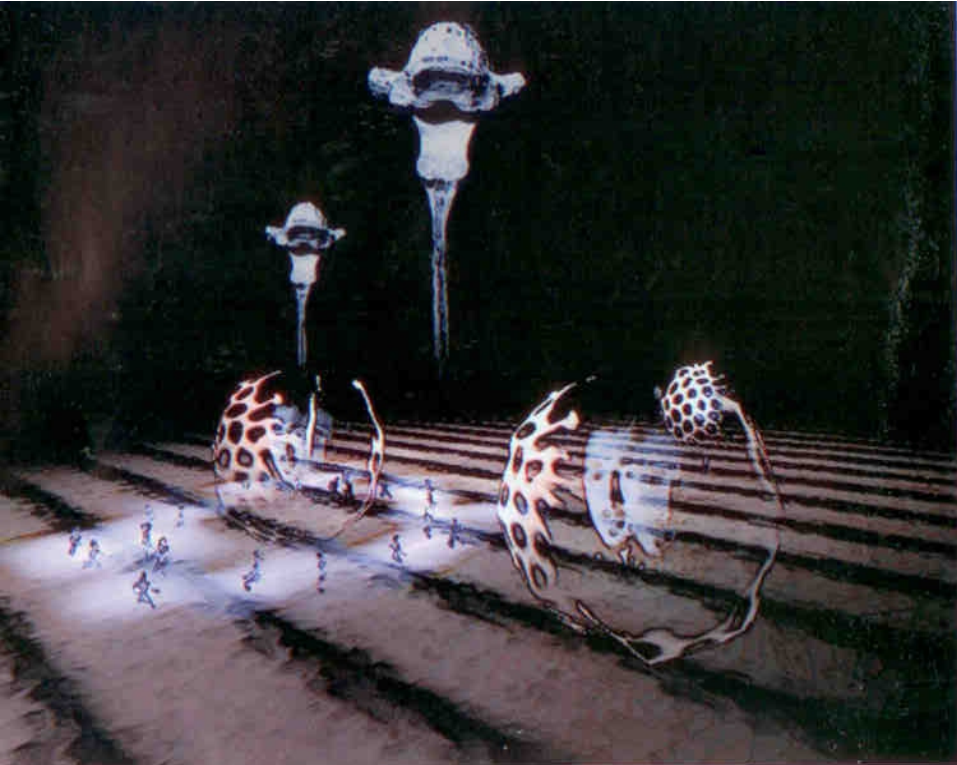
Charakter virtuálnej reality majú aj interaktívne digitálne inštalácie Ivora Diosiho (1973), ktorý v posledných rokoch využíva modifikovaný softvér počítačových hier. Pokiaľ interaktívna inštalácia *Dingir* (2001) reflektovala reálny priestor a dvojicu sôch v priestore pred monitorom, ktoré sa vďaka priamemu prenosu zabezpečenému snímaním kamier objavili spolu s obrazom diváka na monitore počítača, kde sa spojili s bytosťami fantazijného paralelného sveta virtuálnej reality, generovaného pohybmi diváka, čo vnímateľovi prinášalo zvláštne zážitky audiovizuálnej komunikácie s rozmanitými virtuálnymi stvoreniami, pri ďalších interaktívnych inštaláciách kombinovaných s virtuálnou realitou autor objektové

⁴ Odkaz v pozn. 1, s. 10.

komponenty minimalizoval a obmedzil sa len na používanie digitálnych technológií s centrálnym pôsobením nemateriálneho fluidného obrazu, čakajúceho na interakciu vnímateľa. Z tematického hľadiska Diosi prejavuje záujem nielen o otázky umelého života a možných paralelných svetov, ale sú mu blízke aj výskumy identity, jej premeny a spôsoby správania subjektu v rôznych osobných a životných situáciách, čo bol aj lajtmotív interaktívnej inštalácie nazvanej ... *už sa viac nehráme* (2001). Navodzuje pocity odcudzenia, osamotenosti, strachu zo straty porozumenia dvoch mladých ľudí – muža a ženy, ktorých digitálne fotografické portréty komputerovo modifikované, kombinované s virtuálnou realitou, levitujúce vo vesmírnom priestore sú projektované na monitory počítača. Vnímateľ sa môže prostredníctvom interfejsu-joysticku ponoriť do tohto virtuálneho priestoru a interagovať s ním, ako aj s jeho vizuálnymi objektmi, prípadne meniť v ňom niektoré situácie. V tejto práci, tematizujúcej premeny jedného ľudského vzťahu, Diosi rozvíja minimálny nelineárny naratív, vyznačujúci sa fragmentárnosťou a náznakovitosťou príbehu, ktorý skôr generuje mnohvrstvé refazce asociácií vnímateľov, než rozpráva súvislý dej. Oveľa zložitejšiu intertextuálnu štruktúru majú Diosiho súčasné interaktívne inštalácie, ktorých ťažiskom sú modifikované verzie počítačovej hry s individuálne upravenou naratívno-vizuálnou štruktúrou. Jednou z takýchto prác je *Home Dictate* (2004), prezentovaná na festivale nových médií a umenia *Transmediale* v Berlíne (2004). Východiskom interaktívnej inštalácie je modifikácia hry *Unreal Tournament* projektovaná na stenu, ktorej interfejsom je detektor hlasu užívateľa. Interakcia prebieha na základe reči – vieme, že rečový prejav funguje ako nástroj moci nielen u politikov, ale aj vo svete ovládanom (mas)médiami. Autor pripravil tri tematické úrovne, reprezentované kľúčovými slovami, kde prvú zónu tvorí rodina,

177. Ivor Diosi ... *už sa viac nehráme*, 2001





178. Ivor Diosi *Home Dictate*, 2004

179. Ivor Diosi *YMCA*, 2005

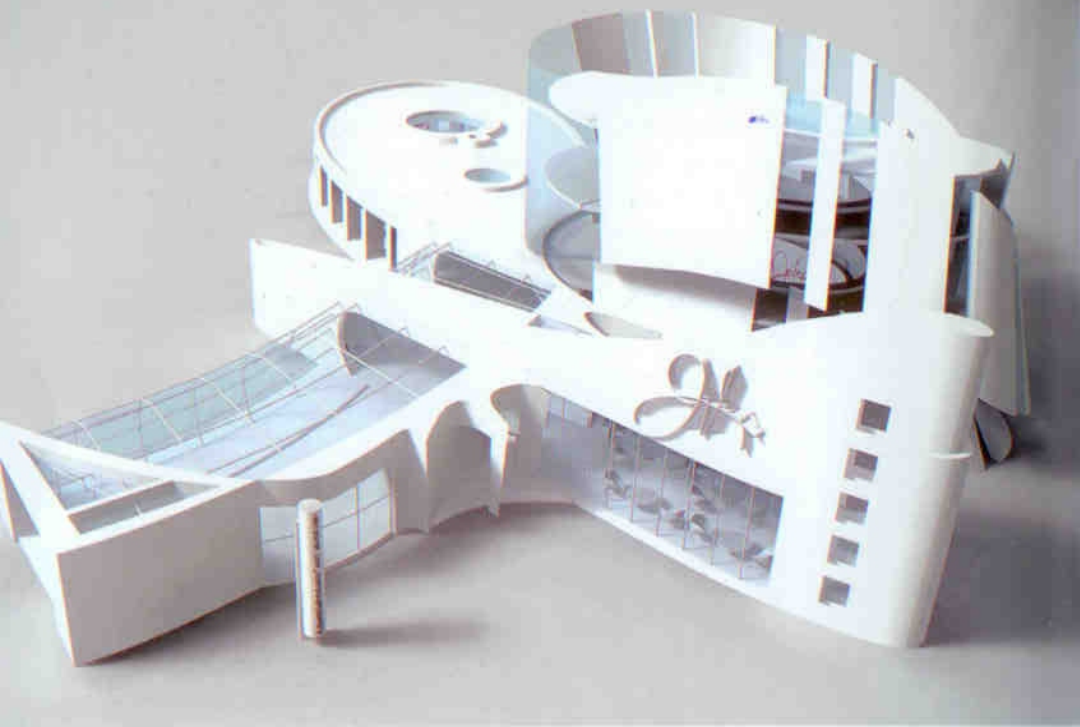


rodinné hodnoty a budúcnosť, čo vedie k reprodukčnému procesu, druhá zóna je spojená s národom, spoločnosťou, demokraciou, prosperitou, oslavou vodcu a prenikaním do nových území a tretia zóna sa identifikuje so slovami ako štát, suverenita, strach, nepriateľ, teror, obrana a vojna. Na základe rečového prejavu hráča-užívateľa a rozlíšenia kľúčových slov patriacich do týchto troch kategórií sa mobilizujú skupiny avatarov, ktoré sa podľa toho začnú správať, bojovať medzi sebou a podobne. Užívateľ týmto spôsobom vlastne ovláda masy a určuje ich sociálne správanie, pričom si môže vyskúšať prejavy rôznych svetových politikov súčasnosti a nedávnej minulosti (napr. Bush, Clinton, Thatcherová) i neslávnej histórie (Hitler). Keď z vystúpi z hry, avatary prejdú do svojich bežných pozícií, predpísaných softvérom. Vzhľad hráča je snímaný kamerou v reálnom čase a projektuje sa do prostredia hry, čím sa virtuálna realita zmiešava aj vizuálne so sociálnou realitou. Celá modifikácia má zaujímavé technické parametre, pretože umožňujú ovládanie skupín avatarov pomocou softvéru na prepisovanie hlasu na text.⁵ Potenciálne by sa táto hra mohla hrať na internete, kde môže slúžiť viacerým hráčom, ale takisto by sa dala realizovať vo veľkorysej verzii pre päť projektorov ako variant systému CAVE.

Sofistikované prelínanie medzi virtuálnou realitou počítačovej hry a skutočnosťou sa objavuje aj v ďalších Diosiho interaktívnych inštaláciách, ako je napr. *YMCA* (2005), ktorú sprevádza soundtrack skupiny Village People. Ide o klasickú akčnú strieľačku paralelne veľkoplošne projektovanú na stenu a na počítačový monitor, pred ktorým sedí divák, ktorý prostredníctvom myši ovplyvňuje jednoduchý naratív – triafa strelami do pohybujúcich sa, tancujúcich avatarov. Špecifikum tejto Diosim modifikovanej hry spočíva v tom, že autor nasadil jednému avatarovi hlavu reálneho muža, čím ho vymanil z virtuálneho sveta. Dôsledkom toho tiež je, že hráč si oveľa intenzívnejšie uvedomuje fenomén násillia a zabíjania zoči-voči realistickému detailu tváre konkrétneho človeka. V tejto práci ide tiež o problém preladovania nášho vnímania medzi simulovanými, virtuálnymi a reálnymi svetmi.

Na záver tejto podkapitoly sa ešte treba pristiaviť pri zaujímavom projekte Michala Murina, ktorý reprezentuje 3D počítačová animácia digitálnej architektúry s názvom *Múzeum súčasného umenia v signatúre* (2003), ktorý vznikol v spolupráci s HNZZ. Predstavuje typ inteligentného prostredia poňatého vo forme permanentnej tekutej inštalácie, ktorej súčasťou je aj trojrozmerný model. Výtvarník v tomto ojedinelom projekte vlastnej signatúry zhodnocuje viacero preňho dôležitých a emblematických faktorov – rodinnú genealógiu signatúry, transpozíciu filozofie egodelizmu súvisiacu s otázkou extrémnej subjektivity

⁵ Kera, Denisa: Transmediale 04 – umění jako korektní bláboly a politická selhání. In: *Umělec*, roč. 8, 2004, č. 1, s. 21.



180. Michal Murin *Múzeum súčasného umenia v signatúre*, 2003

a problém podpisu ako udalosti a performančného aktu písaného textu, ktorý je založený na mnohonásobnom opakovaní osobnej šifry. Tvorbu tohto diela predchádzala umelcova viac ako dvojročná príprava, Murin pri jeho koncipovaní vychádzal z výskumov filozofie jazyka a písania, najmä zo štúdia diel filozofov Rolanda Barthesa, Jacquesa Derridu, Ludwiga Wittgensteina a teoretických prác amerického výtvarníka Sol Le Witta, predstaviteľa minimalizmu. Pokiaľ ide o otázky naplnenia funkcie *Múzea súčasného umenia v signatúre*, Murin digitálnu architektúru v signatúre navrhol ako virtuálnu galériu. V tomto kontexte môžeme pripomenúť, že Murinov príspevok súčasne predstavuje špecifický druh prospektívnej architektúry – jej reprezentantom na Slovensku je skupina V.A.L. (Viera Mecková, Alex Mlynárčik, Ludovít Kupkovič) –, v ktorej tvorbe rezonujú ohlasy na diela predchodcov utopickej architektúry, akými boli François Ledoux a Jacques Boullé. Murin pri tvorbe virtuálnej galérie integrovanej do vnútra signatúry vo forme architektúry vychádzal z premisy viacerých variantných riešení interpretácie signatúry ako akustickej, hudobnej (signatúra ako partitúra), akčnej (divákovo meno v Murinovej signatúre) alebo archívnej (databáza autorových diel alebo diel mladých umelcov) štruktúry. Autor sa vo svojom texte venovanom téme signatúry k tomuto problému vyjadruje: „Výstava mojich diel so signatúrami

a spôsob, akým sa tieto ‚stávajú objektmi‘ je projekt korporeálnej architektúry mojej vlastnej signatúry. Možná architektúra, ktorá pôvodne nedeclarovala účel, sa predovšetkým stáva možným spirituálnym priestorom, okrem toho *Múzeum súčasného umenia v signatúre*, depozitom dokumentácie efemérnych piec mojih kreácií a napokon tiež napríklad *Múzeum možného umenia*.“⁶ Na tomto mieste je však potrebné podotknúť, že intermediálny umelec a performer, akým je Michal Murin, svoje imateriálne diela, ktoré sú charakteristické tým, že majú efemérnu povahu, nesignuje, pretože to nie je reálne možné, takže by sme mohli jeho signatúru považovať nielen za modelovú paradigmatu sebareferenčného, ale v určitom zmysle aj sebamystifikujúceho diela.

06 / Internetové umenie

Vďaka procesom týkajúcim sa všestrannej transformácie spoločnosti v politickej, ekonomickej a sociokultúrnej oblasti, ktoré sa pomerne rýchlo naštartovali po roku 1989, došlo k razantnému rozvoju a všestrannému používaniu nových informačných a komunikačných technológií, čo bolo spojené jednak s masovým rozšírením počítačov, ako aj s nástupom internetu a jeho zavádzaním, najskôr v inštitucionálnej sfére a postupne aj v domácnostiach. Na Slovensku sa internet objavil v roku 1992 a vo väčšom meradle sa začal využívať v druhej polovici 90. rokov minulého storočia.⁷

Vplyv digitálnej revolúcie na spoločnosť a kultúru, uplatňujúci sa v globálnom rámci za posledných šesťnásť rokov, sa podieľal na výraznej zmene paradigmaty umenia smerom k audiovizuálnej (digitálnej) kultúre.

Nové digitálne technológie vytvorili bázu pre internetové umenie, ktoré patrí medzi najmladšie formy mediálneho umenia aj v rámci svetovej scény – rozvíja sa od začiatku 90. rokov 20. storočia a jeho rozvoj v širšom rozsahu prebieha od

⁶ Murin, Michal: *Signature Laboratory*. In: *Human Affairs, A Postdisciplinary Journal for Humanities & Social Sciences*. Slovak Academy of Sciences, Vol. 15, No 1, June 2005, s. 51.

⁷ Začiatkom roku 1992 existovala na Slovensku iba jediná linka z Banskej Bystrice do Prahy s rýchlosťou 9,6 kilobajtu za sekundu. Pri jeho zrode stáli programátori Tibor Weiss a Ján Vajda. Od roku 1993 začala fungovať samostatne organizácia SANET a internet rýchlo spopularizovala chatovacia služba IRC (internet relay chat), ktorá mala masové využitie. Začali vznikať diskusné skupiny, kde medzi prvých ľudí internetu na Slovensku patrili aj hudobníci Jaro Filip. V roku 1994 nastúpil world wide web, o dva roky neskôr začali vznikať prvé slovenské internetové značky a v roku 1998 sa začali u nás, s oneskorením oproti svetu, webové stránky komercionalizovať, vrátane internetovej reklamy. V roku 2000 mnoho projektov, ktoré vznikli v skoršom období, už neexistuje, keďže v našom internete dominujú minimalistické tendencie – prevádzkujú sa iba tie služby, ktoré majú šancu zarábať. Ulej, Tomáš, *Internet sa na Slovensku používa už 13 rokov*. In: *SME*, 26. 10. 2005, s. 34.

polovice deviatej dekády. Krátke dejiny internetového umenia, ktoré zastupujú špecifické, mimoriadne generatívne prejavy umenia, charakteristické veľkou rozmanitosťou vizuálnych foriem a tém, boli už v medzinárodnom meradle spracované – okrem mnohých štúdií a textov uverejnených v rôznych odborných časopisoch vznikla aj samostatná knižná publikácia venovaná tejto problematike umenia vznikajúceho v priestore celosvetovej siete s názvom *Internet Art* z pera Rachel Greenovej.²

Základnými komponentmi internetového umenia sú počítač a softvér, ktoré generujú informácie skladajúce sa z bitov a bajtov, určené na telekomunikáciu, pričom treba zdôrazniť, že pri týchto špecifických prejavoch mediálneho umenia ide o totálnu dematerializáciu umeleckého objektu. Z historického hľadiska k predchodcom internetového umenia patrili výtvarníci, ktorí uplatňovali vo svojej tvorbe stratégie blízke medzinárodnému hnutiu Fluxus. Hlavnými záujmovými sférami týchto autorov, ktorí integrovali do svojej tvorby informačné a telekomunikačné technológie – napr. telefón, rádiové spojenie alebo fax – boli najmä performancie a rôzne formy konceptuálneho umenia. Iste neprekvapí tvrdenie, že jedným z prvých modelových príkladov interaktívneho média je telefón, ktorý umožňuje dialóg medzi dvoma ľuďmi a poskytuje im priestor nielen na vzájomné tlmočenie správ, ale aj na rozvíjanie komunikácie. Za priameho predchodcu internetového umenia sa však považuje mail art – poštové umenie.

Pohyblivé obrazy prúdiace na internete – v rozmanitosti svojich foriem, či už ide o experimentálne, naratívne alebo dokumentárne webové filmy a videá, respektíve mediálne diela založené na mnohofazetovej hybridizácii prvkov reality a fikcie, využívajúce rôznorodé formotvorné postupy – sa v súčasnosti čoraz viac stávajú súčasťou každodenného života, nielen záležitosťou recepcie v múzeách umenia, galériách alebo v kinách, kde individuálny zážitok vnímania týchto diel môže zintenzívniť ich recepciu. Z tohto hľadiska možno povedať, že internet výraznou mierou prispel k individualizácii recepcie mediálneho umenia. Na druhej strane však nemožno poprieť, že v porovnaní so situáciou na medzinárodnej scéne, kde internetové umenie má za sebou síce nie dlhý, ale búrlivý vývoj a vyprofilovalo sa do typologicky, tematicky a žánrovo pestrej škály diel a vizuálnych prejavov, na Slovensku si tento aktuálny druh mediálneho umenia zatiaľ iba hľadá cestu. Príťahuje pozornosť hlavne mladých výtvarníkov a výtvarníčok, inklinujúcich k vizuálnym prejavom založeným na onlinovej komunikácii, ktorí mapujú možnosti uplatnenia svojich kreatívnych projektov koncipovaných pre verejný a kultúrno-spoločenský priestor siete, ktorý im poskytuje multifunkčné možnosti na priame komunikovanie s užívateľmi.

² Pozri Green, Rachel: *Internet Art*, London: Thames & Hudson, 2004.

Príspevky internetového umenia slovenských umelcov zatiaľ nie sú príliš frekventované, mnohé z nich možno považovať skôr za solitérne aktivity alebo epizódne prejavy v rámci umeleckej agendy momentálne nie veľkého počtu výtvarníkov.

Možno tiež povedať, že dosiaľ prevládajúcou stratégiou väčšiny autorov je kreatívna práca s databázou internetu, z ktorej si privlastňujú vizuálne alebo zvukové informácie ako readymady, a tie potom ďalej spracúvajú prevažne vo forme statických projektov vo výstupe digitálnych tlačí. Hypertext internetu im slúži ako zásobáreň, z ktorej môžu čerpať podnety na rozvíjanie svojich nápadov a koncepčných zámerov (napr. Erik Binder, Zdeno Hlinka, Ingrid Višňovská, Peter Rónai, Marek Kvetan a ďalší). Vo všeobecnosti však platí, že hlavnými formami špecifickej estetiky umenia v sieti sú e-mail, webové stránky, grafika, audio, video a animácia.³ Základnou charakteristikou diel existujúcich v kontexte siete je, že sú realizované len na www a sú prezentované ako samostatné internetové stránky. Internet je platformou pre rôzne umelecké diela a príbuzné médiá, ako napríklad webové filmy, 3D simulácie, hry, fotografie a zvukové štruktúry, ktoré sa môžu prenášať. Jednou líniou je aj komunikácia – výmena názorov medzi umelcami, tvoriaca potenciál spolupráce medzi autormi na konkrétnych projektoch, a druhou líniou je vzájomná výmena názorov a komunikácia o tvorivých problémoch výtvarníkov alebo výtvarníčok, s presahom k osobným a širším sociokultúrnym otázkam, ktoré sa dotýkajú rôznych sfér ich každodenného života a umeleckej tvorby. Modelovými príspevkami v tejto oblasti bola napríklad e-mailová komunikácia medzi výtvarníkmi Michaelou Nociarovou a Máriou Čorejovou, prebiehajúca v roku 2001, publikovaná v časopise *Vlna* č. 07/2001, a e-mailová komunikácia medzi Pavlínou Fichtou Čiernou a Lenkou Klodovou v roku 2005, vystavená vo forme veľkoplošných tlačí na výstavách v Banskej Bystrici a Žiline. Na tvorbu prác na internete sa používajú zväčša nízkorozpočtové nástroje – HTML, digitálna grafika, Photoshop, na ktoré nadväzujú ďalšie programovacie jazyky – Java, Flash, Dynamic HTML, VRML, After Effects, Quick Time. Internetové umenie je dôležitou súčasťou aktuálneho vizuálneho umenia, ktoré okrem toho, že revitalizuje jeho formy prostredníctvom digitálnych technológií a generuje vznik celej škály rozmanitých experimentov, rozvíja kritický diskurz o sociokultúrnych aspektoch súčasného života a reflektuje dynamické premeny každodennej reality. Možno povedať, že slovenskí umelci začali používať internet pre svoje projekty na prelome tisícročia, odkedy sa datuje ich intenzívnejší záujem o onlinovú komunikáciu.

V máji 1999 pri príležitosti prezentácie Rosenbergovho múzea v Centre pre umenie a mediálnu technológiu V2 v Rotterdame autorská dvojica LENGOW &

³ Odkaz v pozn. 2, s. 33 – 34.

HE^{RO}RME^{AS}S realizovala projekt nazvaný *LENGOW & HE^{RO}RME^{AS}S Meet Olga in Perry Hoberman's „Maintenance“ Box: Inter Arma Silent Musae II.* Autori včlenili do objektu Perryho Hobermana počítač, na ktorom boli počas výstavy – v súlade s jej tematickým kontextom, týkajúcim sa objektu huslí v intermedialnom umení – prezentované webové stránky huslistky Olgy z Belehradu spolu s profilom tejto hudobníčky, nájdeným na internete. Projekt aktuálne narážal na známy latinský výrok o tom, že vo vojne múzy mlčia, keďže sa uskutočnil v období vojnového konfliktu v bývalej Juhoslávii počas bombardovania Belehradu.

Ďalším príkladom tvorivého využitia internetu ako vhodnej platformy na umeleckú participáciu formou teleprezencie bol Murinov DJ a VJ projekt na audioartovom festivale *Global Mix* na pôde Muzyka Center – Art Society v Goetheho inštitúte v Krakove v novembri 1999, kde prezentoval fotografie a video prostredníctvom internetu.

181. Jozef Cseres *Rodere dentem dente: Homage à Roland Barthes*, 1999



Prvú internetovú performanciu sprostredkovanú webovou kamerou uskutočnil Jozef Cseres v roku 1999 na festivale intermedialného umenia v Nových Zámkoch, ktorého názov *Human Body Electronics Festival* avizoval tému podujatia. Na projekte s názvom *Rodere dentem dente: Homage à Roland Barthes* participovali okrem Jozefa Cseresa a Michala Murina (performancia) ďalší performer a intermedialní umelci, ako Bob Ostertag (hudba), Ben Patterson (performancia), Franz Hauzinger (hudba), pričom svoje odborné roly v ambulancii si plnili dentista a homeopatička. Ťažiskom tejto, podľa autora a protagonistu performancie Jozefa Cseresa multimedialnej scénickej frašky o stomatologických starostiach je dentistický zákrok v zubnej ambulancii, premietaný v priamom internetovom prenose na veľkoplošnú obrazovku na novozámockom festivale. Týmto aktom iniciátor a hlavný protagonista akcie prekonal svoju celoživotnú fóbiu zo zubárov a nepríjemného ošetrenia v zubárskom kresle tým, že ho podstúpil vo forme performancie typu ordeal, čo znamená tvrdú skúšku, ktorá by sa s istou dávkou sarkazmu mohla nazvať aj dental-ordeal. Súbežne s videoprojekciou aktéra a obeť v jednej osobe zo zubnej ambulancie perfovovali spomínaní umelci na festivale, kde kontext akusticky dotváral čítaný text Jozefa Cseresa z CD-ROM-u, tematicky sa viažuci na jeho autobiografickú dental story. Ako viacúrovňový procesuálny projekt pochopil Michal Murin svoju účasť na výstave *Reality / Real (E)state*, ktorá sa uskutočnila v roku 2000 v dočasne uvoľnených štyroch bytoch na Františkánskom námestí 3 v Bratislave. Svojím príspevkom nazvaným *Art in Residence Travel Agency – Slovakia (2000)* rozšíril pôvodnú myšlienku kurátorov výstavy o rovinu e-mailovej komunikácie s intermedialnými umelcami „rovnamej krvnej skupiny“ z medzinárodnej scény, ktorým ponúkol účasť na výstave formou zaslaných emailových/internetových prác, prezentovaných v jeho obytnej jednotke, spolu s výzvou a propozíciami všetkým potenciálnym, v tom čase nomádkym umelcom v stredoeurópskom regióne, že im v nej poskytne jednodenné ubytovanie vrátane večere, kde zároveň môžu prezentovať svoju tvorbu, realizovať performanciu alebo verejne komunikovať so slovenským publikom. Z Murinovej participácie na výstave sa stal autorsko-kurátorský projekt, ktorý začlenil do výstavného zámeru, čím dal možnosť zúčastniť sa na ňom aj tým umelcom, ktorí neboli pôvodne tímom kurátorov vybraní, okrem toho, že súčasne rozšíril hranice domácej účasti výtvarníkov o autorov z medzinárodnej scény. Medzi fyzicky prítomnými umelcami, ktorí obohatili kontext výstavy o performancie, boli Pier Paolo Coro z Talianska, Pawel Kwasniewski a Dariusz Fodczuk z Poľska a duo Nordic Dumplings (Anna-Karin Larsson a Elisabeth Karlsson) zo Švédska. Na svoju e-mailovú ponuku, týkajúcu sa účasti na výstave, dostal odpovede od tridsiatich štyroch umelcov, ktoré vytvorili e-mailovú databázu intermedialných umelcov. E-mailová komunikácia kontextuálne tvorila závesnú inštaláciu v priestoroch

Murinovej obytnej jednotky. Tým, že umelec v rámci svojej práce *Art in Residence Travel Agency – Slovakia* umožnil iným výtvarníkom realizovať projekt, v istom zmysle vykonával funkciu kurátora a kultúrneho manažéra,⁴ s čím má bohaté skúsenosti pri organizovaní medzinárodných projektov intermediálneho a multimediálneho umenia. Navyše, jeho ambíciou bolo, aby výstave dodal aspekt živej umeleckej participácie a rýchlej výmeny informácií, myšlienok a skúseností nielen v rámci e-mailovej komunikácie, ale aj prostredníctvom priamej diskusie.

O tom, že na internete si našiel priestor aj rádio-art, ktorého veľkým favoritom je Michal Murin, svedčí prvá slovenská rádioartová performance realizovaná na internete v medzinárodnom kontexte. Bol ňou projekt tvorivého tandemu LENGOW & HE^{re}RME^{re}S Michala Murina (1963) a Jozefa Cseresa (1961) v roku 2000 s názvom *LENGOW & HE^{re}RME^{re}S Meet the Radio Artists*. V priamom internetovom rozhlasovom prenose vysielali svoje zvukové pieces z rozhlasových štúdií v Belehrade (Rádio Free B92), Budapešti (Tilos Rádio) a vo Viedni (Kunst Radio ORF) juhoslovanskí, maďarskí, rakúski a slovenskí umelci. Murin s Cseresom najskôr prijímali tieto audioartové produkcie na verejnom predstavení v novozámockom Klikk pube cez internet a potom ich zmixované a zmanipulované znova vrátili na sieť, kde sa vysielali v upravenej, oveľa brutálnejšej akustickej verzii.⁵

V roku 2000, keď na Slovensku vzniklo niekoľko zaujímavých internetových projektov, realizovala Pavlína Fichta Čierna (1967) svoj príspevok *Communica.tor* (2000) na výstave *Manipulujúce umenie* v Považskej galérii umenia v Žiline ako onlinovú komunikáciu s návštevníkmi galérie. Tí mali vo výstavných priestoroch k dispozícii počítač a výtvarníčke zasielali e-mailové správy na mobil, prostredníctvom ktorého im odpovedala. Permanentný kontakt s divákmi, sprostredkovaný cez mobilnú komunikáciu, si vyžadoval, aby umelkyňa bola počas trvania výstavy nonstop v pohotovosti a reagovala na rozličné otázky anonymných návštevníkov výstavy, čo podstatným spôsobom – a nie vždy príjemne a pozitívne – zasahovalo do jej súkromia.

V tom istom roku realizuje Miro Nicz (1963) svoju individuálnu výstavu v Nitrianskej galérii s názvom *Priamy prenos* ako interaktívnu videoinštaláciu, vysielanú na internete. Vychádzala zo symbolu viacznačnej komunikácie, akým je dlažba – v súlade s touto premisou autor vydláždil podlahy jednotlivých priestorov galérie dlažbovými kockami, kde farebne odlišené časti podlahy obsahovali

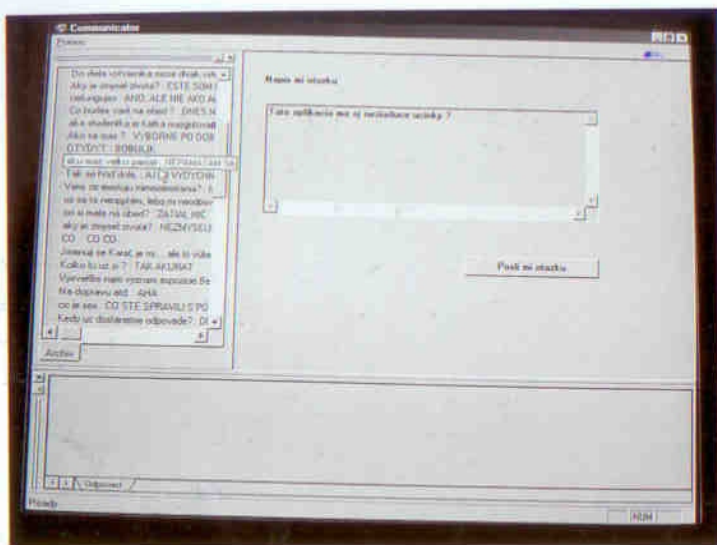
⁴ Deepwell, Katy: Paralelné a plurálne narácie. In: *Reality / Real (E)state*. (katalóg). Bratislava: Nadácia – Centrum súčasného umenia, 2001, s. 37.

⁵ 40-minútový zosťrih – mix je súčasťou CD-ROM-u *Sound Off 1999/2000 „Beams & Weaves“* (SNEH, CD 003, 2000).



182. – 183. Michal Murin *Art in Residence Travel Agency – Slovakia*, 2000

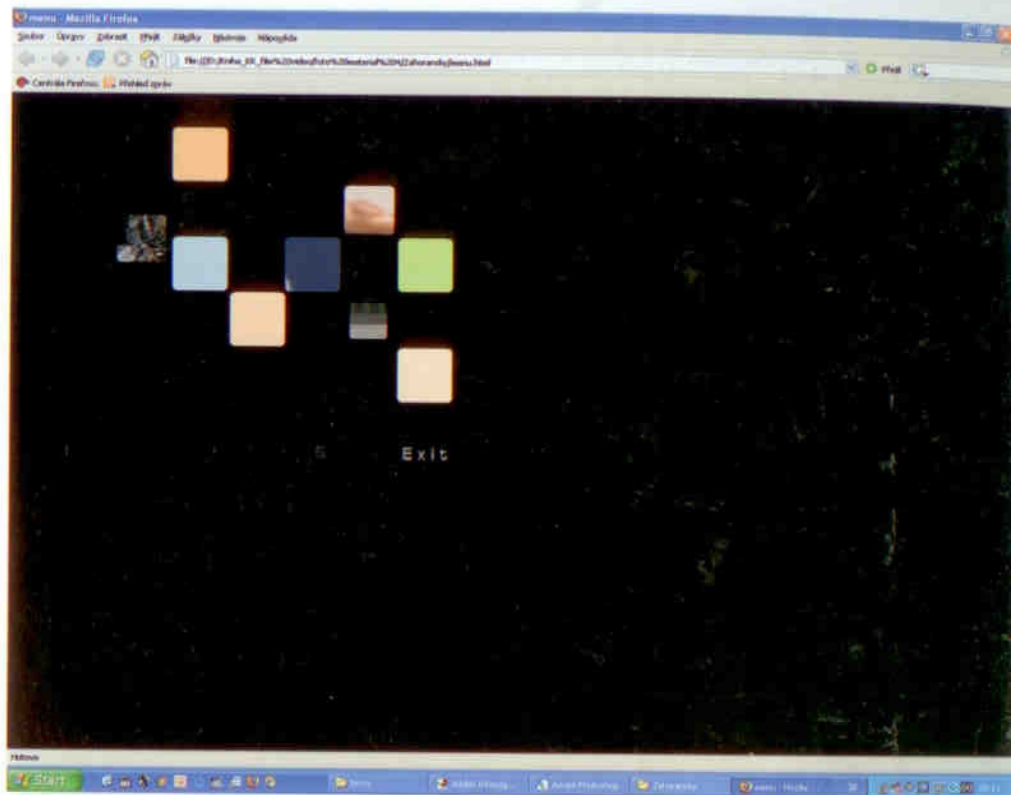




184. Pavlína Fichta Čierna *Communica.tor*, 2000

navigačné slová z počítačového jazyka a stručné autorské texty, viažuce sa na logiku informačných technológií a vizualitu médií, ktoré boli impulzom na generovanie mentálnych procesov návštevníkov galérie. Ich pohyb bol snímaný v jej priestoroch štyrmi webovými kamerami, a tieto živé obrazy s miernym časovým posunom boli transponované na internetovú stránku www.alfanet.sk/ priamym prenosom.

Poslednou zo zmieňovaných prác je webový projekt Dušana Zahoranského (1972), nazvaný *Kompresia – Metamorfózy* (2000), ktorý vytvoril v odbornej spolupráci s Borisom Vaitovičom. Koncipoval ho na spôsob jednoduchšej hry, ktorú však v konečnom dôsledku s humorným nadhľadom hrá autor s potenciálnym hráčom – užívateľom internetu. Jej princíp totiž spočíva v tom, že hráč si vyberá z pestrého menu – mozaiky farebných statických a pohyblivých ikon v čiernom poli pohyblivé, ozvučené obrázky, ktoré aktivuje a klikaním na myš sa snaží zväčšovať ich formát, aby dešifroval jednotlivé motívy na fotografiách s rôznym rozlíšením častí obrazu. Pradoxne, čím viac sa zväčší ich formát, tým väčšia je pixelácia, čo má za následok znečitateľnenie fotografického obrazu, ktoré autor dosiahol kompresiou. Fotografie, medzi ktorými nájdeme architektonický objekt krematória, snímky pastiera, osy, ale aj sexi záber Zuzany Belohorcovej na pláži, sú však akési vizuálne hádanky s ťažko dešifrovateľnou tajničkou. Pointou tejto práce podľa autora je „počítačová kompresia obrazu so špecifickými vizuálnymi vlastnosťami, ktorá je jednou z najcharakteristickejších čŕt digitalizovaného



185. – 188. Dušan Zahoranský *Kompresia – Metamorfózy*, 2000



obrazu. Objem dát sa premieta do čitateľnosti obrazu a naopak, kvalita obrazu determinuje veľkosť výsledného súboru. Priestor, ktorý vzniká „odlišnou čitateľnosťou obrazov, som zvýraznil dvoma významnými zmenami v jednom obraze“. Každý obrázok okrem pôvodnej vizuálnej informácie evokuje vďaka počítačovej kompresii ešte iný vizuál, z čoho vznikli názvy dvojíc: Krematórium – Zátišie, Pastier – Raketa, Zuzana – Vták.

V súvislosti so Zahoranského onlinovým projektom si môžeme spomenúť na príbuzné Kvetanove stratégie komprimovania filmov alebo manipulovania fotografií či webových stránok stiahnutých z internetu, ktoré však Kvetan pretransformoval vo väčšine prípadov do statických digitálnych tlačí, s výnimkou niekoľkých videí, kde sa uplatnil pohyblivý obraz. Zahoranský podobným zábavným spôsobom podryva voyeurizmus užívateľov internetu, a robí tak v autentickom prostredí siete.

Tento autor rozpracoval aj ďalšie onlinové projekty, napr. *The Flow, Rules That Rule* pre hráčov z rôznych vzdialených častí sveta, ktoré sú založené na používaní mobilných telefónov, navigačných máp a technológií GPS (Global Positioning System).

V tomto kontexte sa treba zmieniť aj o kultovom diskusnom serveri a webzine (webovom časopise), ktoré fungujú pod menom *Kybéria*. Tieto formáty spravuje jediný človek, Slovák žijúci v Prahe, používajúci nickname Hromi. *Kybéria* je vyšším stupňom diskusného fóra, pretože záujemca o vstup do tejto komunity sa musí najskôr zaregistrovať na základe písomného predstavenia svojej osoby. O jeho prijatí alebo neprijatí rozhodnú členovia komunity *Kybérie*. Každý z diskutujúcich má na *Kybérii* svoju vlastnú identitu – meno (nick) a ikonku, pod ktorou vystupuje, keď sa zúčastňuje diskusií. V rámci *Kybérie* existuje niekoľko stoviek diskusných skupín na témy týkajúce sa digitálnej kultúry, cyberkultúry, otvoreného, voľne šíriteľného zdrojového kódu ako protikladu komercionalizácie internetu; ďalšou aktuálnou problematikou sú nanotechnológie alebo klingonská poézia, čo je analógia vizuálnej poézie realizovanej prostredníctvom počítača a podobne.⁶ Vznik *Kybérie* sa datuje od konca roku 2001 a počet jej diskutujúcich účastníkov ustavične narastá, čo dnes predstavuje už niekoľko tisíc ľudí.

Zdá sa, že internet ako otvorená platforma, ponúkajúca umelcom zaujímavé možnosti integrovať do globálneho verejného sociokultúrneho priestoru svoje rozmanité audiovizuálne prejavy, na širšie objavenie v slovenskom kontexte ešte len čaká, aj keď prvé pokusy a kroky má internetové umenie na domácej scéne za sebou.

⁶ Sečanská, Michaela: *Elektronické umenie na Slovensku po roku 1990*. Diplomová práca. Trnavská univerzita v Trnave, Fakulta humanistiky, Katedra dejín umenia a kultúry, 2004; pozri ďalej Krekovič, Slavko: Hromi@kyberia.sk. In: *3/4 revue*, roč. 4, 2002, č. 14, s. 52; gnd: Klingonská poézia. In: *3/4 revue*, roč. 6, 2004, č. 16, s. 005 – 010.