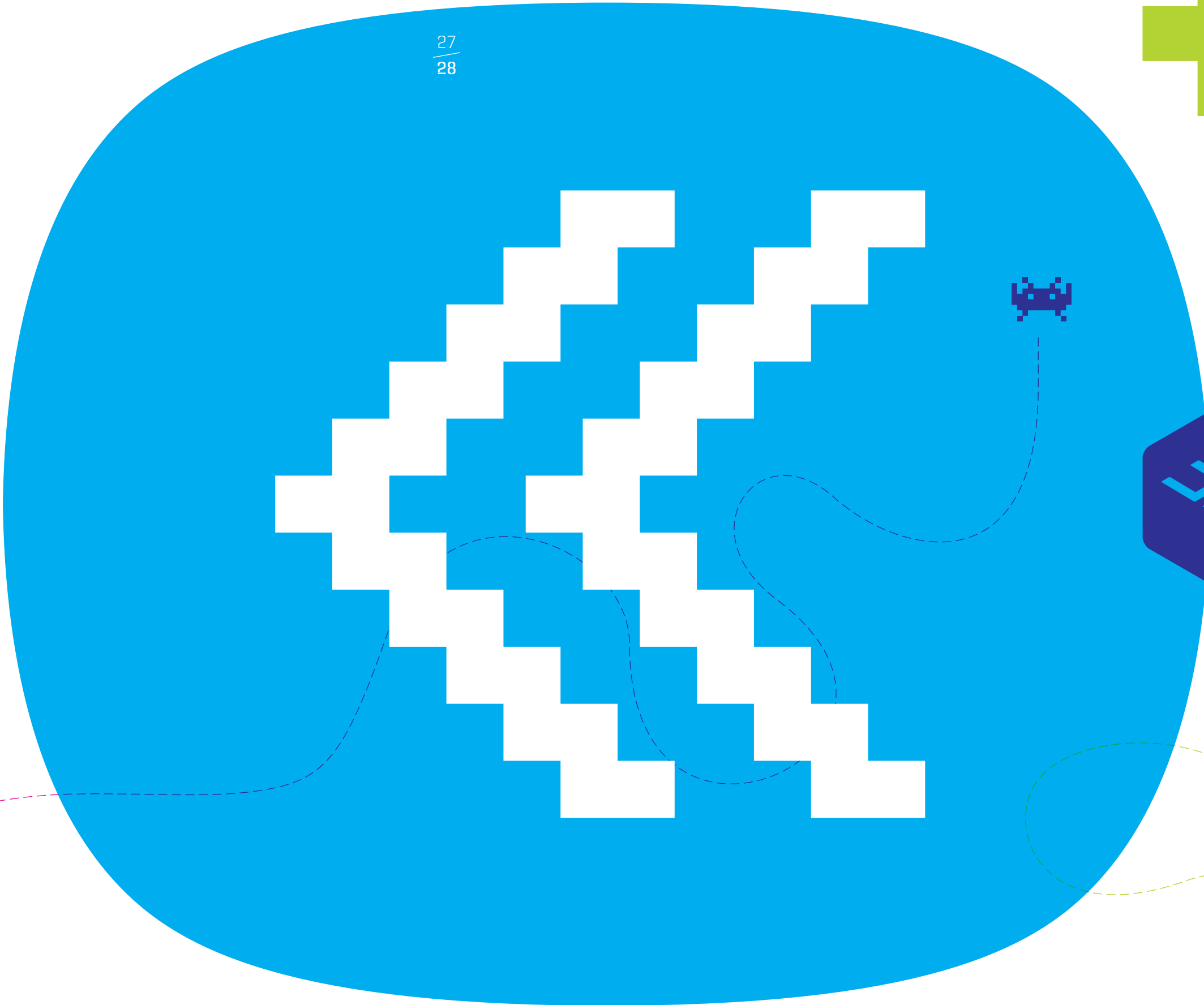
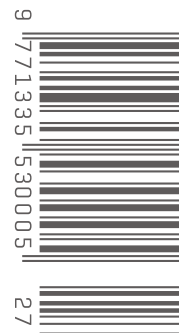
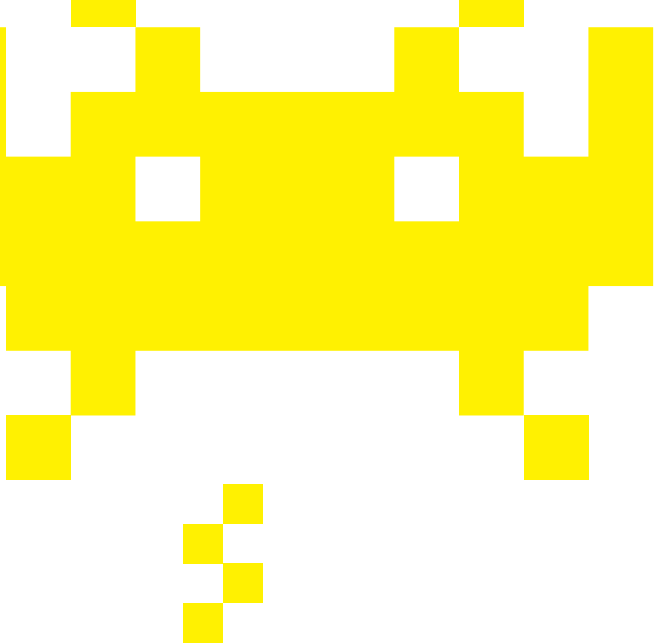
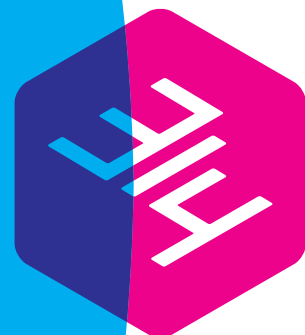




27
28



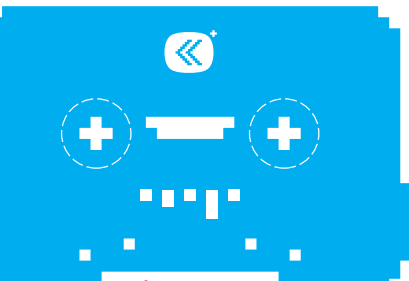
27
28

SR 5 EUR

ČR 140 Kč

EUROPE 8 EUR

USA \$12



SCORE <01>

HI-SCORE



SCORE <02>

rethink



rethink
RETHINKING MEDIA ARTS
IN COLLABORATIVE
ENVIRONMENTS

VYDÁVA / PUBLISHED BY
 ATRAKT ART — združenie
 pre aktuálne umenie a kultúru
 ATRAKT ART — Society for
 Advanced Arts and Culture

Gallayova 43
 841 02 Bratislava
 Slovak Republic
 +421 (2) 5443 4526
 www.34.sk
 redakcia@34.sk

ROČNÍK / VOLUME XIII
 Registrácia / Registration No.
 EV 4267/11
 ISSN 1335-5309

ŠÉFREDAKTOR / EDITOR-IN-CHIEF
 Slávo Krekovič <slavo@34.sk>

REDAKTORKA ČÍSLA / EDITOR
 Barbora Šedivá <babuta@34.sk>

REDAKČNÝ OKRUH / CONTRIBUTING EDITORS
 Dušan Barok,
 Katarína Gataliová,
 Oliver Reháč, Mária Rišková,
 Catherine Lenoble

PREKLAD / TRANSLATION
 Zuzana Duchová, Juraj Šigač,
 Magdaléna Kobzová, Zuzana Krajčíková,
 Zdenka Pepalová, Lucia Udvardyová

KOREKTÚRY / PROOF READING
 Barbora Námerová, Zuzana Krajčíková,
 Mária Rišková, Lucia Udvardyová

ASISTENTKA REDAKCIE / OFFICE ASSISTANT
 Mária Lampertová <distribucia@34.sk>

DIZAJN / DESIGN
 Marek Kiantčka @ Kameo
 Sketchbook: The Rodina, therodina.com

WEBDIZAJN / WEBDESIGN
 Dušan Barok

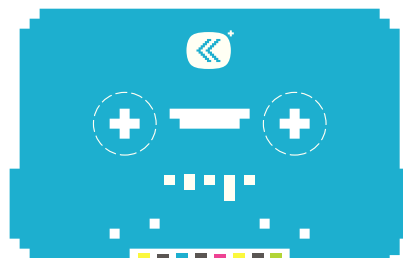
PÍSMO / TYPEFACE
 Geogrottesque, Eduardo Manso @ 2009

DISTRIBÚCIA / DISTRIBUTION
 <distribucia@34.sk>

Mediaprint-Kapa, Pressgrosso, sieť kniž-
 kupectiev Artforum, Predplátne v SR vyba-
 vuje redakcia <distribucia@34.sk>
 Predplátne v ČR: A.L.L.production s.r.o.,
 P.O.BOX 732, 111 21 Praha 1,
 www.allpro.cz +420 234 082 851

Šírenie akejkoľvek časti časopisu ako-
 kuľvek formou je možné len s písomným
 súhlasom vydavateľa. Neoznačené obra-
 zové materiály pochádzajú z archívu re-
 dakcie. Newžiadané materiály a rukopisy

4/4		
AOD STANDUINO		6
LAB ATRAKT ART		10
LAB ALT ART		12
LAB PING		16
AOD PINGTXT		20
LAB LOST HORSE		24
LAB DŮM UMĚNÍ BRNO		26
AOD STANDUINO		30
CHAT KINEMA IKON		34
CHAT MICHAL MURIN		36
CHAT DIANA MCCARTY		40
CHAT RIXC		52
AOD STANDUINO		64
TXT ICELAND		72
TXT VASULKAS		74
AOD STANDUINO		84
TXT UKRAINE		94
AOD AN MERTENS		98
SKETCHBOOK		104
		110



REMAKE

EDITORIÁL / EDITORIAL

Putovná výstava REMAKE je završením medzinárodného umeleckého projektu REMAKE: REthinking Media Arts in C[K]ollaborative Environments, ktorý vo svojich myšlienkach nadväzuje na dlhodobý kolaboratívny výskum Monoskop, zameraný na dejiny mediálneho umenia [pod vedením bádateľa a umelca Dušana Baroka]. REMAKE odštartovalo niekoľko kultúrnych organizácií [hlavným organizátorom je združenie Atrakt Art] s jasným konceptom: uchopiť tento internetový výskum zaujímavou a hravou formou a prijať umeleckú výzvu tvoriť a prezentovať súčasné diela, ktoré budú inšpirované bohatou históriou mediálneho umenia stredovýchodnej Európy. Skôr než výstavou v tradičnom zmysle slova je REMAKE dynamickou akciou, ktorá zaznamenáva projekt v určitom myšlienkovom štádiu.

Je výsledkom a tiež obrazom dvojročného tvorivého a sociálneho experimentu. Umelci a nezávislí kurátori v sieti spriaznených medzinárodných tímov spoločne premýšľali nad spôsobom, ako najlepšie preniesť významné, ale medzinárodnou kunsthistoriou často obchádzané priekopnícke diela mediálneho umenia do kontextu súčasnej tvorby. Práce umelcov ako Stanisław

Traveling exhibition REMAKE is a conclusion of the international art project, REMAKE: REthinking Media Arts in C[K]ollaborative Environments. It is a continuation of an ongoing collaborative research of media art history led by researcher and artist Dušan Barok under the title Monoskop. Several cultural organizations started REMAKE [with Atrakt Art as the main organizer] with the simple idea: to approach this internet research in an interesting and playful way and accept the challenge to present contemporary art works inspired by the rich history of media art in Central and Eastern Europe. Rather than traditional exhibition, REMAKE is a dynamic event, presenting certain stage in this project's thinking.

REMAKE is also a result of two-year creative and social experiment. Artists and independent curators from the network of congenial international teams were trying to find the best way to mediate important pioneer works of media art [often ignored by international art history] and enter them in today's context. Works and practices of artists such as Stanisław Drózdź, Vladimir Bonačić or pioneer of Slovak electroacoustic music Jozef Malovec had proven to be invaluable source of inspiration

Dróždž, Vladimir Bonačić alebo priekopník slovenskej elektroakustickej hudby Jozef Malovec ukázali, že vo svojich postupoch môžu byť nedocenenou inšpiráciou, zdrojom, predlohou alebo materiálom pre progresívne súčasné umenie. Niektorí tvorcovia si našli svojich vlastných umeleckých „pionierov“, ktorých diela boli najbližšie ich umeleckému prístupu: pre tím zostavený islandskou galériou Lost Horse sa stali inšpiráciou synestetické diela ruskej skupiny Prometei zo 60. rokov minulého storočia, študentskú platformu Standuino k jej aktivitám inšpirovala osoba hudobníka a pedagoga FaVU Stanislava Filipa a špecifická forma domácej technologickej výroby tzv. bastlení.

Na medzinárodnej platforme projektu vznikli diela, ktoré majú svoje korene často v lokálne významných dejoch. Ich vzájomné vzťahy a prepojenia vo výstave vytvorili subjektívny obraz dôležitej časti kultúrnych dejín z oblasti umenia a vývoja technológií. Samotná výstava sa odohrávala v niekoľkých fázach, jej priestory sa stávali dejiskom udalostí a miestom návštevníckeho bádania a interakcie. Jej leitmotív, spracovanie už existujúcich umeleckých diel, súčasne prispieva k aktuálnej diskusii o vnímaní umeleckého diela ako intelektuálneho tovaru alebo, naopak, ako zdroja tvorivej inšpirácie.

Jedným z výstupov projektu je aj dvojязыčné vydanie časopisu 3/4, ktoré prináša doteraz nepublikované rozhovory Dušana Baroka s kľúčovými osobnosťami a hýbateľmi histórie i súčasnosti mediálneho umenia strednej a východnej Európy [Diana McCarty, Rasa Smite, Michal Murin, Raitis Smits, Călin Man]. Rozhovory dopĺňa úryvok z monografickej štúdie Dialog s démony nástrojů od teoretičky Lenky Dolanovej, krátke exkurzy do života umeleckých scén Ukrajiny a Islandu a aktuálny appendix zachytávajúci proces tvorby diel pre vyššie spomínanú medzinárodnú výstavu.

Katarína Gatialová / Barbora Šedivá / **Marec 2012**

and a great material for progressive contemporary art. Some artists found works that were most inspiring for them: team from Iceland gallery Lost Horse picked synesthetic works by Russian group Prometei from 1960s, students' platform Standuino was inspired by "kludging" of musician and teacher from Faculty of Fine Arts [Brno University of Technology] Stanislav Filip and his specific DIY pieces.

In this project were art works, embedded in local history, promoted in the international context. Their relationships and connections within the exhibition mirrored subjective view of important parts of history of art and development of technologies. The exhibition had several stages, and served as a space for events as well as for research and interaction for its visitors. The idea of the show — working with already existing art works — contributes also to topical discussion about perception of art as intellectual property or, on the contrary, as a source of inspiration.

One of the outcomes of this project is also this bilingual issue of magazine 3/4. It brings, for the first time, interviews done by Dušan Barok with today's key personalities and history makers of media art from Central and Eastern Europe [Diana McCarty, Rasa Smite, Michal Murin, Raitis Smits, Călin Man]. Interviews are complemented by a passage from monograph, entitled Dialogue with Daemons of Tools from theorist Lenka Dolanová, short views of art scenes in Ukraine and Island and appendix showing the process of creation of works for above mentioned exhibition.

Katarína Gatialová / Barbora Šedivá / **March 2012**

PODPORA



ORGANIZÁTORI



Dům umění města Brna
The Brno House of Arts



PiNG



PARTNERI



<http://exhibition.remakeme.eu>



01



02/a

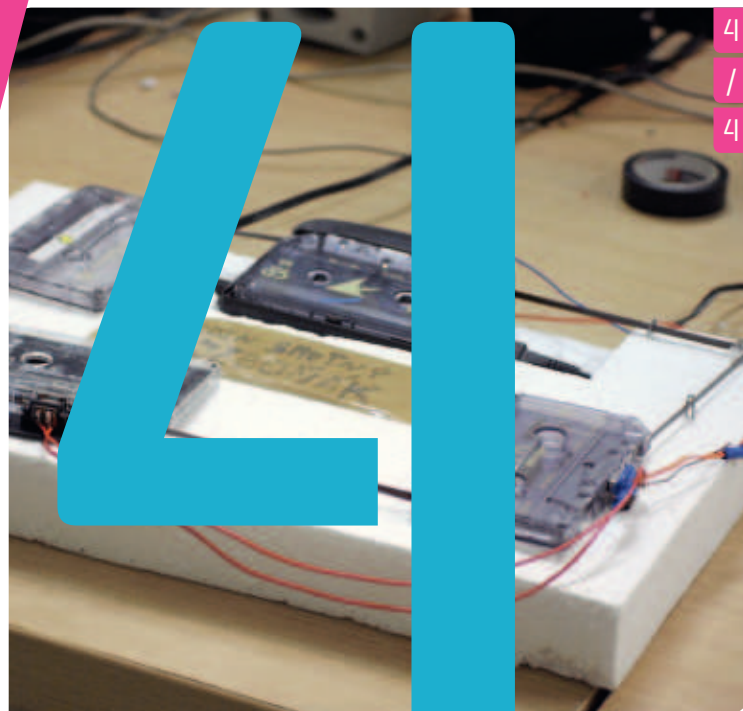
01 Jan Nálepa: Partitura / The Score

Výstava Multiplace Expo v bratislavskej galérii Enter predstavila počas festivalu Multiplace 2011 viacero remakeov. Jedným z diel, vytvorených špeciálne pre festival, bola Partitura mladého českého umelca Jana Nálepu. Partitura je audiovizuálna priestorová inštalácia, ktorá recykluje diela autorov zaoberajúcich sa alternatívnym grafickým zobrazením hudobnej kompozície. Vybrané partitúry sú digitalizované, v počítačovom programe prevádzané na zvuky, a následne sú aj so zvukmi komponované v priestore galérie.

Several "remakes" were presented at the Enter Gallery in Bratislava during the Multiplace Festival last year. One of these works specially created for the festival was The Score by the young Czech artist Jan Nálepa. The Score is an audio-visual spatial installation which recycles those works of art that focus on alternative ways of graphic depiction of musical compositions. Selected scores are digitized and transformed into sounds by a computer programme and subsequently composed in a gallery space.



02/b



03

02/a Ondřej Merta: Event Horizont

02/b Václav Peloušek: Drawing Machine — Stroj 02

Na výstave Multiplace Expo sa prezentovala aj brnianska dvojica umelcov — Ondřej Merta a Vašek Peloušek, tentokrát dvomi rôznymi dielami. Tok dát zo stránky Multiplace vizualizoval Pelouškov kresliaci stroj — Drawing Machine — Stroj 02, ktorý vzdával hold Václavovi Jírovi — jednému z priekopníkov českej kinetickej trashovej plastiky. Mertova inštalácia Event Horizont bola uzavretým video obvodom, zobrazeným na dvoch televízoroch, ktoré odkazovali na Nam June Paikove dielo TV Buddha alebo na videá Jozefa Robakowského.

Ondřej Merta and Vašek Peloušek, a Brno-based artist duo, also presented two of their works at the Multiplace exhibition. Peloušek visualized the Multiplace web data flow through his custom-made drawing machine in a project called Drawing Machine 02, a tribute to one of the pioneers of Czech kinetic trash sculpting Václav Jíra. Merta's installation Event Horizont was a closed video-circuit displayed on two TV sets, which referenced Nam June Paik's piece TV Buddha as well as the video-works of the Polish artist Jozef Robakowski.

03 David Strang,

Vincent Van Uffelen: Re-Paik Workshop

Ďalšie dielo Nam June Paika — inštaláciu Random Access, spracovávali účastníci workshopu Re-Paik pod vedením umelcov Davida Stranga a Vincenta Van Uffelen. Kilometre vypitvaných magnetofónových pásov sa stali novým materiálom pre tvorbu inštalácií a zvukových mašín. Sieť pásov z kaziet nebola, na rozdiel od pôvodnej predlohy, náhodne prehrávaná len na základe rozhodnutia diváka. Do výslednej inštalácie a performance vstupovali aj celkom nové okolnosti a technológie.

Yet another work of Nam June Paik — an installation called Random Access — was reconstructed at the Re-Paik workshop under the tutelage of the artists David Strang and Vincent Van Uffelen. Miles of strips from eviscerated magnetic tapes were instantly transformed into new material and used for installations and sonic gadgets. Unlike the original artwork, the reconfigured version was not played back at random solely based upon the decision of the audience. Several new circumstances and technologies were at play in the resulting installation and performance.



04

04 Palma, Drakh: Sykora Beat

Ďalším projektom, ktorý reagoval na výzvu organizátorov festivalu Multiplace, bola performance dvojice umelcov Palmy a Drakh-a. Palmou zostrojený systém, ktorým pomocou hry na bicích ovláda videoprojekciu, poslúžil tentokrát na remake diela jedného z priekopníkov počítačového umenia v bývalom Československu. Abstraktné, počítačovo generované obrazové štruktúry Zdeňka Sýkoru, boli [re]generované v podobe živého vizuálu, ktorý doprevádzal sólo na bicie.

Another project to answer the Multiplace call was a performance by two artists — Palma and Drakh. A system constructed by Palma, which used drumming to control the video projection, served as a tool to reconfigure a piece by the Czechoslovak computer-art pioneer Zdeněk Sýkora. His abstract, computer-generated visual structures were re-generated as live visuals accompanied by a drum solo.

05 Tač.ka

Skupina vizuálnych umelcov Tač.ka z Bosny a Hercegoviny, využíva k sociálnej a inštitucionálnej kritike rôzne komunikačné technológie. K téme Remake počas festivalu Multiplace prispeli aktivistickým „This is not a remake / There are no Bosnian-Herzegovinian new-media art pioneers“.

The Bosnian visual collective Tač.ka [BIH] employs various communication technologies in their social and institutional critique. They will contribute to this year's theme "Remake" with their activist work "This is Not a Remake / There are No Bosnian-Herzegovinian New-Media Art Pioneers".

lutacka.com



05



06

06 Standuino workshop 4. 5. 2011, 4AM Media Lab, Brno

Workshop Standuino bol historicky úplne prvým zo série workshopov klonu populárneho Arduina, ktorý je adaptovaný na potreby a rozpočty [najmä českých] „bastlířů“. Na workshope účastníci zostavili prvé Standuino a naučili sa základy práce s touto platformou. Výsledkom bol jednoduchý, ale dobre znejúci zvukový syntezátor. Dnes už má Standuino i svojho pokračovateľa v podobe „Digitálního syna“, ktorý bol v 4AM media labe pokrstený v januári 2012.

The Standuino workshop was the first in a series of workshops focused on the Arduino clone, which had been adapted to the needs and budget of the [largely Czech] DIY electronic enthusiasts. As a result, participants of the workshop created the first prototype of Standuino, a simple but solid synthesizer, and learned the ins and outs of this platform. Standuino's digital progeny was launched in January 2012 at the 4AM Media Lab.

standuino.eu

Principles
Digital
for

shed

älniho

yna

ATRAKT

BRATISLAVA / SLOVENSKO / SLOVAKIA

TEXT — ATRAKT ART / TRANSLATED BY — MAGDALÉNA KOBZOVÁ / WWW.ATRAKT.SK

Oficiálny text hovorí čosi takéto: Atrakt Art je občianske združenie, ktoré vzniklo v Bratislave v roku 2000. Odvtedy jeho členovia v spolupráci s mnohými ďalšími organizátormi pripravili a realizujú množstvo projektov, ktoré spája spoločná myšlienka: vyhľadávať a predstavovať nové smery a originálne osobnosti súčasnej kultúry, podporovať nové formy kreativity, umenia a sociálnych interakcií bez akýchkoľvek žánrových či geografických obmedzení. Atrakt Art je vydavateľom časopisu 3/4, ktorý sa ako jediný časopis na Slovensku venuje novým médiám a technológiám v presahoch do súčasného umenia a kultúry. Od roku 2000 organizuje medzinárodný festival súčasnej hudby NEXT a spoluorganizuje festival kultúry nových médií MULTIPLACE. Okrem toho je Atrakt Art spoluzakladajúcou organizáciou A4 — asociácie združení pre súčasnú kultúru, prevádzkujúcou centrum súčasnej kultúry A4 — nultý priestor v centre Bratislavy [od r. 2004].

Officially, Atrakt Art [*2000] is an association for contemporary arts and culture based in Bratislava. The publisher of 3/4 magazine, Atrakt Art label music runner, organizer of Next music festival, co-organizer of Digi-topia music sessions and Multiplace new media culture festival and other projects dealing with art, technology, creativity, urban environment, Urban Re/Creation/ Citylab, Urban reset, etc. Co-founding body of cultural centre A4 — Zero Space.

The mission of Atrakt Art is support and organisation of innovative activities, fostering original creation and attractive presentation of up-to-date and vital approaches in contemporary arts and culture, focusing on both local and international scenes. Atrakt Art supports creativity and connections among people without any genre or geographical boundaries, including development of infrastructural background and educational activities.



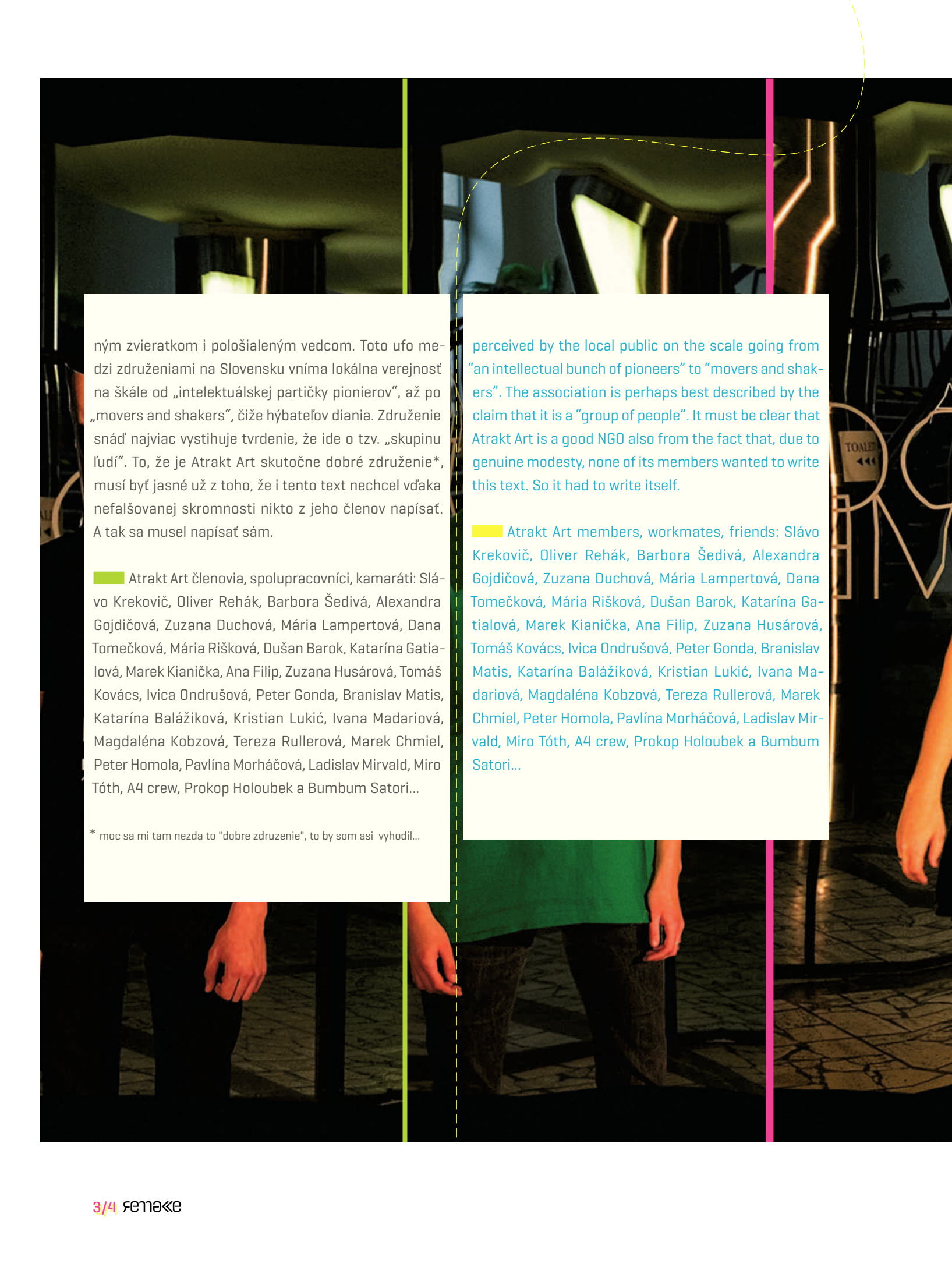


Medzi ďalšie projekty združenia patrí koncertný cyklus DIGITOPIA zameraný na elektronickú hudbu (2002 – 2005), cyklus projektov o kultúre, umení a urbánnom priestore URBÁNNA RE/KREÁCIA — CITYLAB (2004 – 2005), URBAN REFORM (2009) a URBAN RESET (2010), publikácia knihy — alternatívneho sprievodcu Bratislavou BA! OD UFA K UFU. Atrakt Art je tiež vydavateľom nahrávok experimentálnej hudby a prevádzkovateľom webovej databázy experimentálnych hudobných projektov KRAA.SK. V súčasnosti je hlavným organizátorom medzinárodného projektu REMAKE — Rethinking Media Arts in K[C]ollaborative Environments.

Neoficiálne je Atrakt Art živý organizmus, premenlivá sieť aktivistov i nezávislých pozorovateľov, ktorí sa rozhodli viac-menej vo voľnom čase profesionálne experimentovať na vyššie spomínané témy. Laboratórium na nápady a akcie, kde je každý z členov zároveň pokus-

Part of our activities have been focusing on sound and media art, especially on new performing possibilities. Current projects include: publishing of 3/4 cultural magazine, corunning an independent cultural centre A4 — Zero Space, organisation of NEXT festival of contemporary music, DIGITOPIA performances and PLUG_IN CAFÉ sound workshops, participation at the decentralized MULTIPLCE festival, CD releases of contemporary music, Urban Reset project [creative events about art and public space]... and many more.

Unofficially, Atrakt Art is a living organism, fluctuating network of activists and independent observers, who decided to professionally experiment with the above mentioned topics, more-or-less in their free time. It is a laboratory for ideas and events, where each of the members is a guinea pig and a half-mad scientist at the same time. This UFO among the Slovak NGOs is



ným zvieratkom i pološialeným vedcom. Toto ufo medzi združeniami na Slovensku vníma lokálna verejnosť na škále od „intelektuálскеj partičky pionierov“, až po „movers and shakers“, čiže hýbateľov diania. Združenie snáď najviac vystihuje tvrdenie, že ide o tzv. „skupinu ľudí“. To, že je Atrakt Art skutočne dobré združenie*, musí byť jasné už z toho, že i tento text nechcel vďaka nefalšovanej skromnosti nikto z jeho členov napísať. A tak sa musel napísať sám.

■ Atrakt Art členovia, spolupracovníci, kamaráti: Slávo Krekovič, Oliver Rehák, Barbora Šedivá, Alexandra Gojdičová, Zuzana Duchová, Mária Lampertová, Dana Tomečková, Mária Rišková, Dušan Barok, Katarína Gatialová, Marek Kianička, Ana Filip, Zuzana Husárová, Tomáš Kovács, Ivica Ondrušová, Peter Gonda, Branislav Matis, Katarína Balážiková, Kristian Lukić, Ivana Madariová, Magdaléna Kobzová, Tereza Rullerová, Marek Chmiel, Peter Homola, Pavlína Morháčová, Ladislav Mirvald, Miro Tóth, A4 crew, Prokop Holoubek a Bumbum Satori...

* moc sa mi tam nezda to "dobré združenie", to by som asi vyhodil...

perceived by the local public on the scale going from "an intellectual bunch of pioneers" to "movers and shakers". The association is perhaps best described by the claim that it is a "group of people". It must be clear that Atrakt Art is a good NGO also from the fact that, due to genuine modesty, none of its members wanted to write this text. So it had to write itself.

■ Atrakt Art members, workmates, friends: Slávo Krekovič, Oliver Rehák, Barbora Šedivá, Alexandra Gojdičová, Zuzana Duchová, Mária Lampertová, Dana Tomečková, Mária Rišková, Dušan Barok, Katarína Gatialová, Marek Kianička, Ana Filip, Zuzana Husárová, Tomáš Kovács, Ivica Ondrušová, Peter Gonda, Branislav Matis, Katarína Balážiková, Kristian Lukić, Ivana Madariová, Magdaléna Kobzová, Tereza Rullerová, Marek Chmiel, Peter Homola, Pavlína Morháčová, Ladislav Mirvald, Miro Tóth, A4 crew, Prokop Holoubek a Bumbum Satori...



ALTART

KLUŽ / CLUJ / RUMUNSKO / ROMANIA

TEXT — RARITA ZBRANCA / TRANSLATED BY — MAGDALÉNA KOBZOVÁ / WWW.ALTART.ORG

■ Nadácia AltArt propaguje digitálnu kultúru a jej cieľom je posilniť rumunský kultúrny sektor. Snaží sa vplývať na spoločenský rozvoj prostredníctvom výskumu, diskusií, networkingu a aktivitami v lokálnej kultúrnej politike. AltArt je jedným zo zakladateľov Fabrica de Pensule Federation, nezávislého priestoru pre súčasné umenie, ktorý vznikol v rumunskom meste Kluž [Cluj-Napoca] v roku 2009 [www.fabricadepensule.ro] a taktiež asociácie Cluj-Napoca 2020: Európske hlavné mesto kultúry. Istvan Szakats, prezident nadácie je členom rady tejto asociácie. AltArt je jedným z budovateľov iniciatívy Cluj 2020, zloženej z intelektuálov a expertov.

■ Taktiež sa podieľa na úsilí skupiny A Soul for Europe, Európskej občianskej snahy presadzujúcej význam kultúry pre rozvoj Európy [www.asoulforeurope.eu]. A Soul for Europe podporuje partnerstvá medzi kultúrnymi subjektmi a politicko-kultúrnou sférou. Založila pracovnú skupinu v Európskom parlamente a prvú Európsku obchodno-kultúrnu platformu. Rarita Zbranca,

AltArt promotes digital culture and aims to strengthen the Romanian cultural sector, contributing to promoting the impact of culture on societal development through research, debates, networking and policy work.

AltArt is a founding member of Fabrica de Pensule Federation [www.fabricadepensule.ro] — an independent collective art space contemporary arts in Cluj, Romania [2009], a founding member of the Cluj-Napoca 2020 European Capital of Culture Association, Istvan Szakats, the president of AltArt is member of the Board of the association. AltArt is also one of the founders of the Cluj 2020 Initiative, a group of Cluj based intellectuals and experts to provide expertise in the preparations of the city of Cluj for the application to the European Capital of Culture title [2010], and a member in the initiative A Soul for Europe [www.asoulforeurope.eu] — a European wide civic initiative advocating for the importance of culture in European development. A Soul for



riaditeľka AltArtu, je od roku 2006 členkou Strategickkej skupiny tejto iniciatívy.

Projekty AltArtu pozostávajú z rozvoja interaktívnych platforiem a sérií podujatí zmiešanej [reálnej a virtuálnej] reality. Skúmajú nové kultúrne dimenzie prostredníctvom použitia internetu, nových technológií, workshopov, výstav, živého umenia a podobne. Aktivity Altartu sú späté s témami súvisiacimi s verejným priestorom, urbánou regeneráciou, identitou a sociálnymi väzbami v digitálnom priestore.

AltArt neustále pracuje na podpore urbánneho rozvoja prostredníctvom interdisciplinárnych projektov, verejných diskusií a aktivít v oblasti lokálnej politiky. Naša organizácia prispela k rozvoju kultúrnej stratégie mesta Kluž a k rozličným občianskym projektom v Rumunsku so zameraním na rozvoj kultúrnej politiky. V roku 2010, po dlhom období nedostatočnej spolupráce medzi kultúrnymi mimovládnyimi organizáciami a lokálnymi úradmi v Kluži, sme iniciovali sériu projek-

Europe promotes partnership among cultural operators and the political and business sphere. It established a working group in the European Parliament and the first European Business-Culture Platform. Rarita Zbranca, the director of AltArt, is member of the Strategy Group of the initiative [2006]

AltArt projects involve the development of interactive platforms, a series of mixed reality events exploring new cultural dimensions through the use of the Internet and new technologies, workshops, exhibitions, live art events etc. AltArt projects deal with topics related to public space, urban regeneration, identity and social relations in digital space.

AltArt has consistently worked to support urban development through interdisciplinary projects, public debates and policy work. AltArt contributed to the development of the cultural strategy of the city of Cluj and to various initiatives of the civil society in Romania to improve cultural policies. In 2010, after a long history

tov spolupráce s magistrátom v Kluži. AltArt prispel tiež k plánu mestského rozvoja [City Brand Development Plan] a plánu rozvoja mesta Kluž [Cluj Urbanism Master Plan]. Koordinoval diskusie na tému uchádzania sa mesta Kluž o titul Európske hlavné mesto kultúry 2020 a päťročný projekt revitalizácie verejného priestoru prostredníctvom kultúrnych nástrojov. Prvým podujatím vrámci tohto dlhodobého projektu je Viditeľné mesto. Umenie vo verejnom priestore [The



Visible City. Art in Public Space]. Umelci v ňom boli pozvaní, aby navrhli súčasné umelecké diela, ktoré by mali byť vystavené vo verejnom priestore — na billboardoch, mestských obrazovkách a vo výkladoch. Priebežne sa tiež konajú verejné debaty o urbánnych témach s umelcami, verejnými inštitúciami a verejnosťou.

■ Ďalšie relevantné podujatia, organizované AltArtom sú: Future Forecast — reflexia súčasného urbánneho života umelcami a vedcami, verejné umenie; Forum Cluj. Kultúra a urbánny rozvoj [Forum Cluj. Culture and Urban Development.] — konferencia o úlohe kultúry pri podnecovaní procesov urbánneho rozvoja; E-Tribal Art — umelecké intervencie v textúre elektronických kmeňov; Bare Share — analýza kultúry zdieľania v Rumunsku; Terra Incognita — séria interaktívnych podujatí, skúmajúcich prieniky rôznych realít, spracováva aktuálne sociálne, kultúrne a politické témy.

of lack of cooperation between the cultural NGOs and the local authorities in Cluj, AltArt has initiated a series of cooperation projects with the Municipality of Cluj, including contribution to the City Brand Development Plan, contribution to Cluj Urbanism Master Plan, coordination of debates related to city's application for the title of European Capital of Culture 2020, and a 5 year project on revitalizing public space by means of culture. A first project in this long-term project is "The Visible City. Art in Public Space", where artists are invited to propose contemporary artworks to be exhibited in public space on billboards, urban screens and shop windows, and public debates on the urban issues with artists, public institutions and public are organised. Other relevant projects: Future Forecast — reflection on urban contemporary life by artists and scientists, public art; Forum Cluj. Culture and Urban Development — conference on the role of culture in catalyzing urban development processes; E-Tribal Art — artistic interventions in the texture of electronic tribes, Bare Share — analysis of the culture of sharing in Romania, Terra Incognita — a series of interactive mixed reality exploring events, tackling social, cultural and political issues at stake, a.o.

SAMPLES / www.urbansamples.ro

■ SAMPLES is a multi-disciplinary project, a lab space in which artists from the dance field, electronic music and media art are involved in a common creative effort to deliver a contemporary dance production in the urban space. The project reflects themes that are relevant to the contemporary urban space and its social mix. The process of "modelling" the urban context starts from the small daily rituals of the individual and goes all the way to group behavioral patterns that are recurrent in the social life of the city.

■ Performances integrate sound, image and movement, involving direct and immediate participation from the audiences.

■ The project was initiated in 2008 by AltArt Foundation Romania and was further developed in 2010 as part of an European tour including cities of Istanbul, Pecs, and Sofia.

SAMPLES / www.urbansamples.ro

Sample je multi-disciplinárny projekt, laboratórium, do ktorého sú zapojení umelci venujúci sa tancu, elektronickej hudbe a mediálnemu umeniu. Spoločne sa snažia zasadiť súčasnú tanečnú produkciu do urbánneho priestoru. Cieľom je reflektovať témy, ktoré sú relevantné pre súčasný urbánny priestor a miešanie spoločenských vrstiev. Proces „modelovania“ urbánneho kontextu začína pri drobných denných rituáloch jednotlivca a pokračuje až k skupinovým vzorom správania. Tie sa opakovane vyskytujú v spoločenskom živote mesta. Predstavenia sú postavené na zvuku, obraze a pohybe. Vyžadujú priamu a okamžitú účasť divákov. Projekt existuje od roku 2008, kedy ho nadácia AltArt rozbehla. V roku 2010 rástol ďalej ako súčasť európskeho turné po mestách Istanbul, Pécs a Sofia. Prvé predstavenia sa konali v Kluži v roku 2008, v susedstve štvrte Manastur, následne v jednom z mestských obchodných centier. V roku 2010 bolo predstavenie uvedené v Kadirga Park v Istanbuli [14. 9. 2010] a na hlavnej vlakovej stanici v Sofii [3. 11. 2010]. V Turecku bolo predstavenie súčasťou programu Istanbul 2010: Európske hlavné mesto kultúry.

THE VISIBLE CITY / www.altart.org/orasulvizibil

„Orasul Vizibil/Viditeľné mesto“ je verejným umeleckým projektom vytvoreným na objednávku, ktorý Alt Art odštartovala v roku 2010, v spolupráci s Magistrátom Kluž-Napoca. Súčasťou koncepcie je verejná výzva, výber a výstava diel súčasného umenia na verejných billboardoch a v pouličných výkladoch v Kluži. Cieľom je vytvoriť kultúrny program, ktorý bude smerovať k tvoreniu dynamického verejného priestoru a zároveň v obyvateľoch mesta posilniť ich zodpovednosť k verejnému priestoru. V roku 2010 bolo vyhlásená téma výzvy: Reappropriate [znovu osvojenie].

Aktivity AltArtu sú realizované s podporou European Union [Culture 2000, Lifelong Learning, Phare], European Cultural Foundation, Romanian National Cultural Fund, Romanian Ministry of Culture, Romanian Cultural Institute, Pro Helvetia, Goethe Institute, British Council a ďalších inštitúcií.

The first performances took place in Cluj, in 2008 in the neighbourhood of Manastur and later in one of the city's shopping malls. In 2010, the show was presented in Kadirga Park in Istanbul [14 September] and in the Central Railway Station in Sofia [3 November]. In Turkey, the performance was included in the programme of the Istanbul 2010 European Capital of Culture.

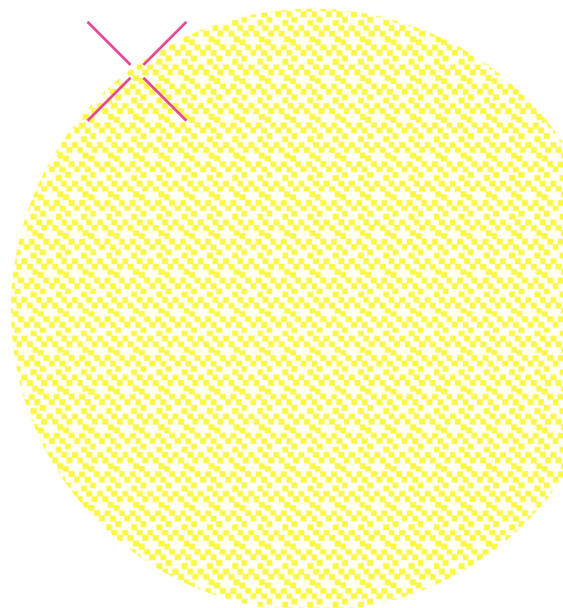
THE VISIBLE CITY / www.altart.org/orasulvizibil

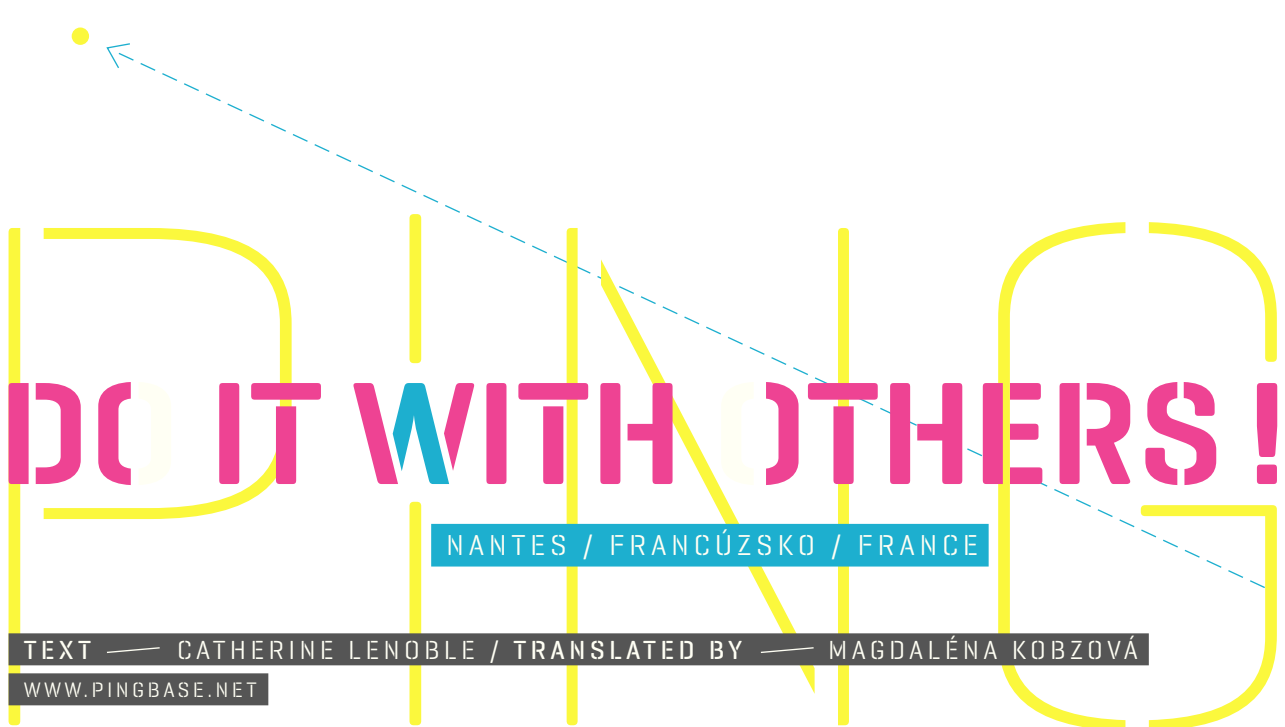
“Orasul Vizibil/The Visible City” is a public art commission project initiated in 2010 by AltArt, in partnership with the Cluj-Napoca Municipality. The project involves a public call, selection and display of contemporary artworks on public billboards and shop windows in the city of Cluj.

The project aims to generate a cultural programme that will build up to a dynamic public space, as well as increased ownership of public spaces by city inhabitants.

The theme of the 2010 call for works was Reappropriate. The project organised a public call and ensured the production and installation in public space of contemporary artworks.

AltArt projects have been supported by: European Union [Culture 2000, Lifelong Learning, Phare], European Cultural Foundation, Romanian National Cultural Fund, Romanian Ministry of Culture, Romanian Cultural Institute, Pro Helvetia, Goethe Institute, British Council a.o.





PING

DO IT WITH OTHERS!

NANTES / FRANCÚZSKO / FRANCE

TEXT — CATHERINE LENOBLE / TRANSLATED BY — MAGDALÉNA KOBZOVÁ
WWW.PINGBASE.NET

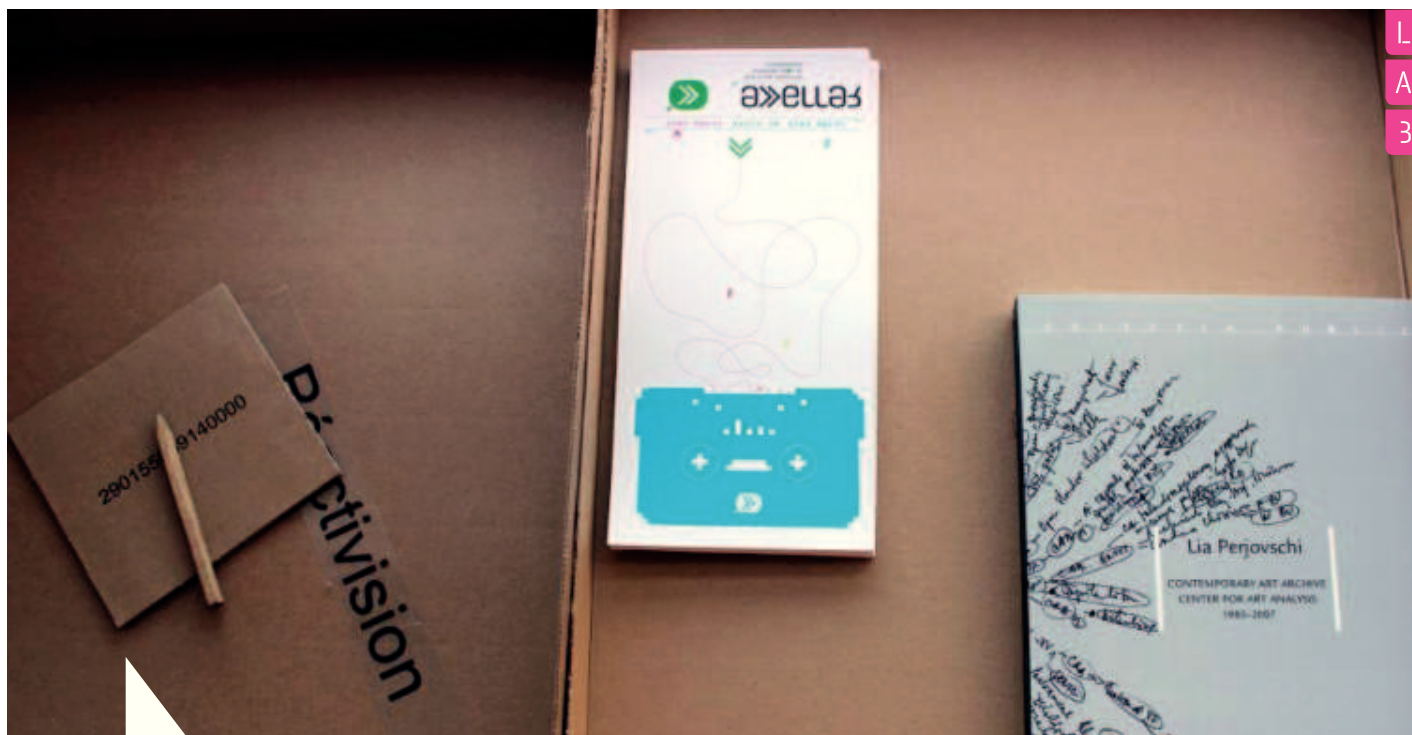
Geekovia vedľa, čo znamená ping. Tento príkaz sa bežne používa na vyjadrenie prenosu signálu, ktorý má lokalizovať sieť alebo overiť dostupnosť sieťového zariadenia v sieti využívajúcej IP protokol... Ale čo ostatní? A kto vlastne vie, čo je to PING?

PiNG je neziskové združenie sídlia v Nantes, ktoré pôsobí na poli digitálnej kultúry od roku 2004. PiNG podporuje a iniciuje miestne i medzinárodné projekty, ktoré umožňujú jeho členom vyvíjať [nové] spôsoby kooperácie a spracovania obsahu, v spolupráci so sociálnymi a kultúrnymi organizáciami, umelcami, školami, kolaboratívnymi a verejnými inštitúciami.

Pravdupovediac, nikdy nebolo jednoduché popísať PiNG, to čo každodenne robíme, pretože každý deň nám priebeh našej práce otvára nové perspektívy, vytvára nové vetvenia, ale tiež pôdu pre bláznivé nápady a nové spolupráce. A tak sa ľahko stane, že súčasne pracujeme v jednej štvrti v Nantes, spolupracujeme so španielskou sieťou partnerských organizácií i s novým partnerom v Afrike. Možno nie je až tak dôležité, čo robíme — to sa viac-menej podobá akejkoľvek inej organizácii fungujúcej ako lab: robíme otvorené workshopy, kurzy, vzdelávacie programy na mieru, rezidencie, ve-

PiNG is a non-profit organization based in Nantes and active in the field of digital cultures since 2004. PiNG supports and initiates, from local to international, projects that allow its members to develop [new] ways of collaborating and processing contents, together with social and cultural organizations, artists, schools, co-operative, public institutions.

Honestly, it has never been an easy task to describe PiNG — what we do daily — as every single day our workflow opens potentially new perspectives, creating as many ramifications as grounds for crazy ideas and new cooperations. And that's how it drives us easily to work simultaneously in a neighborhood of Nantes, with a spanish network of peer-organizations and with a new collaborator in Africa. Maybe what we do is not that important — it is almost similar to any lab-like organization: we propose open workshops, courses, educational programs-on-demand, residencies, public



Geeks would know what a ping is, the term is commonly used to describe the transmission of any signal to locate the network or to test the reachability of a host on an IP [Internet Protocol] network... but what about the others? And by the way, who knows what PiNG is?

rejné akcie a podobne. Avšak to, ako to robíme, ako denne vytvárame a zdieľame veci, je niečo, čo dáva zmysel vo vnútri nášho združenia aj mimo neho.

PiNG je sám o sebe svojou povahou kolaboratívny. Je to tím zložený zo 6 členov, ktorí pracujú na plný úväzok, pričom každý má na starosti určité aktivity a zároveň je zodpovedný za celok. V dôsledku toho trávieme celé hodiny diskutovaním, vytváraním a obhajovaním rozličných programov, s ktorými chceme experimentovať a ktoré chceme podporovať. Taktiež musíme riešiť finančné zdroje, ktoré k tomu potrebujeme, to ako to celé vyjednať, postaviť a zároveň zachovať otvorenosť myslenia, procesu i obsahu.

V praxi je to efektívne, pretože myslíme kolaboratívne a každý krok robíme s ostatnými alebo vďaka online komunite. Inak povedané, snažíme sa nechať otvorené dvere. Prizvať našu komunitu alebo ľudí, ktorých stretneme po ceste, aby sa pridali k našej činnosti.

events, etc — but it is how we do, make and share daily, that produces sense inside and outside the organization.

The nature of PiNG in itself is collaborative. From inside, PiNG is a team composed of 6 members working full-time, every one being both in charge of specific activities and in charge of the whole. Consequently we spend terrible hours to discuss, to build and to validate the different programs we want to experiment with or support, the budget it requires and how to argue and set it up, the openness of ideas, process and contents. This is effective in practice cause we think collaborative a collaborative way and every step is made with others or possible thanks to an on-line community. In other words, we keep the door open to invite our community or people we meet on the way to join our activities, we work with free software and produce contents under free licences, and we also challenge ourselves to present and share our experiences in different contexts, new



Pracujeme so slobodným softvérom, obsah vytvárame pod otvorenými licenciami a snažíme sa prezentovať a zdieľať naše skúsenosti v rôznych kontextoch, na nových miestach alebo nečakaných územiach. Nieкто by možno povedal, že to má svoje obmedzenia, a určite tomu tak je. Cítíme však, že takto meníme sociálnu dynamiku v okolí, verejnú politiku, kultúrnu ekonomiu a spôsoby vytvárania a zdieľania vedomostí.

Takže čo robíme konkrétne? Tu je neúplná prehliadka nášho labu v roku 2011: spustenie občianskeho FabLabu a animácia „bootcamp“ workshopu, kde sa stretlo viac ako dvadsať tvorcov z celého Francúzska, aby sa naučili, ako si vyrobiť vlastné digitálne prístroje [3D tlačiareň a CNC frézu], experimenty so spoluprácou s miestnym múzeom umenia [Musée des Beaux-Arts de Nantes] a miestnymi umelcami [mapovacia prezentácia, zariadenie pre rozšírenú realitu pre sprievodcov a návštevníkov], redakčná koordinácia dvojazyčného časopisu [Mapping Media Labs in Europe], kurátorovanie výstavy prezentujúcej diela spoluvytvorené umelcami

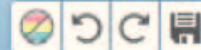
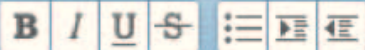
locations or unexpected territories... One would say it has its limits and it has for sure, but that's also how we feel we change social dynamics on a territory, public policies and cultural economy and, ways of producing and sharing knowledge.

So what we do concretely? Here is a non-exhaustive 2011 tour of our lab : launching a citizen FabLab and animation of a “bootcamp” workshop gathering more than 20 makers from France to learn how to build their digital machines [3D printer and CNC milling machine], experiments in collaboration with the Fine Art Museum of Nantes and local artists [mapping performance, augmented reality device for mediators and visitors], editorial coordination of a bilingual magazine [“Mapping Media Labs in Europe”], curation of an exhibition presenting artworks co-created by artists and seniors after a year of monthly workshops and residencies, coordination of a 3 days international LABtoLAB meeting hosting 120 guests from media labs in partnership with local associations and institutions, yearly training program for 8 young people to initiate a webradio platform for youth, etc; we also had a super christmas meal with the organizations we share our premises with.

Too good to be true? Well, these are “visible” examples but we [with others] also sign petitions and write letters... The LABtoLAB expression of concern regarding ACTA agreement we wrote beginning of 2011 is quoted several times in a study for the european greens on the compatibility of ACTA with human rights. Here is the quote: “the global flow of information [will be restricted] by regulating, and potentially criminalizing, the next generation of innovative network technologies” and especially new, collaborative online research activities, such as LABtoLAB and Wikipedia”. Peter Westenberg, an active member of the LABtoLAB meetings, said “although it seems funny to be jammed in the same jar as wikipedia and be labelled ‘online research activity’, it is nice to know that our work didn’t go unnoticed”. And this would be valid for the rest, we hope.

a seniormi po roku mesačných dielní a rezidencií, koordinácia medzinárodného 3-dňového stretnutia LABtoLAB, na ktorom sa stretlo 120 hostí z mediálnych labov, v spolupráci s miestnymi asociáciami a inštitúciami, ročný kurz pre 8 mladých ľudí s cieľom iniciovať webové rádio pre mladých atď. Tiež sme mali skvelú vianočnú večeru s organizáciami, s ktorými sa delíme o priestory.

Je to príliš dobré na to, aby to bola pravda? No, toto sú „viditeľné“ príklady, ale tiež [spolu s ďalšími] podpisujeme petície a píšeme listy. Na začiatku roku 2011 sme v rámci LABtoLAB vyjadrili znepokojenie nad zmluvou ACTA. Toto vyhlásenie bolo niekoľkokrát citované v štúdiu pre Zelených — Európsku slobodnú alianciu o kompatibilitu ACTA s ľudskými právami. Tu je citát: „Globálny tok informácií [bude obmedzený] regulovaním a možným kriminalizovaním novej generácie inovatívnych sieťových technológií a obzvlášť nových kolaboratívnych online výskumných aktivít, ako napríklad LABtoLAB a Wikipedia.“ Peter Westenberg, aktívny účastník stretnutí LABtoLAB hovorí: „Aj keď je to zvláštne byť hodený do jedného vreca s wikipédiou a označený ako „online výskumná aktivita“ je príjemné vedieť, že naša práca neostala bez povšimnutia.“ Dúfame, že to platí aj pre naše ostatné aktivity.



100%



Refais-le toi-même !

ReCYSPI, un remake 'ouvert' de CYSPI, 1ère sculpture cybernétique autonome, de Nicolas Schöffer
par Julien Bellanger, Guillaume Brunet, Cédric Doutriaux, Catherine Lenoble

guillaume : Intention: Disposition d'esprit, mouvement intérieur par lequel une personne se propose, plus ou moins consciemment... d'atteindre ou d'essayer d'atteindre un but déterminé... Avons, avons nous l'intention de faire de l'art ? De créer de fabriquer concevoir un objet esthétique ? Je crois tout d'abord qu'on avait l'idée de faire quelque chose ensemble...

ced: exemple de code arduino pour tester un moteur pas à pas (pour comprendre les limites de vitesses de step)

```
void loop() { int i, j; for (i=1000; i>=200; i-=100) { Serial.print("Speed: "); Serial.println(i); for (j=0; j<2000; j++) { digitalWrite(stepPin, HIGH); delayMicroseconds(i); digitalWrite(stepPin, LOW); delayMicroseconds(i); } delay(500); digitalWrite(dirPin, !digitalRead(dirPin)); for (j=0; j<2000; j++) { digitalWrite(stepPin, HIGH); delayMicroseconds(i); digitalWrite(stepPin, LOW); delayMicroseconds(i); } delay(1000); Serial.println("Switching directions."); digitalWrite(dirPin, !digitalRead(dirPin)); } }
```

cath: réflexion sur l'environnement collaboratif que nous avons mis en place (délocalisé dans une friche, matériel de récup, équipe flexible, activités des 4 jeudis, ...) et la réalité = les contraintes (temps, technique, animation collective) : nous n'avons pas une création ré-interprétée finie à l'issue du workshop mais plutôt une création qui interroge une démarche de production collaborative () une réflexion sur la fabrication/production d'une sculpture robotique au XXI^e siècle () la question de la documentation du point de vue de la conservation et de la monstration...

Jul: Le soir : discussion avec JN MONTAGNE

le socle se déplaçait au sol grâce à 4 capteurs de luminosité qui différenciaient un sol noir d'un sol blanc. Il faut faire un parcours en noir au sol, 1M de large ou plus, et cysp se promène tout seul dessus, sur le principe des jouets robots qui font un quart de tour et repartent dans une autre direction lorsqu'ils rencontrent un mur.

[22:27:48 CEST] julienBELLANGER: ok

[22:28:00 CEST] julienBELLANGER: la kinect fera ça en fonction des gens ?

[22:28:34 CEST] julienBELLANGER invité cedric.doutriaux

[22:29:44 CEST] Jean-Noël Montagné: Note bien tout ce que je dis, c'est historique... ;-) :

ced : j'ai modélisé une première version de la couronne de transmission pour relier les moteurs aux roues... ça roule !

cath: sur la démarche collaborative... chacun peut raconter les 'rencontres' : communauté des open ateliers / les 'héritiers' de schöffer / les acteurs du quartier de la création / les danseurs / les visites pédagogiques...

Jul : plus le temps de PADer, il faut visser, souder, poluluser...

guillaume : ça va être bien quand ça va bouger dans la nuit...

Cut-up depuis un carnet de bord collectif en ligne : <http://framapad.org/remake>

Remake It Yourself !

ReCYSP1, an open remake of CYSP1, Schöffer's first autonomous cybernetic sculpture

by Julien Bellanger, Guillaume Brunet, Cédric Doutriaux, Catherine Lenoble

guillaume : Intention: State of mind, internal movement through which someone proposes more or less consciously... to reach, try to reach, a determined goal... Do, did we intend to make art ? To create to produce to conceive an esthetical object ? I believe that at first we had the idea to do something together...

ced: exemple of an arduino code to test a step by step engine (to understand the limits of step's speed)

```
void loop() { int i, j; for (i=1000; i>=200; i-=100) { Serial.print("Speed: "); Serial.println(i); for (j=0; j<2000; j++) { digitalWrite(stepPin, HIGH); delayMicroseconds(i); digitalWrite(stepPin, LOW); delayMicroseconds(i); } delay(500); digitalWrite(dirPin, !digitalRead(dirPin)); for (j=0; j<2000; j++) { digitalWrite(stepPin, HIGH); delayMicroseconds(i); digitalWrite(stepPin, LOW); delayMicroseconds(i); } delay(1000); Serial.println("Switching directions."); digitalWrite(dirPin, !digitalRead(dirPin)); } }
```

cath: thinking of the collaborative environment we set up ('lieu mobile' in a warehouse, recycling material, flexible team, 4 thursdays program...) and the reality = constraints (times, technics, collective organization) : at the end we don't have a finished re-interpreted creation rather a creation that interrogates a collaborative production's approach () a reflexion on making/producing a robotic sculpture at the 21st century () the question of documentation from the point of view of conservation and monstration...

Jul: At night : discussion with JN MONTAGNE

the pedestal was moving... thanks to 4 light sensors that made the difference between a white ground and a black ground. You must provide a course in black on the ground, 1M large maximum, and so cysp would move alone over it, following the same principle as toy robots that do a quarter turn and go in another direction when they hit a wall.

[22:27:48 CEST] julienBELLANGER: ok

[22:28:00 CEST] julienBELLANGER: kinect could do that according to the people ?

[22:28:34 CEST] julienBELLANGER invites cedric.doutriaux

[22:29:44 CEST] Jean-Noël Montagné: Note everything I tell you, that's historical... ;-)

ced : I model a first version of a ring transmission to link the engines to the wheels...it rolls !

cath: about the collaborative approach... every one could tell a word on the different 'encounters' :

Open Ateliers community / Schöffer's heirs / Creative Quarter / dancers / pedagogical visits...

Jul : nore more time to PADE, we need to visser, souder, poluluser...

guillaume : would be great when it will move at night....

Cut-up from our collective notepad : <http://framapad.org/remake>



TEXT — ALEXANDER ZAKLYNSKY / TRANSLATED BY — MAGDALÉNA KOBZOVÁ

WWW.LOSTHORSE.IS

Galéria The Lost Horse gallery bola otvorená 27. augusta 2007. Začala ako experiment, ktorého cieľom bolo podporovať lokálnych umelcov a ich iniciatívy. Rýchlo sa stala miestom aktívne využívaným domácimi i medzinárodnými umelcami. Galéria začínala vo veľkej, 125 rokov starej budove v centre Reykjavíku. Jej meno pochádza spríbe o stratených koniach, kedy bola budova využívaná ako stajňa pre stratené kone. Od roku 2008 je galéria „Stratený kôň“ online, začala sa zaoberať archíváciou výstav a akcií, a stala sa známejšou v zahraničí. V roku 2009 bola nútená presťahovať sa, keďže Island rok predtým zasiahla finančná kríza a budova zmenila svojho majiteľa.

V tom istom čase, na začiatku roku 2009, si začala budovať silnejšiu sieť podpory, prostredníctvom rôznych medzinárodných iniciatív a výstav. Galéria začala dva väčšie projekty. Prvý v spolupráci s americkou ambasádou, ktorý vystavoval začínajúcich amerických autorov a druhý, sponzorovaný grantom Nordic Hou-

The Lost Horse gallery was opened on the 27th of august in 2007. The gallery began as an experiment in developing an exhibition space that would cater to local artists and their initiatives. It quickly became an active venue that Local and International artists utilized. The gallery started in a large 125 year old building in the Reykjavik city center which had, 80 years earlier, been used as the local stable for lost horses, hence the name. In early 2008 Lost Horse went online and an archive of the artists exhibitions and gallery initiatives began. It was then that the gallery started to become more visible internationally. As Iceland was hit by the financial crisis in late 2008 the building changed ownership and was taken over by the banks, the gallery was forced to move in June 2009.

At the same time in early 2009 the gallery started to build a stronger network of support through a couple different exhibition initiatives. Lost Horse Gallery began two projects, one with the U.S. Embassy in Reykjavik,



REYKJAVÍK / REYKJAVIK / ISLAND / ICELAND

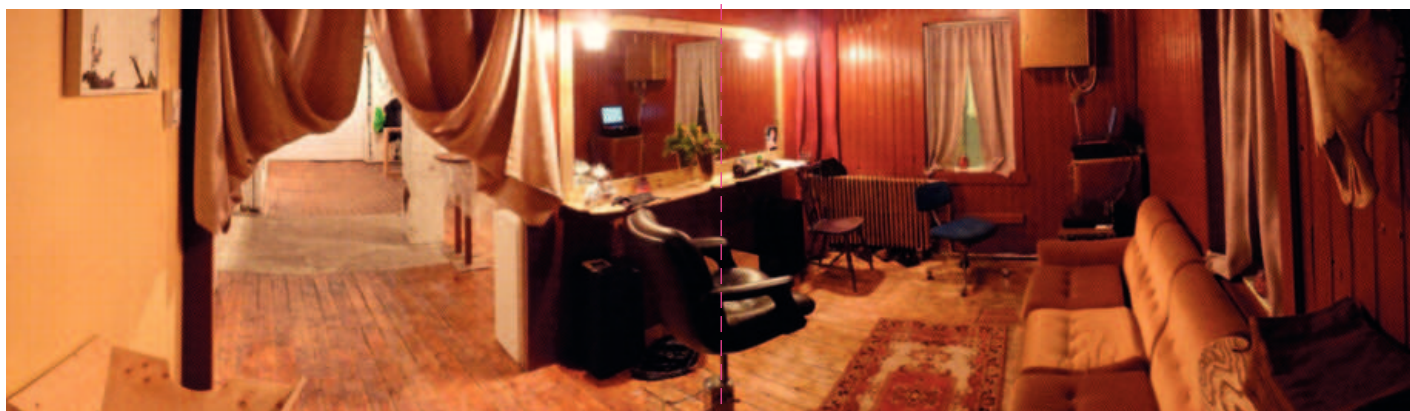
se a Kulture Kontakt Norden, v ktorom išlo o podporu severských umelcov v rámci festivalu Sequences Art Festival, v októbri 2009. Vďaka podpore z týchto zdrojov sa podarilo urobiť niekoľko úspešných výstav. Prehlbovaním finančnej krízy na Islande bolo čoraz ťažšie získať lokálnu podporu pre galerijné projekty. Rozhodol som sa sústrediť na vlastnú prácu, projekty a rezidencie v zahraničí. Finančná núdza na Islande ma prinútila vydať sa aj komerčnejším smerom a v rokoch 2009 až 2011 som zrealizoval niekoľko výstav malieb v Mestskej galérii v Rejkjavíku. Predaj a klientela, ktorú sa mi cez tieto výstavy podarilo získať, predstavovali moje prostriedky na cestovanie, networking a znovutvorenie galérie Lost Horse Gallery, ktoré sa uskutočnilo v lete 2010. Galéria sa transformovala do súčasnej podoby ako Lost Horse Ehf — do spoločnosti, ktorá sa zaoberá umeleckou produkciou, tvorbou a dizajnom, so sídlom v Rejkjavíku.

V tomto období sa galéria pripojila k projektu REMAKE a k ďalším iniciatívam na Cypre, Ukrajine

exhibiting emerging American artists, and the other a co-sponsored collaboration grant with the Nordic House in Reykjavik and Kulture Kontakt Norden, exhibiting a group of nordic artists at the Sequences Art festival in October 2009. A successful series of exhibitions were produced thanks to support of these grants. As the financial crisis became more stifling in Iceland, local support for the gallery projects became much harder to attain and I decided to develop my own work and focus on various project initiatives, applications for residencies and exhibitions abroad. The financial tightening in Iceland forced my work to develop commercially and I was producing my own painting exhibitions at the Reykjavik Art Gallery from late 2009 through 2011. The sales and clientele I was able to develop through these solo shows of my work developed funds for travel, networking and the reopening of Lost Horse Gallery in the summer of 2010. In the summer of 2010 Lost Horse Gallery transformed into its current incarnation as Lost Horse Ehf,

a v Poľsku. Leto 2010 som strávil na cestách po Ukrajine a Poľsku, so snahou rozbehnúť projekt umeleckej výmeny a založiť rozhlasovú stanicu o súčasnom ukrajinskom umení v New Yorku. Projekt rádia ostal nerealizovaný a mnohé žiadosti o podporu boli zamietnuté. V rokoch 2010 a 2011 bolo veľmi ťažké získať sponzorov. Napriek tomu sa mi s malou čiastkou z predaja diel a sponzorských príspevkov, podarilo vystavovať na festivale Media Depot Festival v Ukrajine a Europes Culture

An art production, fabrication and design company based in Reykjavik. At this time Lost Horse Gallery began working in the Remake Program as well as three other initiatives based in Cyprus, Ukraine and Poland. The summer of 2010 was spent traveling Ukraine and Poland trying to develop an Art exchange Project and researching for a possible radio program on contemporary Ukrainian Art for a start up Ukrainian Language radio station in New York. Ultimately the Radio station



Festival v Barcelone. Podarilo sa tiež získať podporu na Cypre, v rámci projektu Cyprislandia v Nikózii, vďaka miestnemu Ministerstvu kultúry. Tieto aktivity boli sponzorované predovšetkým partnermi zapojenými do kolaboratívnych projektov, bez ich podpory by sa pravdepodobne nikdy nezrealizovali. Mnohé ďalšie projekty padli z dôvodu úplného nedostatku prostriedkov zo strany Islandských inštitúcií a donorov.

■ V septembri 2011 sa podarilo v spolupráci s WizArt z Lvova zorganizovať festival Ukrajinských krátkych filmov v Rejkjavíku. V októbri zas druhý diel Cyprislandie, výstavy súčasného umenia v Mestskej galérii v spolupráci so Stoa Aeschylou Arcade Gallery z Nikózie.

■ Momentálne pracuje galéria Lost Horse Ehf na printových objektoch a plánujeme dve výstavy s vybranými partnermi — prvá z nich bude veľká komerčná výstava islandských maliarov, spoluorganizovaná londýnskou právnickou firmou BBA, sídliacou v Rejkjavíku,

was put on hold and many applications for support went unanswered. It became increasingly hard to develop any support during 2010 and 2011 but with the little funds generated from art sales and small sponsorships I was able to exhibit my works and present the gallery projects in Ukraine at the Media Depot Festival in August 2010, at the Europes Culture Festival in Barcelona in October 2010 sponsored by the Ramon Llull Institute and Cyprislandia in Nicosia, Cyprus, in February 2011, sponsored by the Ministry of Culture and Education of Cyprus. These initiatives were mostly sponsored by the collaborating partners and would not have been possible without their support. There were many other opportunities that had to be let go due to a complete lack of local travel support for the artists in Iceland in the particularly dry and brittle economic environment. Companies and institutions simply were unable to fulfill any support requests. Even though the financial difficulties persisted part of the

ktorá bude tiež inštalovaná v Londýne. Druhú výstavu pripravujeme s cyperskými partnermi Stoa Aeschylou Arcade. Pracujem tiež na maľbách a sochách pre moju sólovú výstavu v lete 2013, ktorá sa má uskutočniť v múzeu Newport Art Museum, Rhode Island, v USA. Ďalšie projekty zatiaľ čakajú na schválenie.

Galéria Lost Horse začala ako experiment s budovaním výstavného priestoru, so snahou vybudovať veľkú sieť spolupracovníkov a vytvoriť tím priestor na



medzinárodnú výmenu v rámci rôznych projektov a výstav. Viacerí umelci sa vďaka tomu zúčastnili na výstavách a programoch v zahraničí. Galéria presiahla svoju lokálnu úroveň a podarilo sa jej zapojiť do množstva zaujímavých projektov. Budúcnosť galérie je neistá, ale po ekonomickej stránke nastáva rozvoj a možno vznikne aj nová galéria. Kde? Kto vie.

THE LOST HORSE GALLERY POČAS SVOJEJ EXISTENCIE

SÍDLILA NA TÝCHTO MIESTACH:

@ SKOLASTRAETI 1B, AUGUST 2007 — JÚN 2009.

@ VITASTIGUR 9A, OFF LAUGURVEGUR.

AUGUST 2009 — FEBRUÁR 2010.

@ HVERFISGATA 71, SEPTEMBER 2010 — SEPTEMBER 2011

Ukrainian initiative was completed in September with a Ukrainian Short Film Festival in Reykjavik produced by Lost Horse and Wiz-Art of Lviv, Ukraine. In October 2011 the second stage of Cyprislandia completed with Lost Horse Gallery and Stoa Aeschylou Arcade Gallery from Nicosia exhibiting contemporary emerging Cypriot Artists at the Reykjavik Art Gallery.

At the present time Lost Horse Ehf is developing an edition of sculptural print works to be published by year end. Two Exhibitions are in planning stages and collaborating partners have been established. A large commercial exhibition co-organized with the Reykjavik / London based Law Firm BBA Legal is to exhibit a group of Contemporary Icelandic Painters at the Eversheds Law Firm in London and continuing to a London based Gallery. The second Exhibition is in development with Cypriot partners Stoa Aeschylou Arcade. I am currently developing painting and sculpture works for a large solo Exhibition in the spring of 2013 at the Newport Art Museum in Rhode Island, USA. Dependent on the success of current application requests more projects may materialize.

Lost Horse started as an experiment in building an exhibition space, trying to develop a larger network of collaborators and to initiate international exchange projects and exhibitions. Ultimately the experiment was a success as it fostered an exposure of associated artists resulting in participation in various exhibitions and programs abroad. Lost Horse did run outside of its Reykjavik local and developed some interesting experiences. The Future is uncertain for Lost Horse Gallery but there is the business side developing and a new gallery will be found in the near future. Where? Who Knows!

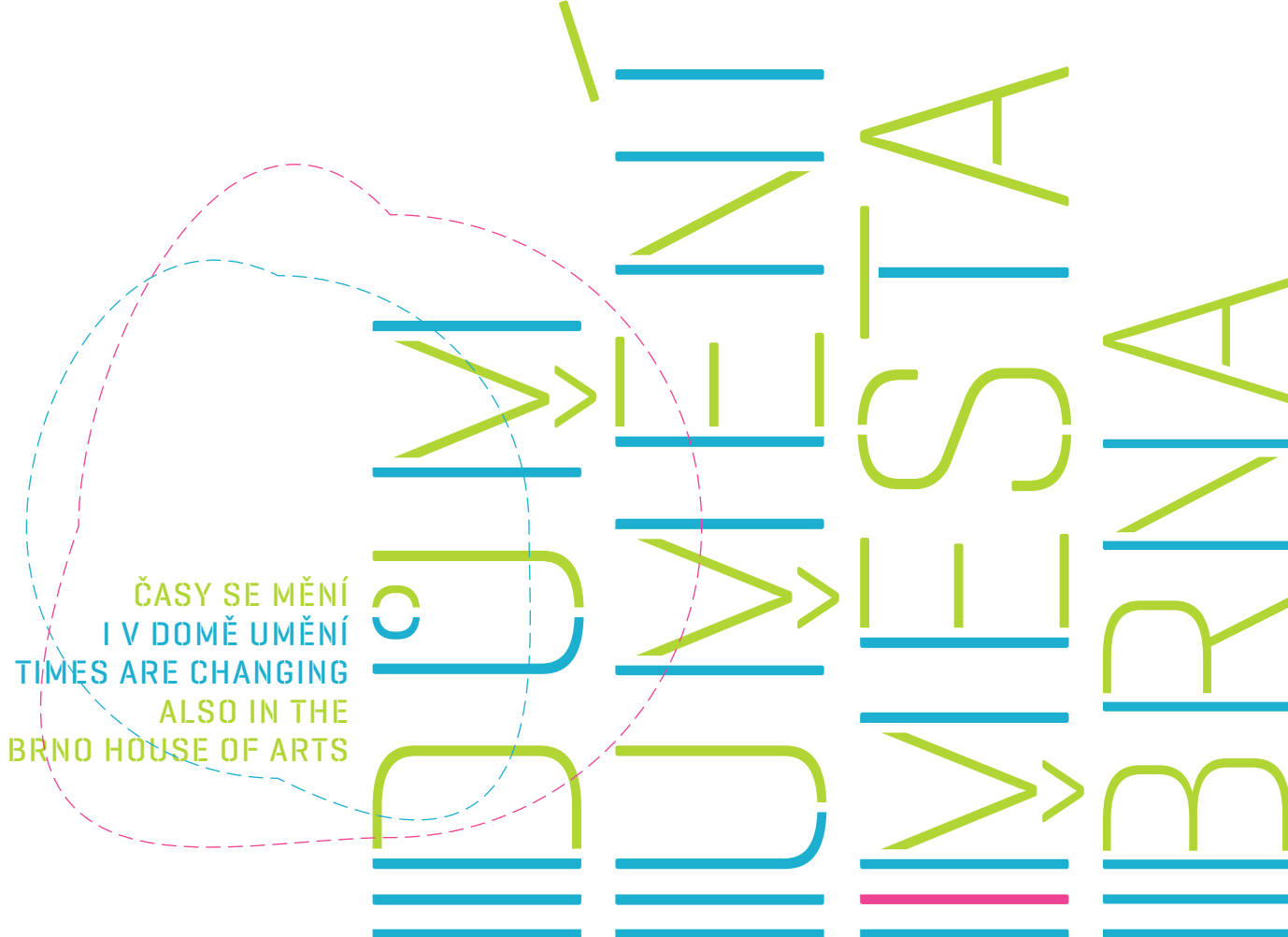
THE LOST HORSE GALLERY WAS OPENED IN AUGUST 2007

@ SKOLASTRAETI 1B, AUGUST 2007 TO JUNE 2009.

@ VITASTIGUR 9A, OFF LAUGURVEGUR.

AUGUST 2009 TO FEBRUARY 2010.

@ HVERFISGATA 71, SEPTEMBER 2010 TO SEPTEMBER 2011



TEXT — ROSTISLAV KORYČÁNEK / TRANSLATED BY — MAGDALÉNA KOBZOVÁ

WWW.DUM-UMENI.CZ

■ Dům umění města Brna vyživuje a zároveň spaluje prostá skutečnost, se kterou je tato instituce spojena: historie tohoto domu začíná už v roce 1911. Existenci Domu umění je možné rámovat na pozadí historických událostí, které měly vliv nejen na podobu a funkci této instituce ale na celý středoevropský prostor. Dívat se na jeho stoletou historii je poučným exkurzem o proměně role zprostředkovatele umění a zároveň sledem postupného rozvolnění společenského zadání pro instituci, která se prezentací současného umění zabývá. Dům umění ve všech dřívějších i současných podobách fungoval jako „kulturní hot spot“ a v každé své etapě byl zaměřen na zprostředkovávání aktuálních uměleckých forem, ale zároveň v každé ze svých etap byl k této obecné a bohublé roli přidán motiv, který měl praktický základ a díky němuž celé své století přetrval. Dům umění byl budován jako Dům umělců tvořil zázemí pro Moravský umělecký spolek, který sdružoval německy mluvící umělce. Dům umělců byl strategickou kulturní

■ The Brno House of Arts is nourished and, at the same time, burdened by one simple fact: the history of this House goes back to 1911. The existence of the House of Arts can be seen against the background of the historical events that influenced not only the form and function of this institution, but the whole Central European area. To look at its hundred years of history is an enlightening excursion to the development of the role of a mediator of art and permits to observe gradual loosening up of the public assignment for an institution, which is devoted to the presentation of contemporary art.

■ The House of Arts, in all its past and present forms, has been acting as a “cultural hot spot” and was, in all of its stages, dedicated to presenting up-to-date art forms. At the same time, in all of its stages, there had been an additional motive to this general and honorable function, a motive, which is practical in its nature and thanks to which the house has lasted over its hundred years.



infrastrukturou, jejímž prostřednictvím bylo možné komunikovat mezi umělci sdruženými uvnitř spolku a širokou veřejností. Vedle ochoty sdílet vzletné ideje o kráse, umění a mimořádném postavení umělce ve společnosti, byl motivem jeho existence předpoklad, že spolek je platforma, která umožňuje setkání tvůrce a potenciálního odběratele jeho děl. Étos umění jako kultivátora moderní společnosti, která touží i po jiné zakotvenosti než té, jež je dána ekonomickými a výrobními prostředky a jejich vztahy, se zde snoubí s všednodenní realitou umělce, který se snaží do ekonomických vztahů vstoupit.

Role Domu umělců se změnila s jeho poválečným přejmenováním na Dům umění. Snaha o zprostředkování uměleckého pohledu na svět a se světem samotným zůstává přítomná i na dál. Vymizel ale ekonomický motiv, který tmelil heterogenní členskou základnu spolku a jejich aktivity a naopak zbytněl ideologický důraz na úlohu umění ve společnosti. Tvorba socialistického „pozitivní umění“ nabralo na obrátkách a jeho političtí zastánci

The House of Arts was created as the House of Artists and it became the homebase of the Moravian artists society, associating the German-speaking artists.

The House of Artists was a strategical cultural infrastructure, thanks to which it was possible to communicate between associated artists and the broad public. Beside the eagerness to share the poetic ideas about beauty, art and the exceptional role of the artist within the society, the motive of its existence was also the presumption that the association is a platform that enables a creator to meet potential buyers of his/her works.

The ethos of art as cultivator of the modern society, which longs for a different anchor than the one defined by economic or production means, is interwoven with the everyday reality of an artist who is attempting to enter these economic relations.

The role of the House of Artists changed after the war, when it was renamed the House of Arts. The aspiration to mediate the artistic view of the world was

žádali vydatnou prezentaci. Zideologizování vystavovacího obsahu se nevyhnulo ani Domu umění, přesto se jeho hlavní role nakonec ustanovila v opozici vůči oficiální kulturní politice. Ve výstavních sálech Domu umění se objevila řada autorů, kteří byli například v Praze uvedeni na „černé listině“. Protirežimní duch a nekonformnost vytvořili z Domu umění kulturní enklávu a byli magnetem pro podobně naladěné tvůrce a publikum.

Po předání moci představitelů komunistického režimu jejich oponentům na konci 80. let 20. století nastala obecná euforie, díky které nebyla ztráta role zprostředkovatele ideologické jinakosti nijak bolestně pocítována. Ztotožnění s novou identitou a posláním nastalo až v druhé polovině 90. let minulého století. Vedle vědomí nenahraditelnosti kvality uměleckého zkoumání světa a nezbytnosti sdílení získaných poznatků s co nejširší veřejností bylo tématem vybudování nového hávu galerijní instituce, jeho služby a zázemí pro veřejnost a internacionalizace výstavního programu. V evropských galeriích obdobného typu [nesbírkových institucích], které nemusely absorbovat tolik ideologických přerodů a které byly nebo stále jsou předobrazem i pro Dům umění, bylo uvažováno o aktuální podobě výstavní instituce v pokročilejším stádiu a jejich aktivity odrážely témata jako edukace, zábava, atraktivita, atmosféra a pospolitost. Kondenzát poznání, rozptýlení a identifikace. Identifikace pak hraje zvláštní roli a to i v případě Domu umění.

Rozpoznání nezaměnitelné identity je základní marketingový nástroj, který má své uplatnění také při řízení města nebo jiného většího celku. V tomto ohledu je výstavní instituce s kvalitním programem a kvalitním architektonickým zázemím vhodným nositelem nezaměnitelné identity, a tedy zajímavou součástí marketingu a propagace města. Pro návštěvníka je indikátorem kulturní úrovně daného města, měřítkem pro porovnávání s dalšími městy a konec konců jedním z motivů jeho návštěvy.

Nedávná rekonstrukce Domu umění výrazně přispěla k vylepšení diváckého zázemí, zvýšila kvalitu výstavních sálů a také napomohla modifikovat výstavní dramaturgii, ve které se v posledních dvou letech objevily velké výstavní projekty charakterizující daný rok. Projek-

still present, but the economic motive, which had been binding the heterogeneous members and their activities together, disappeared. On the other hand, the ideological emphasis on the role of art in society became more substantial. The creation of the socialist “positive art” was rocketing and its political advocates called for abundant representation.

The ideologisation of art exhibitions reached also the House of Arts. However, in the end, its role constituted in the opposition to the official cultural policy. A number of artists who were on the “black list” in Prague appeared in the exhibition halls of the House of Arts. The anti-regime spirit and the non-conformity made the House of Arts a cultural enclave, and it functioned as a magnet for like-minded artists and audience.

At the end of the 1980s, after the power was handed over from the representatives of the communist regime to their opponents a general euphoria arose, and hence the loss of the role of mediator of an ideological alternative was not painful. Full acceptance of the new identity and role came only in the second half of the 1990s. Beside the awareness of the irreplaceable quality of the artistic exploration and the necessity of sharing the acquired knowledge with an audience as large as possible, there were the issues of building up a new image of a gallery institution, its services and infrastructure for the public and the internationalisation of the exhibition programme.

European galleries of similar type [non-collecting exhibition institutions], which didn't have to absorb so many ideological rebirths and which were or still are models for the House of Arts, were thinking about contemporary forms of exhibition institutions in a more progressive way. Their activities reflected such themes as education, entertainment, attractiveness, ambience, and community. It was a mixture of knowledge, diversion and identification. The latter plays a special role, also in the case of the House of Arts.

Recent reconstruction of the House of Arts greatly contributed to the enlargement of the audience, improved the quality of the exhibition halls and

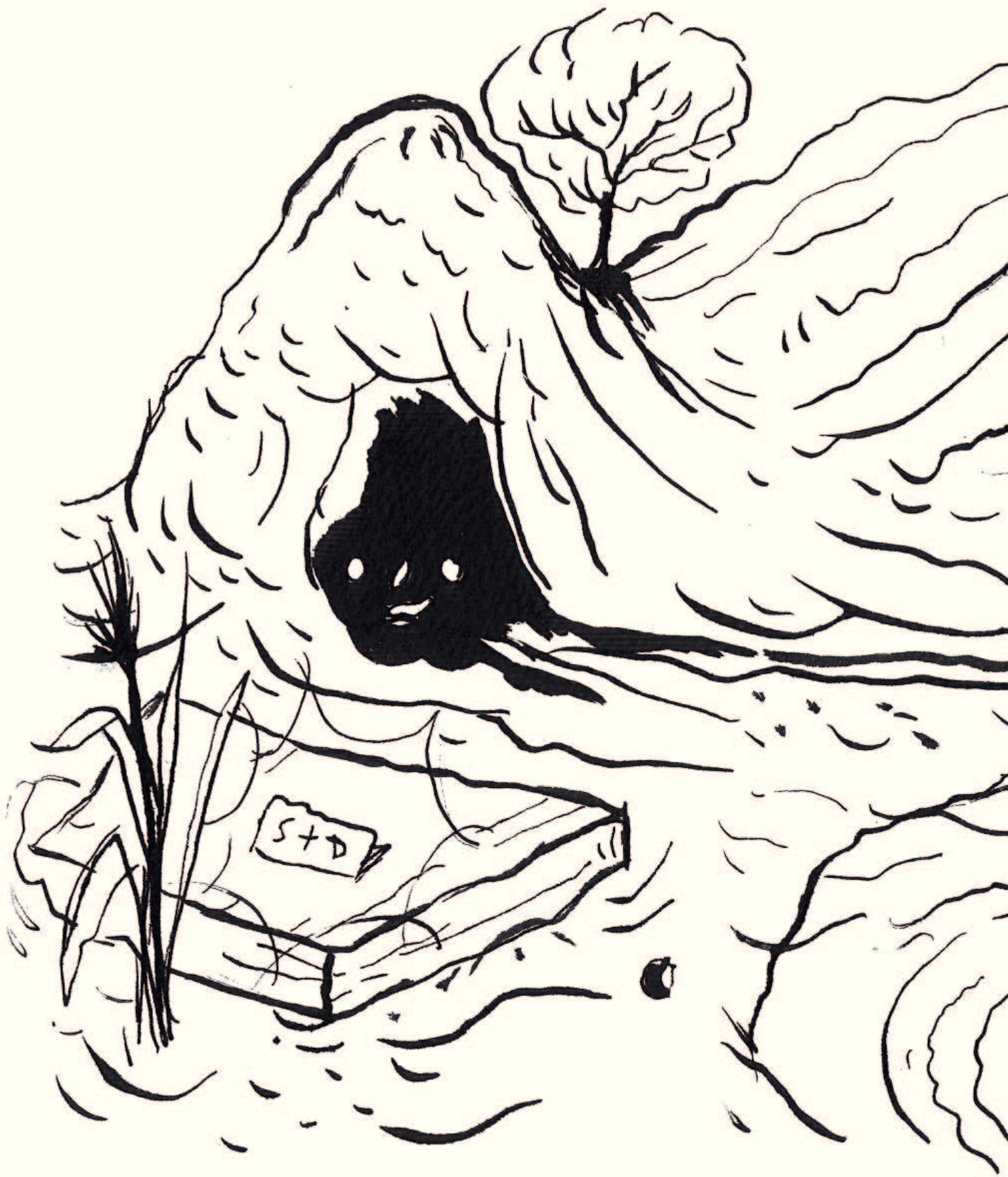
ty jako *Formáty transformace*, *Planeta Eden*, Joel Peter Witkin, *Vystavovatel*, *Útroby architektury* přispěly také k potvrzení velmi specifického postavení Domu umění, který má na české výtvarné scéně a která je do velké míry dána nefunkční výstavní infrastrukturou v centru



uměleckého dění v Praze. Za těchto okolností přetlak výstavně neuspokojených kvalitních umělců posouvá pozornost na periferii a Dům umění je už prověřeným záchytným bodem. Konsolidace galerijního prostředí v Praze — především těch, které dokážou nabídnout dostatečnou výstavní plochu a patřičný servis — se zatím odkládá, a tak by se mohlo zdát, že Dům umění by mohl nadále zužitkovávat přetrvávající situaci pro sebe. Bohužel v tuto chvíli je poměrně složité komunikovat smysl Domu umění vůči jeho zřizovateli, kterým je město Brno. Nejde ani o apel na smysl podílení se na chodu výtvarného dění nebo na hodnotu samotného faktu, že určitá část uměleckého provozu je situována do Brna a i díky tomu má kulturní dění ve městě pozoruhodnou úroveň. Strastiplnější je, že pro politickou reprezentaci není zcela srozumitelný ani praktický dopad existence výstavní nesbírkové instituce v podobě marketingu města a jeho propagace. O to složitější to bude v nadcházejícím období, kdy část městem zřizovaných organizací bude muset řešit výrazné škrty ve svých rozpočtech. V tuto chvíli by se mohlo zdát, že ani utilitární motiv existence Domu umění nezaručuje jeho další setrvání. I takto jsem ale přesvědčen, že podpora výstavní instituce a zachování její programové autonomie je jedním z nejvhodnějších využití veřejných finančních zdrojů.

helped to modify the exhibition programming: in the past two years, big exhibition projects appeared, characteristic of their time. Projects such as *Formats of transformation*, *Planet Eden*, Joel Peter Witkin, *Exhibitor* or *Interior architecture* also confirmed the very specific position of the House of Arts on the Czech visual arts scene, to a high degree defined by the non-functioning exhibition infrastructure in the centre of the cultural life in Prague.

Under these circumstances, the abundance of high-profile artists who do not have the possibility to exhibit, shifts the attention to the periphery, and the House of Arts is a well-established anchor point. Consolidation of the gallery environment in Prague — especially those who can offer sufficient exhibition surface and appropriate service — is thus postponed and it seems that the House of Arts could continue to profit from this persisting situation. Regrettably, at the moment it is rather difficult to communicate the purpose of the House of Arts to its provider, the statutory city of Brno. The issue is not so much the emphasis on the significance of being present in the national art scene, or on the weight of the fact that part of the scene is situated in Brno, thanks to which the cultural life in the city has a remarkable quality. What is more distressful is, that the political representation doesn't fully grasp the practical impact of the existence of a non-collecting exhibition institution in the marketing of the city and its promotion. Therefore, the situation will be difficult in the near future, when part of the contributory organisations of the city will have to face severe cuts in their budgets. At the moment, it might seem that not even the utilitarian motive of existence of the House of Arts can guarantee its further existence. Despite this fact, I'm convinced, that the support of an exhibition institution and the preservation of its programme autonomy is one of the most economical uses of public financial resources.





KINEMA IKON

Kinema Ikon je jedným z najdlhšie existujúcich umeleckých zoskupení v Európe. Pôvodne experimentálny filmový kolektív so základňou na umeleckej škole v rumunskom Arade bol neskôr vedený jeho zakladateľom George Sabauom k objavovaniu videa, hypermédií, a internetu. Napriek tomu, že je stále veľmi málo známy mimo Rumunska, Kinema Ikon je pionerom intermediálneho umenia, združujúcim filmárov, programátorov, básnikov, a dokonca archeológa. Hovoríme s kľúčovým členom zoskupenia, Călinom Manom.

TEXT — DUŠAN BAROK / TRANSLATED BY — JURAJ GIGAČ

Skupina Kinema Ikon bola aktívna od raných 70. rokov. Ako ste prišli do styku s touto skupinou a jej prácami? Kde a kedy ste o nej po prvý raz počuli?

V roku 1970, kedy Kinema Ikon začínala svoje aktivity, som bol dieťa v neustálom pohybe, ktoré objavovalo šport. Umenie, akokoľvek kinetické, sa mi zdalo príliš statické a ani trochu ma nelákalo. V tých časoch som býval v rovnakej štvrti ako zakladateľ skupiny, pán Sabau, v nemeckej časti mesta. Posledný rok na strednej škole bol pán S mojim učiteľom filozofie a tak som sa dozvedel o skupine Kinema Ikon, ktorá sa stretávala na Škole umenia. Prvýkrát som ich navštívil v roku 1979 a následne som sa stal veľmi nenápadným členom. V roku 1990 sa workshop presunul do mú-

zea, kde som od roku 1985 pracoval ako fotograf. Vzniklo tam nové oddelenie venované mediálnemu umeniu, a tak sa zo mňa a pána S stali kolegovia. Zvyšok je história, ktorá čaká na svoje odhalenie.

Kinema Ikon odkryla produktívny súvis medzi umením a vzdelávaním. Môžete opísať jednotlivé vzdelávacie/učebné metódy, ktoré ste používali? A na druhej strane — čo boli nástrahy tejto interdisciplinárnej orientácie?

Workshop ki fungoval na Škole umenia v rozmedzí rokov 1970 až 1990 ako trojročný filmový kurz. Mentorom kurzu bol pán S. Neoficiálnym cieľom bola tvorba experimentálnych filmov. Oficiálne mal workshop produkovať dokumentárne fil-

my. Dokumenty nám umožnili vyhnúť sa akejkoľvek politizácii a zabezpečili nám materiál pre experimentálne filmy. To vysvetľuje prečo v kurze vzniklo 62 dokumentárnych a 62 experimentálnych filmov. Workshop ki bol spočiatku miestom stretnutí pre slobodné diskusie o umení, či skôr o čomkoľvek možnom, nezabúdajme, že to bolo počas komunizmu, ktorý sme príliš v láske nemali.

Gheorge Sabau, iniciátor a koordinátor ki, mal kritický postoj k individualizmu v umení a v skupine vytváral kolaboratívne prostredie. Mohli by ste nám prezradiť niečo viac o sociálnej dynamike v rámci skupiny? O umeleckom smerovaní, rozhodovaní, osobných preferenciách, ambíciách, atď...



Kinema Ikon is one of the longest-running artistic initiatives in Europe. Started in 1970 as an experimental film collective at the art school of the Romanian city of Arad, its founder George Sabau led it further into the exploration of video, hypermedia, and internet. It is still very little known outside Romania, although it is indisputably a pioneering intermedia art collective, bringing together filmmakers, programmers, poets, and even an archaeologist. We talk to the core member of the group, Călin Man.

Kinema Ikon group was active since the early 1970s. Can you describe how did you come into contact with the group and its work? When and where did you first hear about it?

In 1970, as Kinema Ikon [ki] was starting its activity, I was a child in constant motion who discovered sports. Art, however kinetic might have been, seemed far too static and not at all alluring. In those times I was living in the same neighborhood with the founder of the group, Mr. Sabau, in the German area of the city. During my last high school year, Mr. S was my philosophy teacher and so I learned about Kinema Ikon, who were meeting at the Art School. I first visited them in 1979 and afterwards I became a very discreet

member. In 1990, the workshop moved to the museum, where I was employed as a photographer since 1985. A new department was created, dedicated to media arts, thus me and Mr. S became colleagues. The rest is history, waiting to be unveiled.

Kinema Ikon revealed a productive correlation between art and education. Can you describe the particular teaching/ learning methods that were employed? And on the other hand, what were the pitfalls of the interdisciplinary direction?

The ki workshop functioned at the Art School between 1970 and 1990 as a three year film-making course. The mentor was Mr. S. Unofficially, the goal was to make experimental films. Officially, the workshop

was supposed to produce documentaries. The documentaries managed to avoid any political tinge and provided us with the material for the experimental films. This explains why 62 documentaries and 62 experimental films were made. The ki workshop was at the beginning a meeting place for free discussions on art or rather on anything, let's not forget, in communist times, which we quite disliked.

Gheorge Sabau, initiator and coordinator of ki, has had a critical stance towards individualism in the arts, and was accommodating the group in the collaborative environment. Can you talk a little about the social dynamics within the group? Artistic direction, decision-making, personal affiliations, ambitions, etc.

Kinema Ikon už od začiatku dávala ľuďom priestor vyjadriť sa, išlo pritom o silné osobnosti z rozličných oblastí — vizuálneho umenia, literatúry, architektúry, či vedy. Robili autorské filmy, ktoré spolu tvorili obraz konzistentnej teoretickej koncepcie, v klíme diametrálne odlišnej od oficiálnej komunistickej atmosféry. Ki nebola súčasťou mainstreamu, čo niekedy vyvolávalo nevôľu; jemne pochmúrna atmosféra bola dôvodom uvalenia zákazu premietania týchto filmov na verejnosti. Po roku 1989 tu bol potom pokus o sociálne zaangažovanie vo forme magazínu *conversatia* (vydávaný medzi rokmi 1990 až 1993) a v rovnakom čase vznikli tri skupinové projekty — videoinštalácie. To bolo jediné obdobie, kedy sme naozaj vytesnili individualizmus — čo bolo samo o sebe experimentom. Kinema Ikon bola vždy netypická, marginálna, elitárska a tak ďalej.

Aké boli v tých časoch vaše najmocnejšie sny?

Ki nemala sny ani istoty. Dnes na mňa tých 40 rokov na pevnom disku niekedy pôsobí nostalgicky. I keď vždy iba na chvíľku.

Premietanie avantgardných a experimentálnych filmov bolo pravidelne na programe workshopu. Mala skupina prístup k zahraničnej produkcii 60. a 70. rokov (napr. z Maďarska, Poľska, Československa, či zo Západu)? Ktoré filmy najviac zarezonovali?

V porovnaní s dnešným prístupom k informáciám sme v 70. a 80. rokoch pobývali v krajine nikoho, nemali sme ani poňatia, čo sa deje mimo nás, vo svete. Každý z nás mal svoje „zdroje“ a workshop bol miestom,

kde sme zdieľali novinky. Ja osobne som sa domnieval, že treba nasledovať dadaizmus. Čo som i dodržiaval. [revoltaire.net]

Aký druh kníh mal na skupinu najväčší vplyv? Mali ste prístup k postmodernej filozofii alebo k teórii filmu?

Mojím snom je vydávať časopis, v ktorom by boli slová sotva prítomné, a ak predsa, tak v podobe obrázkov. *Intermedia*, ktoré od roku 1994 koordinujem, sa tomuto cieľu blíži. Ale vráťme sa späť do čias komunizmu.

Áno, v 80. rokoch vládli tendencie postmodernej. Literárne magazíny viedli na túto tému polemiky. Ale o teóriách, stanoviskách, svedectvách a manifestoch by mal hovoriť skôr pán Sabau.

Kinema Ikon dokázala spojiť intelektuálov z celej krajiny, ktorí sa v rokoch 1984 a 1988 stretli na sympóziu *Intermedia* v meste Arad. Aké boli vaše skúsenosti z týchto podujatí?

Sympóziá *Intermedia* som v 80. rokoch navštevoval ako radový člen skupiny — divák, a bolo to pomerne fajn. Žartujem, ale ak mám byť úprimný, nechce sa mi zaoberať sa všetkými tými včerajšími teóriami. Podujatie skupiny v roku 2010 je venované filmu, ide o retrospektívu, regeneráciu, reset, o spomienku pre nás alebo možno o niečo nové pre mladú generáciu. Ja sa sústredím skôr na to, čo má Kinema Ikon robiť na ďalšom stupni tvorby. Nazývam to tak, aby som si uľahčil zber materiálov pre výročie.

Poznámka: Ďalšie informácie a práce zo skupenia Kinema Ikon nájdete na stránke http://www.burundi.sk/monoskop/index.php/Kinema_Ikon.

Since the beginning, Kinema Ikon was the umbrella that allowed people to express themselves, strong personalities from various domains: visual arts, literature, architecture, science, you name it. They made author films, which presented to the group brought out the image of a consistent theoretical concept, a climate that differed to its core from the official, communist one. ki was uncomfortable because it was not in the mainstream; at some

The screenings of avant-garde and experimental films were on the regular program within the workshop. Was the group familiar with the 1960s' and 1970s' production from outside Romania [for example Hungary, Poland, Czechoslovakia, or the West]? Which films had had the strongest resonance?

Comparing with the access to information in the present, in the seventies and

True, in the 80's there was a postmodern trend. The literary magazines had polemics on this topic. But, about theories, statements, testimonials and manifestos should speak Mr. Sabau.

Kinema Ikon managed to bring together the intellectuals from all over country in 1984 and 1988 for Intermedia symposia in Arad. What is your experience of these events?



point, the slightly gloomy atmosphere of the films brought upon us an interdiction to present them to the general public. After 1989, there was an attempt to get socially involved by publishing the *conversatia* magazine [between 1990 and 1993] and at the same time the three group projects were made — video installations. It was the only time when individualism was put between brackets — it was an experiment in itself. Kinema Ikon was always atypical, marginal, elitist and so on.

What were your strongest dreams at that time?

Ki had neither dreams, nor certainties. Nowadays, due to the 40 years stashed on a hard disk, it sometimes has nostalgia. For only short spells, though.

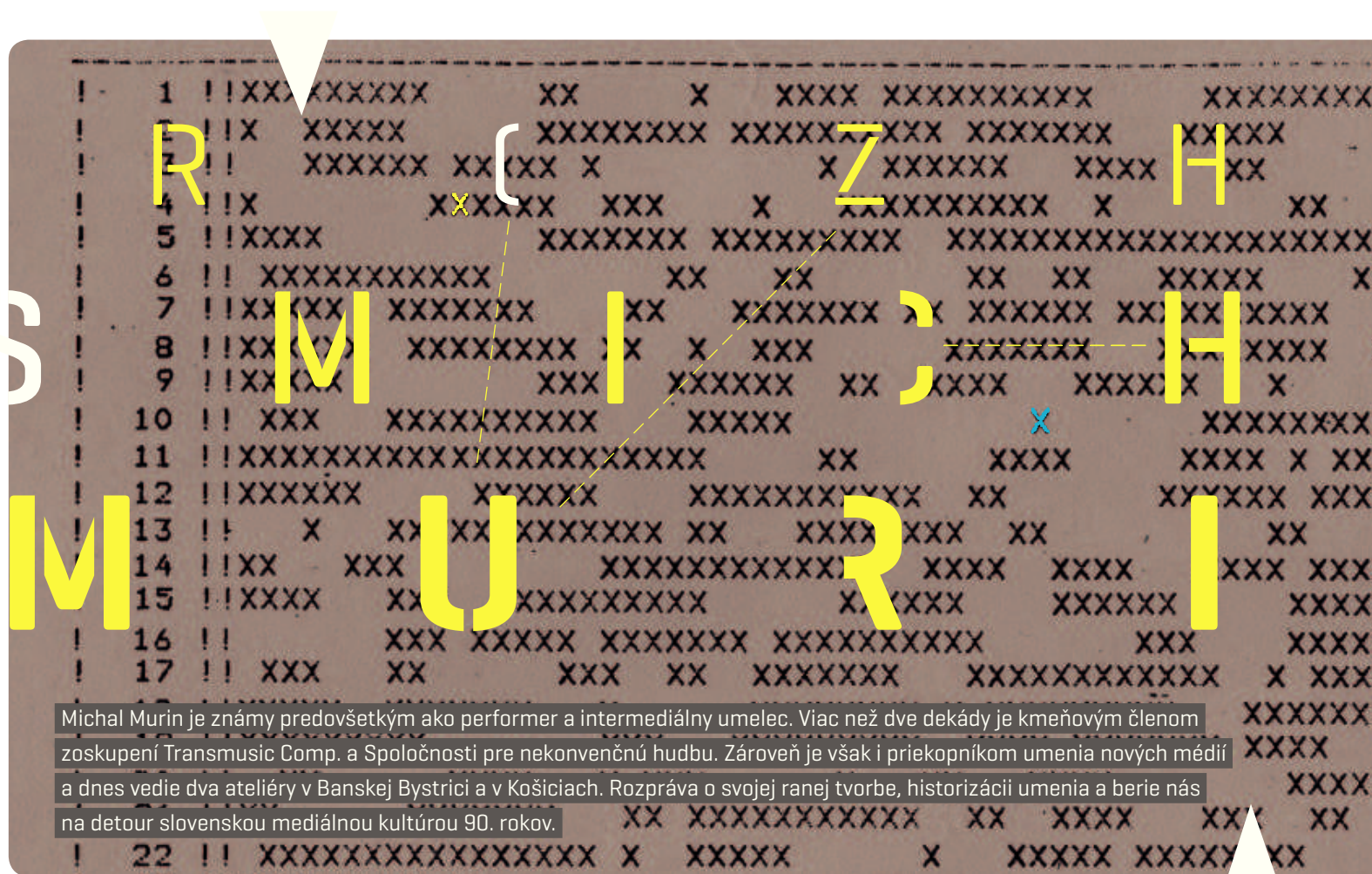
eighties we were nowhere, we had no idea of what really happened out there, in the world. Each of us had "sources" and the workshop was the place where news and novelties were shared. I, personally, thought that Dadaism was the way to follow. Which I duly did. [revoltaire.net]

What kind of books had the biggest influence in the group? Did you have access to postmodern philosophy literature or film theory?

My dream is to publish a magazine where the words are barely present, and when there, they should look as if images. Intermedia, which I coordinate since 1994, is getting close to this. But let's get back to the communist period.

At the Intermedia symposia in the 80's I attended as a regular member of the group — spectator, and it was quite ok. I'm joking, but to be honest I don't feel like revisiting all the theories of yesteryear. The 2010 event of the group is dedicated to the film, it is a retrospective, a recuperation, a resetting, a reminder for us or maybe a novelty for the young generation. But I am oriented towards what Kinema Ikon has to do in a prospective new stage of creation. I call it so to make myself easier the gathering of materials for the jubilee.

Note: You can find more information and works by the Kinema Ikon group at http://www.burundi.sk/monoskop/index.php/Kinema_Ikon.



Michal Murin je známy predovšetkým ako performer a intermediálny umelec. Viac než dve dekády je kmeňovým členom zoskupení Transmusic Comp. a Spoločnosti pre nekonvenčnú hudbu. Zároveň je však i priekopníkom umenia nových médií a dnes vedie dva ateliéry v Banskej Bystrici a v Košiciach. Rozpráva o svojej ranej tvorbe, historizácii umenia a berie nás na detour slovenskou mediálnou kultúrou 90. rokov.

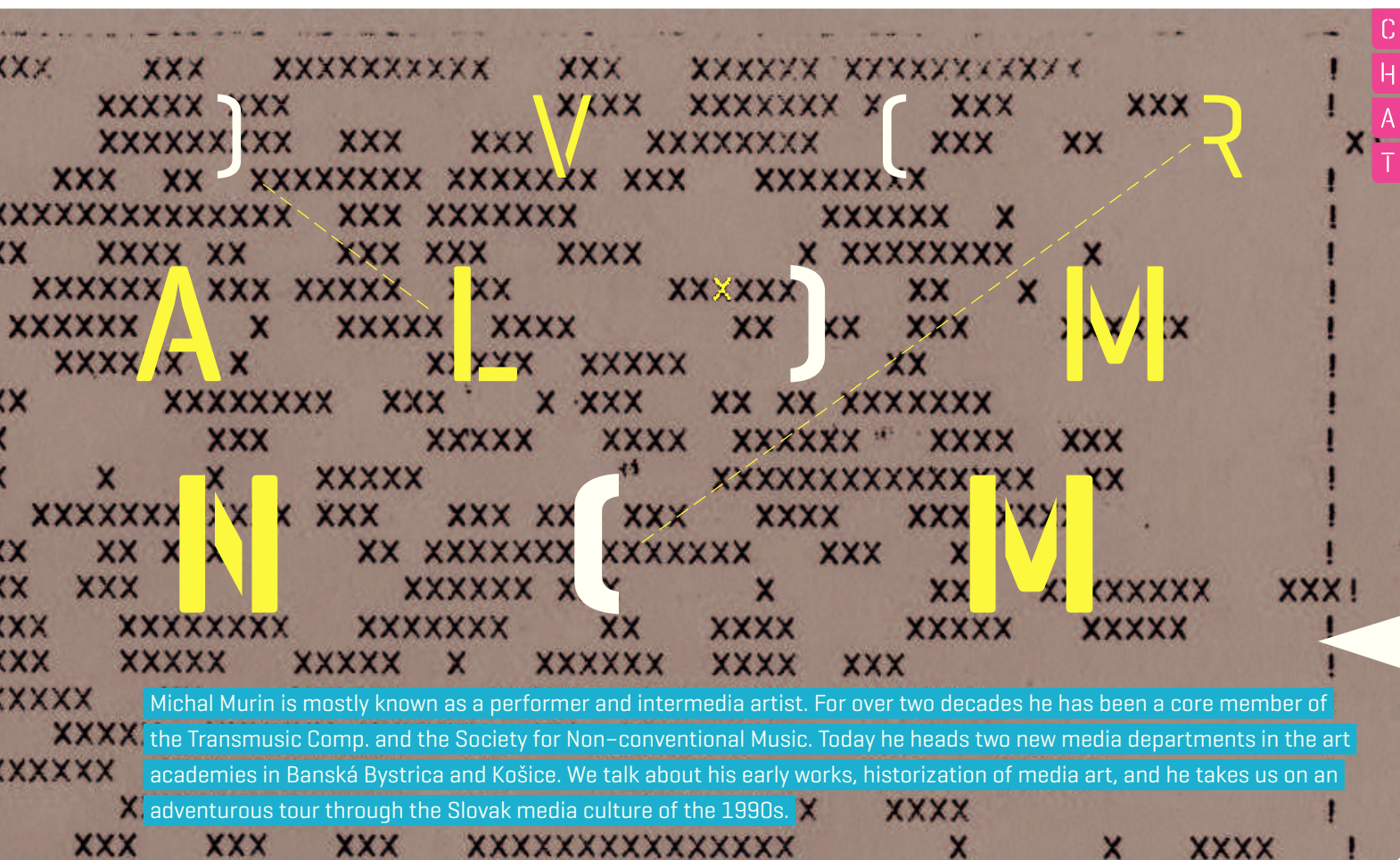
TEXT — DUŠAN BAROK / TRANSLATED BY — LUCIA UDVARDOVÁ

DB: Akú rolu hrala a akú hrá história umenia, divadla, hudby pre teba ako tvorcu? Spomínaš si na moment, kedy si vo svojej práci začal brať do úvahy to, čo bolo urobené predtým? Aké má pre teba miesto história v umeleckom procese?

MM: V roku 1982 som zistil, že všetko, čo robím a o čom premýšľam, má súvis so súčasným umením. Myslím umenie po šesťdesiatych rokoch. V normalizačnom Československu som sa postupne prepracovával k informáciám o umení v 60. rokoch [Hudba dneška, Ladislav Kupkovič a pod.] v hudobnom pavilóne Univerzitetnej knižnice. Potom som sa oboznamoval so súčasnou hudbou každý piatok u Petra Machajdika [1984 — 1986]. Od roku 1983 som čítal časopisy [Jazz — bulletin sou-

časné hudby] a knihy [Tělo, věc a skutečnost, Minimalizmus, Grafické partitúry] vydávané Jazzovou sekciou. V časopise Jazz č. 25/1979, ktorý sa ku mne dostal v roku 1983 bol uverejnený text Johna Cagea *Budúcnosť hudby / Krédo*, text o La Monte Youngovi, alebo *Umění vchází do ulic* o experimentálnych a konceptuálnych divadelných produkciách vo verejnom priestore. Takéto kusé a nesúrodé informácie, články, poznámky pod čiarou v knihách o buržoáznom umení mi dávali istotu, že myslím správne a že svet okolo mňa je izolovaný. Práve takéto impulzy ma inšpirovali k projektom pre využitie verejného priestoru a k atypickému pobytu tela na verejnosti, intervenujúceho do každodennej reality v projekte z rokov 1984 až 1986, ktorý bol na hranici divadelného napätia a ak-

cie. Keďže som bol ekonóm, ktorého zaujímalo súčasné umenie, veľa som študoval z neoficiálnej literatúry — lebo som to nerozlišoval. Neskôr som mal bohatú korešpondenciu s múzeami, galériami, univerzitami a redakciami časopisov hlavne v Amerike. Ako súčasť samoedukačného projektu *Break the Curtain* som rozposlal 250 leteckých listov so žiadosťou o zaslanie akýchkoľvek materiálov zo súčasného umenia od riaditeľov múzeí až po významné osobnosti umenia. Uvediem len jeden príklad, riaditeľ Múzea moderného umenia [MOMA] v New Yorku Kirk Varnedoe, ktorému som v roku 1988 poslal jedno dielo — inštrukciu k inštalácii s názvom *Feelings* a podnázvom *Dedicated to the MOMA*, mi v liste poďakoval a priložil časopisy o výtvarnom umení. Neskôr som



Michal Murin is mostly known as a performer and intermedia artist. For over two decades he has been a core member of the Transmusic Comp. and the Society for Non-conventional Music. Today he heads two new media departments in the art academies in Banská Bystrica and Košice. We talk about his early works, historization of media art, and he takes us on an adventurous tour through the Slovak media culture of the 1990s.

DB: What role does history of art, theatre and music have for you as a creator? Can you recollect the moment when you started to take into consideration what was done before in your work? What importance do you ascribe to history in artistic creation?

MM: In 1982 I realized that everything I'd been doing and thinking about was connected to contemporary art — the art that followed the Sixties. While living in Czechoslovakia during its *Normalization* period, I gradually started sourcing information about 1960s art (*Hudba dneška*, Ladislav Kupkovič et al) at the music department of the University Library in Bratislava. Later I would learn about contemporary music each Friday from Peter Machajdík (1984 —

1986). I'd read *Jazz* — bulletin současné hudby magazine [*Jazz — Bulletin for Contemporary Music*] and books like *Tělo, věc a skutečnost*; *Minimalismus*; or *Grafické partitury* [*Body, Object and Reality*; *Minimalism*; *Graphic Scores*] published by the Jazz Section since 1983. The issue *Jazz* no. 25/1979, which I got hold of in 1983, featured John Cage's *The Future of Music/Credo*, a text about La Monte Young and an article entitled *Umění vchází do ulic* [*Art Enters the Streets*] about experimental and conceptual theatre productions in public space. Such fragmentary and disparate information, articles, footnotes in books about bourgeois art assured me that I was right and the world around me was isolated. This inspired me to embark on projects utilising public space, unusual

ways of displaying bodies in public and intervening into everyday reality in a project spanning from 1984 to 1986 which bordered on theatrical suspense and action. I was an economist by vocation, who was interested in contemporary art. I studied a lot of from unofficial literature since I didn't differentiate between the two. Later I was engaged in extensive correspondence with various museums, galleries, universities and magazines especially from America. As part of the self-education project *Break the Curtain* I sent out 250 airmail letters asking directors of modern museums and leading art personalities for any information regarding contemporary art. For instance, the director of the Museum of Modern Art (MOMA) Kirk Varnedoe, whom I sent one piece in 1988 — instructions

sa dozvedel, že podobnú cestu korešpondenčného vzdelávania absolvovali aj Milan Adamčiak a Robert Cyprich v 60. rokoch. Spočiatku som sa teda samovzdelával a popritom som sa snažil neurobiť vec, ktorá by bola identická s tým, čo čítam, no zároveň vplyv nedokážem vylúčiť.

DB: *Sám si o histórii súčasného umenia veľa publikoval...*

MM: Súčasnú umenie som nikdy nerozdeľoval na hudobné, divadelné a výtvarné. Vždy som ho chápal v integrujúcej jednote, vyváženosti. A tak bolo potom zákonité, že som v roku 1987 narazil na Milana Adamčiaka, ktorý je podobný autor, i keď orientovaný viac na hudbu. V roku 1991 som uvažoval urobiť knihu o histórii experimentálneho divadla, aj kvôli tomu, že som bol takéhoto divadla súčasťou, konkrétne pohybového, resp. minimalistického telového divadla, „body motion performance group“ Balvan. V tom istom čase som pod vplyvom japonského tanca Butó, Piny Bausch, Trischy Brown, Roberta Wilsona a podobne chcel pripraviť antológiu súčasného tanca. Mal som bohatú literatúru, ktorú mi zaslali z USA v rámci môjho korešpondenčného samovzdelávania a taktiež z materiálov a brožúr vydávaných ambasádou USA v Prahe v čase normalizácie. Dnes sú už tieto informácie súčasťou kultúry a o Pine Bausch sa kultúrny človek dozvie v multikine z filmu Wima Wendersa, ale vtedy, pred rokom 1989?

Od roku 1991 som redaktorom časopisu Profil súčasného výtvarného umenia, píšucim o intermedialných presahoch v umení, o využívaní počítačových technológií v umení. Keď som preň začal pracovať, po-



01 Obálka listu od Hattingera. *Hattinger's letter envelope* / 1987.

stupne som sa venoval viac histórii, informáciám, faktom o výtvarnom umení. Pripravil som napríklad monotematické číslo venované umeniu performance a akčnému umeniu [1993]. V tom čase sme začali v každom čísle uverejňovať slovník slovenských výtvarníkov a pojmov súčasného umenia, ktorý neskôr vyvrcholil v známom slovníku [takže tiež historická rekapitulácia]. Veľký význam pre rekapitulovanie malo teda obdobie po roku 1989, kedy bolo nevyhnutné okamžite sa rozpomenúť na šesťdesiate roky a ukázať neoficiálnu scénu sedemdesiatych rokov, čo sa napokon stalo v dvoch veľkých výstavách v SNG. V neposlednom rade vydanie publikácie *Avalanches 1990 — 1995*, ako rekapitulácie neskutočne plodného krátkeho obdobia, zahŕňa jednak informácie o našich aktivitách, ale ukazuje aj naše východiská a historický background, v ktorom sme tvorili.

DB: *V roku 1987 si na festivale Ars Electronica realizoval počítačovú performance 01. Môžeš priblížiť okolnosti jej vzniku?*

MM: Nebolo to na festivale, ale pre festival Ars Electronica som to realizoval na Slovensku, ako poctu tomuto festivalu. S festivalom Ars Electronica som sa prvýkrát stretol v roku 1984 u Petra Machajdika, ktorý mal katalóg z AE konferencie Sky Art.

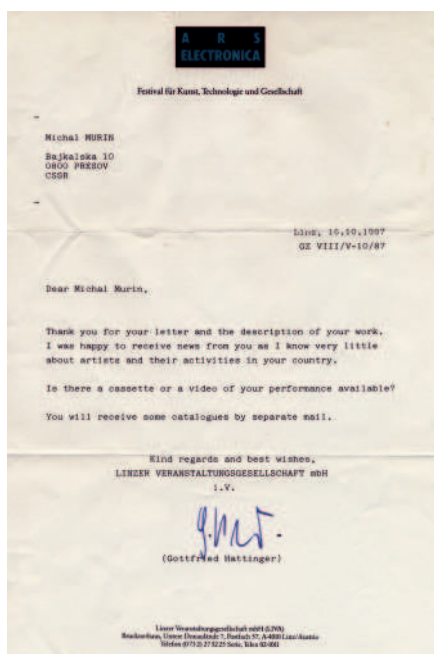
V roku 1985 som videl Sinclair, zamestnal som sa ako programátor a po návrate z vojenskej služby som urobil projekt, o ktorom je reč. Do 01 vstúpilo niekoľko zdrojov. Už dva roky fungovala skupina Balvan, a tiež som mal fyzickú výbavu, keďže som pracoval v podniku, kde sme mali terminálovú sieť pre sálové počítače. Vrchali ihličkové tlačiarne, píпали terminály, tak som premyslel hudobno-pohybovú kompozíciu pre generátor náhodných čísel [0,1], teda [zvuk — ticho], [pohyb — status] [X a medzera ako reprezentant prázdna]. Hluk, pohyb, zvuk na jednej strane — zastavený pohyb, ticho a prázdno na strane druhej. Takže spustil som softvér, ihličková tlačiareň sa buď v tichu presunula, alebo vytlačila písmeno X, zapípal terminál, alebo bolo ticho a ľudia pred obrazovkou sa pohli, alebo ostali stáť. Keďže som vedel, že takýto projekt nemá šancu uspieť na Ars Electronica súťažne, poslal som ho riaditeľovi AE ako *homage* festivalu. Odpísal, že by rád videl aj video, ale mne listová komunikácia úplne postačovala. Navyše mi pribalil aj dva katalógy z festivalu. Zo softvéru k tomuto projektu som urobil remake v roku 2009, ktorý má charakter šetriča obrazovky.

DB: *Vytvoril si viacero prác s videom, počítačmi a internetom. Koncom 90. rokov si napísal kritický článok Nové technológie*

for an installation called *Feelings* [*Dedicated to the MOMA*], thanked me in his letter and included a few art magazines. Subsequently I found out that a similar mode of correspondence education was also practiced by Milan Adamčiak and Robert Cyprich during the Sixties. Thus, initially I educated myself and tried to avoid making something that would be identical to what I had been reading about but at the same time, I cannot completely rule out any influences.

DB: *You have also written a lot about the history of contemporary art...*

MM: I have never distinguished between music, theatre and art within the context of contemporary art. I have always understood it as an integrating whole, an equilibrium. Thus, it was inevitable that I met Milan Adamčiak in 1987, who is a similar author, only more focused on music. In 1991, I started to think about publishing a book about the history of experimental theatre partly because I was part of such theatre — the “body motion performance group” *Balvan*. Around the same time, I became influenced by the Japanese dance style Butó, Pina Bausch, Trischa Brown, Robert Wilson and others and wanted to edit an anthology of contemporary dance. I had lot of sources, sent from the US as part of my correspondence self-education as well as materials and brochures published by the US embassy in Prague during Normalization. In 1991, I started to write for the magazine *Profil súčasného výtvarného umenia* focusing on intermedia overlaps in art and the utilisation of computers in artistic practice. Subsequently, I increasingly gravitated to-



02 Listová odpoveď Gottfrieda Hattingera / riaditeľa AE. *Letter answer from Gottfried Hattinger / AE director / 1987.*

wards history, information or facts about art. For instance, I worked on a thematic issue centered around performance art and action art [1993]. At that time, we began to publish a glossary of Slovak artists and contemporary art terms in each issue which culminated in a renowned glossary. Moreover it was the publishing of the *Avalanches 1990 — 1995* as a chronicle of an astonishingly fertile but short period, which not only includes information about our activities but also presents our starting points and historical background in which we created.

DB: *You did a computer performance 01 at the Ars Electronica festival in 1987. Can you describe its origins?*

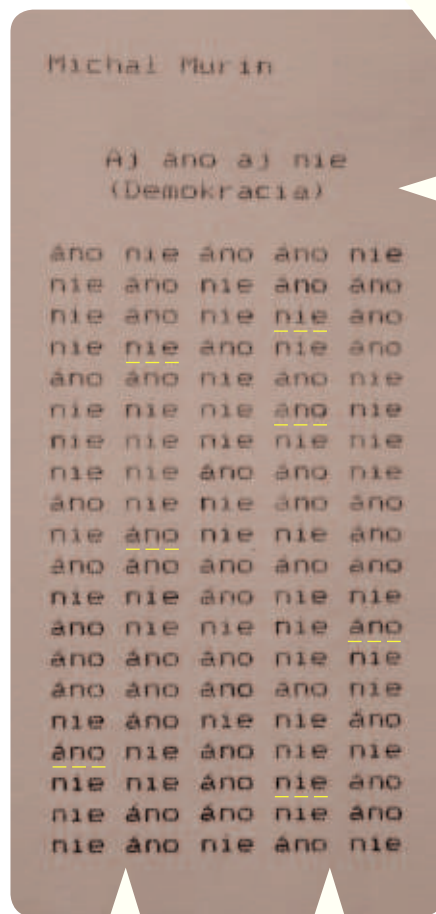
MM: It wasn't performed at the festival itself but I created the work in Slovakia as a tribute to Ars Electronica. I first learned about the festival in 1984 from Peter

Machajdík who had a catalogue from Ars Electronica's Sky Art conference. A year later, in 1985, I came across Sinclair and got myself a job as a programmer. After military service, I worked on the aforementioned project. Several sources stepped in to collaborate on *01*. The group *Balvan* had been functioning for two years already and I also had the physical set up at my disposal since I worked in a company that was equipped with a terminal network for indoor computers. Spurred on by the whirr of the stylus printers and beeps of the terminals, I created a music and motion composition for a random number generator [0,1] — [sound — silence], [motion — status] [X and space representing the void]. Noise, motion, sound on one side — stalled motion, silence and void on the other. I launched the software, the printer either moved in a silent fashion or printed the letter X, the terminal beeped or stayed silent, people either moved in front of the screen, or remained still. Since I knew that such a project had little chances at the Ars Electronica competition, I sent it as a homage to the festival director. He replied that he would like to see a video of it, but for me the mail communication sufficed. He also included two festival catalogues. In 2009, I recreated the software used for this project as a screensaver.

DB: *You are an author of several projects which encompass video, computers and internet. Towards the end of the Nineties, you wrote a critical article entitled Nové technológie v slovenskom umení alebo vyhodíme sa z kola von [New technologies in Slovak art: undermining ourselves] and subsequently edited a new media themed issue of Profil 4/2000. In the*

v slovenskom umení alebo vyhodíme sa z kola von, a vzápätí editoval tematické číslo *Profilu* 4/2000 o nových médiách. Ako si naznačil už v spomenutej eseji, umenie nových médií na Slovensku v 90. rokoch bolo stále panenským územím. Mnohé práce a iniciatívy z tohto obdobia ale zároveň stále unikajú kunsthistorickej pozornosti. Ktoré z nich považuješ za hodné dôkladnejšej analýzy, resp. rekonstualizácie?

MM: Pokúsim sa teda priblížiť udalosti, ktoré jedna druhú podmieňovali a generovali rozširujúci sa záujem o nové médiá na Slovensku a ich integrovanie do slovenskej teórie umenia. Je potrebné si uvedomiť, že u nás existuje animozita, že do dejín umenia sa väčšinou akceptujú iba aktivity poriadané profesionálnou obcou, hoci už v Čechách ani Poľsku sa to neberie do úvahy. Ale pohovorme, čo všetko je súčasťou výtvarného umenia. Ak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia videoart a vlastne ho zobrať audiovizuálnemu umeniu, ktoré ho v podstate ani nechce kvôli bezpríbehovosti a vizuálnemu experimentu, ak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia zvuk, pretože dejiny hudby ho nechcú, ak dokáže výtvarné umenie vtiahnuť do seba experimentálnu, vizuálnu a akustickú poéziu, lebo ju literáti nechcú, tak dokážeme vtiahnuť do výtvarného umenia aj radioart, ktoré používa ako médium rádiovysielač a prijímač. Takže práve výtvarné umenie vťahuje aktuálne a súčasné aktivity do svojej pozornosti. Tak napríklad musíme mať v zornom uhle nášho výskumu aj Experimentálne štúdio Slovenského rozhlasu a od roku 2000 jeho internetový projekt RadioArt.sk¹, dokumentačnú databázu sound artu v kontexte.



03

Ak by raz niekto túto históriu spracovával, je potrebné uviesť, že okrem mojej osobnej korešpondencie [od 1987] a Machajdika [1985] s riaditeľom AE v Linzi, bol Jozef Jankovič na týždennom pobyte v Linzi s jeho počítačovou grafikou v roku 1989. Celý text o počítačovej grafike na Slovensku od Martina Šperku bol uverejnený dokonca v časopise *Leonardo* v MIT v USA [časť aj v *Profile*]. Koncom roka 1989 vyšla publikácia I. Bertóka a I. Janouška *Počítače a umenie* v Slovenskom pedagogickom nakladateľstve v Bratislave, ktorú som už nekúpil, pretože som už bol inde, mal som katalógy z Ars Electronica. Na festivale FIT

mal Wolfgang Winkler o AE prezentáciu, na ktorej sa zúčastnilo len šesť divákov, pričom FIT bolo najexpanzívnejšie podujatie toho času, v trvaní jedného týždňa na mnohých miestach v Bratislave, od SNG, kaviarní až po odsvätený kostol Klarisky. Na festivale San Francisco Performance Art [1991] sa v Bratislave predstavil Chico MacMurtrie² hneď týždeň po svojej víťaznej prezentácii a získaní ocenenia na AE za svoje interaktívne pneumatické roboty. Informácie o akcii priniesol Kultúrny život, Profil, ale vznikol aj 10-minútový dokument STV, ktorý som režíroval. Umenie nových technológií bolo s dešpektom vysúvané z výtvarného umenia, pretože koncepty pre tieto médiá boli technologicky náročné a uvažovanie umelcov na to nebolo adaptované. To hovorí celá výtvarná obec, ktorá prešla tradičnou prípravou v postsocialistických krajinách, bolo to príliš technické a demonštratívne, ťažkopádne a málo konceptuálne. Podobné je to aj s japonským umením nových technológií, chyba im skúsenosť s nemeckým tvrdým konceptom, aj keď v poslednej dobe sú japonské interaktívne umenia menej infantilné. Iný príklad: pamätám sa, že keď Michael Bielický prezentoval na AE projekt *Exodus* s navigačným systémom GPS v izraelskej púšti, bol považovaný za málo umelecký, a keď dnes vidíme mladých umelcov robiacich projekty s GPS v podstate už ako popkultúru, tak to zrazu v umení evidujeme. Teší ma zmena v systéme uvažovania, neteší ma zabudnutie na prvolezcov.

DB: V polovici 90. rokov sa tiež konali festivaly *Bee Camp* a *Sound Off*.

MM: Ešte v roku 1988 som si dopisoval s doktorandom na MIT menom Christo-

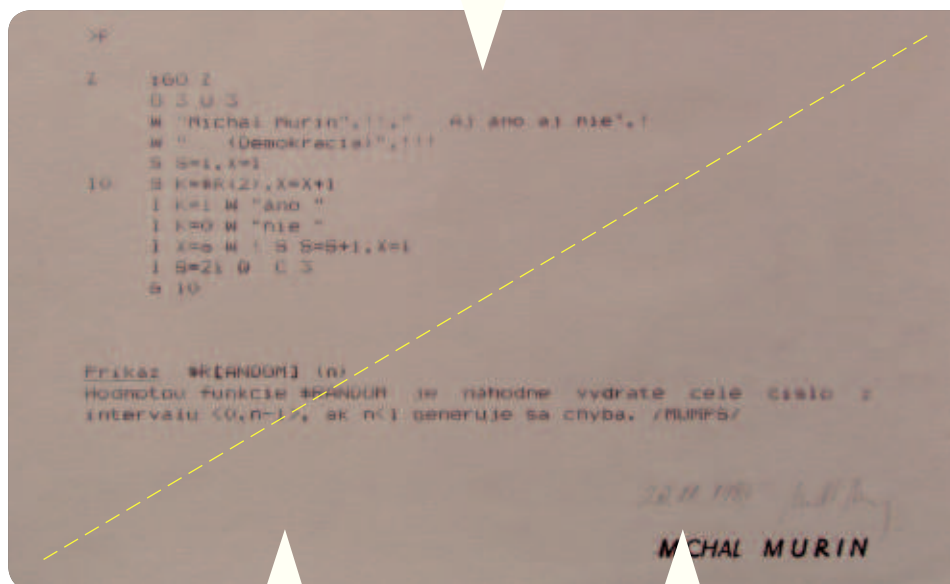
essay you implied that new media art in Slovakia at the end of 90s was still an uncharted territory. Several works and initiatives from this period, however, still slip the attention of art historians. Which of these do you consider to be worthy of a more detailed analysis or a recontextualisation?

MM: Let me explain the events that implicated each other and generated a growing interest in new media in Slovakia and their integration in Slovak art theory. It is necessary to realize there is a prevailing animosity here towards this subject and mostly endeavours organised by professional groups are admitted into history of art, even though in the Czech Republic and Poland it is different. But let's talk about what is part of art in general. If we manage to incorporate video art into art and in a way seize it from audiovisual art which actually doesn't even want it for its lack of narrative and visual experiment; if we incorporate sound into art because history of music shuns it, if visual art absorbs experimental, visual and acoustic poetry because it is not wanted by the literary circles we will be able to integrate radio art, which relies on a radio transmitter and receiver as its medium, into fine art too. It is fine art that absorbs current happenings into its scope of interest. Thus our research needs to focus on the Experimental Studio of the Slovak Radio for instance, and since 2000 also its online project *RadioArt.sk*¹, a documentation database of sound art in a context.

If this history was ever to be researched, it has to be added that apart from my correspondence (from 1987) and

Machajdík's [1985] with the Ars Electronica director, it was also Jozef Jankovič who was on a week's trip to Linz with his computer graphics in 1989. The com-

various locations in Bratislava from the National Gallery to cafés to the desacralized church Klarisky. Chico MacMurtrie² performed at the San Francisco Perfor-



03/04/06 Random Poetry / 1989.

plete text about computer graphics in Slovakia, written by Martin Šperka, was published in the *Leonardo* magazine by the MIT (parts of it also appeared in *Profil*). At the end of 1989, I. Bertók's and I. Janoušek's publication *Počítače a umenie* [Computers and Art] came out in the Slovak Pedagogical Publishing House in Bratislava which I didn't buy since I was somewhere else and already possessed the Ars Electronica catalogues. Wolfgang Winkler had a presentation about AE at the Festival of Intermedia Creativity (FIT) with only six people in the audience even though FIT was the most expansive event of its kind at that time with a duration of a week spread around

mance Art Festival [1991] in Bratislava a week after he triumphed at the AE with his interactive pneumatic robots. The event was reported by *Kultúrny život*, *Profil* and Slovak TV in a ten-minute documentary that I directed. New media art was derogatorily taken out of the context of fine art since concepts proved to be technologically difficult for these types of media and the thinking of artists wasn't suited for it. This has been reiterated by the whole artistic community, rooted in the art tradition of postsocialist countries. It was deemed too technical and demonstrative, cumbersome and

pher Jenney, ktorého diela mi len potvrdili, že som na dobrej ceste v skúmaní nových technológií v umení. Robil interaktívne zvukové a performačné inštalácie vo verejnom priestore. Mal som materiály aj od Ota Pieneho, riaditeľa Center for Advanced Visual Studies na MIT v USA³. Komu

Đuriša a Bođu, ktorý je v katalógu *Elektronické umenie 80. rokov*, vydanom v Kanade v rámci konferencie ISEA. Aj táto Đurišova orientácia viedla k dvom ročníkom *Bee Camp* [1995, 1996], ktoré do seba integrovali niekoľko podobných súbežných aktivít na rôznych miestach, čo môžeme prirovná-

nú hudbu [SNEH] podporila aj účasť Valéry Miku na festivale AE v sekcii počítačová hudba v roku 1994, a pri tej príležitosti by som rád spomenul aj úspechy slovenských skladateľov Đuriša, Machajdika, Piačeka na súťažnom festivale počítačovej hudby v talianskom Varése. Juraj Đuriš sa po niekoľkých víťazstvách napokon stal dlhoročným členom poroty.

DB: V rovnakom čase vznikol videožurnál Barla.

MM: Formát videožurnálu Slovensko v 80. rokoch takmer obišiel, aj keď v undergroundových časoch slúžil aj ako alternatívne spravodajstvo, no pritom je veľmi dôležitým fenoménom, keď si uvedomíme dnešný aktivizmus v umení. Keďže už existovali kamery a dali sa prehrávať kazety, existovala možnosť množenia videozáznamu. Zatiaľ čo to v Maďarsku fungovalo vynikajúco a galéria *Artpool* v Budapešti je majiteľom dôkazov, na Slovensku to boli hlavne maďarské vplyvy, ktoré dovolili vzniknúť tomuto formátu pred rokom 1989 a tesne po ňom. O festivale v Nových Zámkoch vyšli dve kazety, jedna v edícii v Paríži a druhá v Kanade. Už v roku 1988 však robili členovia Studia erte v Budapešti prezentácie. Na tieto aktivity nadviazal Peter Rónai a Miro Nicz v projekte *Barla* o 5 rokov neskôr [1995 – 1997]. Nemáme zmapované, aké videoperformancie sa udiali na festivale v Nových Zámkoch, aké tam boli prezentované videoinštalácie, internetové a rádioartové projekty. Pre dejiny tohto umenia to je potrebné zosumarizovať, pretože potom sa vykreslí, prečo niektorí umelci už nerobili nejaké diela a niektorí ich začali robiť s oneskorením a kunsthistorickou podporou, a ešte sú aj označení za prvorazcov.

Celoživotný – trištvrtživotný performance – concept

Každý môj pohyb, každé moje premiestnenie je cez snímač a registrátor zemeisnej polohy prenášané do počítača. Kreslím takto svoju stopu, svoj cesto-životopis, svoj odkaz. Keď som si pred smrťou nechal predložiť graf mojich ciest, podobalo sa to na neurotické čerbanice duchom neprítomného človeka, na náhodne generované grafiky omýlom zapnutého počítača. V tých čiarach, ktoré znamenali – zobrazovali moje najzmyslupnejšie cesty po meste, krajine, po dovolenkách, bez ktorých by som asi sotva dokázal ďalej pracovať. V týchto čiarach bol celý môj život. Na týchto papieroch bola zaznamenaná takmer všetka energia, ktorú som do svojho života vkladal. V tých čiarach som videl všetko, čo som zažil. Každá linka na grafe hovorila o časti môjho života. Táto predstava ma fascinovala. Po niekoľkých dňoch bahnenia sa nad výsledkom jedného zo svojich celoživotných konceptualistických vystúpení /koľko full-live performanceov v okamihu mojej smrti skončí?/ som prišiel na to, že aby bol obraz mojich ciest pínši, mal by zobrazovať aj to, čo som mal v živote najradšej, a tým bola žena. Keďže, aby grafika zostavená pomocou počítača z mojich ciest zobrazovala symbol ženy, rozhodol som sa svoju smrteľnú posť presťahovať do môjho súkromného lietadla a zvyšok svojho života /boli to už len štyri dni – pozn. red./ som strávil úpravou a dokončovaním svojej grafiky. ART-pieces, citaj ART-virgin.

05 Celoživotný – trištvrtživotný performance. *Lifelong performance* / concept / 1988.

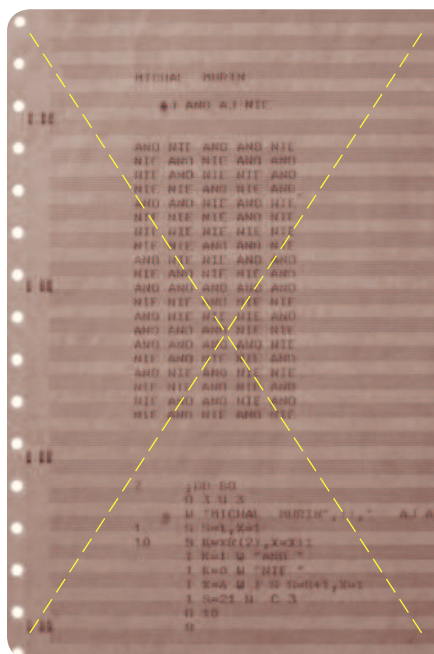
som to tu na Slovensku mohol ukázať? Len Machajdíkovi, ostatní to neakceptovali, že sú to len také americké show. Využíval ta-nečníkov, laserové snímače, a takisto šlo o jedno z prvých diel so samplingom. Táto technológia sa do Európy nesmela dovážať a jej prvé použitie máme v slovenskom umení o tri mesiace od uvedenia na trh v Európe v roku 1991, kedy Juraj Đuriš a Miloš Bođa urobili interaktívny objekt na sympóziu v Schrattenbergu v Rakúsku. Tu sme sa tiež zúčastnili aj pirátskeho rádioartového projektu vysielaného amatérskou vysielaczkou s dosahom 30 km. Samozrejme netreba zabudnúť na televízny videoart

nať o pár rokov neskôr k mladšiemu projektu *Multiplace*. Už len samotný program hovorí o nevyhnutnosti brať tieto dve akcie úplne vážne, aj keď nefungujú v dejepise výtvarného umenia, pretože festival je intermediálny a svojím spôsobom anticipuje dnešné multižánrové a novomédiové festivaly a workshopy. Spolu s inými intermediálnymi festivalmi ako boli *Transart communication* [1988], *Konvergenzie* [1990], *FIT* [1991], *Sound OFF* [1995 – 2001] a pod. Spoločnosť pre nekonvenč-

not conceptual enough. This is similar to Japanese new media art devoid of the experience with German hardcore concept. Even though lately Japanese interactive arts have appeared to be less infantile. Another example: I remember when Michael Bielický presented the project *Exodus* incorporating a GPS navigation system in an Israeli desert at AE, it was considered to be of little artistic merit but when we consider young artists working on GPS projects as part of popular culture nowadays, it is suddenly part of art. I am pleased by the shift in thinking but disappointed about the disregard for the pioneers.

DB: In the mid-90s there were also *Bee Camp* and *Sound Off* festivals taking place.

MM: Back in 1988 I was in touch with the post-graduate MIT student Christopher Jenney whose works only reinforced that I was on the right track in exploring new technologies in art. He was creating interactive sound and performance installations in public spaces. I had some resources from Otto Piene, the director of the Center for Advanced Visual Studies at the MIT³. Whom could I only show this in Slovakia? Only to Machajdík, all the others dismissed it as some American show. He used dancers, laser scanners and it was also one of the first instances of sampling in this context. This technology was banned from being imported into Europe and its first use in Slovak art was recorded three month after its European launch in 1991 when Juraj Ďuriš and Miloš Boďa created an interactive object at a symposium in Schrattenberg in Austria. Here we also participated at a pirate radio art project



06

which was broadcast through a home-made transmitter with a 30 km range.

We shouldn't omit Ďuriš' and Boďa's TV video art included in the catalogue *Electronic Art of the 1980s* published in Canada as part of the ISEA conference. Ďuriš' orientation led to two years of the *Bee Camp* [1995, 1996] which merged several similar and simultaneous events at various places which could be some years later compared with the younger project *Multiplace*. It is important to take these two events seriously if only for the programme even though they do not work in the history of fine arts because it was an intermedia festival which in a way antici-

pated today's multigenre and new media festivals and workshops. Alongside other intermedia festivals like *Transart* communication [1988], *Konvergenzie* [1990], *FIT* [1991], *Sound Off* [1995 — 2001] and so forth, the Society for Unconventional Music [SNEH] also supported the participation of Valér Miko at Ars Electronica in the computer music section in 1994. I would also like to point out the accomplishments of Slovak composers like Ďuriš, Machajdík and Piaček at the festival of computer music in Varése in Italy. Juraj Ďuriš became a longstanding member of the jury after winning the competition several times.

DB: *Barla* video journal was published around that time.

MM: The video journal format almost bypassed Slovakia in the 80s even though it also served as alternative news source during the underground times. Video journal is a medium of utmost importance if we think about today's activism in the arts. Since cameras were available and tapes could be played it was possible to make copies of the video footage. While in Hungary this worked — the Artpool gallery in Budapest possesses the proofs of this — in Slovakia it were largely the Hungarian influences that encouraged this format prior to 1989 and shortly afterwards. Two tapes were released about the festival in Nové Zámky — one in Paris and the other in Canada. Nevertheless, the members of Studio erté in Budapest organised presentations back in 1988. This was followed up by Peter Rónai and Miro Nicz in their project *Barla* five years later [1995 — 1997]. There is no information about the video performances in Nové Zámky nor about

Martin Šperka organizoval výstavy počítačovej grafiky a e-mail artu ako aktualizovaný derivát mail-artu a fax-artu. V roku 1994 vyšlo samostatné číslo Profilu venované mail-artu a networkingu ako konceptu mail-artistov, ktorý neskôr prešiel do počítačového prostredia formou net.artu. Od roku 1995 máme v Profile informácie o web arte, neskôr boli k dispozícii sieťové projekty ako *Syndicate* v podaní V2 v Rotterdame, v ktorom som bol evidovaný od začiatku. Vo V2 sme v roku 1999 mali s Jozefom Cseresom performance, a aj výstavu s Johnom Roseom. V roku 2000 sme tiež prezentovali naše intermediálne aktivity na podujatí *Media Model* v Múcsarnoku, kde vystúpil aj József Juhász a Peter Rónai a ktorý organizoval Miklós Peternák z C3. V tom roku vzniká aj Kasák Center for Intermedia Activity (K2IC) v Nových Zámkoch.

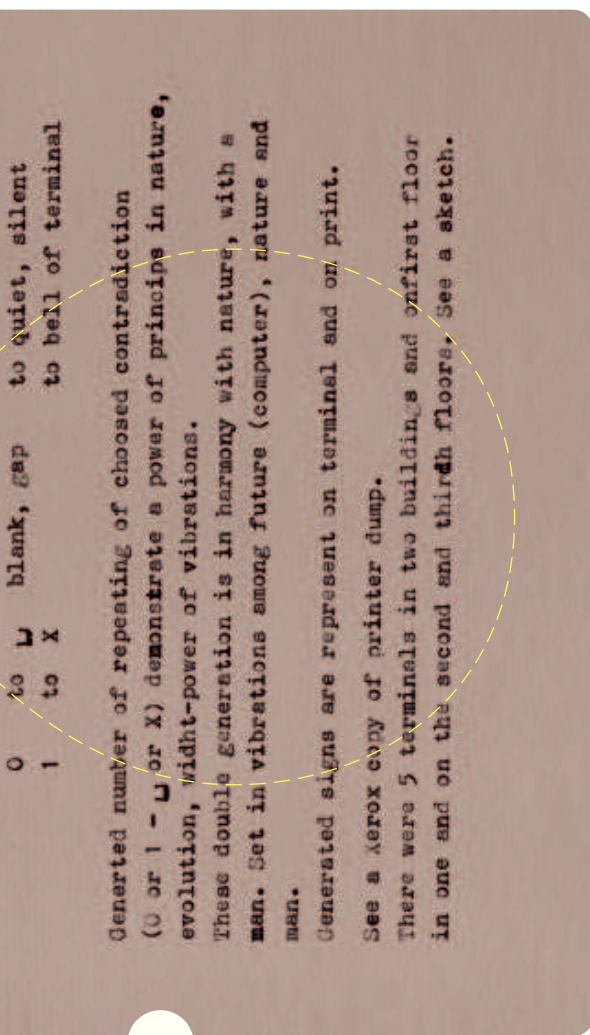
Myslím, že do nášho výpočtu môžeme zaradiť aj jednu zo slepých uličiek nových médií, CD-ROMy. Bolo by dobré odsledovať prvé umelecké projekty pre CD-ROMy. V roku 1997 vzniká CD-ROM katalóg *TransArt Communication 1995 1996*, ja som pripravil CD-ROM katalóg o výstave *Piano Hotel* v Šamoríne. Pre internetový časopis *Inzine* a ich CD-ROM *Dimension 5* som pripravil multimediálnu prezentáciu *15 rokov festivalu Ars Electronica*, ktorá vyšla len vo fragmentoch na internete. V roku 2000 vyšiel CD-ROM *Digital Dedele* v K2IC, v Nových Zámkoch a aktivity tohto združenia tiež stoja za zmienku. Podobne ako edičná činnosť Jozefa Cseresa pod nickom HEyeRMEarS, s ktorým sme v roku 2003 urobili úspešné audio a CD-ROM na jednom disku *Warholes* spolu s japonskými noise hudobníkmi Otomo Yoshihide a Sachiko M,



07 List s popisom a konceptom diela zaslaný na Ars Electronica. [Letter describing the work sent to Ars Electronica](#) / 1987.

a čínskym DJ Maom, ktorý sa úspešne predával hlavne v Japonsku a na Taiwane. Ale aj inštitucionálne prostredie venovalo novým médiám a videoinštaláciám pozornosť. Spomeňme napríklad ročnú výstavu SCCA *Labyrinty* [1993] v Trnave alebo neskôr samostatné výstavy Petra Rónaia, Jany Želibskej, Petra Meluzina a iných umelcov a výstava *Video vidím — švajčiarske videoumenie* v Považskej galérii umenia v kurátorstve Kataríny Rusnákovej. Podľa mňa zohralo v roku 1996 významnú úlohu usporiadanie rozsiahlej výstavy no-

vých médií *Butterfly Effect* v Múcsarnoku, ktorého iniciátorom bolo C3 v Budapešti, ktoré vzniklo transformáciou tamjšieho SCCA [Soros Center for Contemporary Art] v spolupráci s telekomunikačnou spoločnosťou. Bratislavské SCCA tak vidiac náskok Budapešti presunulo záujem na koncept a neokoncept, čoho dôkazom je aj ročná výstava *60/90* v roku 1997, ktorá spája umelcov deväťdesiatych rokov s umelcami šesťdesiatych rokov v tandemových spoluprákach, ktorých efekt sa ukáže o niekoľko rokov neskôr.



the video installations presented, internet or radio art projects. For the purposes of the history of this art it is crucial that we review this because it will reveal why some artists ceased producing certain types of works and why others started to do them later with the support of art history and why they were championed as pioneers.

Martin Šperka used to organise exhibitions of computers graphics and email art as an updated version of mail art and fax art. In 1994, a special issue of *Profil* was pub-

lished dedicated to mail art and networking as a concept championed by mail-artists which later shifted into the computer environment as net.art. Since 1995 we have featured web art in *Profil*. Later network projects such as *Syndicate* courtesy of V2 in Rotterdam, where I've been registered from the early on, were available. I performed at the V2 in 1999 alongside Jozef Cseres and exhibited with John Rose. In 2000 we also presented our intermedia activities at the *Media Model* event in Műcsarnok alongside Jozsef Juhász and Peter Rónai which was organised by Miklós Peternák from C3. In the same year, the Kassák Center for Intermedia Activity (K2IC) was launched in Nové Zámky.

I think that we can also include one of new media's cul de sac's — the CD-ROM — here. It would be of value to explore the first artistic projects based around the CD-ROMs. A CD-ROM catalogue entitled *TransArt Communication 1995 1996* appeared in 1997, and I myself produced a CD-ROM catalogue for the exhibition *Piano Hotel* in Šamorín. I also prepared a multimedia presentation *15 Years of Ars Electronica*, published in fragments online, for the internet magazine *Inzine* and its *Dimension 5* CD-ROM. In 2000, a *Digital Dedele* CD-ROM was published by K2IC in Nové Zámky — the undertakings of this association are also worth mentioning, same as Jozef Cseres' publishing ventures under his *nom de plume* HEyeRMEarS with whom I collaborated on a well-received audio and CD ROM [one disc] bearing the name *Warholes* in 2003 alongside Japanese noise musicians Otomo Yoshihide and Sachiko M and the Chinese DJ Mao, which sold well in Japan and Taiwan.

Even the institutionalized environment showed interest in new media and video installations. SCCA's annual exhibition *Labyrinty* [*Labyrinths*, 1993] in Trnava or the solo exhibitions of Peter Rónai, Jana Želibská, Peter Meluzin and other artists as well as the exhibition *Video vidím — švajčiarske videoumenie* [*I See Video — Swiss Video Art*] curated by Katarína Rusnáková at the Považská Gallery of Art should be mentioned here. The large-scale new media exhibition *Butterfly Effect* [1996] in Műcsarnok initiated by C3 in Budapest played a major role. C3 was established in the wake of the transformation of SCCA [Soros Center for Contemporary Art] in cooperation with a telecommunications company. Spurred on by Budapest's lead, the Bratislava branch of SCCA shifted its focus on concept and neoconcept as demonstrated by the annual exhibition *60/90* in 1997 which interconnected the artists of the 90s with those active in the 60s through mutual collaborations whose outcome will be evident in future.

Not to forget, a large-scale multimedia performance *Left Hand of the Universe* held in a Synagogue in Šamorín took place simultaneously in Perth, Colorado Springs and Slovakia. We were thinking of doing live online broadcasts but at that time [November 1997] this was not possible even via the Slovak Radio.

Apart from the video performances that I had been doing I would also like to mention a seminar which we organised with Jozef Cseres under the auspices of SNEH and Department of Aesthetics at the Philosophical Faculty in Bratislava under the name *New Media and Technologies in*

¹ <http://www.radioart.sk>

² <http://amorphicrobotworks.org/works/>

³ <http://web.mit.edu/newsoffice/1993/piene-0908.html>

Netreba tiež zabudnúť na veľkorozmernú multimediálnu performanciu *Left Hand of the Universe* v Synagóge v Šamoríne, ktorá sa odohrávala súčasne v austrálskom Perth, v Colorado Springs v USA a u nás. Uvažovali sme robiť živé prenosy cez internetové pripojenie, ale v tej dobe (november 1997) sa nedali zabezpečiť ani prostredníctvom Slovenského rozhlasu.

Popri videoperformanciách, ktoré som robil, ešte pripomeniem seminár, ktorý sme s Jozefom Cseresom pripravili pod hlavičkou SNEH-u a Katedry estetiky FFUK v Bratislave pod názvom *Nové médiá a technológie v súčasnom umení a hudbe* [1999]. Toto všetko potom vyústilo do prípravy samostatného čísla časopisu Profil 4/2000 venovaného novým médiám, ktorý, ako si myslím, prišiel v pravý čas a odovzdal som žezlo novej generácii prichádzajúcej po roku 2000. Osobne som potom inicioval internetový databázový projekt @rtzoom, ktorý sa ale napokon nerozbehol, pretože som dal prednosť projektu *Radio Art.sk* [2000]. Od roku 2004 som sa predovšetkým sústredil na uvedenie týchto foriem umenia do škôl, kde pôsobím.

DB: *Používanie termínov súvisiacich s mediálnym a digitálnym umením je pomerne voľné a premenlivé, a jasne súvisí s neustálym vývojom v tejto oblasti. Ako vnímaš mieru, v ktorej sa jednotlivé termíny zaviedli do umeleckej praxe? A ako ich reflektuje súčasná slovenská kunsthistoria?*

MM: Ak sa chce niekto vyjadrovať o histórii mediálneho umenia, mal by si prejsť časopis Profil v rokoch 1991 — 1996, nie len po roku 1999, keď sme ho znovuob-

novili po takmer štvorročnej pauze. Uvidel by krásnu históriu používania termínov od „počítačového umenia“, cez mnou používaný termín „nové technológie v umení“, zaavedenie termínu „multimédiá“, ktorý som ja nepoužíval, až po „nové médiá“ po roku 1999. Po roku 2004 som potom začal používať termín „digitálne médiá“. Samostatnú pozíciu má termín „intermédiá“, ktorý dnes integruje takmer všetko, v čase, kedy sa sochárstvo pohlo k intermédiám, cez inštalácie, objekty, intervencie, a podobne.

Do značnej miery mám pocit a teraz si to uvedomujem zreteľnejšie, že svoju úlohu zbrzdzenia informovanosti kultúrnej a výstavnej obce o nových médiách zohral aj *Slovník pojmov svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice 20. storočia* [1999], ktorý vyšiel nákladom 4000 kusov a predával sa plných 10 rokov študentom a pedagógom na Slovensku. NePOCHYBNE sa zvýšila úroveň informácií o súčasnom umení. Avšak neobsahuje heslá ako intermédiá, net.art, web art, interaktívne inštalácie a ďalšie aktuálne formy umenia nových médií. V tom čase bolo argumentom, že na Slovensku také umenie nik nerobí, ale o dva roky neskôr bola situácia iná. V slovníku nie je ani slovné spojenie nové médiá, lebo sa u nás ešte bežne nepoužívalo. Prvé použitie tohto názvu evidujem v názve našej konferencie s J. Cseresom [1999] a potom vehementnejšia artikulácia prichádza s monotematickým číslom Profil 4/2000, kde môžeme vycítiť terminologickú progresivitu niektorých autorov [a iných práve naopak].

Dnes vieme, že neuviesť tieto pojmy v slovníku bola škoda. Tento segment umenia sa tak rozvíja, že ak by boli vznikli, na nich by

sme najviac videli vplyv času, a dnes by boli úsmevné a príliš dobové. No aspoň by tam boli a študenti by sa im nemohli vyhnúť, stali by sa súčasťou všeobecnej informácie. Takto nám na viac ako 10 rokov z jediného slovníka vypadli termíny dôležité pre nové médiá. Viac ich zohľadnil Miloš Štofko vo svojom slovníku *Od abstrakcie po živé umenie* [2007], kde dokonca uvádza aj rádioart. Slovník pojmov nových/multi/digital/trans/ médií a aktuálnych technológií používaných v umeleckej produkcii by prosper situácii, od roku 2007 ho avizujú kolegovia z Prahy. Musíme sa asi zatiaľ uspokojiť s informáciou, že v roku 2011 pripravil Slovenský rozhlas sériu prvých 30 hesiel pre reláciu *Slovník výtvarného umenia*, kde sa kolega Štofko venuje modernému umeniu a ja intermédiám, sound artu, multimédiám, performanciám, net.artu a web artu, novým a digitálnym médiám a podobne. Tento program sa bude dopĺňať o ďalšie 15-minútové edukačne ladené príspevky.

Dôležitú úlohu v sprostredkovaní informácií určite zohralo aj 10 ročníkov časopisu 3/4 revue. Z publikácií, ktoré zaplňajú prázdne miesta, sú prínosom autorské publikácie Kataríny Rusnákovej *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* [2006] a *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia* [2011]. Vznikli aj dve antológie textov v redakčnej príprave Kataríny Rusnákovej *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry* [2005] a mňa s Jozefom Cseresom *Od analógového k digitálnemu. Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku* [2010].

Poznámka: Plnú verziu rozhovoru nájdete na stránkach <http://www.monoskop.org>.

Contemporary Art and Music [1999]. All this culminated in preparations of a special issue of *Profil* 4/2000 focused on new media, which in my opinion, was timely and passed the baton to a new generation which emerged after 2000. I then initiated the online database project *@rtzoom*, which eventually didn't materialize, since I pursued the *RadioArt.sk* [2000] project instead. As of 2004 I have been mostly focused on introducing these art forms in the schools where I work.

DB: *Using terms intrinsic to media and digital art is fairly free and variable and is obviously related to the ongoing development in this field. What is your view of the extent to which the particular terms have been adopted by the artistic practices? How does the current Slovak history of art reflect upon them?*

MM: If we were to speak about the history of media art, we should revisit the magazine *Profil* [especially in the period 1991 – 1996] not only after 1999 when it was re-discovered after an almost four year hiatus in order to witness the magnificent history of the use of the terms from “computer art” to the term I used “new technologies in art”, the introduction of the term “multimedia” — which I didn't use — to “new media” applied after 1999. I started to apply the term “digital media” after 2004. The notion “intermedia” has a special place as an all-encompassing term — sculpting has shifted to intermedia, installations, objects, interventions, and so forth.

I've increasingly felt, even more so now, that the *Slovník pojmov svetového a slovenského výtvarného umenia 2. polovice*

20. storočia [Glossary of International and Slovak Art of the Second Half of the 20th Century, 1999] played a role in stalling the awareness of cultural and artistic communities in Slovakia about new media. It was published in a print-run of 4,000 copies and sold for ten years to students and teachers. It is without a doubt that it increased the awareness about contemporary art but it didn't include terms such as intermedia, net.art, web art, interactive installations and other current forms of new media art. It was argued that at the time nobody did this kind of art in Slovakia anyway. This, nevertheless, changed two years later. The glossary didn't even include the term “new media” because it was not widely used in Slovakia then. I have come across the first utilisation of this notion in the title of the conference that I organised with Jozef Cseres in 1999. A more pronounced articulation arrived with the thematic issue of *Profil* 4/2000 that displayed the terminological progress of some authors (and the opposite is true with other authors).

Today we know that it was a pity not to have included these terms in the glossary. This part of art is evolving in such a way that have they developed, it would have been a great test of time — they would seem rather ridiculous and dated now. But they would have been included there at least and students would have to acknowledge them, they would become part of the general information. Many terms crucial for new media were excluded for more than 10 years from the only such glossary available. This has been partly rectified by Miloš Štofko's glossary *Od abstrakcie po živé umenie [From Abstraction to Live*

Art, 2007] which even mentions radio art. A glossary of new/multi/digital/trans/media and latest technologies used in artistic production could improve the status quo and has been announced since 2007 by the Prague colleagues. For now, it has to suffice that in 2011 the Slovak Radio produced a series of the first 30 entries for its *Slovník výtvarného umenia* show [Art Glossary] that has Mr Štofko focusing on modern art and me on intermedia, sound art, multimedia, performance art, net.art, web.art, new and digital media, etc. Further 15-minute long educational features will complement this programme.

The ten issues of the 3/4 revue magazine also played an important role in spreading the awareness. Among the publications that fill in the void are: Katarína Rusnáková's *História a teória mediálneho umenia na Slovensku [History and Theory of Media Art in Slovakia, 2006]* and *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia [Expanded Forms of Audience Reception of Digital Art, 2011]*; two anthologies edited by Katarína Rusnáková *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov a elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry [Moving Pictures Flux. An Anthology of Writing about Electronic and Digital Art in the Context of Visual Culture, 2005]* and Michal Murin and Jozef Cseres *Od analógového k digitálnemu. Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku [From Analogue to Digital: New Views on New Media in an Audiovisual Era, 2010]*.

Note: The full version of the interview can be found on the Monoskop website: <http://www.monoskop.org>.



INTERVIEW WITH ROZHOVOR S

V Diane McCarty sa prirodzene stretáva kultúra, technológia a feminizmus v rizóme, ktorá ešte viac posilňuje jej beztak kúzelnú osobnosť. Známa kyberfeministka a kultúrna agentka dnes pracuje v berlínskom nezávislom rádiu Reboot.fm a okrem neho stála s Pitom Schultzom pri zrode miestneho centra sieťovej kultúry, Bootlabu. V rozhovore sa vracia do polovice 90. rokov a rozpráva o objavovaní Webu a dvoch *coming of age* udalostiach európskej sieťovej kultúry: budapeštianskej konferencii MetaForum a založení mailing listu Nettime.

TEXT — DUŠAN BAROK / TRANSLATED BY — LUCIA UDVARDYOVÁ

DB: *Začiatkom 90. rokov si sa presťahovala zo Spojených štátov do Budapešti. Aká tam panovala atmosféra? Čo kultúrny šok?*

DM: Pochádzam z Nového Mexika a chcela som odísť na rok do Európy, do Anglicka, Španielska, atď. Podľa pôvodného plánu som mala skončiť v Turecku. Keďže som nemala dosť peňazí, zmenila som to na Prahu. Ešte v Amerike som u zubára v čakárni natrafila na časopisový článok o americkej kultúrnej scéne v Prahe a pomyslela si, „OK, do Prahy nejdeš, musí to tam byť strašné“. Nakoniec som sa rozhodla, že Budapešť bude cez zimu správnym miestom. Nevedela som o nej veľa, okrem toho, že majú dobrú kinematografiu. A to bolo to, čoho som chcela byť sú-

časťou. Do Budapešti som prišla v októbri 1993. Nikoho som tam nepoznala. Mala som knihu s frázami v rôznych jazykoch, okrem maďarčiny, skrátka som prišla úplne naprázdno. Ale mala som šťastie. Cez spoločubývajúcu na hosteli som sa zoznámila s neterou Györgya Petera, významného maďarského mediálneho teoretika. Napojila som sa na maďarskú intelektuálnu scénu. Prostredníctvom tohto dievčaťa, ktoré sa vrátilo z Kanady a malo maďarských rodičov, som sa zoznámila s veľa ľuďmi, ktorých by som pravdepodobne stretla tak či tak, ale trvalo by to oveľa dlhšie.

DB: *Stretla si sa aj s ľuďmi z okruhu Béla Balázsa Studia?*

DM: Áno, no... Trávila som veľa času v mes-

te. Bol október. Veľa dymu, smogu, áut, najmä trabantov a pár nových áut. Budovy sa renovovali, mesto očividne prechádzalo ranným procesom transformácie. V jednom univerzitnom bare v centre som sa zoznámila s divadelníčkou, vďaka ktorej som potom začala pracovať na prvom maďarskom gay a lesbickom filmovom festivale, ktorý organizovalo filmové štúdio Béla Balázs Studio [BBS]. Festival sa konal už začiatkom novembra, všetko šlo veľmi rýchle. Robila som dobrovoľníčku. To mi otvorilo dvere na maďarskú scénu. Vďaka festivalu som sa zoznámila s Jánosom Sugárom, jedným z jeho organizátorov, ktorý bol aj v rade BBS. Spolupracoval s Katedrou intermédií na Akadémii výtvarných umení a bol súčasťou *Media Research Foundation*. Niektorí festival kritizovali pre absenciu vý-



DIANA MCCARTY

Diana has a talent for interweaving the culture, technology, and feminism in an organic rhizome which furthers her charming personality. Cyberfeminist and cultural agent, today she works at the Berlin's independent radio Reboot.fm and earlier together with Pit Schultz she also started the network culture centre Bootlab. In our interview she comes back to the mid-90s and talks about discovering the Web and two *coming of age* events of the European network culture – Budapest's MetaForum conference and the founding of Nettime mailing list.

DB: *In the early 90s you moved from the States to Budapest. Can you describe the atmosphere in the city? Did you experience any culture shock?*

DM: I'm from New Mexico and I planned to leave for a year-long trip to Europe. England, Spain and so on. The plan was to end up in Turkey. I didn't have enough money, so I later planned on Prague. Then in my dentist's office in the US there was a magazine about the American culture scene in Prague which made me think "OK, don't go to Prague, it must be horrible." Later I decided that Budapest would be a good place for the winter. I knew not so much, but I knew they had a good film scene. And that's actually what I wanted to get involved in. I arrived in October '93. I didn't know anybody there. I had

a European language book with phrases and it had every language except Hungarian, so I really arrived with nothing. But I got very lucky. I stayed in a hostel for a few days as a tourist and through my roommate I met a girl who was a niece of György Peter, who's very important media theorist in Hungary. Important point of that is that I got connected with Hungarian intellectual scene. Through this young girl who'd come back from Canada with Hungarian parents I somehow met loads of people that I probably would have met but it would have taken a lot longer.

DB: *Did you meet people from Béla Balázs Studio?*

DM: Yeah. Well. I was hanging around

in the city. It's October. It's kinda smoky, smoggy, lots of cars like Trabants and just very few new cars. Buildings getting renovated, the city is clearly going through the early process of transformation. And then there was a bar, a part of the University downtown where I met a woman from a theatre and through her I started to work on the first Hungarian gay and lesbian film festival that was organized by Béla Balázs film studio [BBS]. The festival happened in the first days of November, it was very quick. I volunteered and ran around and did things. And that was my entry into the Hungarian scene. Through this festival I met János Sugár who was one of the organizers, and who was on the board in BBS. He worked with the Intermedia Department of the Academy of Fine Arts and

chodeurópskych filmov. On na to reagoval v zmysle, že aj vo východnej Európe sa robia filmy s gay a lesbickou tematikou, no tá je viac medzi riadkami a je lepšie predstaviť otvorenejšie filmy. Pri jednom dlhšom rozhovore mi ponúkol, aby som s ním a Geertom Lovinkom pracovala na konferencii Metaforum. Všetko to išlo veľmi prirodzene. Stačilo chodiť do kaviarní alebo kín a debatovať s umelcami a intelektuálmi.

DB: *Stretávala si veľa cudzincov?*

DM: Nebolo ich málo, ale oveľa menej ako povedzme v Prahe. Ľudia prichádzali a odchádzali a veľa cudzincov bolo integrovaných v scéne, aj keď tá bola koniec koncov vždy maďarská. Mnohí z umenia a kultúry z Východu prichádzali do Budapešti len na stretnutia, stretávala som ich v baroch. Taktiež prichádzalo veľa ľudí z Juhoslávie kvôli vojne.

DB: *Prvá konferencia Metaforum sa konala v roku 1994. Ako vznikla?*

DM: Myšlienka vzišla od Geerta a Jánoša. Holandsko-maďarská kultúrna výmena mala silné zázemie a oni dvaja predtým spolu organizovali sympóziu *The Media Are With Us* o úlohe televízie v kontexte rumskej revolúcie [1990]. Táto akcia mala sčasti zásluhu na založení *Media Research Foundation*, ktoré fungovalo ako umelecká skupina. János Sugár, Katalin Timár, Suzy Meszoly, Miklós Peternák, aj Gábor Bora sú všetci osobnosťami maďarskej umeleckej scény. V jej stopách pokračovalo Metaforum s myšlienkou sústrediť sa na CD-ROMy. Nemali sme ešte názov, iba predstavu o tom, že usporiadame konferenciu o multimédiách. Pripravné debaty boli neformál-

ne, ja som dostala na starosti organizačnú rolu, fundraising, atď. V priebehu niekoľkých mesiacov sme fungovali ako tím. Nebolo to tak, že by som nemala akékoľvek skúsenosti. Už v Amerike som pracovala s filmom, v Novom Mexiku som viedla kino. Spomínam to, lebo cudzinci, ktorí prišli na Východ, sú často obviňovaní z toho, že nemajú čo ponúknuť a mali len šťastie. To nebol môj prípad. V minulosti som robila viacceré kultúrne programy, nebolo to pre mňa nič nové. Takže sme robili výskum, zháňali informácie. Zoznámila som sa s človekom, ktorý vytvoril CD-ROM o známom maďarskom básnikovi Attilovi Józsefovi v siedmich jazykoch. Bol to taký čudák, čo žil so svojou matkou a mačkami v dome zakrytom tenkou fóliou, s veľa počítačmi. Bolo to v období transformácie, keď si Západ a Východ boli k sebe čoraz bližšie, takže niekedy pre mňa bolo jednoduchšie nájsť si k ľuďom cestu práve vďaka vzájomným rozdielom. János bol v Maďarsku dosť známy a tento človek by s ním asi jednal úplne inak. Takže tímová spolupráca fungovala výborne. Vytvorili sme zoznam ľudí, s ktorými sme sa mali stretnúť a kontaktovali ich. Začali sme spolupracovať s prvým maďarským CD-ROM časopisom *ABCD*, ktorý vznikol na pôde Katedry sociológie Maďarskej technickej univerzity. Z Gáboru Kelemen a Andrása Nyíró sa v Maďarsku neskôr stali internetoví experti.

V roku 1994 sme na Metaforum pozvali Heiko Idensena. Nemohol prísť, ale zmienil sa o *World Wide Webe*, ktorý sme s Gáborom Kelemenom začali skúmať. Ja som mala nakoniec na starosti programovanie webu Metafora, Gábor vytvoril vizuály. Bola to celkom vtipná spolupráca, predtým som s počítačom nikdy nerobila. V období

1993/94 existovala len akademická sieť. *Media Research* nemal vlastné priestory, takže sme pracovali z kancelárie Béla Balázs Studio a Katedry intermédií a neskôr i sociológie, pretože sme tam mali prístup na internet. Neexistovalo dial-up pripojenie, len univerzitný prístup. Cez ABCD som získala povolenie využívať kanceláriu v noci. Katedru zatvárali o piatej, všetci šli domov, ja som prišla na internet. No a tak som chodila po webstránkach, hľadala veci, čokoľvek, čo tam bolo.

V roku 1994 sme mali celkom produktívny konflikt s firmou MATAV, ktorá nezákonne predávala internetové pripojenie. To, čo robili, bolo verejným tajomstvom. Vedeli o tom len ľudia, čo sa zaujímali o internet. Mali dve vizitky s dvomi rôznymi telefónnymi číslami, ale rovnakou kanceláriou. Pozvali sme ich hovoriť. Viacmenej sme to odhalili a nasledovala veľmi zaujímavá, oduševnená debata.

Takže v noci som chodievala do Technickej univerzity, kde som mohla využívať internet, pretože vtedy nebola šanca mať pripojenie doma. Mali tam obrovské počítače Silicon Graphics, ale bez softvéru — vlastne typické pre celý Východ. Pracovala som na jednom takomto stroji a musím povedať, že to bolo úžasné obdobie. Metaforum bolo čiastočne financované cez *Autumn Festival*, ktorý bol pozostatkom kultúrneho festivalu ešte z čias pred politickými zmenami. Organizoval ho Peter Mate prostredníctvom kultúrneho centra v Bude. Zo začiatku som mohla používať ich kanceláriu. Bolo to skvelé, bola tam kopírka zamknutá za mrežami a keď som niečo fotila, musela som spraviť ďalšiu kópiu pre ich záznamy. Skoro by som na to zabudla. Sú to také tie

he was also part of the *Media Research Foundation*. There was a criticism that there were no East European gay or lesbian films in a program. He made a comment that “of course you could say that some films coming out of Eastern Europe were gay and lesbian, but it was so much between the lines that we felt it’s better to introduce a proper gay and lesbian film program.” We had a long chat and he asked me to work on Metaforum conference with him and Geert Lovink. Things were very easy in a way. You hung around in these cafés or cinemas and had discussion with artists and intellectuals.

DB: *Were there very few non-Hungarians around?*

DM: Not very few, but if people think about Prague and this whole takeover thing, it was not like that either. There were a lot of folks coming in and out and around, and lots of foreigners in the city. There was definitely the overlap, but it was still the Hungarian scene. And in a way many people from art and cultural scene across the East were just coming to Budapest for their meetings. I met a lot of those people at night in bars. Lots of people were coming from Yugoslavia because of the war.

DB: *The first Metaforum conference took place in 1994. How did it happen? Where did the idea come from?*

DM: The idea developed between Geert and János. There was a strong connection to a lot of Dutch–Hungarian cultural exchange and they already worked together on *The Media Are With Us* symposium about the role of television in

Romanian revolution [1990]. That event was partly where the *Media Research Foundation* came about and which was ran as an artists group. János Sugár, Katalin Timár, Suzy Meszoly, Miklós Peternák, and Gábor Bora are all Hungarian art figures. Metaforum was its follow-up and the idea was to look at the CD-ROMs. We didn’t have a name, only an idea to do a conference on multimedia. It came to a very informal discussion and I was asked to take an organizational role, do fundraising and so on. Within a few months we worked together as a team. I didn’t come in with totally no experience, I worked through film collectors and ran a cinema in New Mexico. I mention it because foreigners coming to the East were sometimes accused they had nothing to offer and then just got lucky. That was not my problem. I’ve done a lot of cultural programs before so it wasn’t new to me. Anyhow, we slowly looked around and began doing research. Later I got into touch with a guy who did the CD-ROM about a famous Hungarian poet József Attila in seven languages. Total weirdo living with his mother and many cats in a house covered with a thin film and lots of computers. It was the transformation period, the East and West coming together, so sometimes it was easier for me to talk with people exactly because of this mutual difference. János was a fairly well-know artist in Hungary and this guy would have probably done with him very differently. So we worked very well as a team. We made a list of people to talk to, talked to them. We started working with *ABCD*, which came out of the Sociology Department of the Hungarian Technical Universi-

ty and was the first Hungarian CD-ROM magazine. There were Gábor Kelemen and András Nyíró who became one of the internet experts in Hungary.

In '94 we invited Heiko Idensen for Metaforum. He couldn’t come but told us about the *World Wide Web*. And so with Gábor Kelemen we started researching what this was. I ended up doing most of the programming for the Metaforum website, he did the imagery. That was a very funny collaboration because before that I didn’t work with computers at all. In '93–94 there was only this academic network. *Media Research* didn’t have an office, so we worked out of the Béla Balázs Studio office, out of the Intermedia Department and then also out of the Sociology Department because that’s where we had Internet. There were no dial up connections and only the University had access. Through *ABCD* I had a permission to use the office at night. So when the Sociology Department closed at five, everyone went home, I went in. And I was doing, you know, web pages, searching around, finding whatever was there.

And in '94 we had a quite good, productive conflict with MATAV which was illegally reselling Internet. It was an open secret what they were doing, only people who cared about the Internet knew about this. There were two business cards, with two different phone numbers but the same office. We invited them to speak. And we sort of uncovered that and there was a very nice, very heated debate.

So I would go at night into the Technical University and have my internet there. That’s how we’ve done with it. There was



no chance to have a dial up connection at home. And I think it's typical throughout the East in this time — there were really massive Silicon Graphics machines but no software. I was working on one of these gigantic machines and I have to say it was a very amazing time. Metaforum was partly financed through the *Autumn Festival* organized by Peter Mate, which was kind of leftover cultural festival from before the political changes, organized through a cultural center in Buda. I could use that office in the beginning. And it was great. There was still this copy machine locked in a cage room and if I made a copy I had to leave a copy of what I copied for the records. This was a fascinating thing for me, I almost forgot about it. It's like looking at how you've done with what kind of technology. I was using Intermedia for faxing, BBS office for copies, and Sociology for Internet. Getting the enormous stuff done going throughout from Pest to Buda to the other side of Buda. You had to go through the whole city to take care of all these different communication media.

DB: *There was a Nettime meeting in spring '95 in Venice and there were Geert, Pit and Nils bringing people there. It laid a foundation for a mailing list which was to become a ground for network culture and net criticism. Was there anyone from Budapest coming?*

DM: Yeah, me. There was a plan that more of us would go. When we finished the first Metaforum in '94, and the illegal monopoly on the Internet by MATAV and reselling of the University networks was exposed, for us it was completely clear that the next conference would be about the internet.

We started *Közhely*, a public meeting point, which was modeled on XS4All. The idea was to start a nonprofit internet provider. It failed miserably, although it was still a very productive time. Then Geert and I drove to Venice for the meeting.

DB: *What did you think of the Venice meeting?*

DM: Well, the Venice meeting was extremely important. After being hosted by the *Next 5 Minutes* conference in Amsterdam it was the second Nettime meeting. This is where the name "Nettime" emerged. The meeting was really amazing. You know, three days of very lightly pre-configured discussions. There were teams but it was very open, people bringing ideas, books, things to the table. Metaphorically and physically to share. Lots of magazines. There was a big Italian participation, the Strano Network, Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi. Those are people that I still have contact with here and there. The very important thing is that there was the first crossover with Paul Garrin and a moderate clash of European and American media list posters. There was a really beautiful moment when Paul Garrin was just talking too fast and he would not let the Italian guys with their extremely awful English speak. He spoke way too quickly for anybody who's not a native speaker to understand and Nils Roeller just started speaking Italian. He switched the discussion language into Italian. It was one of the most beautiful gestures I've ever seen in terms of how a small group of people communicate with each other. I've found that my notebook on the Nettime meeting was scribbled down with the ideas.

We talked a lot about hypertext. Lot of literary things and then looking at what could the Internet culture be, the politics of Internet, how then net would be gentrified at some point and what could be positive form of gentrification. I think that was my point actually. Gentrification. You can have different sort of interests merging together to create something better. What was interesting is that we really described what in fact did happen. Whole commercialization of the Internet space, how it would be an alternative zone for a little while, how to define that, and at least make an analysis so something could remain afterwards.

The meeting laid a base for Metaforum, for dealing with other events, and for creating this little space for important discussions. It remains with me, the idea that you have three days for intensive discussions without a public. That gets lost, but it's a very important space to have.

The Nettime list resulted out of it which Pit Schultz started on his own little weird computer in his room with some weird Internet connection. We used it as a pre-channel for Metaforum in '95 and I think we were the first conference to do that. Everybody had access to the texts of the others, so each next real life meeting had much more focused discussion.

DB: *Do you remember any particular talk or discussion that somehow stuck in your mind, or some particular ideas?*

DM: Well, the whole thing was. I didn't sleep for those three days. I met nearly everybody I still know in Berlin at that time.

spomienky na zážitky, ako sa človek vysporiada s ktorou technológiou. Katedru intermédií som mala na posielanie faxov, BBS na kopírovanie, Katedru sociológie na internet. Chodila som z Pešti do Budy, a zas na opačnú stranu Budy. Človek musel prejsť celé mesto, aby mohol použiť rôzne komunikačné médiá.

DB: *Na jar v roku 1995 v Benátkach prebehlo stretnutie Nettime, na ktoré Geert, Pit a Nils pozvali rôznych ľudí. Položilo základ pre mailing list, ktorý sa stal živnou pôdou pre sieťovú kultúru a jej kritiku. Bol tam aj niekto z Budapešti?*

DM: Ja. Aj keď pôvodne bolo v pláne, že nás pôjde viac. Po prvom Metafore v roku 1994, keď sa prevalil nezákonný internetový monopol MATAVu a predaj univerzitných sietí, bolo nám úplne jasné, že ďalšia konferencia musí byť o internete. Založili sme *Közhely*, verejne prístupný priestor pre diskusie podľa holandského modelu XS4All. Ideou bolo založiť neziskového poskytovateľa internetového pripojenia. Skončilo to fiaskom, ale prišli sme na nové veci. S Geertom som potom šla do Benátok.

DB: *Aký si mala zo stretnutia pocit?*

DM: Malo nesmierny význam. Po hostovaní na konferencii Next 5 Minutes v Amsterdame šlo de facto o druhé Nettime stretnutie, kde vznikol aj samotný názov. Míting bol skvelý. Tri dni sa diskutovalo v tímoch, ktoré boli otvorené, ľudia prichádzali s novými nápadmi, knihami, kopou časopisov. Talianska participácia bola značná — Strano Network, Tommaso Tozzi, Federico Bucalossi,

s ktorými som stále v kontakte. Kľúčové bolo, že nastala prvá konfrontácia s Paulom Garrinom a tiež menší konflikt medzi európskymi a americkými prispievateľmi na mailing list. Bol tam krásny moment, keď Paul Garrin hovoril veľmi rýchle a nedovolil tak Talianom s ich slabou angličtinou, aby sa dostali k reči. Nils Roeller zrazu začal rozprávať po taliansky a prepol celú diskusiu do taliančiny. Bolo to jedno z najkrajších gest, aké som videla v komunikácii v rámci malej skupiny.

Veľa sa hovorilo o hypertexte, literatúre, o tom, čo by mohla byť internetová kultúra, politike internetu, o jeho prípadnej gentrifikácii, a aká by bola jej pozitívna forma. S gentrifikáciou som, myslím, prišla ja. Môžeš mať viaceré záujmy, ktoré prichádzajú do kontaktu, aby vytvorili niečo lepšie. Zaujímavé je, že to, čo sme vtedy popisovali, sa neskôr stalo skutočnosťou. Komerencializáciu internetu, ako bude dočasne alternatívnou zónou, ako ju definovať a analyzovať aspoň na to, aby po nej niečo zostalo.

Podujatie položilo základy pre Metaforum i realizáciu iných akcií a vytvorilo priestor pre dôležité diskusie. Myšlienka, že máš tri dni intenzívnych diskusií bez prístupu verejnosti, je stále so mnou. Ten priestor sa stratí, no pritom je zásadný.

Zo stretnutia vzišiel Nettime mailing list, ktorý spustil Pit Schultz zo svojho malého podivného počítača u seba doma s padajúcim internetovým pripojením. Používali sme ho ako prípravný kanál na Metaforum v 1995 a mám pocit, že sme boli prvá konferencia, ktorá to urobila. Všetci mali prístup k textom ostatných, takže každé následné stretnutie „naživo“ šlo hneď k veci.

DB: *Zaujala ťa nejaká konkrétna diskusia, myšlienka?*

DM: Celé to bolo zaujímavé. Tri dni som prakticky nespala. Spoznala som tam veľa ľudí, ktorých stále stretávam v Berlíne. Boli tam všetci z umeleckej skupiny Botschaft. Zaujali ma diskusie o vytváraní diskurzu a o tom, ktorý diskurz by mal byť relevantný, i keď sme tento termín vtedy nepoužívali. Ako nájsť svoj „kmeň“, ako zistiť, kto robí na podobných veciach, a ako to zdieľať, ako vytvoriť priestor, ktorý môže byť zdieľaný a ako udržať úroveň. K týmto témam môžu byť námietky, no myslím si, že sú dôležité.

Tiež sme riešili, ako vytvoriť kultúru, ktorá by prežila nápor kapitalistického rozpredaja, ktorého nástrojom sa internet neskôr mal stať. Pozoruhodné je, koľko z našich predpokladov sa nakoniec ukázalo pravdivých. Hovorili sme o net arte, aj keď sa ešte vtedy tak nevolal. Kathy Huffman rozprávala o úpadku videa spôsobeného jeho nedostatočnou distribúciou. Internet mal svoje vlastné distribučné kanály. Distribúcia ako taká existovala, ale bolo potrebné identifikovať jej slabiny a možný vývoj. No musím povedať, že sa nám nepodarilo vypichnúť všetky potencionálne problémy. Nettime stále funguje, ale je úplne iný. Dnes je skôr spravodajským médiom než priestorom na zdieľanie ideí.

Úloha prípravného, pred-publikačného kanálu, bola kľúčová. Nettime mal byť miestom, kde ste mohli publikovať svoje myšlienky v rámci komunity so zdieľanými záujmami a dostať spätnú väzbu, kritiku, na základe ktorej ste ich mohli preformulovať a znovu zverejniť. Samozrejme,

All the Botschaft people were there. Discussions that were interesting for me were about how do you create the discourse and what would be a relevant discourse, but we didn't use this term. How to find our tribe, how do you find out who else is doing stuff, and how do you share that, how do you create the space within that can be shared, and then how do you keep the level high. These were things that can be criticized but I think they are important.

And then how do you build up a culture that can exist or survive the onslaught of capitalist selling that the Internet would become. What's interesting now is how much we really saw what would happen. Net art got discussed, it just wasn't called net art yet. Kathy Huffman told about how video had been killed by its lack of distribution means. So Internet would have its own distribution, like net art or even texts, you already had the distribution covered, but you have to look for the weak points and what can come. But I would say we kind of failed in having identified all the potential problems. Nettime still exists, but it became a totally different thing. It's a good newspaper. But it's not a space for sharing ideas and so on.

Pre-publishing channel was very important. To have Nettime as a place where you can put the ideas out within a community of shared interests and intellectuals, get feedback, have them criticized, reformulate them, put them out again. Yeah, it cost lots of flame wars and arguments at that time but it also opened up an incredibly interesting space of ideas and I think that's what people really appreciated that were participating in that, like

Brian Holmes, Steve Kurtz. That part of Nettime was the most beautiful thing that came out of the Venice meeting. You didn't just send the finished text there, but you were really participating in a broader discussion, in a discourse zone. That was a main point of being different from The Well. I still think that you can say that's an American culture. There is not proper discussion on a level that could be called discourse. Nettime had a few years of a discourse zone and it was extremely rich in its ideas in a way that ideas got better through sharing of them.

DB: *Do you remember what books were read at that time, what kind of literature was discussed on Nettime, in Budapest?*

DM: That's a good question. There were mostly articles. We were reading *Wired*, *Mediamatic*, and following up. László Tölgyes in Budapest was editing the *Gondolat-Jel* journal with Ágnes Ivacs and she's also one of the editors of *Bulldozer*. Then they did the special issue on new media. I remember we were translating Donna Haraway, and that was really terrible. So Donna Haraway was read. It's funny because I thought it was completely boring and I didn't understand a thing. Now as I read it I find her very funny and interesting. I would say that *Mille Plateaux* was the most important book that was discussed. Flusser was definitely important. There had been the Flusser conferences in Prague and in Budapest. Bifo was important, although he was not part of the network. McLuhan was discussed, but not in a big way, more criticized. Like we were not McLuhanians. That was an

important thing that we were not a bunch of mad McLuhanians.

DB: *Was Richard Barbrook already writing at that time?*

DM: He had written the *Californian Ideology*, a very important text. In '96 we had Richard Barbrook and Manuel DeLanda. And I would say that was me putting them together and sending them each other's texts, so they were really very well prepared for their fight. And they had really brilliant exchange.

DB: *Why did you do it?*

DM: Because in the end I like Richard's conclusions in *Californian Ideology*. In general I like the conclusions that he comes up with although he's a very dry academic. Manuel DeLanda is a self-trained academic and I really love his way of writing and I love the way he thinks, but I don't like his conclusions. To put these two people together just made sense. They had a really brilliant exchange and their talks are well documented.

DB: *What was the atmosphere of the discussions at Metaforum '95 if you compare it to Venice a couple of months before?*

DM: We went to all the different conferences, some of us were for example at Ars Electronica in '95 when they did their *Welcome to the Wired World* symposium. We could see what was happening, not happening, not getting discussed and follow up on it, take that opposite theme. In '95 we had JP Barlow and Hakim Bey discussed things, Matt Fuller, Marleen Stikker,

stojí to veľa flejmov a ostrejších výmen, no zároveň to otvára neuveriteľne zaujímavý priestor pre myšlienky. Myslím, že ľudia ako Brian Holmes, Steve Kurtz a ďalší oceňovali hlavne tento aspekt. Tento aspekt Nettime bol tým najlepším, čo vzišlo z benátskeho stretnutia. Nešlo o to poslať hoto-
vový text, ale skutočne participovať v širšej diskusii, v diskurznej zóne. To nás odlišovalo od projektu *The Well*. Myslím, že pri ňom sa dá stále povedať, že ide o americkú kultúru. Neexistuje tam diskusia, ktorá by prebiehala na úrovni diskurzu. V rámci Nettime niekoľko rokov fungovala diskurz-
ná zóna, ktorá bola nesmierne bohatá na idey v zmysle toho, že myšlienky sa vylepšovali ich zdieľaním.

DB: Aké knihy sa vtedy čítali, o akej literatúre sa hovorilo na Nettime, v Budapešti?

DM: Dobrá otázka. Väčšinou šlo o články. Čítali sme *Wired*, *Mediamatic*, atď. László Tölgyes v Budapešti editoval žurnál *Gondolat-Jel* spolu s Ágnes Ivacs, ktorá bola jednou z editoriek *Buldozeru*. Vydali špeciálne číslo o nových médiách. Prekladali sme Donnu Harraway, bolo to strašné. Takže sa čítala Donna Harraway. Vtipné bolo, že som vtedy jej texty pokladala za veľmi nudné, nerozumela som ani slovu. Keď ich čítam teraz, prídu mi veľmi vtipné a zaujímavé. Najväčší ohlas mala *Mille Plateaux* [Tisíc plosín]. Tiež Flusser. V Prahe a Budapešti sa o ňom konali konferencie. Bifo bol tiež dôležitý, aj keď nebol súčasťou siete. Diskutovalo sa o McLuhanovi, ale skôr kriticky. Neboli sme McLuhanisti. To bolo dôležité, že nie sme partia trafených McLuhanistov.

DB: Publikoval už v tej dobe Richard Barbrook?

MM: Napísal kľúčový text *Californian Ideology*. V roku 1996 sme hostili Richarda Barbrooka a Manuela DeLandu. Dala som ich dokopy ja, posielala som im články toho druhého, boli na svoj súboj dobre pripravení. A bola to nezabudnuteľná výmena.

DB: Prečo si to robila?

DM: Páči sa mi Richardov záver v *Californian Ideology*. Mám rada závery, ku ktorým prichádza, aj keď je suchý akademik. Manuel DeLanda je zas akademický samouk. Milujem jeho štýl písania a myslenia, ale nepáčia sa mi jeho závery. Bolo logické spojiť tieto dve osobnosti. Ich konfrontácia bola úžasná a ich vystúpenia sú dobre zdokumentované.

DB: Aká atmosféra panovala počas debát na Matafore v roku 1995 v porovnaní s Benátkami?

DM: Chodili sme na rôzne konferencie, napríklad na Ars Electronicu v roku 1995, keď organizovali sympóziu *Welcome to the Wired World*. Videli sme, čo sa deje, čo nie, čo sa nediskutuje a obchádza a inšpirovali sa tým, zaujali opačný postoj. V 95-tom sme pozvali JP Barlowa a Hakima Beya, Matta Fullera, Marleen Stikker a viacero osobností z Holandska. Rok 1995 bol neuveriteľne intenzívny. Tiež sme hostovali ďalšie stretnutie Nettime. Ľudia z EastEdge sa pohádali s ľuďmi z Digital Szigetu z Budapešti, čo zas súviselo s Közhely. Existovalo veľa takýchto malých internetových skupiniek. Nevie, či ich nazývať aktivistami, ale boli to aktívne skupiny, ktoré využívali internet a niečo vytvárali. Medzi Szigetom a jednou budapešťanskou skupinou vypukla takmer virtuálna vojna

a na Matafore sme ich potom spriatelili, to bolo fajn.

Témou Matafore v roku 1995 bol „Prístup všade“ – od „Prístupu pre všetkých“ [*Access for all*, *XS4All*] k „Prístupu všade“ [*Access to all*], čo súviselo s gentrifikáciou internetu. Na našej akcii prebehla prvá verejná ukážka internetu v Maďarsku. Mali sme niekoľko terminálov, ktoré fungovali. Boli pomalé, ale fungovali. Mnohí si myslia, že to bolo na akcii *Butterfly Effect* začiatkom roku 1996, ale nebolo to tak. Mali sme prvý verejne prístupný internet, ktorý si ľudia mohli sami vyskúšať.

Riešili sme aj autorské právo. Prišli ľudia z Fido-Netu, ktorí čelili policajným raziam. Fido bola alternatívna sieť, ešte pred WWW. V Taliansku bola práve pri moci prvá Berlusconiho vláda, ktorá skonfiškovala počítače so systémom BBS, pretože poskytovali priestor informáciám, ktoré považovala za nezákonné. Autocenzúra bola veľmi bežná, pretože získať zhabaný počítač späť bolo veľmi ťažké. Ľudia radšej sami vymazávali informácie. Existoval aj shareware. Slapic [Krisztián Czakó] upozornil na veľmi dôležitú vec, že polícia nevedela, ako má kontrolovať internet. Bol to priestor, v ktorom kapitalistická forma vlastníctva nefungovala tak, ako predtým. Polícia niečomu takému, ako je shareware nerozumela, takže im to všetko pripadalo nelegálne. Vyskytli sa prvé prípady zhabaní BBS serverov v Maďarsku. Rozoberali sme, s akými novými formami kontroly máme do činenia. Šlo o veľmi skoré diskusie o autorskom práve a vlastníctve, eko-
nómii a open source. Niektoré termíny vtedy ešte neexistovali, ale o týchto témach sa diskutovalo.



lots of Dutch. '95 was extremely intense, there was also another Nettime meeting there. The guys from EastEdge had a fight with the guys from Digital Sziget in Budapest, which was also somehow connected with Kőzhely. There were all these different little groups of the Internet. I don't know if to call them activists, they were people that were active and using Internet and setting things up. There was almost a cyber war between the Sziget guys and one Budapest cell and we made them make friends at Metaforum, that was nice.

The topic of Metaforum '95 was "Access to all", from "Access for all" [XS4All] to "Access to all". What it meant had a lot to do with gentrification in the Internet. Our event was the first place which had a public demonstration of Internet in Hungary. We had little terminals that did work, they were very slow, but they worked. A lot of people think it was the *Butterfly Effect* event, which was organized in early '96, but we were the first with public Internet. People came in, get on the computers and looked at the Internet.

We talked about copyright, there were the Fido-Net people who had police raids. Fido was the alternative network before the World Wide Web. Also, Italy had the first round of Berlusconi government which confiscated computers running BBSs because they were hosting the information that they considered illegal. There was a lot of self-censorship going on, because it was such a pain in the ass to get your computer back. People would rather take down the information posted on the Fido network themselves. There was also shareware. Slapic [Krisztián Czakó] brought up very important point that the police didn't understand how to control Internet. The place where the capitalist forms of ownership didn't function like before. Police didn't understand something like shareware, so all of that seemed illegal to them and there were already the first cases of police seizures of BBS hosting computers in Hungary. We looked at how new forms of control were coming into place. These were very early discussions of copyright and ownership, of economy and open source. Some terms didn't exist yet and were not in use but these discussions were there.

It already came up in '94. We had a very funny fight between two CD-ROM camps. Józso Attila was very concerned about the copyright and what kind of problems they would have if they would want to sell their CDs in other countries. ABCD guys said the copyright is not important, so in Hungary we're gonna copy everything. And my joke in '95 was that there's one copy of Windows '95 registered to Hungary. In '95 there was

Zaoberali sme sa tým už v roku 1994 pri úsmevnom konflikte dvoch CD-ROM táborov. Józso Attila bol znepokojený autorským právom a problémami, ktoré by mohli mať, keby chceli svoje CD predávať v zahraničí. ABCD tvrdilo, že copyright nie je dôležitý a že v Maďarsku sa bude kopírovať všetko. Zvykla som žartovať, že v Maďarsku je registrovaná jediná kópia Windows 95. V rovnakom čase mal Microsoft kampaň o tom, že ľudia majú morálnu povinnosť hlásiť susedov, ak používajú pirátske kópie Windows 95. Alex Shulgin napríklad v roku 1995 vystavoval svoj pirátsky softvérový trh ako umelecký projekt, takže už vtedy sme sa venovali témam ako pirátstvo a autorské právo.

Nerozlišovali sme medzi obecnstvom a prednášajúcimi. Tí viacmenej iba nastavovali určité témy. Rok 1995 bol skvelý, boli sme nabití energiou, pocitom spolupatričnosti. Do Budapešti vtedy prúdili ľudia z celého sveta, Olia Lialina, Alexei Shulgin, Rachel Baker. Definovala sa netartová scéna.

DB: *Zúčastnili sa aj študenti z Katedry intermédií Miklósa Peternáka?*

DM: Žiadna maďarská netartová scéna nakoniec nevznikla. Existovala ale veľmi silná sieťová kultúra, ktorá vznikla oveľa skôr a bola silnejšia než v niektorých iných krajinách, stále je silná. Boli sme v kontakte s Akadémiou výtvarných umení, hosťovali konferenciu. Organizovali sme ju z kancelárie Katedry intermédií a iste, študenti tam boli. Z tých, čo sa pohybovali v okruhu Katedry intermédií v tom čase vyrástla veľmi úspešná generácia maďarských

umelcov. Hajnal Németh, Tamás Komoróczy, ktorý už vtedy bol umelcom, Little Warsaw to sledovali a neskôr robili vlastné projekty. Boli prítomní, a nepovedali ani slovo. Povedala by som, že je to typické... Maďarskí študenti vo všeobecnosti veľmi nekladú otázky.

DB: *To sa týka celého Východu...*

DM: Všimla som si to. Nerada zovšeobecňujem, ale rada by som videla, ako sa maďarský študent na niečo pýta. Ale študenti tam vtedy boli a občas nám pomáhali. Vždy sme sa snažili zapojiť mladých ľudí do našich aktivít.

DB: *Boli tam aj ľudia z lotyšského E-Labu [neskôr RIXCu]?*

DM: Áno, v roku 1995 boli v Budapešti.

DB: *O niečo neskôr začali pracovať na streamovacím projekte.*

DM: V 95-tom prišla Rasa autobusom z Rigy. Rok nato som šla vlakom do Rigy ja. Cesta trvala tri dni na vlastnoručne vyrobenom lístku...

DB: *Interrail...*

DM: V Maďarsku bolo veľa zaujímavých mediálnych projektov, ale neboli to vyslovene internetové projekty. Zahŕňali internet, ale nebolo to internetové umenie, resp. net art. Niektorí vyrobili vlakové lístky a tak som mohla cestovať po celej Európe za 100 nemeckých mariek. Nikto nemal peniaze. Ale tieto veci šlo robiť aj bez peňazí. Napríklad, keď si šiel do Linzu, jeden človek mal rezervovanú hotelovú izbu, ale

spalo ich tam osem. To boli pekné ľudské gestá. Ľudia zdieľali všetko, čo mali, informácie aj zdroje.

DB: *Ako si vnímala zvukovú scénu, ktorej súčasťou bol aj E-Lab a ktorá sa sústreďovala okolo siete Xchange? Čiastočne sa prelínala s Nettime, no šla vlastnou cestou...*

DM: Pokračovali sme v mediálnom výskume, organizovali workshopy a mali celoročný program. Časť aktivít bola zameraná na zvuk. ParaRadio, ktoré stále existuje, vzniklo z Metafora a fungovalo prostredníctvom C3. Prišiel sem aj Erik Davis, ktorý bol v Rotterdame, Linzi, Budapešti a potom Rige. V Budapešti mal prednášku, ktorá bola streamovaná do Rigy, a v Rige zas prednášal o „akustickom priestore“. Táto prednáška výrazne ovplyvnila RIXC. Hovoril o zdieľaní a priestore, ktorý vzniká prostredníctvom zvuku cez siete. Veľmi mluhanovské, ale Erik je taký skvelý hipisák, že to všetko dáva zmysel. Je skutočne bystrý a má veľmi osobitý štýl myslenia.

Poznámka: Plnú verziu rozhovoru nájdete na stránkach <http://www.monoskop.org>.

a Microsoft campaign to have a moral duty to inform on your neighbors if they were illegally using pirate copies of Windows '95. Alex Shulgin had presented his pirate software market as an art project in '95 so we were already looking at issues of piracy and copyright.

We didn't make a distinction between the speakers and the audience. Speakers were more like in a way to put some themes out. '95 was amazing. There was super intense energy. Very strong feeling of coming together. Lots of people came to Budapest, from all over. Olia Lialina, Alex Shulgin, Rachel Baker. Net art scene got defined.

DB: *Were there any students from Miklós Peternák's Intermedia Department present?*

DM: In the end no real Hungarian net art ever came out. What you did have was a very strong Hungarian net culture, which is very early and much stronger than in lots of other places and is still very strong. We were having the contacts in the Academy of Fine Arts, the conference took place there. We organized it out of the office of Intermedia Department and students were certainly all there. People that were in and around the Intermedia Department at that time became a very successful generation of Hungarian artists. Hajnal Németh, Tamás Komoróczy was already artist, Little Warsaw, they were certainly following these things and then making their own work. They were there, they didn't say a thing. I would say it's typical... I mean Hungarian students are not really asking lots of questions.

DB: *It's also something about the East..*

DM: I mean, sorry. I did notice this. I don't like making generalizations but I have yet to see a Hungarian student to ask a question. So they were actually there. Sometimes really helping out with the conference and stuff. We were always getting young people to help out doing things.

DB: *Where there people from E-Lab [early RIXC] attending?*

DM: Yeah, they were in Budapest. In '95.

DB: *They were about to start the streaming project later on.*

DM: In '95 Rasa came by bus from Riga. In '96 I went to Riga. By train. It was a three day train trip with a self made train ticket so...

DB: *Interrail...*

DM: There were really nice media projects in Hungary but there weren't Internet-specific things. Really interesting happenings with Internet but not Internet art and net art. I mean, we were able to travel because someone made their own artificial train tickets. So I could travel all over the Europe for 100 Deutsche Marks. DIY tickets. Nobody had any money. But you could still do these things without much money. You went to Linz and one person had a hotel room and 8 people slept there. Those were the nice human gestures at that time. People shared everything they had, information and the resources, very nicely shared.

DB: *How did you perceive the moreless sound scene RIXC has been part of and which gathered around Xchange network? It was slightly overlapping with Nettime but still went its own direction.*

DM: We continued doing media research, different workshops and program throughout all year. Some of them were for the sound. ParaRadio came out of *Metaforum* and ran through the C3. And it still exists. And that was a bunch of the Szeged guys moving to Budapest. Erik Davis came and he was in Rotterdam, Linz, Budapest and then Riga. And he gave a talk in Budapest which was streamed to Riga, and then in Riga he gave the "acoustic space" talk which had been transcribed and which became very influential for RIXC. He mapped out the way of how things get shared, what kind of space gets created through sound, through the networks. Very McLuhan but he's such a brilliant hippie that it makes sense. I mean he's really smart, he has a very special way of thinking things through.

Note: The full version of the interview can be found on the Monoskop website:
<http://www.monoskop.org> .

RIXC

Rasa Smite a Raitis Smits sú dnes už pioniermi sieťovej kultúry. V polovici 90. rokov začali pracovať so zvukom na internete spolu s umelcami na celom kontinente, z čoho vzišiel streamingový projekt Xchange. Stále aktívni v centre RIXC v domovskej Rige naďalej každoročne organizujú festival Art and Communication, ktorý za posledné roky hostoval umelcov skúmajúcich elektromagnetické polia, politiku frekvenčného spektra, zdroje energie a transbiotiku. V krátkom rozhovore sa bavíme o ich objavovaní elektronickej kultúry.

TEXT — DUŠAN BAROK / TRANSLATED BY — JURAJ GIGAČ

DB: V roku 1996 ste spolu s Jānisom Gačančom v Rige spustili centrum elektro-nického umenia a médií e-lab. Odkiaľ sa vzala táto myšlienka a prečo bola pre vás osobne dôležitá? Ako ste sa dostali k práci s médiami, respektíve začali „myslieť mediálne“? Spomeniete si na svoj prvý kontakt s internetom alebo dokonca počítačom?

Raitis Smits:

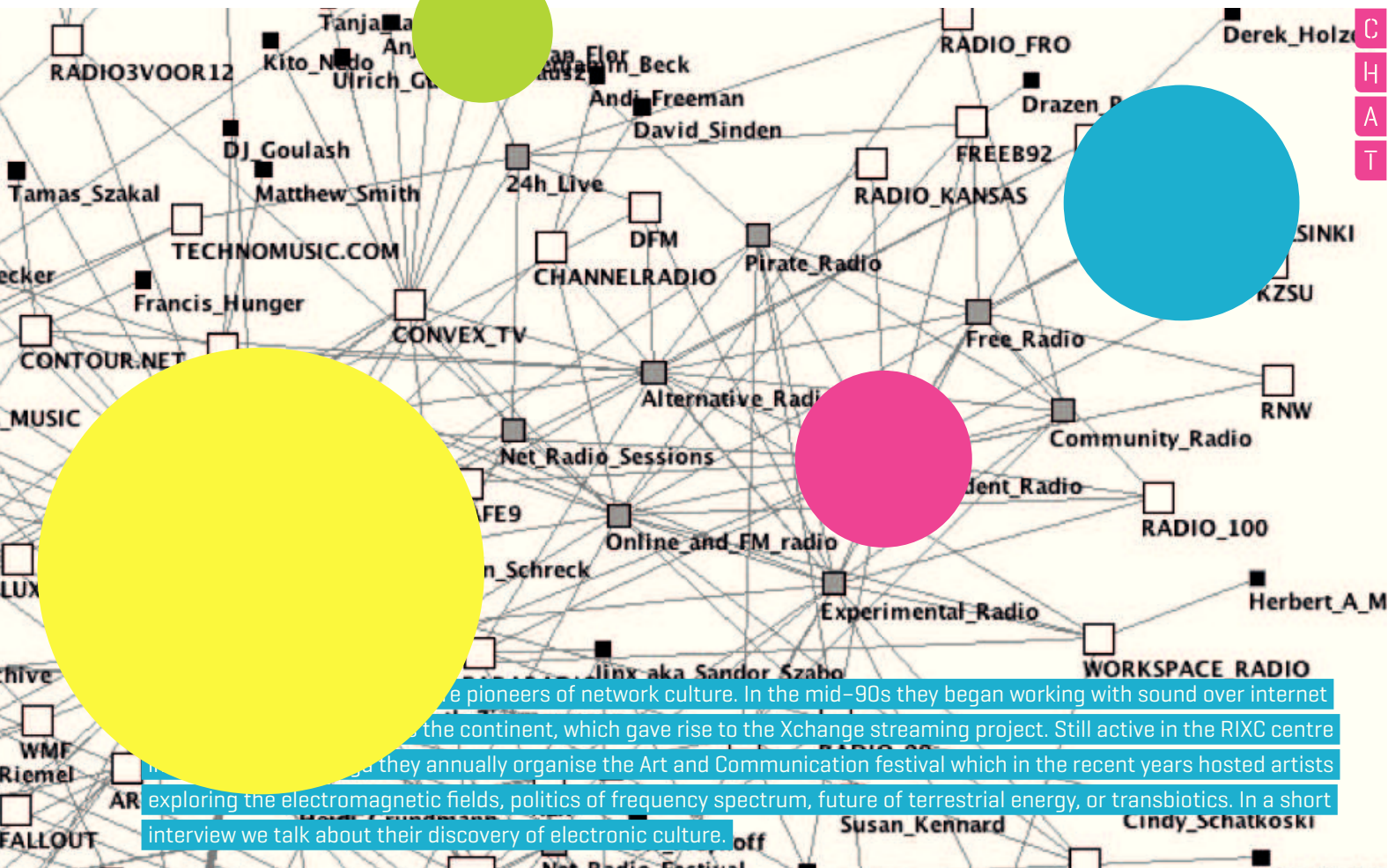
V tej dobe som pracoval spoločne s Rasou, robili sme inštalácie a pracovali s videom. Potom sa to stalo veľmi náhle, internet sme objavili vďaka nášmu zamestnaniu. Pracoval som vo verejnoprávnej televízii a Rasa v novinách, kde sme mali prístup k počítačom. Zúčastnili sme sa konferencie *Interstanding*, ktorú v Tallinne poriadalo miestne Sorosovo centrum súčasného

umenia. Myšlienky, s ktorými sme sa tam stretli, nám otvorili kompletne nový pohľad na umenie a kultúru.

Rasa Smite:

Na konferencii *Interstanding* sme po prvý raz počuli niečo viac o internete, i o tom, že umenie sa dá robiť tiež online. Po ukončení štúdia na Lotyšskej akadémii umení začiatkom 90. rokov, ktorá nám dala veľmi tradičné vzdelanie, sme chceli opak, boli sme veľmi otvorení experimentom s rozličnými novými formami, ideami, materiálmi, médiami. Ako už povedal Raitis, začali sme pripravovať výstavy, inštalácie atď. v kontexte súčasného umenia. Vonkoncom nás to ale neuspokojovalo, pretože scéna súčasného umenia bola v Lotyšsku, podobne ako v iných krajinách východnej Euró-

py, uvedená do života Sorosovou nadáciou a jej stratégiou, a tiež preto, že tu dominovali kurátorské praktiky výberu umelcov, no a po tretie, pretože svetu súčasného umenia chýbal komunikačný aspekt, všetci umelci totiž pracovali individuálne, či skôr izolovane. Tallinská konferencia bola ozajstným zlomom v našom myslení a ovplyvnila naše neskoršie aktivity — zistili sme, že tieto nové média skrývajú práve tie možnosti tvorivého prejavu, ktoré sme v našej tvorbe hľadali. Jednak ponúkali nový — neobjavený, imaginárny, bezhraničný — priestor, v ktorom mohli umelci pracovať, komunikovať a experimentovať s novými umeleckými formami. Druhou podstatnou stránkou bola možnosť komunikácie a výmeny informácií — po živote v informačnom vákuu sovietskych dôb sme konečne



DB: In 1996 together with Jaanis Ga-rancs you started the electronic arts and media centre e-lab in Riga. Can you describe where did the idea came from and why it was important for you personally? How did you happen to work with media [or rather, “think media”], maybe coming back to your first contacts with internet, and even with a computer?

Raitis Smits:

By that time me and Rasa had worked together making installations and video. Then it happened almost at once, we discovered the internet thanks to our jobs. At that time I was working in national television and Rasa — in newspaper and there was access to computers and we attended the conference *Interstanding* conference

in Tallinn organized by Soros Contemporary Art center in Tallinn. Ideas we heard there opened a completely new perspective in arts and culture at large.

Rasa Smite:

Interstanding conference in Tallinn was the first time when we heard something more about the internet, also that it is possible to make art online. After graduating Latvian Arts Academy in the beginning of the 90s, where we’ve got very traditional education, contrary to it, we were very open to experiment with different new forms, ideas, materials, media. Like Raitis said, we started to make exhibitions, installations, etc., in the context of contemporary arts. But as contemporary arts scene in Latvia, like in other Eastern European countries, was

brought in by Soros Foundation and their policy, also because there was dominating curators’ practice — to choose artists, and third, because contemporary arts world lacked the communication aspect, all artists were working individually, rather isolated, — it didn’t satisfy us at all. Tallinn’s conference was a big turn in our thinking and it influenced our later activities — we learned there that that new media contain that potential for creative self-expression which we were looking for in our creative work. First of all, it offered new space — unexplored, imaginary, without boundaries — for artists to work, communicate and experiment with new forms in arts. Second important facet was communication and information exchange — after living in information vacuum in Soviet period, we

dokázali získavať informácie o aktivitách a udalostiach, na ktorých sme mali záujem sa účastniť, napríklad o festivaloch mediálneho umenia, a tak isto sme tam mohli stretnúť podobne mysliacich ľudí a spolupracovať s nimi. Internet umožnil iniciovať nové spolupráce medzi umelcami zo západnej a východnej Európy, čo je tiež veľmi dôležitý aspekt.

Tallinnská konferencia *Understanding Interactivity* tak otvorila naše mysle a my sme sa ihneď potom rozhodli v Rige založiť laboratórium elektronického umenia.

Raitis Smits:

Ľudia, ktorých sme na tejto konferencii stretli, sa neskôr stali našimi dobrými priateľmi, poradcami a spolupracovníkmi. Medzi inými Geert Lovink, Eric Kluitenberg, Alexej Shulgin, Richard Barbrook, Heath Bunting. Toto podujatie bolo natoľko intenzívne a inšpiratívne, že už cestou späť z Tallinnu nám bolo jasné, že Riga potrebuje vlastný medialab a že ho zriadime my.

Zaujímavé a príznačné je tiež to, ako sme spoznali Jānisa Garanča, ktorý je tretím kľúčovým členom *e-labu*. V tom čase študoval v Štokholme a všetko, čo sme o ňom vedeli, bolo jeho meno a to, že je jediným lotyšským umelcom pracujúcim spočítačmi. Kontaktovalismehoe-mailom a našťastie ho náš nápad vytvoriť mediálne laboratórium zaujal. Prvýkrát sme sa s ním v reálnom živote stretli až po pol roku našej spolupráce. Bol to pomerne príznačný a zásadne nový spôsob spolupráce, kedy sa s osobou, s ktorou spolupracuješ po sieti, niekedy stretnes až po dlhšom čase.

Networking a spolupráca boli dvoma zásadnými faktormi, ktoré vytvorili základ pre *e-lab* a naše ďalšie projekty. Začali sme spolupracovať na viacerých úrovniach, medzinárodne sme boli samozrejme súčasťou novej sieťovej kultúry s účasťou na mnohých podujatiach a projektoch zameraných na mediálne umenie, lokálne sme nadviazali spoluprácu s individuálnymi umelcami, ktorých sme zapojili do *e-labu*, a tiež sme začali prednášať a pozývať hosťujúcich vyučujúcich na Lotyšskú akadémiu umení.

Na sieť nás fascinovalo mnoho vecí, bol to autonómny priestor pre vyjadrenie sa, a i s ním spojené nové nástroje a možnosti mali vplyv na estetiku umeleckej tvorby. Poskytoval tiež možnosť vytvoriť si vlastnú infraštruktúru [*e-lab* poskytoval priestor na serveri a e-mailové účty pre miestnych umelcov a tiež prístup k internetu v budo-ve umeleckého zväzu, kde sa nachádzalo aj naše laboratórium].

DB: *Mohli by ste načrtnúť situáciu „mediálnej kultúry“ v Rige a Lotyšsku v polo-*

vici 90. rokov? Mali ste pocit, že „prekladáte“ medzinárodný vývoj do lokálneho kontextu, že opäť pripájate Rigu do kultúrnej siete, alebo na druhej strane jestvovalo historické povedomie a súvislosti, na ktorých ste mohli stavať? Existovalo u vás povedomie o skorších experimentoch s povedzme strojmí, počítačmi, telekomunikáciami, zvukom, elektroakustikou? Alebo tieto súvislosti vyvstali neskôr?

Raitis Smits:

Ovládlo nás ozajstné nadšenie z objavovania nových digitálnych médií a potenciálu obsiahnutého v internete, začali sme ich využívať v praxi a čoskoro sa z nich stal viac než obyčajný nástroj, povedal by som, že sa z istého pohľadu stali našim spôsobom života. Väčšinu času sme strávili v medialabe vymýšľaním a zoznamovaním sa s novými nástrojmi, začal nás viac zaujímať proces ako taký viac než tvorba vecí. Myslím, že to tiež objasňuje, prečo sme začali pracovať s vysielaním v reálnom čase [*streaming*] a internetovým rádiom. Vďaka horizontálnej štruktúre internetu sme sa ako umelci už nemuseli nachádzať v metropolách, aby sme získali medzinárodné uznanie a mali možnosť spolupracovať. V ranom období internetovej kultúry boli ľudia z periférií dokonca aktívnejší než tí z metropol. Pít Schultz nazval Rigu hlavným mestom sieťového rádia [*net radio*].

Za sovietskych dôb boli všetky formy umenia mimo takzvaného socialistického rea-

META-STREAM

http://ozone-e-lab.net/meta

on-line project / hybrid streaming performance / by E-LAB / DPL (live web-page editing) / Clausthome (live sound in real audio) and F5 (live video mix)

finally could obtain information about activities and events, which we are interested to take part, like media art festivals, as well as to meet other similar thinking people and to work together with them. Establishing new collaborations between Western and other Eastern European artists, which now was possible due internet, was very important facet too.

Thus Tallinn's conference *Understanding Interactivity* opened up our minds, and we straight away decided to found an electronic arts laboratory in Riga.

Raitis Smits:

People we met at that conference later become our good friends, advisers and collaborators, among them Geert Lovink, Eric Kluitenberg, Alexei Shulgin, Richard Barbrook, Heath Bunting. This event was so intense and influential that on the way back from Tallinn we already knew that there has to be media lab in Riga and we are going to establish it.

Also what is interesting and significant is how we met with Jānis Garančs, who is the third key member of *e-lab*. At that time he was studying in Stockholm and all we knew was his name and that he is the only Latvian artist who works with computers. We contacted him via e-mail and luckily he was interested in our idea to establish a media lab. For the first time in real life we

met with him only after half a year working together. This was quite significant and very new way of collaboration and working together when sometimes you meet the person you have been working together over the net just after a longer period of time.

Networking and collaboration were those two factors which built the foundation for *e-lab* and our future projects. We started to collaborate on many levels, internationally of course we were part of the new network culture participating in many media art events and projects, locally we started to collaborate with individual artists by involving them in *e-lab* as well as giving lectures and inviting guest lecturers in Latvian Academy of Arts.

Many things were fascinating with the net, it was autonomous space for self expression, completely new tools and possibilities also made impact on aesthetics of the art process, possibility to create one's own

infrastructure [*e-lab* was providing server space and e-mail accounts for local artists as well as internet access in artists union building where was located our lab].

DB: *Can you talk a little about the "media culture" situation in Riga and Latvia in mid-1990s? Did you feel like you are "translating" international developments to the local context, re-connecting Riga to the network culture, or on the other hand — was there any historical awareness which you could be building on? Was there an awareness of earlier experiments with let's say machines, computers, telecommunications, sound, electroacoustics, or they were revealed later?*

Raitis Smits:

I think because we had real keenness in exploring new digital media and potentials of the internet we started to use it in our practice and it quickly become more than just tools, I would say that it become also our way of life in a certain aspect. Most of our time we spent in the media lab developing ideas and learning new tools and we got interested in the process itself rather than only making things. I think that also explains why we started to work with realtime streaming and internet radio. Because of the horizontal structure of the internet for us as artists there was no need



lizmu zaznávané a mali svojím spôsobom undergroundový status, napriek tomu sme v 80-tych rokoch u nás mali skupinu umelcov NSRD, ktorú tvorili dvaja lotyšskí umelci — Juris Boiko a Hardijs Ledins. Obaja sú tiež známi ako jedni zo zakladateľov elektronickej hudobnej scény a tiež video artu v Lotyšsku.

Rasa Smite:

My sme však spočiatku neodkazovali na túto scénu z 80-tych rokov [Boiko, Ledins] priamo, odkazy na ich prácu sme boli schopní vytvárať až oveľa neskôr. Začiatok 90. rokov bola doba, kedy sme končili Akadémiu umení a mali skôr tradičný umelecký background. Väčšina modernejších, súčasnejších umeleckých aktivít sa sústredila takmer výhradne okolo Sorosovej nadácie a jej Centra súčasného umenia. Všetky predošlé systémy, či už politický, ekonomický, umelecký alebo kultúrny, sa kompletne zrútil. V meste v podstate neexistoval spoločenský život, ľudia nemali peniaze a nechodili von. Riga vyvolávala dojem púšte, prázdnoty — a to bola doba, kedy na miestnej umeleckej scéne konečne začali byť aktívne a dokonca viditeľné iniciatívy na grass-roots úrovni. Zatiaľ čo za dôb ZSSR tu na umeleckej scéne existovala jediná umelecká organizácia, Zväz umelcov, v polovici 90. rokov začali rôzne menšie samoorganizované skupiny

umelcov a ďalších kreatívnych ľudí zakladať vlastné nevládne organizácie. *E-lab* sa v roku 1996 stal jednou z prvých takýchto iniciatív [s legálnym štatútom].

V polovici 90-tych rokov tiež prišli nové tendencie ovplyvnené globálnymi subkultúrami, ako boli napríklad techno hudba a DJ-i. Všetko uviedli do pohybu Kaspars Vanags a Ilze Black, ich *Open projects* boli veľkoformátovými hybridnými manifestáciami súčasného umenia a techno hudby v Rige v roku 1995. Nešlo o komerčné ra-veové podujatia, aké sa objavili neskôr koncom 90-tych rokov, ale ako ich opísal Eric Kluitenberg, nešlo ani o „subkultúru“, ale o „manifestáciu fundamentálnych zmien v spoločnosti“. Nebol na nich však ešte prítomný internet. V tomto zmysle bol *e-lab* priekopníckou umeleckou skupinou, ktorá v roku 1996 uviedla nové médiá na novú kultúrnu scénu Rigy. O niečo neskôr, v druhej polovici 90-tych rokov, sa vynorilo

celé množstvo ďalších grass-roots iniciatív, previazaných s klubovou kultúrou a tiež s internetom, multimédiami a VJ-ingom. Vtedy tiež prvýkrát začali spolupracovať mladí tvoriví ľudia ruského a lotyšského pôvodu, azda sa tak podarilo premostiť priepasť medzi týmito dvoma komunitami, i vďaka tomu, že táto nová kultúra nemala historické korene, pretože vznikala pod vplyvom globálnych trendov, súčasného umenia, nových médií, DJ-ov a elektronickej hudby — čiže oblastí, ktoré nepotrebovali jazyk, ktorý tak prestal byť prekážkou. Táto scéna preto začala v Rige veľmi rýchlo rásť a stala sa obzvlášť silnou a zaujímavou. Zrodila sa „mediálna kultúra“, my sme ju presnejšie zvykli nazývať „súčasná a digitálna [mediálna] kultúra“ Rigy.

A čo sa týka „prekladania“, áno, je to tak. To je to, čo stále robíme v rámci centra RIXC, snažíme sa priniesť medzinárodný vývoj na domácu scénu, pre ktorú je veľmi ťažké osvojiť si tento vývoj, pretože všetky nové technológie [nakolko ich u nás ani nevymýšľame ani neprodukuje] pôsobia cudzo a nepriateľsky. Preto to bola pre nás samotných odjakživa výzva zostať žiť a pracovať v Rige a vyvíjať miestnu „novomediálnu kultúrnu“ scénu a zároveň pracovať v medzinárodných kontextoch.

DB: *Príznačnou pre tú dobu bola vlna kyberpunkovej literatúry spojená so snami o rozplynutí sa vo „virtuálnej realite“ a „kyberpriestore“. Aké knihy ste čítali, čo vás inšpirovalo, o čom ste debatovali nad šálkou kávy?*

to be located in the metropolises in order to get international recognition and ability to collaborate. During the early period of net culture people in the periphery were even more active than in metropolises. Pit Schultz called Riga the capital of net radio.

In Soviet times all other artforms outside of so called social realism were not recognized and had a kind of underground status, however in the 80s there was artists group called NSRD established by two Latvian artists Juris Boiko and Hardijs Ledins. They are also known as one of the founders of the electronic music scene and also video art in Latvia.

Rasa Smite:

But we didn't refer to this scene of the 80s [Boiko, Ledins] directly, we only could make references to their work much later. In the beginning of the 1990s we finished Arts Academy with rather traditional fine arts background. Main more contemporary activities in arts field happened only around Soros Foundation and its contemporary arts center. All previous system — political, economical, arts and culture, was completely broken down. There was no social life in the city either, people didn't have money, and they didn't go out. Riga had a feeling of desert, of emptiness, and this was the time when finally grass-roots level and self-initiatives in local culture scene became active, and even visible. If in Soviet time, in art scene, there was just one

artists organization — Artists Union, then in the mid-1990s various smaller self-organized groups of artists and other creative people started to establish their own NGOs, *E-Lab* in 1996 was one of the first such [legally founded] initiatives.

In the mid-1990s, there also new tendencies emerged that were influenced by global subcultures, such as techno music and DJs. It started with Kaspars Vanags and Ilze Black and their Open projects — large scale contemporary art and technomusic hybrid manifestations in Riga in 1995. These were not commercial raves [these appeared in the late 90s], but how Eric Kluitenberg has described them, they were not anymore "subculture", but rather events "manifestating fundamental changes in society". But there was not yet internet. In this sense *e-lab* was pioneering artists group, who in 1996 brought new media into Riga's new cultural scene. A little bit later, second half of 90ties, huge deviation of other small scale grass-roots initiatives emerged, around club and DJ cultures, as well as internet, multimedia and VJ initiatives. Also for the first time, both young Russian and Latvian creative

people were collaborating, this gap [between these two communities] perhaps was bridged, due the reason that this new culture didn't have historical roots, as it was influenced by global trends, contemporary art, new media, DJ and electronic music — the fields, which didn't need the language, it was not anymore a barrier. So very soon this scene in Riga started to grow and became very strong and interesting. It was the beginning of "media culture", however more precisely how we were calling — "contemporary and digital [media] culture" of Riga.

And what refers to "translation" is very right, this is what we still keep doing with RIXC, trying to bring international developments to local scene, for which it is very difficult to adapt them, as still all new technologies [as we don't invent them here, neither produce] seem rather alien and hostile. Therefore it always has been a challenge for us ourselves to live and work in Riga, and to develop "new media culture" scene there, and at the same time to work in international contexts.

DB: *There was a big wave of cyberpunk literature, along with the dreams about immersion in "virtual reality" and "cyberspace". What books did you read at that time, what inspired you, what was discussed over a coffee table?*

Raitis Smits:

V úplných začiatkoch nášho záujmu o nové médiá sme začali poriadať pravidelné stretnutia mladých umelcov, spisovateľov a hudobníkov. Myslím, že sme sa navzájom ovplyvňovali vecami, ktoré každý z nás robil. Konali sa polnočné jam sessions s myšlienkou otvoreného hudobného štúdia v pozadí, čo bol nápad, s ktorým prišiel hudobník Ugis Vitins. Každý sa snažil hrať na nejakom nástroji a do toho čítali mladí básnici svoje verše.

Samozrejme ma ovplyvnili taktiež ruskí sci-fi autori ako napríklad bratia Strugackí a ich román *Piknik pri ceste*, ktorý neskôr sfilmoval Tarkovskij pod názvom *Stalker*, no čítal som ho omnoho skôr.

V polovici 80-tych rokov som tiež mal kamaráta, ktorý mal prístup k počítaču v kancelárii jednej spoločnosti. Nepamätám si ako sa volala, ale mal jednoducho prístup a tak sme tam po nociach chodievali hrávať počítačové hry. Tiež si spomínam, na ihličkovú tlačiareň, robili sme približné kresbičky a potom ich na nej tlačili. V tých dobách to pre mňa bolo čosi skutočne mimoriadne.

Rasa Smite:

Neboli to knihy, čo nás vtedy inšpirovali. Na prvom mieste to bol internet ako taký, pre nás absolútne nové médium umožňujúce nám komunikovať s podobne zmýšľajúcimi ľuďmi v zahraničí, médium, ktoré

nám pomohlo prekonať obdobie sovietskej izolácie a informačné vákuum, ktorému sme boli predtým vystavení. Okrem toho sme boli umelcami v zmysle skutočných remeselníkov, vo svojich prácach sme necitovali literatúru, verili sme, že umenie dokáže komunikovať, vytvárať autonómne priestory, že umenie ako praktická tvorba je popredu pred akoukoľvek teóriou, aspoň čo sa týka objavovania a konceptualizácie nových priestorov, akým bol internet. Takže pri experimentoch s internetovým rádiom, ktoré sme realizovali v 90-tych rokoch, sme sa riadili vlastným umeleckým cítením, intuíciou, túžbou odhaľovať a budovať nový [virtuálny a konceptuálny] priestor. Nanešťastie sme príliš dobre nepoznali kontext, v ktorom v západnej kultúre vznikol internet, nepoznali sme ani knihy, ktoré sme vtedy mali čítať, ani históriu mediálneho umenia [keby sme vedeli, že v minulosti sa vyskytli iné sieťové rádiové projekty ako napríklad *mini FM* v Japonsku v 80-tych rokoch, možno by náš projekt X-change nikdy nevznikol].

Avšak, ako sme už spomínali, pre nás špecifická a nová bola v polovici 90-tych rokov

nová hudba — elektronická, ambient, DJ mixy. Nepotrebovala slová, búrala jazykovú bariéru, a zároveň bola akýmsi kódom globálnej subkultúry, v dôsledku čoho sa z nej stal kľúč pre medzinárodnú spoluprácu a networking. Pre nás, s backgroundom vizuálneho umenia, sa zdala byť možnosť práce so zvukom v kyberpriestore dostatočne abstraktným a imaginatívnym spôsobom prejavu a možnosťou komunikácie a networkingu s inými kreatívnymi ľuďmi, ktorí pracovali so zvukom na internete. A tu sa vynára náš hlavný zdroj inšpirácie, ktorým bola vlastne teória. Jednalo sa o McLuhanov pojem „akustického priestoru“, ktorý v Rige predstavil Erik Daves vo svojej prednáške na festivale *Art+Communication* v roku 1997, keď na koncepciu „akustického priestoru“ nazeral z perspektívy internetu a elektronickej hudby. Bolo to po prvý raz, kedy nás teória, o ktorej sme počuli, inšpirovala natoľko dramaticky, že sa stala hlavným zdrojom inšpirácie pre naše aktivity na niekoľko rokov. Otvorila oči našej predstavivosti, a pracovali sme s ňou nie priamo, ale metaforicky, pri vybudovaní *Xchange* ako autonómneho priestoru. Dokonca i dnes, kedy už máme iný pohľad a stihli sme prečítať viac kníh mediálnej literatúry, pre nás zostáva pojem akustického priestoru naďalej v mysli.

Poznámka: Plná verzia rozhovoru bude uverejnená na stránkach Monoskopu: <http://www.monoskop.org>.

Raitis Smits:

At the very beginning when we got involved with new media we started to organize regular gatherings of young artists, writers and musicians and I think we got influenced by the things each other is doing. There were midnight jam sessions with the open music studio idea behind which was introduced by a musician Ugis Vitins. Everyone was trying to play some instrument and on the top of that young poets were reading their poetry.

Of course I was also inspired by the Russian science-fiction authors such as Strugatsky brothers and their novel *Roadside Picnic* later filmed by Tarkovsky as *Stalker*, but that was much earlier when I read the novel.

I also had a friend in the mid-80s who had access to the computers in the office of one company. I don't remember what company it was, but he had access and we were going there to play computer games at night. I also remember there was a dot matrix printer, we were making some silly drawings and printing them out. That was really something special for me at that time.

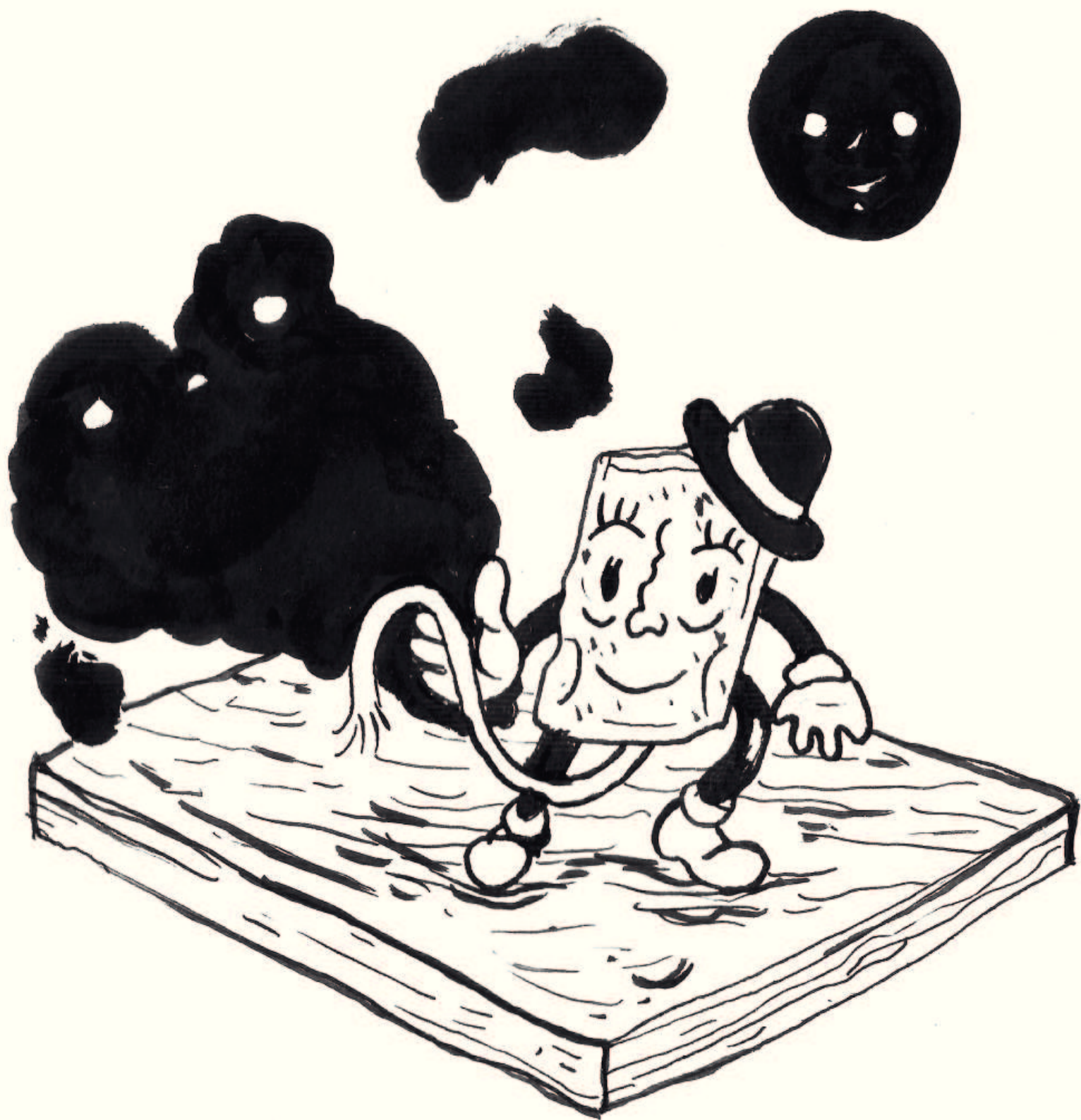
Rasa Smite:

These were not really books that inspired us that time. Foremost it was internet itself, for us a completely new medium with

which to communicate to similarly thinking people outside of our country, a medium which helped to overcome Soviet time isolation and information vacuum that existed before. Besides that, we were artists, in terms of that we were really practitioners, we didn't make references to literature in our creative works, we believed, that art can communicate, that it can build autonomous spaces, that art as a practice, is far ahead any theory, especially, at least if it refers to exploring and conceptualizing new spaces such as internet. Thus internet radio experiments we mainly did in the 90s were created by following our artistic feeling, intuition, desire to reveal and build up new [virtual and conceptual] space. Unfortunately we didn't know so well the context within which the internet emerged in the Western culture, neither books which we should have been reading, neither history of media art [if we would knew that there has been already other networked radio initiatives before, like *mini FM* in Japan in the 80s, *X-change* would probably never happen].

But as we have already mentioned, what was special and new for us in the mid-90s was a new music — electronic, ambient, DJ mixes. It didn't need words, there was also no language barrier through this music, and at the same time, it was also kind of a code of a global subculture, thus it was also a key for international collaborations and networking. For us, having visual arts background, possibility to work with the sound in the cyberspace, seemed enough abstract and imaginative way for our self-expression, as well as for communication and networking with other creative people, who were working with the sound on the internet. And here comes our main inspiration source, which was a theory, in fact. It was McLuhan's notion of "acoustic space" — which was introduced by Erik Davis lecture in Riga *Art+Communication* festival in 1997, where he looked at "acoustic space" concept from internet and electronic music perspective. This was for the first time when something of the theories we've heard inspired us so dramatically, that it became a leading inspiration source for our activities for many years. It opened up our imagination, and was not taken directly, but metaphorically, for building up *X-change* as an autonomous space. Even today when we have a different view and also read more media literature, the notion of acoustic space is always somewhere in mind.

Note: Full interview is to be published on Monoskop website:
<http://www.monoskop.org>.





Standuino



TEXT — MARGRÉT ELÍSABET ÓLAFSDÓTTIR / TRANSLATED BY — ZUZANA KRAJČÍKOVÁ

Počas sedemdesiatych rokov sa video spomínalo pri rôznych príležitostiach ako súčasť vtedajšej umeleckej praxe. Zdalo sa však, že na Islande s ním nikto nepracoval. Chcela som pochopiť tento zdanlivý rozpor medzi rozpravou a praxou. Objavila som tak krajinu, veľmi odlišnú od Spojených Štátov, kde sa islandská huslistka Steina stala jednou z priekopníčok videoartu. Steina a jej manžel Woody Vasulka strávili rok na Islande, kde si uvedomili, že tu ako umelci nemajú budúcnosť, zvlášť nie Woody ako filmár. V roku 1965 sa preto presťahovali do New Yorku.

V šesťdesiatych rokoch filmárske umenie takmer neexistovalo. Ak vezmeme do úvahy atmosféru avantgardy, revolučné myšlienky o umení či spoločnosti, ani vizuálne umenie práve nežiarilo. To sa však malo už čoskoro zmeniť, aj keď nastávajúca zmena nemala s videom veľa spoločného.

Týkala sa konceptuálneho umenia a akceptovania nešpecifickosti každého média, ktoré bolo popri ume-

During the 1970's video is mentioned on different occasion in writings as being part of actual art practice, but nobody seemed to be doing any in Iceland. I wanted to understand what seemed like a discrepancy between discourse and practice and discovered a landscape very different from that in the United States where an Icelandic violinist, called Steina, came one of the pioneers of video art. Before moving to New York in 1965, Steina and her husband Woody Vasulka spent a year in Iceland where they realized they had no future as artists — especially not Woody who was a filmmaker. In the 60's film making was close to non-existing and the visual arts were not exactly sparkling with avant-garde atmosphere or revolutionary ideas about art and society — even though that was just about to change. But the change didn't have much to do with video. It was about conceptual art and accepting the non-specificity of any medium that was to be considered a secondary asset to the artistic idea. Of course this is a summarized descrip-



THE RISE OF VIDEO ART IN ICELAND

leckej idee považované za druhotnú položku. Zjednotušene povedané, mladí umelci, lákaní konceptuálnym umením, zvrhli vládu povojnovej abstraktnej maľby. Tá dominovala na miestnej scéne už od roku 1945. V roku 1969 si títo umelci otvorili Galériu SUM, čo znamenalo obrat v dejinách islandského umenia. Nasledujúce desaťročie je charakteristické experimentovaním so zmiešanými médiami, performance, fotografiou a filmom. V roku 1975 tento nový duch viedol k založeniu odboru experimentálneho umenia na Umelecko–priemyselnej škole. Ten bol neskôr premenovaný na oddelenie Nového umenia.

■ Znamenalo to začiatok dejín videa na Islande, i keď na počiatku bez videa. Počas nasledujúcich piatich rokov študenti všemožne experimentovali s prostredím, happeningami a performance. 8mm film a fotografia im slúžili na dokumentáciu. Prvá školská kamera bola zakúpená až v roku 1979 a aj tá sa používala len na dokumentáciu performance.

tion but the young artists that managed to subvert the reign of post-war abstract painting that had dominated the local art scene since 1945 were drawn to conceptual art. These artists opened Gallery SUM in 1969 which marked a turning point in Icelandic art history. The next decade was characterized by experimentations with mixed media, performances, photography and film. The new spirit led to the foundation of an experimental art department at the School of Arts and Crafts in 1975 that was later renamed the New Art department. This is where the history of video begins — but without the video at first. During the next five years, students did all kind of experimentations, with environments, happenings, and performances and used 8 mm films and photography for documentation. The first video camera wasn't bought by the school until 1979 and mostly used for the same purpose; to document performances.

■ But before I continue with the art, I would like to take you back to the early days of Icelandic Television

No skôr, než budem pokračovať o umení, rada by som vás zaviedla do raných dôb islandskej televízie. Dejiny videa a televízie sú tu navzájom prepojené. Pred päťdesiatimi rokmi, za úsvitu Islandskej národnej televízie, sa na Islande strhla hádka ohľadom takzvanej „Yankeeskej TV“. Jej oficiálny názov znel „Rozhlasové a televízne služby ozbrojených síl“. Prevádzkovali ju Spojené štáty americké z Vojenskej základne NATO v Keflavíku, na polostrove Reykjanes, asi 50 kilometrov od hlavného mesta. Hádka začala po tom, čo americká armáda žiadala od vlády zvýšené dodávky elektriny na zlepšenie kvality vysielania. Táto požiadavka vyplavila na povrch už existujúce obavy, že „Yankeeská televízia“ by mohla mať negatívny dopad na „duchovný život a kultúru islandského národa“. Mnoho politikov bolo proti tejto cudzej televízii a teraz si mysleli, že viac elektriny by pre armádu znamenalo možnosť rozšíriť zónu vysielania. Tým by sa zvýšilo riziko takzvanej „kultúrnej kontaminácie“. Roku 1955 armáda dostala od vlády povolenie na vysielanie pod jednou podmienkou: musela obmedziť vysielanie na oblasť vojenskej základne. Túto požiadavku v skutočnosti nebolo možné splniť, ale nakoniec boli dodávky elektriny predsa len zvýšené. To znamenalo kvalitnejšie vysielanie a lepší príjem pre islandských občanov žijúcich mimo dosahu vysielacej zóny, vrátane Reykjavíku, kde stále viac domácností vlastnilo televízny prijímač.

Ak sa pozrieme na situáciu detailnejšie, musíme vziať do úvahy, že táto udalosť sa odohrávala uprostred studenej vojny. Stáli tu oproti sebe komunisti a tí pro-americky orientovaní. Treba si tiež uvedomiť, že v roku 1962 bol Island veľmi mladou republikou s koloniálnou minulosťou. Z tohto uhla pohľadu roztržka o armádnej televízii iba odzrkadľovala vtedajšie presvedčenie mnohých Islandčanov. Bolo pre nich dôležité zachovávať a chrániť kultúrnu identitu a jazyk krajiny pred cudzími vplyvmi. Tento strach pochádzal zo skutočnosti, že Island prišiel o svoju nezávislosť v trinástom storočí. Stal sa dánskou kolóniou a znovu získal suverenitu až v roku 1944. Boj o nezávislosť začal v 19. storočí a bol podnecovaný rastúcim vedomím národnej identity. Významnú rolu v tom zohrával jazyk, keďže islandčina sa

as the history of video art and television are not totally unrelated. 50 years ago, at the dawn of Icelandic national television, a quarrel arose in Iceland about the so called “Yankee’s TV” which official name was the Armed Forces Radio and Television Service. It was run by the US army at the NATO Military Base in Keflavik, situated on Reykjanes Peninsula, about 50 km from the capital. The dispute started after the US army required more energy supply from the government for better quality broadcasting. The demand brought to mind an already existing fear that the Yankee’s TV might have a negative effect on the “spiritual life and culture of the Icelandic nation”. A number of politicians had been against this foreign television and now they thought that amplified energy meant that the army would be able to extend its zone of transmission and with it increase the risk of what we can call a “cultural contamination”. — The army had gotten a broadcasting licence from the government in 1955 but on one condition: it would have to restrict the broadcasting to the military base. This had never been actually feasible, but to cut the story short, in the end more energy supply was granted. This meant better quality transmission and better reception for Icelandic citizens living inside the range of the transmission zone including Reykjavik where more and more households owned a television set.

If we take a still closer look at the situation, this was of course in the middle of the cold war that opposed pro-Americans and communists. But we also have to remember that in 1962 Iceland was a very young Republic with a colonial past. From that point of view the quarrel about the army’s television reflected the conviction of many Icelanders at the time that it was important to preserve and protect the country’s cultural identity and language from foreign influences. This fear came from the fact that Iceland had lost its independence in the 13th century to become a Danish colony and had only regained sovereignty in 1944. The struggle for independence started in the 19th century and had been nourished by a growing conscience of the nation’s identity to which language played an important role as Icelandic could be distinguished from Danish. So the

odlišuje od dánčiny. Potreba zachovať si čistý a nekontaminovaný jazyk živila rastúcu nevôľu voči armádou vysielaným televíznym programom v anglickom jazyku. Túto nespokojnosť navyše podčiarkovala skutočnosť, že v roku 1962 neexistovala na Islande žiadna vlastná televízia. Táto mladá republika si až príliš dobre uvedomovala svoje obmedzené kapacity na zapojenie sa do televízneho vysielania, ktoré zároveň bolo už nevyhnutným. Nakoniec táto hádka urýchlila založenie Islandských národných vysielacích služieb. Po prvýkrát vysielali 30. septembra v roku 1966. Národná televízia bola súčasťou modernizácie krajiny, ale tiež obranným činom kultúry. Hlavným zámerom národnej televízie bolo totiž tvoriť programy v islandskom jazyku.

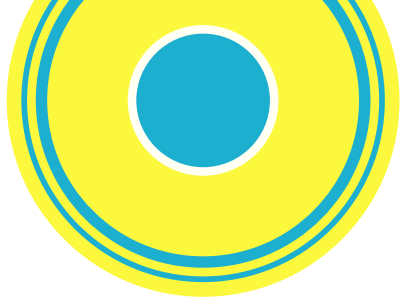
Vnucuje sa otázka, prečo by založenie národnej televízie malo súvisieť s dejinami videoartu. Anekdota o založení národnej televízie na Islande nech je pripomienkou súvislostí medzi umením a technológiami. Rozvoj nových médií v umení je podmienený prístupom k technológiám, ktoré profilujú prácu s umeleckými médiami. Spätne tento prístup ovplyvňuje ekonomika, ktorá vplyva na kultúrnu realitu a stratégie. V raných šesťdesiatych rokoch by prevádzka televízie pre mladý národ s 180 000 obyvateľmi bola priveľkou záťažou. Debata o založení národnej televízie trvala desať rokov. Približne v rovnakej dobe sa jedna spoločnosť snažila založiť filmový priemysel, ktorý však zlyhal. Keď si predstavíte Island päťdesiatych a šesťdesiatych rokov, nie je to prekvapujúce. Bola to rozvíjajúca sa krajina s malým počtom obyvateľov, obmedzenými technickými znalosťami, bez výskumu, s nestálou ekonomikou, vysokou infláciou a kolísavou menou. Ekonomické podmienky prinútili vládu obmedziť import. Zhoršili sa tak podmienky pre nákup a dovoz technických zariadení. Pre obchod nebol dovoz ziskový, ak tovar nepriťahoval bežného zákazníka.

Umelci tu mali z týchto dôvodov obmedzený, alebo žiadny prístup k technike. Tieto vonkajšie podmienky mali dopad na film, ako aj na národnú televíziu. V ranom štádiu svojho vzniku bola vybavená úboho. Oneskorili tiež príchod videa na Island až o desaťročie potom, čo videoart prepukol v Európe a Amerike. Ak na Island vôbec dorazil Portapak, do rúk vizuálnych umelcov sa nikdy nedostal.

need for preservation of a pure and uncontaminated language alimented a growing uneasiness toward the English language TV programs sent out by the US Army. Moreover this uneasiness was accentuated by the fact that in 1962 there was no native television in Iceland. The young republic was only too aware of its limited capacity to engage in television broadcasting which at the same time was inevitable. Eventually the quarrel accelerated the foundation of the Icelandic National Broadcasting Service which first broadcasting was on September 30th 1966. The national television was part of modernization the country but no less an act of cultural defence as the national TV's main aim was to produce programs in Icelandic.

Now, the question is: Why should the foundation of the National Television matter to the history of video art? The anecdote of the establishment of the National TV is a reminder of the connection between art and technology. The development of new media art is conditioned by access to technology that outlines the artistic media practice. This access is in return affected by economics that shape both cultural practice and policymaking. In the early sixties the cost of running a TV was a hindrance for a young nation with a population of 180.000 and it took ten years of discussion to decide if a national Television should be founded. During approximately the same period, a company had tried to establish a cinematographic industry that failed. This is not surprising when you think of Iceland in 1950' and 60's. It was a developing country with few inhabitants and limited technological knowledge, no research industry and unstable economy with heavy inflation and fluctuating currency. The economic factors made the government put restrictions on importations that limited the possibility to buy and import technological devices. And for the commerce import was not profitable unless the goods attracted the general consumer.

So in a country with a small population, economic instability and non-existing technological industry artists had limited or no access to technological devices. Those external conditions had impact on both cinema and national television that was poorly equipped in its



Národná televízia od začiatku kládla dôraz na Islandské kultúrne programy, čo bolo povzbudzujúce, ale zároveň to mala byť odpoveď na všetky „problémy“. Inými slovami, dostala všetky produkčné zdroje. Pre film a video zostal len malý priestor. Nakoniec mala televízia na islandské video predsa len pozitívny dopad, i keď až oveľa neskôr.

Keď sa pokúsím zhrnúť, čo sa v sedemdesiatych rokoch udialo vo vizuálnom umení, bola to prinajmenšom revolúcia. Galéria SUM a oddelenie nového umenia na Umelecko–priemyselnej škole vytvorili priestor pre realizáciu zmiešaných médií, vrátane zvuku a filmu. Tým v nej zohrali významnú úlohu. Galéria SUM čoskoro ukončila svoje pôsobenie, ale roku 1977 hnutie Nové umenie podniklo založenie ďalšej galérie umenia nazvanej Sudurgata 7 [Južná Ulica 7]. Pravidelne sa v nej premietali 8mm experimentálne filmy. Rok nato bola založená Spoločnosť Umelcov a rozbehla Múzeum živého umenia. Fungovalo ako galéria a čoskoro sa stalo hlavným výstavným priestorom pre progresívne umenie islandských, ale aj významných zahraničných umelcov. V roku 1981 Múzeum živého umenia uviedlo svoju prvú výstavu zameranú na performance a video. Podľa zoznamu vystavených videí však žiadne z nich nebolo vytvorené Islandčanom.

Keď sa vrátíme k Steine a Woodymu Vašulkovým, položíme si otázku, či v týchto dejinách zohrali vôbec nejakú úlohu. Prvou známkou záujmu Islandčanov o ich prácu bol malý novinový článok vydaný roku 1972. Spomína úspešnú výstavu videoartu v novozaloženom štúdiu Kitchen, v New Yorku. O sedem rokov neskôr ich výstava v Albert Knox Gallery pritiahne pozornosť reportéra, ktorý napíše dlhý článok o pionierskych video prácach Vašulkovcov. Islandská verejnosť si však musela počkať až do roku 1984, kým diela Steiny uvidela v Reykjavíku. Bolo to na výstave, ktorú organizoval Reykjavík Art Festival. Účasti Steiny sa vtedy dostalo značnej pozornosti. Vystavovala niekoľko pásov a inštaláciu West, ktorá mohla trvať len 3 dni. Na jej realizáciu bolo potrebných aspoň desať monitorov, ktoré sa museli zapožičať od rôznych majiteľov. Po otváracom víkende si ich žiadali vrátiť späť. Veľká pozornosť, ktorá sa Steine dostala, sa týkala technických aspektov jej práce a podivnosti

early days and delayed the arrival of video to Iceland in the decade following the explosion of video art in Europe and the United States. If the Portapak ever arrived to Iceland it never got into the hands of visual artists. When it comes to national television it did from the beginning put the emphasis on Icelandic cultural programs, which was encouraging, but at the same time, it was supposed be an answer to all “problems”. In other words, it got all the production funding, which left little space for films or video. But in the end the television did have a positive impact on Icelandic video art, only much later.

If I try to summarize what happened in the visual arts in the seventies it was nothing less than an artistic revolution where Gallery SUM and the New Art department in the School of Arts and Crafts played a major role as it made space for mixed media practice, including sound and film. Gallery SUM soon ceased its activities in but in 1977 the New Art movement inspired the funding of another artist run gallery called Sudurgata 7 [South Street 7] where 8 mm experimental films were shown on regular bases. Then in 1978 a society of artists was founded to establish the Living Art Museum that was run like a gallery and soon became the main exhibition space for progressive art of both Icelandic and renowned foreign artists. In 1981 the Living Art Museum organized its first performance and video exhibition, but according to a list of videos shown none of them were made by Icelanders.

If we go back to Steina and Woody Vasulka, and ask if they didn't play any role in this history, the first sign of Icelandic's showing interest in their work goes back to a small newspaper article published in 1972 mentioning a successful video art exhibition in New York, at the newly established Kitchen. Seven years later, their exhibition at the Albert Knox Gallery, draws the attention of a reporter that writes a long article about the pioneering video work of the Vasulkas. But the Icelandic public still had to wait until 1984 to see Steina's videos shown in Reykjavik. It was at an exhibition organized by Reykjavik Art Festival where Steina's participation got quite an attention. She did show few tapes and the installation West, that could only be presented for three days.

videoartu. Pre kritikov i novinárov bolo problematické ho vysvetliť. Recenziu na Steinine práce nakoniec napísal zo všetkých kritikov len jeden, Valtýr Stefánsson. Bol tiež maliarom a úprimne v recenzii priznal, že prácu Steiny nemôže zhodnotiť a že mu chýbajú vedomosti o tejto novej umeleckej forme. Iný novinár zas písal, že Steinina inštalácia mala obrovský úspech, ale myslí si, že je to vďaka tomu, že Islandčanov ľahko očaria nové technológie bez obsahu.

V osemdesiatych rokoch sa na miestnej umeleckej scéne udial ďalší obrat. Bolo ním Nové umenie s dôrazom na performance. Film a video boli na ústupe. Video takmer zmizlo z umeleckej scény, na výstavach ho bolo možné vidieť len výnimočne. Po prvý raz sa predmetom sporu stal odbor Nového Umenia umelecko-priemyslovej školy. Keď svoj post opustila riaditeľka, ktorá oddelenie založila, jej nástupca sa ho pokúsil zrušiť. Študenti protestovali a oddelenie pokračovalo vo svojej činnosti ešte rok či dva. Potom sa novou módnou umeleckou formou stala Nová maľba. Nová maľba mala prelomovú výstavu nazvanú „Dych Zlatej Pláže“ v roku 1983. Počas nasledujúcich rokov študenti ani umelci nevenovali mnoho pozornosti filmu či videu. Video sa vyučovalo na umeleckej škole v rámci krátkych úvodných kurzov, ale zdá sa, že sa na toto médium nikto nešpecializoval. Čiastočne to mohlo byť spôsobené tým, že práca s videom bola finančne náročná a zložitý bol tiež prístup k technickému vybaveniu.

Napriek neúrodnej pôde zažilo video v osemdesiatych rokoch vzostup, aj keď pomalý. Hĺstka umelcov, ktorí absolvovali odbor Nového Umenia v rokoch 1979 a 1983, odišla na postgraduálne štúdium na Akadémiu Jan van Eyck v Maastrichte. Boli nimi: Þór Elís Pálsson, Ásta Ólafsdóttir a Finnbogi Pétursson, ktorý sa čoskoro obrátil videu chrbtom a zasvätil svoju kariéru elektronickému zvuku. Stal sa tak priekopníkom v soundarte. Na tejto akadémii sa Thor Elís Pálsson stal video špecialistom a Ásta Ólafsdóttir vytvorila pár videí, ktoré putovali po európskych festivaloch. Štvrtým islandským umelcom študujúcim v Holandsku bol Sigrún Harðardóttir, maliar, ktorý odišiel na Rijksakademie van Beeldende Kunsten v Amsterdame.

It needed at least ten monitors that had to be borrowed from different owners and they wanted them back after the opening week-end. Lot of the attention Steina got was focus on the technical aspect of her work and the strangeness of video art that both critics and reporters found difficult to explain. No art critic gave a review on Steina work, except Valtýr Stefánsson who was also a painter and wrote that he couldn't judge it and honestly admitting that he lacked knowledge about this new art form. Then a journalist wrote that Steina's installation had had huge success but thinks it's because Icelanders are so easily seduced by new technology suggesting it leaves out the content.

In the 80's there was another conversion in the local art scene, were New Art with its emphasis on performances, film and eventually video had a drawback. Video was only occasionally seen at exhibitions and almost eclipsed from the art scene. First of all the New Art department had been a subject of dispute both inside and outside of the School of Arts and Handicrafts. When the director that established the department left her position, her successor tried to shut it down. Student's protested and the department continued its activities but only a year later or in 1982 the New painting became the new hot art form. The New Painting had its breakthrough exhibition The Breath of the Golden Beach in 1983 and in the following years neither art students nor artists gave much attention to films or video. Video was thought in a short introduction courses at the art school but nobody seem to been on specializing in that media. This may partly be due to the fact that working in video was difficult both financially, and in term of access to equipment.

Despite this unfertile ground video had a very slow ascension as an artistic medium during the 80's. A handful of artists that had graduated from the New Art department between 1979 and 1983, left for Holland where they continued as postgraduate students at Jan van Eyck Academy in Maastricht. They were: Þór Elís Pálsson, Ásta Ólafsdóttir and Finnbogi Pétursson that soon turned his back on video and has dedicated his carrier on electronic sound and thus became a pioneer in sound art. At Jan van Eyck Thor Elís Pálsson became

Každý z týchto umelcov, okrem Finnbogiho, mal na Islande medzi rokmi 1982 a 1987 jednu až dve výstavy. Premietali sa nich ich videá. Þór Elís Pálsson pevne veril v budúcnosť videoartu a hral významnú úlohu v jeho propagácii. Po absolvovaní v roku 1982 sa vrátil na Island, kde boli jeho technické schopnosti žiadané. Stal sa zamestnancom novej produkčnej spoločnosti a neskôr producentom v Islandskej národnej televízii. Sigrún Harðardóttir mal na Islande dve výstavy v rokoch 1986 a 1987. Na prvej vystavil v exteriéri tri monitory. Podľa miestnych novín udalosť priťahla 300 divákov. Naopak, Ásta Ólafsdóttir, ktorá vystavovala v roku 1985 v Múzeu živého umenia, nebola ani spomenutá vo veľmi pozitívnej recenzii islandského kritika o Jonasovej videách. Ásta znova zahrnula videá do svojej sólo výstavy v roku 1986. Tá si vyslúžila zmiešané kritiky. Odzrkadľovali neistotu kritiky voči videu, napriek tomu, že v jej práci poznali istú kvalitu.

Napriek tomu, že počas týchto rokov boli videá príležitostne prezentované, boli zriedkavé a niekedy ostávali nepovšimnuté. Nezáležalo na tom, že exteriérová show Sigruna priťahla 300 divákov — jeho prácu jednoducho umelecký svet nebral vážne. Nemalo by byť preto prekvapením, že v roku 1987 mladý filmár odpovedal na otázku ohľadne budúcnosti videa: „Nemyslím si, že by malo video na Islande nejakú budúcnosť“. O päť rokov neskôr však video prerazilo. Þór Elís Pálsson dostal od Národnej televízie povolenie vyrobiť štyri umelecké videá, nazvané „*O obrazoch*“, vysielané v raných mesiacoch v roku 1992. V tom čase bol Þór Elís presvedčený, že televízia je tým pravým priestorom na prezentovanie videoartu. Povolal k projektu svojich starých spolužiakov Finnbogiho a Ástu, spolu s Thorvaldurom Thorsteinssonom, ktorý práve absolvoval školu Jan van Eyck a Aldu Lóa Leifsdóttira, ktorý s ním na programe spolupracoval.

V raných 90. rokoch si Umelecko–priemyselná škola najala prvého kompetentného učiteľa videa. Bol ním americký umelec John Hopkins, ktorý tu učil medzi rokmi 1990 a 1995. Jeho cieľom bolo rozšíriť prácu s videom a fotografiou, ktorá tu podľa neho v tej dobe prakticky neexistovala. Jeho snaha určite pripravila pôdu pre udalosť v Múzeu živého umenia, kde sa v júni

a video specialist and Ásta Ólafsdóttir made few videos that toured festivals in Europe. A fourth Icelandic artists studying in Holland at that time was Sigrún Harðardóttir, a painter that went to Rijksakademie van Beeldende Kunsten in Amsterdam.

All of the artists, except Finnbogi, had one or two exhibitions each in Iceland between 1982 and 1987 where they showed videos. Þór Elís Pálsson believed firmly in the future of video art and played a major role its promotion. He had returned to Iceland after graduation in 1982 where his technical skills were demanded. He became an employee of a new production company and then a producer at the Icelandic National Television. Sigrún Harðardóttir had two exhibitions in Iceland in 1986 and 1987. The 1986 exhibition was an event where three monitors were put on display outdoors, and attracted 300 spectators according to a local newspaper. But Ásta Ólafsdóttir who had shown her videos at the Living Art Museum with Joan Jonas in 1985 didn't get mentioned by a very positive review written on Jonas videos by an Icelandic art critic. Ásta included videos again in her solo exhibition in 1986 that got mixed reviews reflecting the critic's insecurity toward the videos even though they recognize they might have a certain quality.

So even though videos were shown on few occasions during those years, they were rare and sometimes went unnoticed. It didn't matter all that much that Sigrún's outdoor show had attracted 300 spectators; the work was simply not taken seriously by the art world. So it shouldn't come as surprise if in 1987 a young filmmaker, when asked about the future of video answers: "I don't think video has any future in Iceland." But five years later, video art had its breakthrough when Þór Elís Pálsson got permission from the National Television to produce artistic videos shown in four episodes called "About Images" broadcasted in the early months of 1992. At that time Þór Elís believe television was the right platform to show video art, and called up his old schoolmates, Finnbogi and Ásta, along with Thorvaldur Thorsteinsson that had newly graduated from Jan van Eyck and Alda Lóa Leifsdóttir, who collaborated with him on the program.

v roku 1993 znova razantne objavilo video. Tento náhly výbuch môžeme vnímať ako priamy dôsledok obrovského úspechu Steinej druhej výstavy na Islande, hneď po jej otvorení v máji roku 1993. Tentokrát Steina predviedla v Národnej galérii inštaláciu Borealis, ktorú vychválili všetci islandskí kritici. Spolu s Woodym sa tiež zúčastnila na festivale Múzea Živého Umenia. Nasledujúce roky predstavovalo pre video živnú pôdu. V roku 1994 mladá umelkyňa Krístrún Gunnarsdóttir, ktorá sa po štúdiách v Spojených Štátoch práve vrátila na Island, zorganizovala v Reykjavíku prvý špecializovaný festival videoartu a jeho aktéri sa stali predmetom ďalšieho televízneho programu, ktorý produkoval a uvádzal bór Elís Pálsson. Tentokrát vyrobil šesť dielov, ktoré uvádzali islandských aj zahraničných umelcov, vrátane Steiny a Vasulku. V roku 1995 Krístrún zorganizovala svoj druhý a posledný videoart festival. Toho istého roku John Hopkins zorganizoval videoartový program v spolupráci s Americkým kultúrnym inštitútom v Reykjavíku, Umelecko-priemyselnou školou a Electronic Arts Intermix v New Yorku. V roku 1996 bol videoart znova uvedený v televízii ako súčasť Reykjavického umeleckého festivalu, tentokrát s videami z Electronic Arts Intermix. V ten istý rok skupina bývalých študentiek Johna Hopkinsa, nazývajúca sa Islandské združenie lásky, predviedla svoju prvú performance v Národnej televízii. Navzájom sa v nej bozkávali a potom bozkali obrazovku, alebo „celý národ“, ako sami vraveli. Performance islandského Združenia lásky môžeme považovať za symbolický začiatok novej éry v histórii islandského videoartu. Video sa odvtedy stalo dôležitou súčasťou jeho práce. Stalo sa ľahko dostupným a tým aj reálnou možnosťou voľby pre umelcov žijúcich a pracujúcich na Islande.

In the early 1990's the School of Arts and Crafts, had hired its first skilled video teacher, an American artist named John Hopkins, which taught there between 1990 and 1995. His goal was to expand the practice of both video and photography that at that time was close to nonexistent according to him. This certainly prepared the ground for an event at the Living Art Museum where video appeared again with a blast in July 1993. This sudden explosion can be seen as direct consequence of a huge success Steina's second exhibition in Iceland immediately had when opened in May 1993. This time Steina shows an installation called Borealis, at the National Gallery of Iceland which is acclaimed by all the Icelandic critics and both she and Woody participate in the Living Art Museum's festival. The next few years lay a favorable ground for video. In 1994, a young artist named Krístrún Gunnarsdóttir, who had recently moved back to Iceland after studying in the United States, organizes the first specialized video art festival in Reykjavik. The festival and its artists became subject of another television program produced and presented by bór Elís Pálsson. This time he produced six episodes that introduces both Icelandic and foreign artists, including Steina and Woody Vasulka. Then again in 1995, Krístrún's organized her second and last video art festival and the same year, John Hopkins organized a video art program in collaboration with the American Cultural Institution in Reykjavik, the School of Arts and Crafts, and Electronic Arts Intermix in New York. In 1996 video art was shown once again on national television as part of the Reykjavik Art Festival, this time with videos from Electronic Art Intermix. The same year a group of four girls, all former students of John Hopkins, calling themselves The Icelandic Love Corporation, had their first live performance on National Television where they kissed each other and then the screen or "the whole nation" as they said themselves. The performance of the Icelandic Love Corporation can be considered the symbolic beginning of a new era in the history of Icelandic video art as video has since been an important part of their practice. Video had become easily accessible and a real choice for artists living and working in Iceland.



DIALOG S DÉMONY NÁSTROJŮ BUFFALO 1973 — 1979



Steina a Woody Vasulkovi patří k první generaci videoumělců. Úryvek z monografické studie Dialog s démony nástrojů. Steina a Woody Vasulkovi [publ. NAMU a JSAF / Mezinárodní festival dokumentárních filmů Jihlava, 2011] se zaměřuje na vztah Vasulkových a filmařů Paula Sharitse a Tonyho Conrada, v sedmdesátých letech minulého století jejich kolegů na univerzitě v Buffalu, stejně jako na „dialog“ a příbuznost videa a filmů.

TEXT — LENKA DOLANOVÁ / TRANSLATED BY — LENKA DOLANOVÁ

CENTRUM MEDIA STUDY

Zakladatel katedry Media Study Gerald O'Grady je vědec širokého záběru, jehož zájmy zahrnují lingvistiku, filozofii a teorii médií, ale i výzkum snů či afroamerických filmů. Dílo Steiny a Woodyho Vasulkových sleduje již od roku 1972, kdy se s nimi v New Yorku seznámil. Svou výzkumnou metodu definuje jako „sférické vědění“, zahrnující veškeré smysly a využívající znalosti z rozličných oblastí, a přirovnává ji k výstřelu z pistole, po němž následuje exploze a roztříštění fragmentů, jež je třeba přeskupit a dále rozvíjet.¹

Historickému období buffalského Media Study, které v dobovém tisku nazvali „jedním z nejpromyšlejších a nejkomplexnějších mediálních programů na světě“², byla věnovaná výstava MindFrames, kterou Vasulkovi společně s Peterem Weibelem a dalšími spolupracovníky připravili pro ZKM v Karlsruhe na přelomu let 2006 — 2007. Rozsáhlá audiovizuální přehlídka se

MEDIA STUDY CENTRE

Gerald O'Grady, the founder of the Media Study department at the State University of New York in Buffalo, is a scientist with a large scope, his interests include linguistics, philosophy and media theory, but he also researches dreams or Afro-American movies. O'Grady has followed the work of Steina and Woody Vasulkas since 1972 when he met them in New York City. He defines his research method as a “spherical knowing”, which includes all the senses and implements knowledge from various spheres. He compares it to a gunshot that is followed by an explosion, shattering the fragments, which should then be rearranged and further developed.¹

The historical period of Media Study Buffalo, which was called “one of the most elaborate and comprehensive media programs in the world”² in one article then, was the subject of the MindFrames exhibition, prepared by The Vasulkas together with Peter Weibel and another



DIALOGUE WITH THE DEMONS OF THE TOOLS

Steina and Woody Vasulkas belong to the the first generation of video makers. The excerpt from the monographic study Dialogue with the demons of the tools. Steina and Woody Vasulkas [published by NAMU and JSAF / Jihlava International Documentary Film Festival in October 2011] focuses on the relationship of The Vasulkas with their colleagues filmmakers at the university in Buffalo in the 1970s, Paul Sharits and Tony Conrad, as well as the "dialogue" and affinities between video and film.

věnovala období 1973 — 1990, kdy v Buffalu působili filmaři strukturalisté Paul Sharits a Hollis Frampton, dokumentarista James Blue, hudebník a filmař Tony Conrad a později Peter Weibel, který vystřídal v profesorské pozici Woodyho. Roku 2008 vyšel k výstavě katalog, shromažďující texty zúčastněných tvorců; některé zde byly publikované vůbec poprvé.³

Na podzim roku 1973, tedy po osmi letech, opouští Vasulkovi New York a odjíždějí do Buffala, industriálního města na východním pobřeží jezera Erie nedaleko Niagarských vodopádů, kde Woody získává práci na univerzitě. K univerzitě bylo přidružené komunitní centrum, které poskytovalo technické vybavení, pořádalo koncerty a projekce filmu a videí a letní dílny pro mladé lidi ze státu New York, kteří zde studovali video, fotografii, holografii, elektronickou hudbu či počítačové zobrazování. Některé z dílen vedla i Steina, která zároveň pomáhala Woodymu s přednášením. Buffalské období

collaborators for ZKM in Karlsruhe, which took place in 2006 — 2007. This large audiovisual display was dedicated to the period 1973 — 1990, when structuralist filmmakers Paul Sharits and Hollis Frampton, documentarist James Blue, musician and filmmaker Tony Conrad were employed, and later Peter Weibel, who replaced Woody in his professorship position. In 2008 the exhibition catalogue was published, assembling the texts of the participating artists; some of them published for the first time ever.³

In Autumn 1973, after eight years, The Vasulkas leave New York City for Buffalo, an industrial city at the eastern coast of the lake Erie not far from Niagara falls, where Woody gets job at the university. Affiliated with the university was a community centre, providing technical equipment, and organizing concerts and film and video screenings and summer workshops for young people from New York State who studied video, photogra-

bylo pro tvorbu Vasulkových důležité, jelikož měli náhle více času a prostředků na rozpracování myšlenek z předchozích let. Mnoho z jejich videí má proto datum vzniku prvního roku, který zde strávili. Zejména od roku 1974 začínají také sestříhávat a uspořádávat své starší díla, přičemž z původních „hrubých pásek“ [Raw Tapes], které zahrnují více než 300 hodin videa z let 1969 – 1978, vybírají takzvané „pásky v distribuci“ [Tapes in Distribution], tedy ty, které se rozhodli prezentovat veřejně. V tomto období se také postupně začíná jejich tvorba rozdělovat. Zatímco Steina se více soustředí na vytváření instalací, které se zabývají fenomény prostoru a času a „strojovým viděním“, kdy umísťuje kamery na motoricky ovládané stativy či objekty, a performancemi, při nichž využívá hry na housle [zejména v cyklu *Violin Power – Houslová moc*], Woody se zahlubává do teorie a praxe elektronického obrazu a vytváří didaktická díla „praktické filozofie“. Na druhou stranu, ačkoliv oba tvrdí, že od roku 1975 pracují výhradně samostatně, nadále sdílí pracovní i životní prostor a své nástroje.

„PRAKTICKÁ FILOZOFIE“

Snaha o teoretické shrnutí dosavadních zkušeností s elektronickým materiálem je zdokumentovaná také v přepisu přednášek, které Woody pronesl v průběhu pěti květnových večerů roku 1976.⁴ Původní nahrávky jsou uloženy v nadaci Langlois v Montrealu, k dispozici je přepis, který vytvořil John Minkowsky. „Cokoliv řeknu, můžete zpochybnit, ale poslechněte si to,“ prohlásil na začátku Woody Vasulka a chtěl tím zřejmě naznačit, že bude prezentovat myšlenky v okamžicích zrodu a objasňovat tak vlastní tvůrčí proces. Jeho záměrem bylo nalézt nový jazyk pro rozbor elektronického obrazu. Poté, co skončilo období prvotního experimentování, bylo nutné nově promyslet a definovat základní předpoklady tvůrčího procesu. Kybernetické pojetí pozorování procesu vlastního vývoje při práci s technologií formovalo tyto pokusy o „praktickou filozofii“ elektronického obrazu. Ve shodě s endofyzickým konceptem vytváření modelů pro pozorování pozorování [jednotlivců či strojů] si Vasulkovi pohrávali

phy, holography, electronic music or computer imagery. Some of the workshops were taught by Steina who also helped Woody with lecturing. The Buffalo period was important for Vasulkas work, because suddenly they had more time and resources for developing the ideas from the previous years. Many of their works thus have as the date of creation the first year they spent there. Especially from 1974 they began to edit and structure their older works, while they choose the “Tapes in Distribution” for public presentation from the original “Raw Tapes”, including more than 300 hours of video from 1969 – 1978. Also in this period their work begins to separate. Steina concentrates more on creating the installations dealing with space and time phenomena and “machine vision”, when she posits the camera on motor driven tripods or objects, and performances involving violin play [especially Violin Power cycle], while Woody plunges into theory and praxis of electronic image and creates didactic works of “practical philosophy”. On the other hand, although they both claim they have worked apart since 1975, they keep sharing their working and living environment as well as their tools.

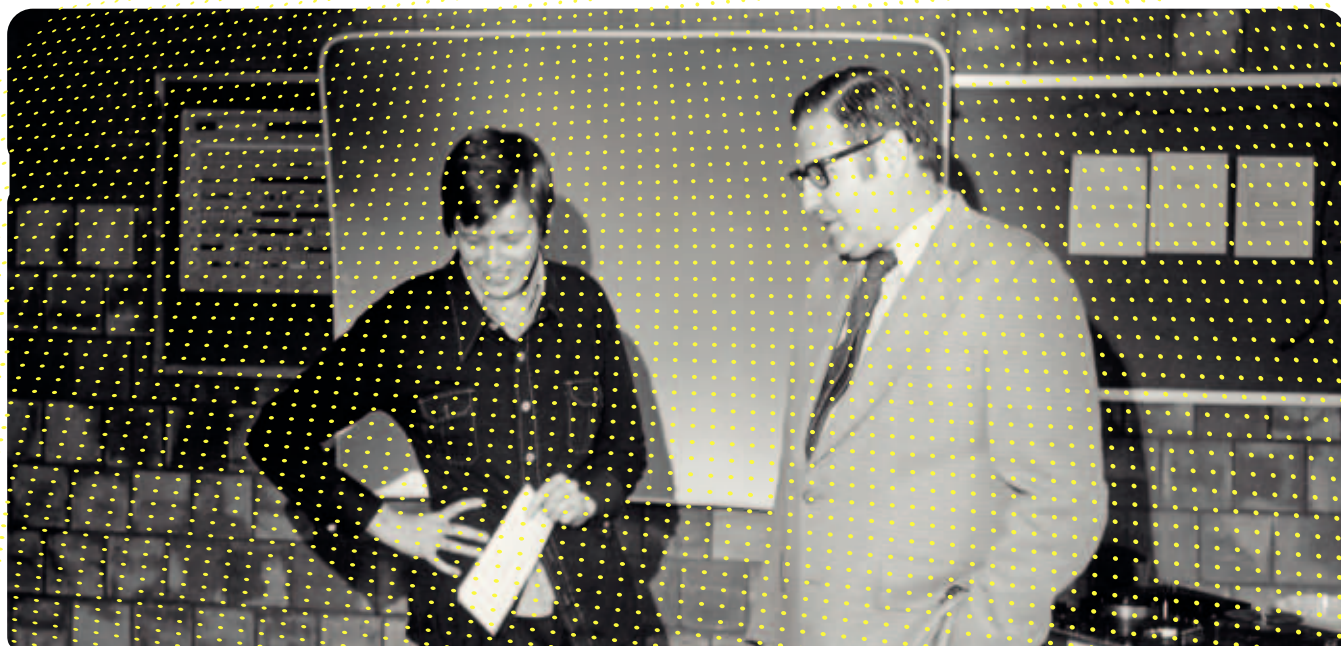
“PRACTICAL PHILOSOPHY”

An endeavor to summarize the up to now experiences with electronic material is documented also in the transcript of the lectures, which Woody delivered during five May evenings in 1976.⁴ The original recordings are kept in Langlois Foundation in Montreal, available is the transcript created by John Minkowsky. “Whatever I say you can doubt, but listen to it,” proclaimed Woody Vasulka at the beginning and perhaps wanted to suggest that he would present the ideas in the moments of its birth, illuminating thus his own creative process. His aim was to find a new language for analysing the electronic image. After the period of initial experimenting, it was necessary to rethink and redefine the basic postulates of the creative process. The attempts at a “practical philosophy” were formed by a cybernetic-like observing of the process of your own development while working with technology. The Vasul-

s myšlenkou získání nástroje pro vše-vidoucí model prostoru, s nímž by mohli své elektronické kormidlo řídit do oceánů odlišného vědomí.

Jak již bylo naznačeno, Woody Vasulka elektronický obraz chápe jako rozšíření filmu, existující v odlišné časové oblasti, kde je nutné vzít v úvahu proces

kas — in accordance with the endophysical concept of creating the models for observing the observance [individuals or machines] — played with the idea of acquiring the tool for an all-seeing model of the space, which would enable them to navigate their electronic steering wheel into the oceans of a different consciousness.



Steina a Gerald O'Grady při přednášce na SUNY v Buffalu / říjen 1975 / Archiv Vasulkových. Steina and Gerald O'Grady during a lecture at SUNY in Buffalo / October 1975 / Vasulkas Archive.

synchronizace coby podmínku existence obrazu. Film, stejně jako elektronický obraz, zahrnuje proces vytváření rámce, avšak zatímco ve filmu je rámec v zásadě statickou událostí, v případě elektronického obrazu je generovaný zvnitřku a má speciální vztah k časové struktuře. Zatímco ve filmu dochází k paralelnímu procesu expozice, v případě elektronického obrazu rámec vzniká z neustále probíhajících sekvencí obrazových řádek, a z tohoto důvodu je s elektronickým obrazem možné pracovat takovým „interaktivním“ způsobem, jaký film neumožňuje.⁵

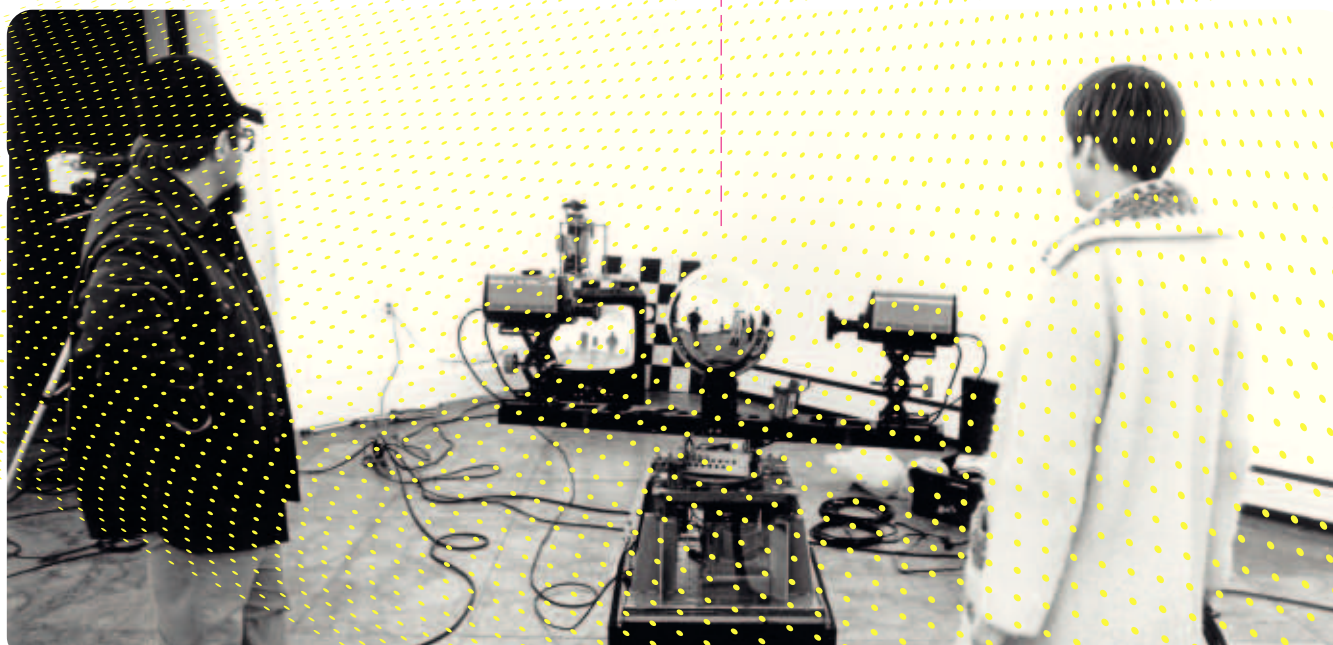
Vztah elektronického obrazu k experimentálnímu filmu je vysvětlován zejména poukazy k dílu Paula Sharitse a britského avantgardního filmaře Malcolma LeGrice, kteří experimentovali s opětovným nahráváním filmových pásů promítaných v různých rychlostech

As it was already implicated, Woody Vasulka understands electronic image as an enlargement of film, existing in a different time sphere, where the synchronization process as a condition of the image existence has to be taken into account. Film as well as electronic image involves the process of frame forming, but while in case of film the frame is basically a static even, in case of electronic image it is generated from within and has a special relation to the time structure. While in film the parallel process of exposition takes place, in case of electronic image the frame emerges from continuously proceeding sequences of image scan lines. That is why electronic image can be treated in such an “interactive” way, which in film is impossible.⁵

The relation of electronic image and experimental film is explained especially by pointing out to the work by

v touze po osvobození se od pravidelnosti následné sekvence filmových okének. Zajímavý je například Woodyho postreh, že asociace vyvolané „čistým“ acetátem, tedy filmovým pásem bez zaznamenaného obrazu, nejsou více materialistické či neiluzionistické než jiné a filmová událost není takto nutně demystifikovaná, jak se domnívali někteří teoretici materialistického či strukturalistického filmu. Film, i když „prázdný“, tedy i když se jedná o čistý filmový pás, stále obsahuje rámec, který

Paul Sharits and British avant-garde filmmaker Malcolm LeGrice, who both experimented with recurrent recording of the film stripes projected in various speeds in their desire to emancipate themselves from the regularity of sequentiality of film frames. For example Woody perceived that associations evoked by the “pure” acetate, meaning the film stripe without the image recorded, are not more materialist or non-illusionistic than others, and the film event is not necessarily demystified by this, as



Woody a Steina před instalací z cyklu *Machine Vision* / Galerie Albright-Knox / Archiv Vasulkových. *Woody and Steina in front of the installation from the Machine Vision cycle / Albright-Knox Gallery / Vasulkas Archive.*

je při projekci přesně lokalizován. Lze vést paralely mezi „organizováním“ filmu a elektronického obrazu: zatímco ve filmu se jedná o „otisk či fixované modulované vyjádření světelného prostoru před kamerou“, v případě videa je to „modulace či energetický obsah elektronického obrazu“.⁶ Radikálním příkladem takového „prázdného“ filmu je *Zen for Film* [*Zen pro film*] Nam June Paika [z roku 1962]: čistý, neexponovaný filmový pás slepený do kruhu byl promítán ve smyčce stále dokola. Při opakovaných promítáních získával postupně svůj „obsah“ v podobě usazeného prachu a dalších stop předešlých projekcí. Vypovídal tedy také o rozhraní mezi sdělením na filmovém pásu a samotným faktem projekce.

some of the theoreticians of materialist or structuralist film presupposed. Film, even when “empty”, thus even if it is a pure film stripe, still contains the frame, which is precisely localized during the projection. We could make parallels between the “organizing” of film and electronic image: while in film it is the “imprint or fixed modulated expression of light-space in front of the camera”, in case of video we deal with the “modulation, or energy content of electronic image”.⁶ A radical example of such an “empty” film is *Zen for Film* by Nam June Paik (from 1962): clear, not exposed film stripe stuck together into a circle was projected in loop again and again. During the repeated projections it was gradually receiving its

Prostředí buffalské univerzity nabízelo pro dialog filmařů a videoumelců živnou půdu. Ačkoliv podle Geralda O'Gradyho zde původně ze strany filmařů panovala nedůvěra vůči přijetí videoumelců za členy katedry, jelikož nikdo z nich se o video zprvu příliš nezajímal a ani později neexistoval v tomto společenství vyhraněných individualit nějaký společný program či intenzivnější dialog, jistá spřízněnost zde nepochybně existovala. Hollis Frampton se zabýval digitální tvorbou, a dokonce společně s Woodym vedl digitální workshop, což souviselo s jeho celoživotním zájmem o vědu a využití programovatelnosti v umění. S Paulem Sharitsem zase spojovala Woodyho posedlost hledáním základních jednotek, „essence“ [kinematografického] média a úsilí o vytvoření soběstačné reality, nezávislé na kopírování okolního světa. V programovém prohlášení z festivalu experimentálních filmů v Knokke-Le-Zoute roku 1967 Sharits sděluje, že chce zrušit „imitaci a iluzi“ a vstoupit „přímo do většího dramatu: celulóidu, dvoudimenzionálních pásů; jednotlivých pravoúhlých políček; povahy perforace a emulze; fungování projektoru; třídimenzionálního reflexivního povrchu plátna; sítnicového plátna; zrakového nervu a individuálních psycho-fyzických subjektivit vědomí“. Zdůrazňuje využití světla jakožto energie k vytváření virtuálních forem a také zapojení aktuálního pohybu, prostoru a času.⁷

Hlavními objekty filmového vidění se u Sharitse stávají materiální aspekty média, při projekci běžně neviditelné: filmová perforace, plošnost plátna, jednotlivá filmová políčka. Svůj způsob práce nazval „abstraktní narativita“, a lze ji přirovnat k Woodyho „příběhu jednoho snímku“. Paul Sharits je považován za klíčového zástupce tzv. „flicker filmu“, který využívá série opakujících se filmových políček, vytvářejících mihotání v různých rytmech a intenzitě. Filmovou strukturu zviditelňuje Sharits také v cyklech statických obrázků: například *Frozen Film Frames* [Zmrazená filmová okénka] z 60. a 70. let tvoří série „zmrazených“ filmových okének. Inspirován Sharitsovým dílem a v touze po vytvoření jeho analogie v digitální oblasti, se Woody pokusil zkonstruovat přístroj pro zacházení s barevnými políčky, který by mohl Paul Sharits

“content” in the form of accumulated dust, and another marks of previous projections. It thus testified also about the interface between the statement on the film stripe and the fact of projection itself.

Buffalo university milieu offered a breeding-ground for the dialogue of filmmakers and video makers. Although, according to Gerald O'Grady, there was a scepticism towards accepting the video artists as members of the department from the side of filmmakers, because none of them was interested much about video initially, and even later there was not a common program or more intensive dialog in this community of distinctive individualities. However, a certain kindship certainly existed there. Hollis Frampton dealt with the digital creation, and even together with Woody led a digital workshop, which was related to his life-long interest in science and the use of programability in the arts. On the other hand it was an obsession to search for some base units, an “essence” of [cinematographic] media, and an effort to create a self-contained reality, independent on the surrounding world, which connected Woody with Paul Sharits. In the program statement from the festival of experimental filmmakers in Knokke-Le-Zoute in 1967 Sharits notes, that he wants to abandon “imitation and illusion” and enter “directly into the higher drama of: celluloid, two dimensional strips; individual rectangular frames; the nature of sprockets and emulsion; projector operations; the three dimensional reflective screen surface; the retinal screen; optic nerve and individual psycho-physical subjectivities of consciousness.”. He stresses the use of light as energy for creating virtual forms and involvement of actual movement, space and time.⁷

In case of Sharits, the main object of film vision became the material aspects of media, normally hidden during the projection: film perforation, flatness of the screen, single film frames. He called his working method “abstract narrativity”, and it can be compared to Woody's “one scan journey”. Paul Sharits is considered a key proponent of the so called “flicker film”, which uses the series of repeated film frames generating the flickers in various rhythms and intensities. Sharits also visualizes film structure in his static images series: for

využít. Na skládce ve městě Horseheads ve státě New York našel časovací zařízení [time setting machine], jehož součástí byl stroboskop; z něj sestavil přístroj umožňující spouštět barvy z RGB filtru a vytvářet z nich sekvence. Algoritmický program přístroje vytvořil další člen buffalské skupiny Tony Conrad. Podle Woodyho však Sharits o přístroj nejevil zájem, jelikož upřednostňoval ruční vytváření barevných partitur pomocí kuličkového pera, na jejichž základě potom tvořil své filmy.⁸ Woody se k myšlence přístroje vrátil v průběhu přípravy výstavy v ZKM v Karlsruhe, kdy s pomocí Roberta O'Kanea⁹ připravil program ke generování barev na základě pracovní metody Paula Sharitse. Otázka „co se děje mezi okénky“ fascinovala tedy Woodyho stejně jako strukturální filmaře: zatímco ti se pohybovali v oblasti filmových okének, v případě videa se tématem stává flexibilní formování jednotlivých pulsů; způsob přemýšlení je v lecčems analogický a například výše zmíněné dílo Vasulkových *Noisefields* [1974] lze považovat za videem vytvořenou analogii flicker filmu.

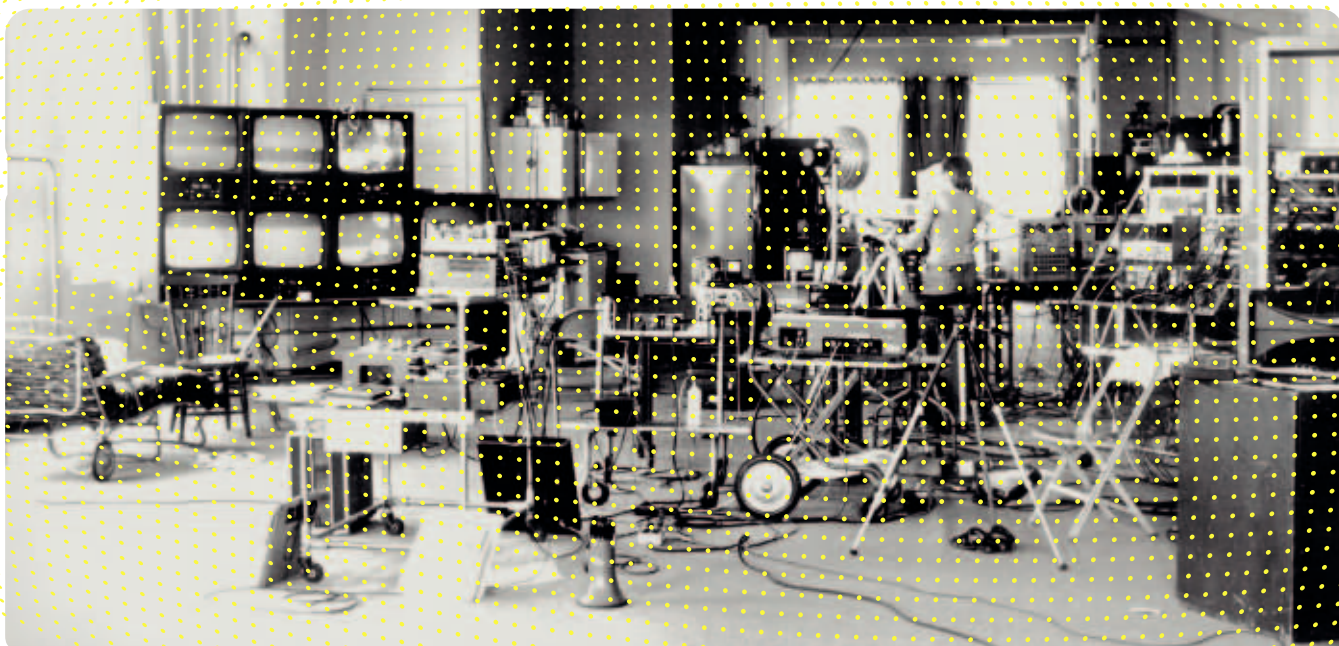
■ Spřízněnost by se asi dala nalézt i s dílem Tonyho Conrada. Skladatel elektronické hudby, zvukový umělec a strukturalistický filmař jako jediný z buffalské katedry působí v Buffalu doposud, na katedře mediálních studií. Jeho raná minimalistická tvorba byla ovlivněná mj. dílem La Monte Younga, Conrad byl členem seskupení Theatre of Eternal Music, později přejmenovaného na The Dream Syndicate [současne s Johnem Calem, Angusem MacLisem, La Monte Youngem a Marianem Zazeelou]: pro jejich „snovou hudbu“ [dream music] jsou typické harmonicky provázané, prolongované tóny se souzvuky vycházejícími z experimentů s čistým laděním.¹⁰ Conradův raný film *Flicker* [z roku 1966] je považován za jedno ze zakládajících děl strukturalistického hnutí. Třicetiminutový film tvoří výhradně černé a bílé plochy nerespektující omezení aktuálních filmových okének, jejichž algoritmické uspořádání vyvolává halucinační dojem. Zvuková stopa byla vytvořená na podomácku vyrobeném elektronickém nástroji generujícím kontinuální rozsah kliknutí podobných zvuku metronomu a pracuje se vztahy rytmu a výšky. Rytmičké struktury

example Frozen Film Frames from the 1960s and 1970s consist of the series of “frozen” film frames. Inspired by Sharits' work and in the desire to create its analogy in the digital sphere, Woody attempted to construct a machine for dealing with the coloured frames that could be used by Paul Sharits. He found a time setting machine at the Horseheads, New York, but, the part of which was a stroboscope; he made a machine out of it enabling to launch colors from RGB filter and create sequences from them. The algorithmical program was created by another member of Buffalo group Tony Conrad. According to Woody, Sharits was uninterested in the machine, because he preferred hand-making of the coloured scores with the ball-point pen, as a base for creating the films.⁸ Woody came back to the idea of the machine during preparation of the exhibition in ZKM in Karlsruhe, where with the help of Robert O'Kane⁹ prepared the program for generating the colors based on the Paul Sharits' working method. The question “what happens in between the frames” fascinated Woody as well as structural filmmakers: while these were operating in the area of film frames, in case of video the flexible formation of single frames becomes the subject; the way of thinking is in many ways analogical and for example the above mentioned Noisefields [1974] by Vasulkas can be considered as an analogy of flicker film created in video.

■ An alliance could be also found also with the work of Tony Conrad. The electronic music composer, sound artist and structuralist filmmaker is as the only one from the Buffalo group still employed in Buffalo, at the media studies department. His early minimalist work was influenced e. g. by the work of La Monte Young, Conrad was the member of Theatre of Eternal Music, later renamed to The Dream Syndicate [together with John Cale, Angus MacLise, La Monte Young and Mariane Zazeela]: harmonically linked, prolonged tones are typical for their dream music, with the consonances based on the experiments with just intonation.¹⁰ Conrad's early movie *Flicker* [from 1966] is considered as one of the founding works of structuralist film movement. Thirty minute long film is created purely by planes of black

filmu vycházejí ze základního rytmu projekční frekvence.¹¹ Vizuální struktura je analogická hudbě, každý vzorec naznačuje „akord“ tří spřízněných frekvencí, takže se jedná o rozšíření principu harmonie do vizuální oblasti, analogii „vizuální hudby“. *Flicker film* je pro Tonyho Conrada způsob, jak překonat omezení kinematografického aparátu. Podobně jako u dalších zástupců strukturálního filmu je zde přítomen kontrast celkové vypočítané

and white, non respecting the limitations of actual film frames, while its algorithmic ordering evokes a hallucinatory impression. The audio track was created on a home made electronic tool, generating continuous scope of clicks similar to metronome sound, and dealing with the relations of rhythms and tone pitches. The rhythmical film structures evolve from the basic rhythm of the projection frequency.¹¹ The visual structure is analogical to



Buffalský ateliér Vasůlkových / Archiv Vasůlkových. *Vasulkas Buffalo studio / Vasulkas Archive.*

struktury a jejího aktuálního rozvinutí v průběhu projekce.¹² Tvorbu strukturálních filmařů lze tedy vnímat jako paralelní a příbuznou ranému videoartu, tyto dvě oblasti mají k sobě — navzdory odlišnému médium — blíže, než se zdá. Teorie a praxe strukturálního filmu do značné míry ovlivnila způsob, jakým Woody Vasulka o své práci přemýšlel.

music, each pattern suggest an “accord” of three allied frequencies, so that it is an extension of the harmony principle into visual sphere, an analogy of “visual music”. *Flicker film* is for Tony Conrad a way how to overcome the limits of the cinematographic apparatus. Similarly as in case of another representatives of structural film there is a contrast of an overall calculated structure and its actual unfoldment during the projection.¹² The work by structuralist filmmakers can thus be perceived as in parallel and allied to the early video art, these two areas are — despite of the different medium — closer than it might seem. The theory and praxis of structuralist film was to a large extent influencing the way how Woody Vasulka reflected about his work.

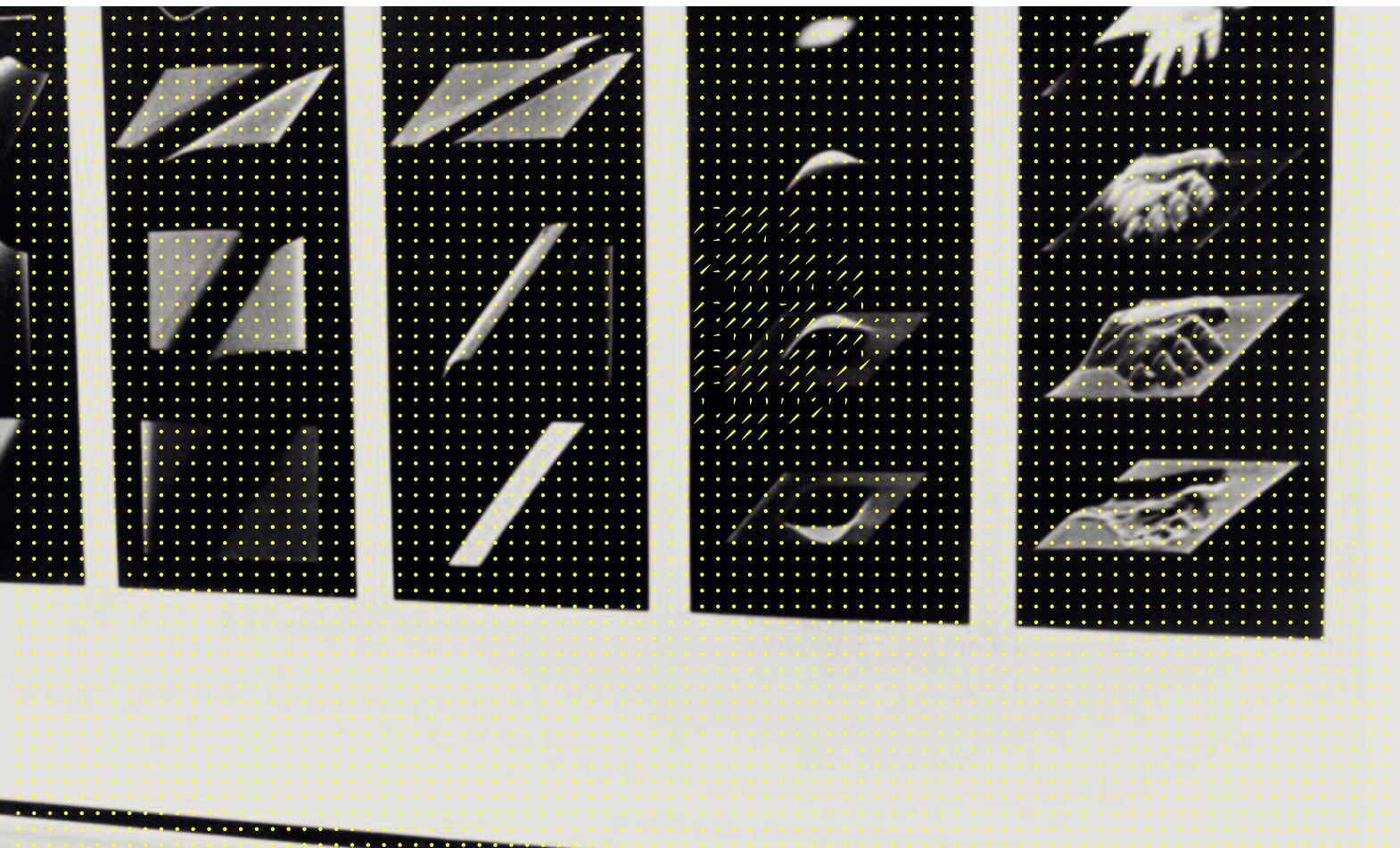


POZNÁMKY

- ¹ Z rozhovoru autorky s Geraldem O'Grady, který proběhl 12. října 2005 v Bostonu.
- ² Mooney, Karen. Gerald O'Grady: The Perspective from Buffalo. Videoscop. 1977, roč. 1, č. 2.
- ³ Vasulka, Woody; Weibel, Peter [eds.]. Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers, 1973–1990. The MIT Press, 2008. Unikátní rys výstavy spočíval v tom, že veškeré audiovizuální materiály byly pouštěné z jednoho řídicího serveru; Vasulkovi zde testovali nový způsob „distančního“ vystavování.
- ⁴ Již roku 1974 měl Woody sérii přednášek pro veřejnost – zachovala se pozvánka s názvem Three Lectures by Woody Vasulka – členěnou do částí Electrons: The Art Material, Time Structure of Electronic Image, The Television Myth; není mi ovšem známo, zdali se zachoval záznam či přepis. [online]. Dostupný z <<http://vasulka.org/>>.
- ⁵ Five Lectures. In: Vasulka, Woody; Weibel, Peter [viz pozn. 3].
- ⁶ Tamtéž.
- ⁷ Sharits, Paul. Notes on Films/1966–1968. Film Culture. 1969, č. 47, s. 13.
- ⁸ Z rozhovoru autorky s Woodyem Vasulkou. Anglická verze rozhovoru je

ENDNOTES

- ¹ From the interview of the author with Gerald O'Grady, October 12, 2005 in Boston.
- ² Mooney, Karen. Gerald O'Grady: The Perspective from Buffalo. Videoscop. 1977, Vol. 1, No. 2.
- ³ Vasulka, Woody; Weibel, Peter [eds.]. Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers, 1973–1990. The MIT Press, 2008. The unique feature of the exhibition was the fact that all the audiovisual materials were projected from one control server; The Vasulkas tested here a new way of a “distance” exhibiting.
- ⁴ Already in 1974 Woody had a series of public lectures – an invitation titled Three Lectures by Woody Vasulka is preserved – divided into parts Electrons: The Art Material, Time Structure of Electronic Image, The Television Myth; it is not known to me if some record or transcription exists. [online]. Available from <<http://vasulka.org/>>.
- ⁵ Five Lectures. In: Vasulka, Woody; Weibel, Peter [see note 3].
- ⁶ Ibid.
- ⁷ Sharits, Paul. Notes on Films/1966–1968. Film Culture. 1969, č. 47, s. 13.
- ⁸ From the interview of the author with Woody Vasulka. The English version



Cyklus Descriptions W. Vasulky. Galerie Albright-Knox v Buffalu / Archiv Vasulkových. [W. Vasulkas Descriptions cycle](#) . Albright-Knox Gallery in Buffalo / [Vasulkas Archive](#).

publikovaná v dizertační práci. Dolanová, Lenka. Woody Vasulka. Dialog s démony nástrojů. Dizertační práce. FAMU, 2009.

⁹ Robert O'Kane přichází také z buffalského okruhu: na univerzitě zde studoval nejprve elektrické inženýrství, poté mediální studia a hudbu.

¹⁰ Čisté (či přirozené) ladění používá intervaly vyjádřitelné jako poměry celých čísel.

¹¹ Je to jakýsi zásobník různých vzorců flickeru: Conrad, který původně studoval matematiku, uvažuje například o počtu mihnutí a okének v cyklu či počtu záblesku za vteřinu. Zatímco běžně jsou filmy promítané v rychlosti 24 okének za vteřinu, pro efekty mihotání je optimální 6–16 záblesků. Mozkový alfa rytmus leží přitom v rozsahu 8–16 cyklu: filmy proto mohou způsobit například epileptické záchvaty, proto se na začátku Flickeru objevuje upozornění, že autoři se zřikají zodpovědnosti za fyzickou či mentální újmu způsobenou filmem.

¹² V knize Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage Brandena W. Josepha [The MIT Press, 2008] je jedna kapitola věnovaná filmu The Flicker.

of the interview is published in the disertation. Dolanová, Lenka. Woody Vasulka. Dialog s démony nástrojů. Dizertační práce. FAMU, 2009.

⁹ Robert O'Kane also comes from the Buffalo circuit: he studies first electric engineering at the university, afterwards also media studies and music.

¹⁰ Just intonation is musical tuning in which the frequencies of notes are related by ratios of small whole numbers [source: http://en.wikipedia.org/wiki/Just_intonation].

¹¹ It is in a way a storage of various flicker patterns: Conrad, who originally studied mathematics, considers for example the number of flicks and frames in the cycle or number of flashes per second. While normally the movies are projected in the speed of 24 fps, for the flickering effect the optimal speed is 6–16 fps. The alfa rhythm of the brain is located in the range of 8–16 cycles: this is why the films can cause epileptic seizures, and at the beginning of the Flicker movie there is a warning, that authors disclaim their responsibility for any physical or mental harm caused by the film.

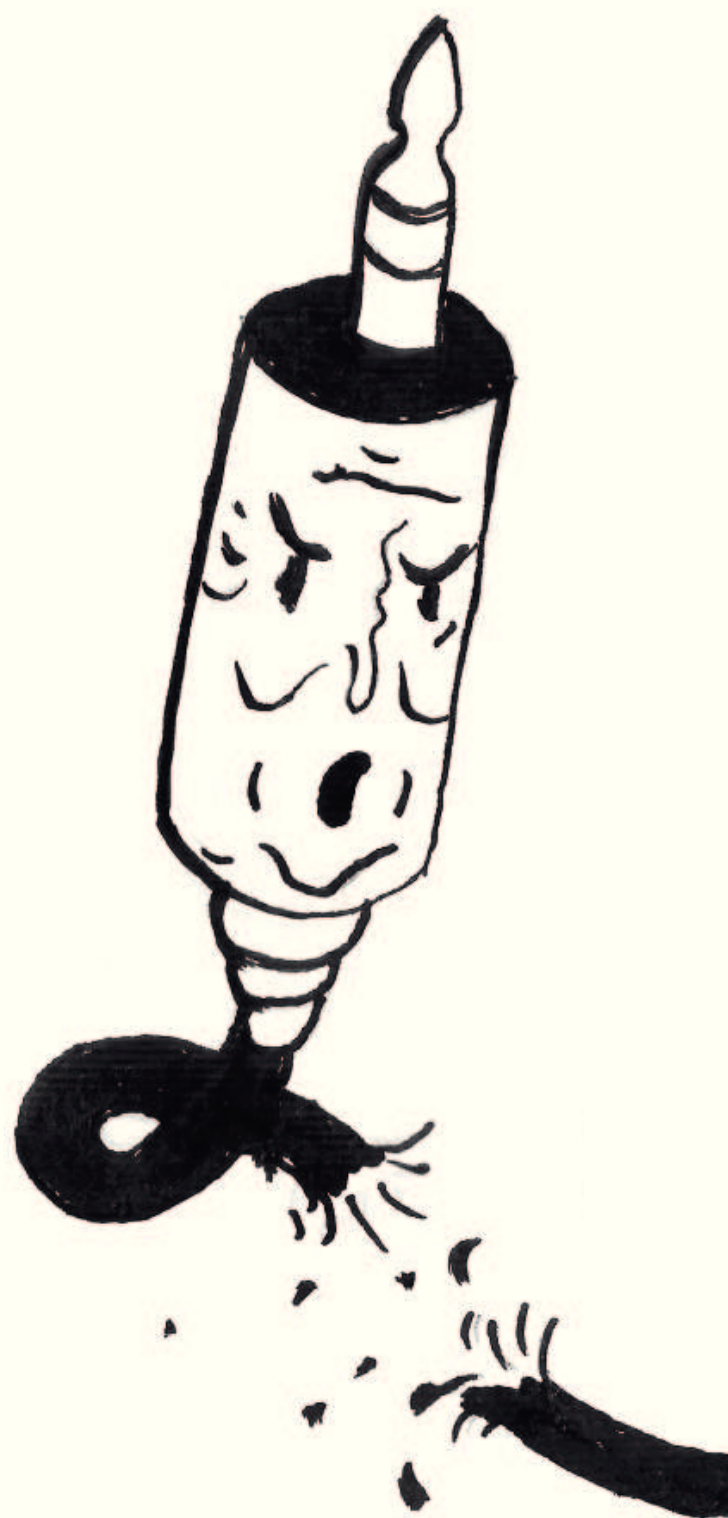
¹² In the book Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage by Branden W. Joseph [The MIT Press, 2008] is one chapter dedicated to The Flicker.

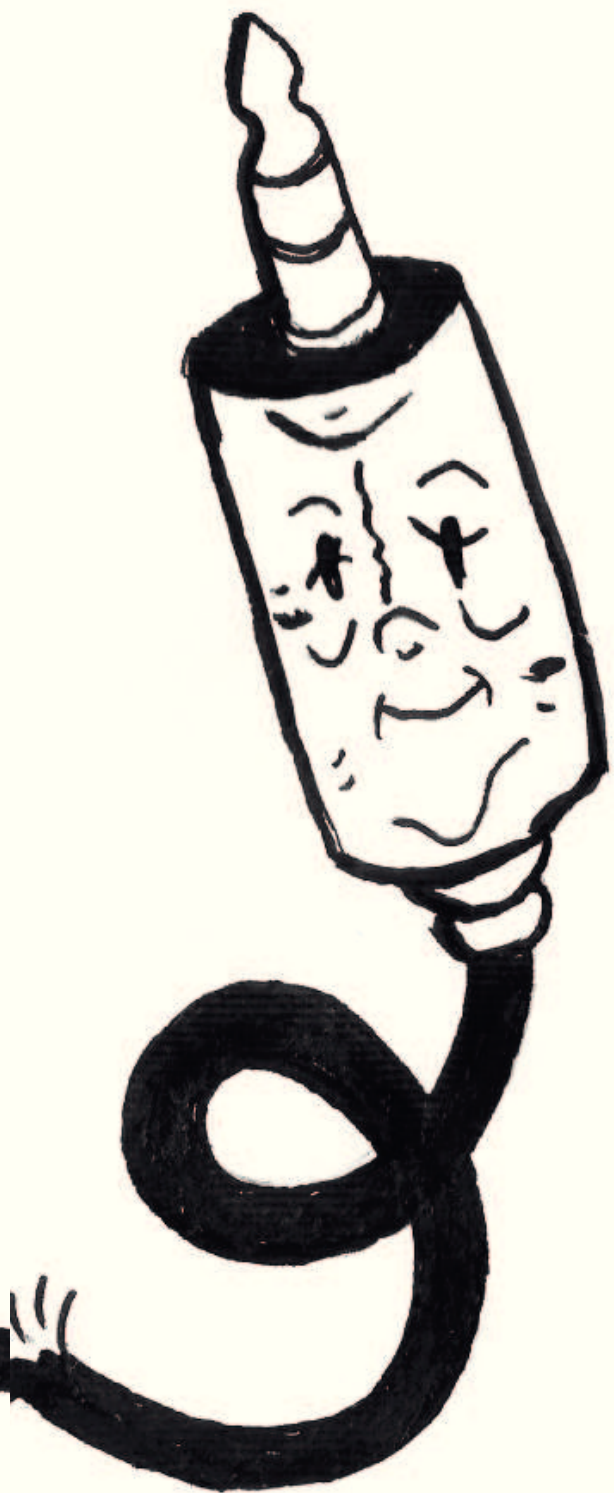
Itano

Fracl

duino

angelico





UKRAJINSKÁ MEDIÁLNÁ HISTÓRIE



Ianina Prudenko je odbornou asistentkou Katedry kultúrnych štúdií na Národnej pedagogickej univerzite v Kyjeve, kurátorkou fóra o mediálnom umení New Media 2011 a tiež netradičného vzdelávacieho programu „Krivé zrkadlá: Dejiny ukrajinského mediálneho umenia v textoch a pohyblivých obrazoch“. Aktuálne témy a problémy mladého ukrajinského umenia stručne popísala v texte pre Bienále mediálneho umenia WRO 2011. Jeho slovenskú verziu prinášame v časopise 3/4.

TEXT — IANINA PRUDENKO / TRANSLATED BY — ZDENKA PEPELOVÁ

Mediálne umenie na Ukrajine odštartoval videoart. Formovala ho prítomnosť televízie [Vasil Tsagolov, Andriy Kazandzhiy, Glib Katchuk, Ilya Chichkan] a postmoderné citácie odkazu nemého filmu [Alexander Roytburda, Gliba Katchuka, Gliba a Olgy Kashymbek, Ilyu Chichkana a Kirila Protseňka]. Významnou témou bola telesnosť [Alexander Hnilitsky, Natalia Filonenko, Alexander Roitburd, Anna Artemenko, Ivan Tsupka], simulakrum a iluzórnosť objektívneho sveta [Ilya Isupov, Alexander Gnilitsky, Lesia Zaiats], a napríklad vo videách Gliba a Olgy Kashymbek je objektom umeleckého skúmania postavenie handicapovaných ľudí v ukrajinskej spoločnosti. Špeciálne miesto v histórii ukrajinského videoartu dnes patrí projektu *Art in Space* [1993], umeleckej skupiny Masoch Fund. Je to jedno z prvých umeleckých diel nezávislej Ukrajiny, ktoré bolo uvedené na Bienále umenia v Sao Paule v roku 1994. Video prezentovalo dokumentáciu rovnomeného projektu, ktorý sa uskutočnil 25. januára 1993: na palube rus-

Media art in Ukraine begun with video art. It was formed by the presence of TV [Vasil Tsagolov, Andriy Kazandzhiy, Glib Katchuk, Ilya Chichkan] and by postmodernist quotations of heritage of silent films [Alexander Roytburd, Glib Katchuk, Glib and Olga Kashymbekova, Ilya Chichkan and Kirilo Protsenko]. Another important theme was corporeality [Alexander Hnilitsky, Natalia Filonenko, Alexander Roitburd, Anna Artemenko and Ivan Tsupka], simulacrum and illusory of the material world [Ilya Isupov, Alexander Gnilitsky, Lesia Zaiats], and for more example, situation of disabled people in Ukrainian society is an object of art investigation in videos of Glib and Olga Kashymbekova. A special place in the history of Ukrainian video art belongs to project of the independent art company Fund of Masoch called “Art in Space” [1993]. It belongs to one of the first art works of the independent Ukraine, which was presented at the Biennale of Art in Sao Paulo [Brazil] in 1994. The video depicts a documentation of a project of the

IMAGINITY AND MEANS OF ART EXPERIENCE

Ianina Prudenko is an associate professor of the Department of Cultural Studies on the National Pedagogical University in Kiev, curator of media arts forum New Media 2011 and also curator of unconventional educational program m "Curves Mirror: History of Ukrainian media art in words and moving pictures". She briefly described actual topics and problems of young Ukrainian art in her text for Media Art Biennale WRO-2011. We present the Slovak version of this article in the magazine 3/4.

keď vesmírnej stanice Mir ukazovali kozmonauti Sergei Avdeev a Andrey Soloviev grafické práce autora Igora Podolchaka. Koncept projektu spočíval vo vynesení nielen technologickej, ale aj umeleckej a kultúrnej hodnoty, z ľudského priestoru do vesmíru.

Existencia interaktívneho umenia má na Ukrajine tiež veľmi zaujímavú históriu. Je spojená najmä s aktivitami Sorosovho centra pre súčasné umenie a nemeckého Goethe Inštitútu v Kyjeve. V roku 1997 Goethe inštitút pozval do Kyjeva riaditeľa EMAF [Electronic Media Art Festival] Noeringa Hermanna z Osnabrucku. Okrem jeho prednášky sa tu vtedy uskutočnili i semináre počítačovej animácie, prezentácia nemeckého mediálneho umenia a výstava Video socha v Nemecku. Výsledkom tejto návštevy bolo založenie ukrajinských inštitúcií pre mediálne umenie — Info Media Bank a festivalu KIMAF [Kyjevský medzinárodný festival mediálneho umenia]. Vďaka nim sa na Ukrajine objavili mediálni umelci, ako

same name that took place on 25 January 1993, when, for the first time in outer space, the astronauts Sergei Avdeev and Andrey Soloviev displayed graphic works of Igor Podolchak on the board of the Russian space station Mir. Concept of this project was to bring to the outer space not only technological, but also artistic value of humanity.

Existence of the interactive art in Ukraine has a very interesting history associated with the activities of Soros Center for Contemporary Art in Kyiv and German cultural center "Goethe Institute" in Kyiv. In 1997 they invited Noering Hermann, the Director of EMAF [Electronic Media Art Festival] from Osnabruck, to Kyiv. Besides his lecture, seminars on computer animation took place, as well as presentation of works of German new media art and the exhibition "Video sculpture in Germany". This visit resulted in establishment of Ukrainian institutions of media art — Info Media

napríklad Natalia Holibroda, Iliya Isupov, Olga Kashymbek, Glib Katchuk, Anna Artemenko, Alexander Vereshchak, Margarita Zinets, Kirilo Protsenko. Vznikol tu tiež „Inštitút nestálych myšlienok“ [Institution of Unstable Thoughts].

Jedným zo zásadných predstaviteľov ukrajinského net.artu je skupina Akuvido. Tvorja ju Victor Dovhalyuk a Hanny Kutz, ktorí štúdium umenia začali na Akadémii umení v L'vove a pokračovali na L4 Inštitúte pre nové médiá [Berlín, Nemecko]. Ich prvým interaktívnym dielom, ktorý prezentovali v Berlíne, bol *Esse* [1998]. Neskôr to boli net.artové projekty *City_interactive*, *Stand sound station*, *Decode*, *Jokonde XP*, *Web Wuerfel Werkstatt*, *Are you net-voyeur?* Všetky sú dostupné na www.akuvido.de. Akuvido sú pravdepodobne najznámejšími ukrajinskými mediálnymi umelcami. Pôsobia však mimo Ukrajiny.

Prvým net.art dielom vytvoreným fyzicky na Ukrajine bol projekt *BABY* [2002], autorov Yuriya Kruchaka a Julie Kostyeryeva. V čase vzniku ich projektu bola na Ukrajine vyššia úmrtnosť než pôrodnosť. Autori preto vytvorili internetovú stránku, na ktorej mohol každý stvoriť vlastné dieťa a deväť mesiacov ho podporovať a rozvíjať.

V roku 2007 vznikol net.artový projekt *Chazarský slovník alebo requiem pre divadlo* režiséry Anny Aleksandrovich. Bolo to prvé divadelné predstavenie na Ukrajine, ktoré bolo streamované na stránke www.hazary.com.ua. Hypertext Milorada Pavića bol počas predstavenia doplňovaný komentármi publika, ktoré boli premietané na prednú stenu divadelnej sály. Jeden z divákov dokonca prišiel do divadla s notebookom, takže bol zároveň skutočným i virtuálnym divákom. Herci mohli použiť notebook, ktorý bol na scéne a viesť online chat s publikom, ktorý sa tiež premietal na stenu.

Mladá umelkyňa Masha Shubina vytvorila net.artový projekt *Digital narcissism* [2007], v ktorom si na prezentovanie vlastnej tvorby vybrala internetové zoznamky. Zaujímalo ju kombinovanie tradičnej maľby a multimédií. Jej cieľom bolo stretnúť sa takto s kurátormi, vlastníckmi galérií a riaditeľmi múzeí. Odpovedal jej len jeden kurátor z Austrálie, všetci muži a ženy

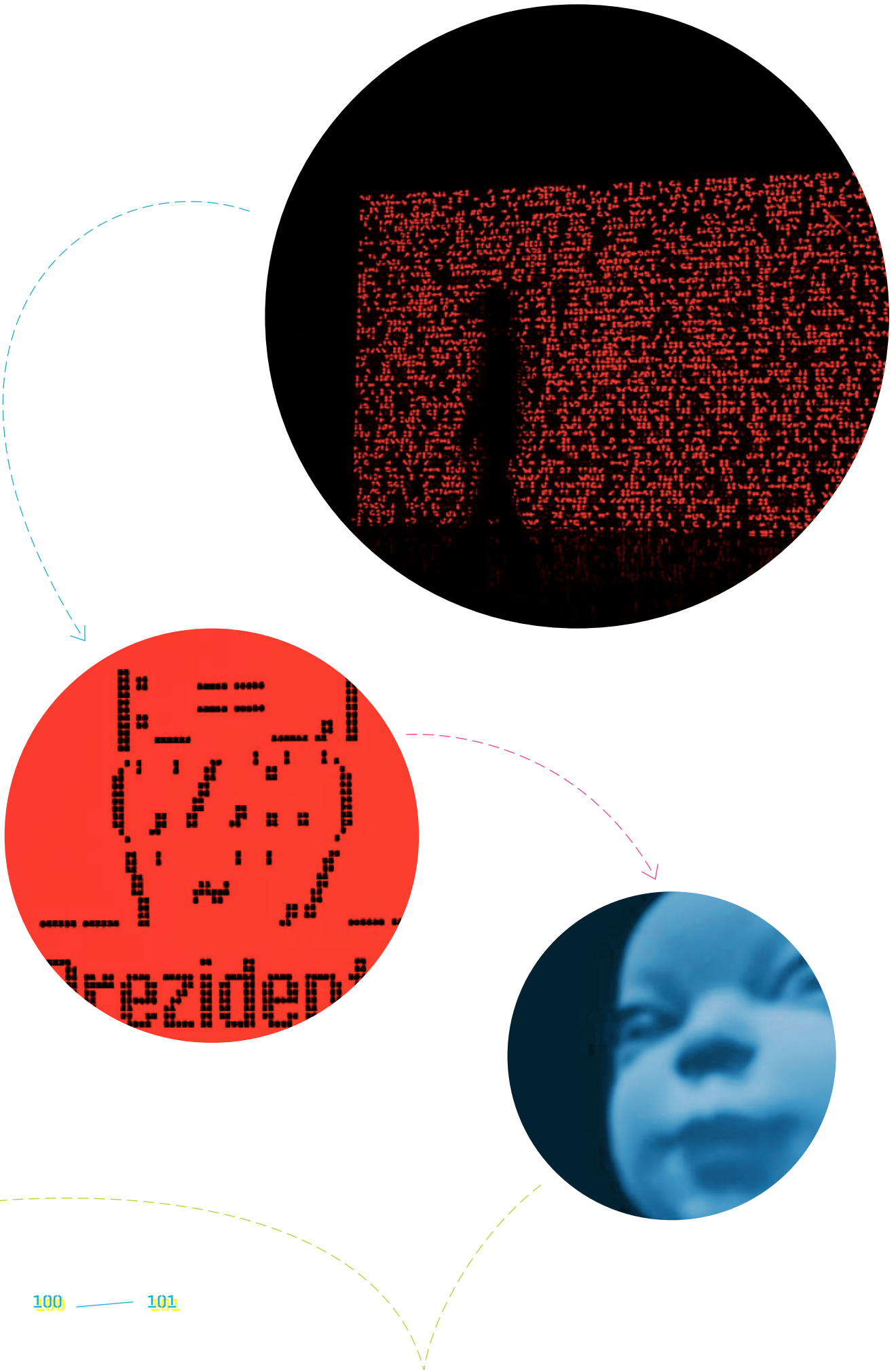
Bank and the festival KIMAF [Kyiv International Media Art Festival]. Thanks to this institution and the festival, new media artists, such as Natalia Holibroda, Iliya Isupov, Olga Kashymbekova, Glib Katchuk, Anna Artemenko, Alexander Vereshchak, Margarita Zinets, Kirilo Protsenko, appeared in Ukraine. "Institution of Unstable Thoughts" was created here as well.

One of the most crucial representatives of Ukrainian net.art is the group Akuvido. It consists of two artists – Victor Dovhalyuk and Hanna Kutz, who began their art studies in Lviv Academy of Art [Ukraine] and continued in L4 Institut fuer Neue Medien [Berlin, Germany]. Their first interactive project was *Esse* [1998], presented in Berlin. Later on, there were net.art projects *City_interactive*, *Stand sound station*, *Decode*, *Jokonde XP*, *Web Wuerfel Werkstatt*, *Are you net-voyeur?* All the works are available on the site www.akuvido.de. Akuvido are probably the world's most famous Ukrainian media artists, although they operate outside the Ukraine.

The first net.art project, which was created directly in Ukraine, is the project *BABY* [2002] by Yuri Kruchak and Julia Kostyeryeva. the time of its creation the mortality rate in Ukraine was prevailing over the birth rate. Therefore the authors developed a web site, where anyone could "give birth" to their own child and support it and develop it for a period of 9 months.

In 2007 the net.art project "The of the Khazars, or requiem for the theater" was created by the director Anna Aleksandrovich. It was a first theatre performance in Ukraine, which was broadcasted online on the web site www.hazary.com.ua. During the performance, hypertext of Milorad Pavich was amended by comments of the audience, which were projected on the front wall of the theater hall. One of the spectators even came to the theatre with a notebook, so he became both a real and a virtual spectator at the same time. Besides that, all actors could use a notebook set on the stage to chat online with the audience, what was also displayed on the wall.

Young Ukrainian artist Masha Shubina created a net.art project *Digital narcissism* [2007], where in



reagovali intímnyimi návrhmi. Mashiným paralelným cieľom bolo propagovať svoju tvorbu v rozličných častiach sveta a začať komunikovať s publikom. Komunikovala s každým, kto jej napísal a videl jej obrazy v galériách. Digital narcissism sa dá nájsť online i dnes, pôvodne vznikol pre výstavu v tradičnom galerijnom priestore. Bol prezentovaný na Ukrajine v Pinchuk Art Centre, v galériách v Rusku, Nemecku, Taliansku a Veľkej Británii.

■ Na festivale NonStopMedia v Charkove bol v roku 2008 prezentovaný umelecký projekt *Mobile Loneliness* Hamleta Zinkivskyho a Romana Minina. Pozostával z sms.artu Minina a 15 malieb Zinkivskyho, ktoré zobrazovali ľudí telefonujúcich z mobilného telefónu.

■ V tých najzložitejších žánroch súčasného ukrajinského mediálneho umenia dnes pôsobia najmä mladí umelci z Ľvova. Je to možné najmä vďaka výmenným stážam na poľských mediálnych inštitúciách. Počas Biénale mediálneho umenia 2010 v Poznani predstavila svoj projekt *Representation* mladá umelkyňa Tamara Hridyayeva. Divák bol počas sledovania jej interaktívneho diela identifikovaný šípku, ktorá naňho reagovala tým, že nadobúdala gigantické rozmery. Na vrocavskom Bienále mediálneho umenia WRO 2011 sa zúčastnil napríklad Sergiy Petlyuk, a na festivale „Mindware. Technologies of Dialogue“ V Lubline ďalší ukrajinský mediálny umelec z Ľvova, Andriy Linik. Jeho intermediálne dielo *Aiolas* by sa vďaka malému množstvu inštitúcií, nedostatku financií a neochote galérií pracovať s týmto typom súčasného umenia, realizovalo na Ukrajine len veľmi ťažko.

■ Dnes na Ukrajine nenájdete žiadnu vyprofilovanú inštitúciu, ktorá by sa zaoberala vzdelávaním a podporou mladých mediálnych umelcov. Existuje tu však množstvo festivalov zameraných na mediálne umenie — NonStopMedia [Charkov], Terra Futura [Kherson], Týždeň súčasného umenia [Ľvov]. V roku 2011 sa pri príležitosti dvadsiateho výročia ukrajinského mediálneho umenia konalo v Kyjeve fórum mediálneho umenia New Media Ukraine. Aktivity v oblasti českého a slovenského mediálneho umenia tu predstavila Barbora Šedivá

order to present her artworks, she chose internet dating sites. She was interested in combining traditional painting and multimedia. Her goal was to meet curators, gallery owners, and museum directors thereby. But the only one, who responded, was a curator from Australia, most of the men and women responded with intimate suggestions. Masha's parallel goal was to also promote her art in various parts of the world, establishing communication with the audience. She communicated with anyone who wrote her and saw her paintings at galleries. Digital narcissisms can be still found today, originally it was created for an exhibition in a traditional exhibition space. It was presented in Ukraine in the Pinchuk Art Centre, in galleries in Russia, Germany, Italy and Great Britain.

■ In Kharkiv festival NonStopMedia in 2008, the project “Mobile Loneliness” of the artists Hamlet Zinkivsky and Roman Minin was presented. The project consisted of the sms-art of Minin and 15 paintings of Zinkivsky, which portrayed people talking on mobile phone.

■ The most difficult genres of new media art in Ukraine are nowadays occupied mostly by young artists from Lvov. It is possible mostly thanks to internships in Polish media institutions. At Biennale of Media Arts in Poznan 2010 the young artist Tamara Hridyayeva presented her project *Representation*. During the perception of this interactive work, the recipient was identified with an arrow that responded to the viewer by gaining gigantic dimensions. The Biennale of Media Arts in Wroclaw year on WRO was attended for example by Sergey Petlyuk; while another Ukrainian media artist from Lvov Andriy Linik presented himself at the festival “Mindware. Technologies of Dialogue” in Poland [Lublin]. His intermediary work *Aiolas* would be very hard to create in Ukraine due to lack of media art institutions in the country, lack of finances and the unwillingness of galleries and art centers to work with such kind of contemporary art.

■ In Ukraine today, there is no profiled institution that would deal with education and support for young

[Dům umění města Brna]. Najdůležitějším výsledkem tohoto stretnutia bola možnosť uverejňovať informácie o ukrajinskom mediálnom umení prostredníctvom kolaboratívneho výskumného projektu a internetovej databázy Monoskop.

■ Napriek spomínaným problémom existuje na Ukrajine nová generácia mediálnych umelcov, ktorí vyrastali pri počítačových obrazovkách. A nechýbajú tu ani mladí kurátori a teoretici, ktorí sú pripravení venovať sa interpretácii ich tvorby.

media artists. However, there is a number of festivals focusing on media art – NonStopMedia [Kharkov], Terra Futura [Kherson], Week of Contemporary Art [Lvov]. In 2011, to celebrate the twentieth anniversary of media art in Ukraine, a media art forum New Media Ukraine took place in Kyiv. Activities of Czech and Slovak media art were presented by Barbora Šedivá [Dům umění města Brna]. The most important result of this meeting was the possibility to publish information about the Ukrainian media art through the collaborative research project and internet database Monoskop.

■ Despite all these problems today, a new generation of young media artists who grew up on a computer keyboard works in Ukraine. And there are also young curators and art theoreticians ready to interpret such a modern art form.



http://wro2011.wrocenter.pl/site/en/wroreader/reader_prudenko
<http://www.burundi.sk/monoskop/index.php/Kiev>
<http://shubinamasha.com/project-mydearcurator.php>
<http://mininsms.blogspot.com>



A Throw of the Dice will Never Abolish Chance

The Unwritten Novel

arranged by
An Mertens

FOREWORD

//Based on Mallarmé's foreword to *A Throw of the Dice will never Abolish Chance*//

I would prefer you didn't read this note, or that once read, you would forget about it. The habitual Reader will learn not more than the context the prosaic poem is set in. It might trouble to the ingenuous soul to know that this combination of words, in which each frame is a conceptual element in a time line, finds its roots in a practise of homages and resistances, or if you want, fittings and non-fittings.

Reading and writing are acts of homages and resistances in themselves. Commuting by train can be an act of resistance today in a country like Belgium. Travelling in the mind through observing the other passengers is an hommage to all creators that lived, live and will ever live. Being aware of the different perspectives the train and the minds offer and spending time, energy and material on finding the right form to express this, connects us to the Masters in a modest action of homage and an arrogant action of renewal by resisting oblivion.

This work is an hommage to Stéphane Mallarmé (material), Marcel Broodthaers (form) and Virginia Woolf (content). The frame - namely the white paper - intervenes each time an image ends or enters, accepting the succession of the series. The literary advantage, if I may say so, of the copied distance that mentally separates the (groups of) words, sometimes seems to accelerate and slow down the movement, scanning it, turning the page into a unit rather than the paragraph or the line.

Everything passes through abbreviation into a hypothesis; one avoids the story. This naked use of the thought, enriched with withdrawals, extensions and leaks, results in a score for those who would like to perform it.



INGREDIENTS

- **any *organic* high quality nutrient you can find**: *organic* can be a work that is published under a free license and/or a work that is freely available to humankind due to the expiration of copyright protection terms on works produced by authors who died several decades earlier. Every year on New Year's Day, thousands of works enter the public domain — that is, their content is no longer owned or managed by anyone, but it becomes a common treasure, available for anyone to use freely for any purpose. This year we welcome the works of a.o. Virginia Woolf, James Joyce, Rabindranath Tagore, Henri Bergson, Marina Ivanovna Cvetaeva, Robert Baden-Powell and Georges Minne. One can work with the text file but it is great to be able to work with the scans of an original book (see TOOLS, Funzie Fonzie Reading machine)
 - Virginia Woolf, *The Unwritten Novel*:
<http://www.gutenberg.org/ebooks/29220>;
 - Stéphane Mallarmé, *Un Coup de dé jamais n'abolira le hasard*: http://writing.upenn.edu/library/Mallarme-Stephen_Coup_1914.pdf;
 - VJ12 publication (released under a Free Art License):
<http://vj12.constantvzw.org>.
- **one or more flavors**:
 - the voice of Liz Maurant, the woman reading Virginia Woolf's *The Unwritten Novel* in a recording on
<http://librivox.org>;
 - the hypothesis that the code to unravel Mallarmé's poem is 707, the amount of words he used in the text, or following my association, the linux permission code for all reading/writing/executing rights by the user and all others; and none by the members of the user's group (Quentin



Pixacao graffiti on abandoned building in Belo Horizonte, Brasil, June 2011.

Meillassoux, *Le Nombre et la Sirène*, Fayard, 2011,
<http://bibliobs.nouvelobs.com/essais/20110928.OBS1316/le-coup-de-des-enfin-decode.html>);

- A personal train journey, at some time of the year, which was, I forget now, early or late (picture);
- Chief cook Bram Goots who explained to me the composition of the dim sum dip sauces during New Year's Eve dinner; knowing the exquisite combination he intuitively came up with heightened my eating experience.
- **one or more sauces :**
 - pixacao is a font realized by the working group of John Haltiwanger, Evan Roth and Muharrem Yildirim during VJ13. Inspired by the pixacao graffiti tradition of Brasil, they used a picture of the internet to feed it into Fonzie (see TOOLS) and generate the open pixacao-font;
 - you can also play around with one of the many beautiful open fonts at the foundry of the Open Source Publishing collective : <http://ospublish.constantvzw.org/foundry>.

RECIPE

- Use NLTK or any other tool and mix, let evaporate, mix again (3×) Virginia Woolf's *The Unwritten Novel*;
- Prepare the recipient confirmed by Marcel Broodthaers' *Un Coup de dé jamais n'abolira le hasard*:
<http://vispoets.com/index.php?showtopic=16889>;
- Poor the essence of Virginia Woolf's *The Unwritten Novel* into Marcel Broodthaers' *Un Coup de dé jamais n'abolira le hasard*.
- Rearrange till it feels right to serve



TOOLS

The *Funzie Fonzie Readingmachine*, created for and tested during VJ13, the two yearly meeting days of Constant, in December 2011. Initiated by Michael Korntheuer, an automatic bookscanner was constructed in Hackerspace Brussels in such a way that every handy person could build one herself in her kitchen or garage. The scans were operated through Fonzie, a compiled software developed by Pierre Marchand, that converts human to machine reading in an open way. The reading process of the machine can be watched, understood, read, rewritten, changed and endlessly executed. During a work session the participants explored the artistic potential of the different elements in the transformation from the physical book to the digital object : the code, the fonts, the training data, the book and the digitally born text.

Scanbot

Documentation, pictures & development of the DIY Scanbot of the Brussels Hackerspace : <https://hackerspace.be/ScanBot>.

The book sits in an adjustable cradle and this cradle can slide left and right easily. Page turning is done by a transparent plexiglass box which can be pulled vacuum by a household vacuum cleaner. A windscreen wiper motor lifts this vacuum box. The weight of the box is compensated by a counter weight in the form of a soda bottle filled with steel bolts. The bottom edge of the vacuum box has small holes to create the vacuum that makes the pages stick to the box. A small servo motor moves a finger that actually flips the pages when the vacuum box is lifted. Lights are installed at a right distance and angle to give the book light without reflecting into the cameras. Two USB operated cameras take images of the pages through the vacuum box. An Arduino controls the vacuum, turning motor and finger servo.



VJ13 - Presentation of the scanbot by Michael Korntheuer



Fonzie interface

Fonzie the optical character recognition interface

After feeding an image into Fonzie (jpg/png) one can watch the reading process of the machine, that as a results offers a pdf of the converted text as well as the extracted font. By adding parameters for scaling, height and potrace, one can adjust for a different quality of conversion. Fonzie defines the x, y position of each character on the surface and compares its content to other contents in the image and to the training data it works with.

- You find a guide for training data here : <http://code.google.com/p/tesseract-ocr/wiki/TrainingTesseract3>;
- You will find an overview of the experiments and samples of the worksession here : <http://www.adashboard.org>

Current tools for Debian & Ubuntu :

- pdftk, pdftotext ;
- Imagemagick .
- OpenOffice, GIMP, Inkscape ;
- Natural Language Toolkit : I used this Python-script for text analysis written by Nicolas Malevé : <http://www.adashboard.org/python/nltk-1.py>



AFTERWORD

The choice for beautiful organic books is also an act of resistance. The large digitilisation front of Google Books and the illusory accessibility of their archive cause discomfort today. The uniformity of the books being printed by the Espresso Book Machine or other formatting PoD tools are more often a source of disappointment than excitement. Being used to the presence of an e-reader I experience the price of an e-book as theft and the exclusive download-per-machine-strategy of Kindle as a crime against my human right to share my love for books with my friends. Therefore I feel great enthousiasm for free culture, accessibility of works in the public domain and all kind of tools that allow mobility and sharing of goods. This text is embedded in the realm of the activities of Constant, an artist run organisation for arts and media in Brussels.

An Mertens is writer, storyteller, artist and member of Constant <http://www.constantvzw.org>. Constant is a non-profit association, an interdisciplinary arts-lab based and active in Brussels since 1997. Constant works in-between media and art and is interested in the culture and ethics of the World Wide Web. The artistic practice of Constant is inspired by the way that technological infrastructures, data-exchange and software determine our daily life. Free software, copyright alternatives and (cyber)feminism are important threads running through the activities of Constant. Constant organizes workshops, print-parties, performances, walks and 'Verbindingen/Jonctions'-meetings on a regular basis for a public that's into experiments, discussions and all kinds of exchanges.

Many thanks to Catherine Lenoble & Stéphanie Villayphiou.
An Mertens, 2012. Copyleft: This is a free work, you can copy, distribute,
and modify it under the terms of the Free Art License <http://artlibre.org>

REMAKE: SKETCHBOOK

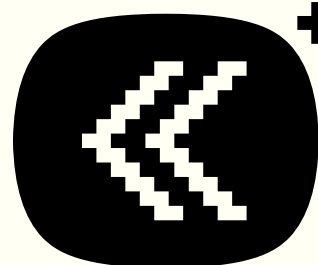
07 / 03 – 15 / 04 / 2012, BRNO

(Místa / Venues):

Dům pánů z Kunštátu (The House of Lords of Kunstat),
Galerie G99 (G99 Gallery), Dominikánská 9
4AM / Galerie architektury (4AM / Gallery of Architecture),
Starobrněnská 18

(Kurátoři projektu / Project curators):

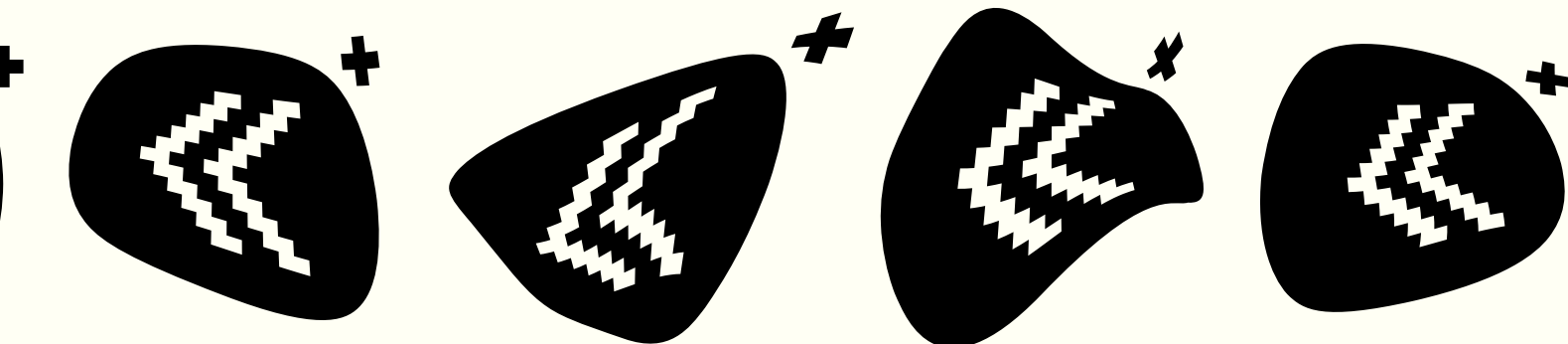
Dušan Barok (SK/NL), Katarína Gatialová (CZ),
Mária Rišková (SK), František Kowolowski (CZ),
Slávo Krekovič (SK), Catherine Lenoble (FR),
István Szakáts (RO), Barbora Šedivá (CZ),
Alexander Zaklynsky (IS), Rarita Zbranca (RO).



(Na výstavě spolupracují / Cooperating organisations):

Dům umění města Brna (CZ), Atrakt Art (SK), Alt Art (RO),
Ping (FR), Multiplace (SK), The Lost Horse Gallery (IS), Ústav
hudební vědy – Teorie interaktivních médií MUNI (CZ),
Muzeum umění Olomouc (CZ), CIANT (CZ), 4AM Fórum pro
architekturu a média (CZ), VŠVU (SK) a další.

REMAKE: REthinking Media Arts in
 C(K)ollaborative Environments je mezinárodní
 umělecký projekt, který probíhá od června 2010
 do května 2012. Jeho cílem je iniciovat tvorbu
 a prezentaci současných děl inspirovaných
 historií mediálního umění. Završením projektu
 je mezinárodní putovní výstava, která bude
 k vidění v Domě pánů z Kunštátu od 7. 3.
 do 15. 4. 2012. Spíše než o statickou výstavu
 v tradičním smyslu slova půjde o dynamickou
 sociální akci, která přinese sérii
 uměleckých událostí prezentujících jak nová,
 tak i vybraná průkopnická díla mediálního
 umění. ■

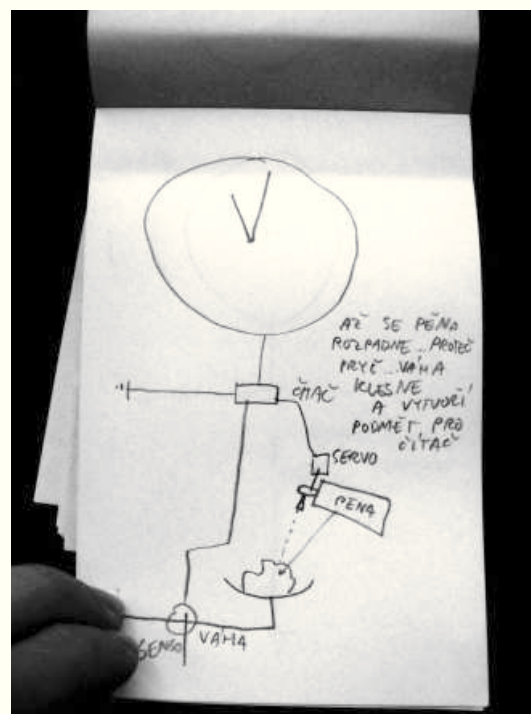
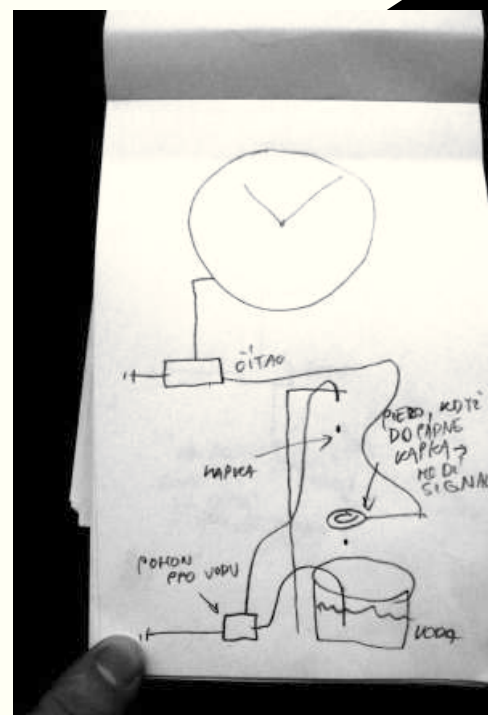


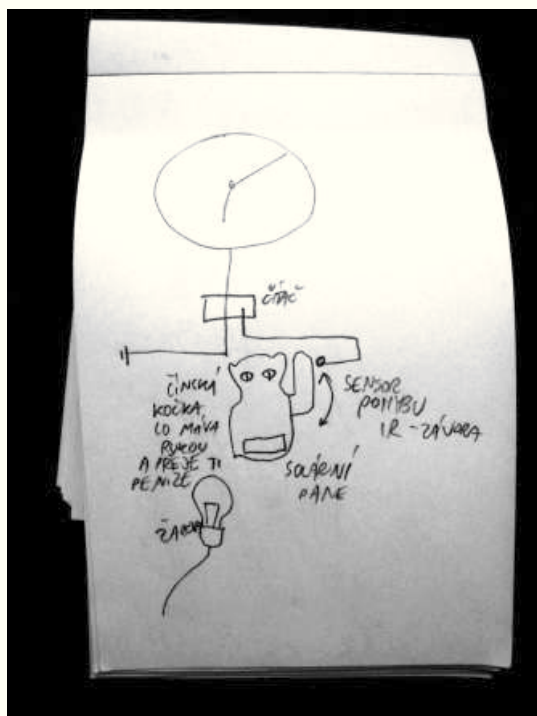
REMAKE: REthinking Media Arts in
 C(K)ollaborative Environments is
 an international art project taking place
 between June 2010 and May 2012. Its aim
 is to foster creation and presentation of
 contemporary works inspired by the history
 of media arts. The project's final part
 is an international touring exhibition
 which will be shown at Dům pánů z Kunštátu
 (The Brno House of Arts) from 7 March until
 15 April 2012. More than a static exhibition
 and a traditional approach, it will be rather
 a dynamic social happening featuring a series
 of artistic events presenting new, as well as
 selected pioneering media art pieces. ■

Richard Loskot (CZ): ZÁZNAMY PŘÍTOMNOSTI / LOGGING THE PRESENT

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

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





The installation *Logging the Present* draws on the work of the eminent Polish author of concrete poetry Stanisław Dróżdż (1939–2009), in particular his piece *Untitled (Clocks)* [Bez tytułu (zegary), 1978]. In this work, Dróżdż developed his own system which allowed him to control clocks. His concept, based on combining clock hands that engender their own time, inspired the young Czech author Richard Loskot to produce 12 systems in which each measures its own time upon different actions. Hyperbolically speaking, the author offers various time measuring models based on water dripping, plant growth or rotation of the gramophone record. In the second part of this installation, the viewer is incorporated into the temporary image.



„We have always derived certain temporal divisions from a natural course of events. The alternation between day and night is the most natural and in a way absolute for us, but as we know, even this is not thoroughly regular. Empirically, we have found the most accurate part of time, the rhythm which lets us measure all happenings. The atomic clock time, for instance, is based on the caesium half-life. When we fast-forward a film with a plant in it, its motion might appear entirely alive and we should not interfere with its own time. Every tone of a melody also appears after a certain time. In everyday life, we usually do not ask but rather look at our watch: for us, the time is something to count and measure. The most common conception of time originates from Aristotle: Time is a measured movement with regard to ‚before‘ and ‚after‘.“ (Richard Loskot) ■

[illegible]

- research draft...based on my subjective art history from modernism today...Lia's research (1990-2004) and Catherine's theoretical interest and knowledge in the field (reNUM.net)...Using different sources as Internet, Wikipedia, media art projects, books, reviews, exhibitions (artists and theoreticians)...Nantes 2011...Catherine Lenoble and Lia Perjovschi...collaboration ...residence...with the support of PiNG Nantes and ICR Romania...in the frame of the REMAKE project: Rethinking Media ArtsWorks in C(K)ollaborative Environment

* residency @ PiNG Nantes
in the frame of the REMAKE
project. (from 3rd to
16th October 2011)

WORK

02

Short dictionary of basic terms...Media art - "art works created with new media technologies,(digital art, computer graphics, computer animation, virtual art, Internet art, interactive art, computer robotics, biotechnology, video, computer, mobile devices, Internet, software, code, computer games, streaming, GPS, sound, light production devices, or robotics)"...."art as research". (Stephen Wilson) ..."Addressing social, political, cultural, and contemporary issues"... "The theories developed around hypertext, databases, and networks...non-linear and interactive narratives, "computer art, collaboration, identity, appropriation, open sourcing, telepresence, surveillance, corporate parody, hacktivism.(Maurizio Bolognini - 1) the art system, 2) scientific and industrial research, and 3) politico-cultural media activism.) ...? -"Visual views of databases. artistic computer game modification, Bio art, Computer art, Digital art, Electronic art, Evolutionary art, fax art, Generative art, Hacktivism, Hypertext, Information art, Interactive art, Internet art, Motion graphics, Net art, Performance art, Radio art, Robotic art, Software art, Sound art, Light art, Systems art, Telematic art, Video art, Virtual art"...Art -"is the product or process of deliberately arranging items,... influences and affects one or more of the senses, emotions, and intellect... It encompasses a diverse range of human activities, creations, and modes of expression"...Media - "in (arts), - materials and techniques used by an artist to produce a work or may refer to - Communications, Computing, tools used to store and deliver information or data, advertising content, communication networks, hypermedia (hyperlinks), mass media, multimedia (multiple forms of information content and processing), new media traditional media with interactive power, news media, print media, published media available to the public, social media"

From 2004 to 2011, would you give us a clue, which event or art work that has touched you the most ?

LIA

I am impressed by discoveries in science LHC (Large Hadron Collider) for example (recent subatomic particles have beaten the speed of light (?) and Mapping the Human Genom, I am impressed by the revolutions in the Arab World (finally the mobile phone was useful) (I hope that this events will bring more good things than bad) in art I am impressed by low budget projects, people looking for new possibilities, collaborating...

From 2004 to 2011, would you give us a clue, which event or art work that has touched you the most ?

CATHERINE

The way we have moved from a passive way to consume and 'make' the medias (tv, radio, press) to an interactive, networked and collaborative one, is quite fascinating and meantime shaking. It completely inverses the way we share and learn, the way we exhibit, not to say broadcast, ourselves and the world that surrounds us. From 2004, we have seen almost every year appearing new 'services' from facebook (2004) to youtube (2005) to twitter (2006) that have brought new 'rules' in socializing as well as producing and disseminating contents. Intimacy/extimacy, local/global, we navigate from private life infos to images of catastrophe : tsunami indonesia (2004), Katrina hurricane (2005), Haiti earthquake (2010), Fukushima (2011), we accumulate data, our attention is 'hyper assailed' and we even lose it without notice it. Strangely (?) one of the artwork that comes to my mind is about work and working conditions. It is called 'The Trainee', from Pilvi Takala. The finnish artist did a one-month fake intervention as a trainee in a big company, her process reveals how 'non-doingness' is a threat of order... in an immediacy society.

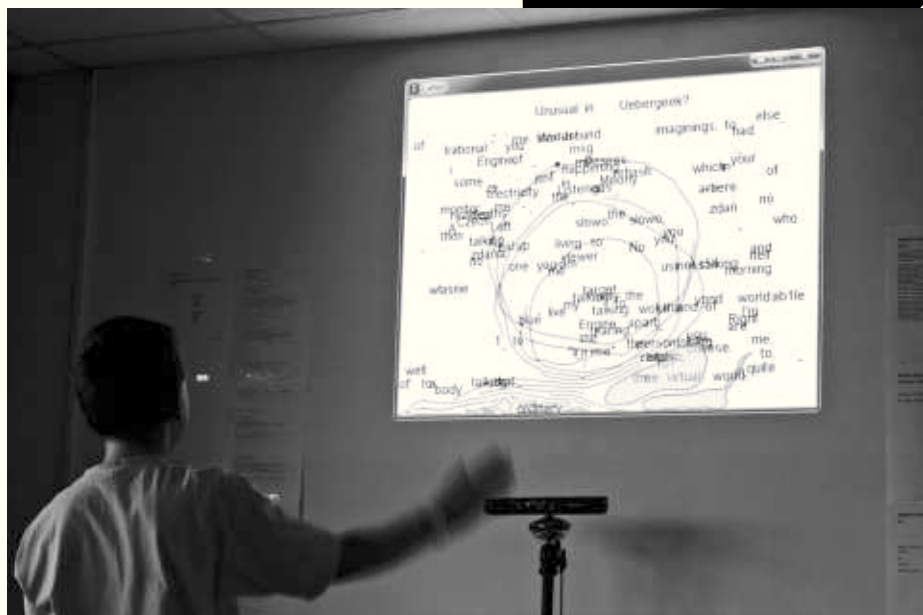
Zuzana Husarova

– Ľubomír Panák (SK):

I : * TTTER

I : * ttter je multimediální umělecký projekt založený na 3D senzoru Kinect. Tato interaktivní instalace pracuje s principem remaku dvojím způsobem: ve vrstvě textové – v interakci s významnými díly světového Net. Artu a ve vrstvě zvukové – v odkazu k podstatě hudebního nástroje theremin. Díky senzoru můžeme pomocí pohybu ruky jednoduše procházet, mazat a mixovat dialog připomínající ^(online) komunikaci osob/strojů. Text na promítací ploše je remixován z vybraných textových fragmentů děl evropského Net.Artu (My Boyfriend Came Back From the War autorky Olie Lialiny, This Morning a IBM Alexeia Shulgina, zkp3.21 Vuka Cosica, 100cc a g33con umělecké skupiny JODI, Irational Heatha Buntinga, City Markéty Baňkové, four. Values Perfokarty, Falling Times Michala Bielického, Koniec swiata wg Emeryka Radoslaw Nowakowského a AE Roberta Szczerbowskeho). Pomocí virtuální antény ovládáme i výšku tonů oscilátoru a díky možnosti aktivovat kreslicí mód můžeme do děl vstupovat i vlastní kresbou.

■



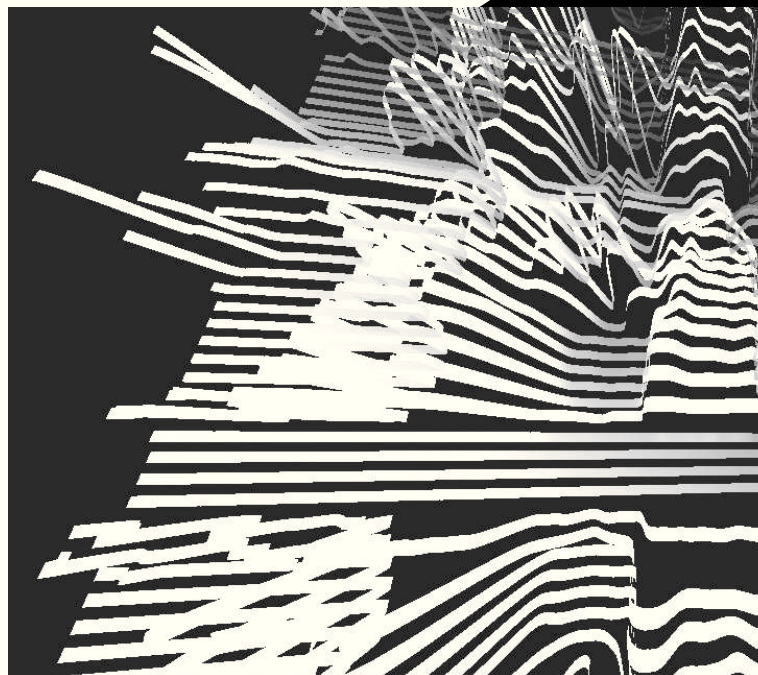


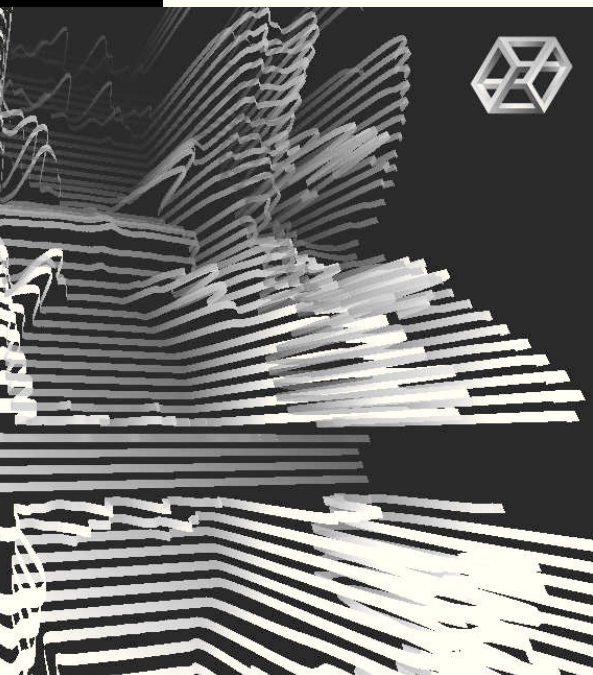
I : * tter is a multimedia artistic project based on the Kinect 3D sensor. This interactive installation utilises the ,remake principle' in two ways: a textual level - interacting with leading works of international Net.Art and a sonic level - in relation to the fundamentals of the theremin.

Thanks to the sensors, we can - thanks to hand's movement - easily browse, erase or mix dialogues that resemble ^(online) communication of persons/machines. The text on the projection screen is remixed from selected textual fragments of European Net. Art (My Boyfriend Came Back From the War by Olia Lialina, This Morning and IBM by Alexei Shulgin, zkp3.21 by Vuk Cosic, 100cc and g33con by the art collective JODI, Irrational by Heath Bunting, City by Markéta Baňková, four. Values by Perfokarta, Falling Times by Michal Bielický, Koniec swiata wg by Emeryk Radoslaw Nowakowský and AE by Robert Szczerbowski). Through a virtual aerial, we will also control the oscillator pitch and thanks to the possibility to activate a drawing mode, we can ,enter' the individual pieces with our own drawings. ■

Andrej Boleslavský & The Vasulkas (CZ/US): HI WOODY

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





Hi Woody is an interactive installation that pays homage to the artworks of Woody and Steina Vašulka. The art piece was created in cooperation with Woody Vašulka during his visit of Prague in 2011 and was produced by the International Centre for Art and New Technologies ^(CIANT). It is inspired by the aesthetics of the early video art works created on the Rutt-Etra synthesizer in the Electronic Media Atelier at The Kitchen in New York. The author, Andrej Boleslavský, attempts to invoke similar visual impressions with state-of-the-art technologies – high-powered digital graphic cards, the Kinect sensor and stereoscopic screens conjuring an abstract and immersive image generated in real time. In this moment the visitor has an opportunity to interact with his own digital replica. The atmosphere of today's media art scene closely resembles The Kitchen studio – elated by new possibilities, techno-optimism and the will to share. This is the reason why the authors decided to offer the software used for this piece available for a free download at http://id144.org/hi_woody/. ■

Aleksandra Hirszfeld (PL): INFOTAINMENT

Zvuková instalace Infotainment nabízí znepokojivou zkušenost konfrontace s obrovským množstvím dat a informací, které popisují současný svět poznamenaný zábavním průmyslem a všudypřítomnými masmédií. Infotainment je pokusem zopakovat a revidovat postupy francouzského spisovatele, filmaře a zakladatel uměleckých směrů lettrismu a situationismu Guy Deborda (1931–1994).

Aleksandra Hirszfeld reaguje na jeho film Společnost spektaklu (La Société du spectacle, 1973) a jeho stejnojmennou knihu z roku 1967. Mladá polská autorka ve svém remaku přemýšlí o možnostech recyklovat Debordovy myšlenky v době, ve které se vzory sociální a kulturní politiky zásadně proměnily.

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

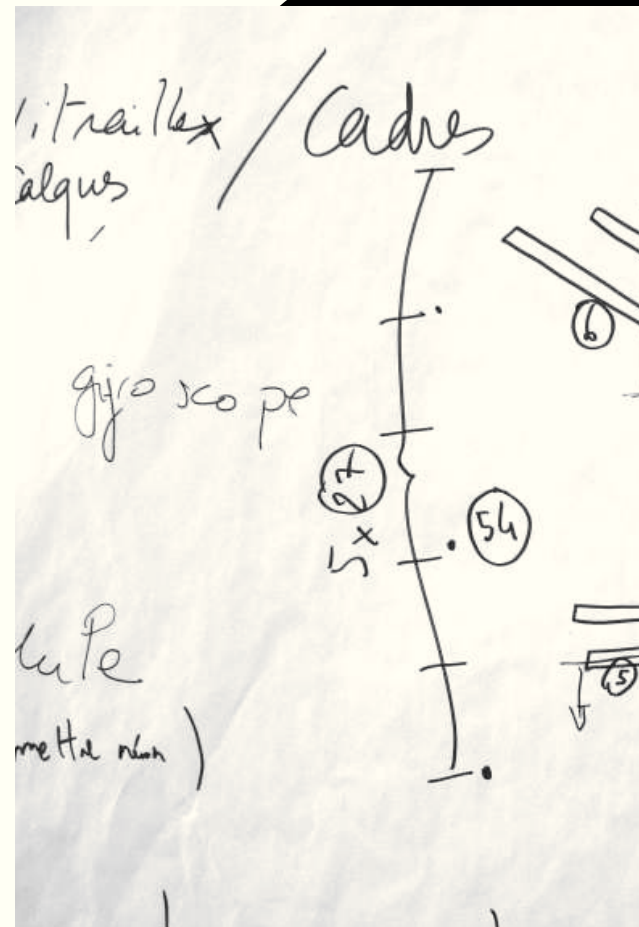
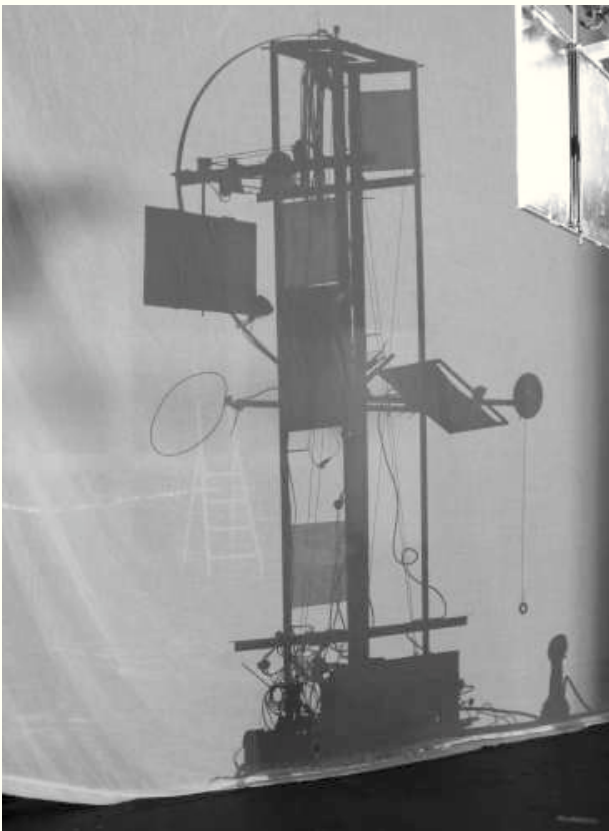
The sound installation Infotainment delivers a disturbing experience in which we are confronted with enormous amounts of data and information that describe the world we live in affected by showbusiness and the omnipresent mass media. Infotainment is an attempt to repeat and revise the methods of the French writer, filmmaker and founder of Lettrism and Situationism Guy Debord (1931–1994). Aleksandra Hirszfeld draws on his film *The Society of the Spectacle* (La Société du spectacle, 1973) and the eponymous book (1967). In her rework, the young Polish author contemplates the possibilities of recontextualising Debord's ideas at a time when patterns of social and cultural policies have been radically altered.

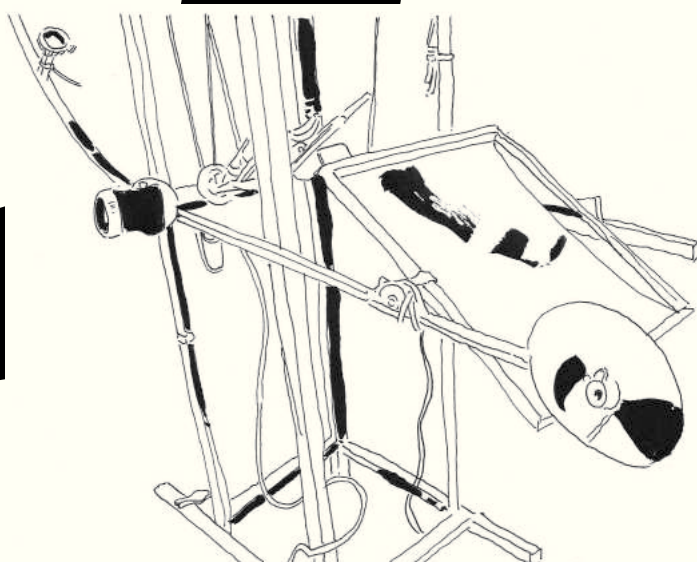
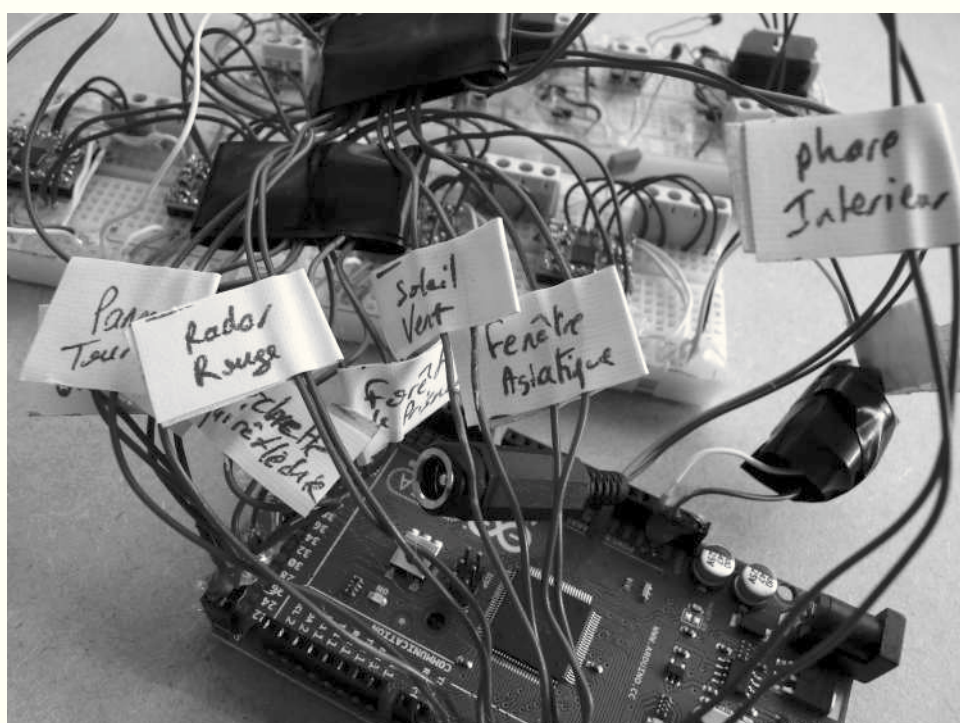
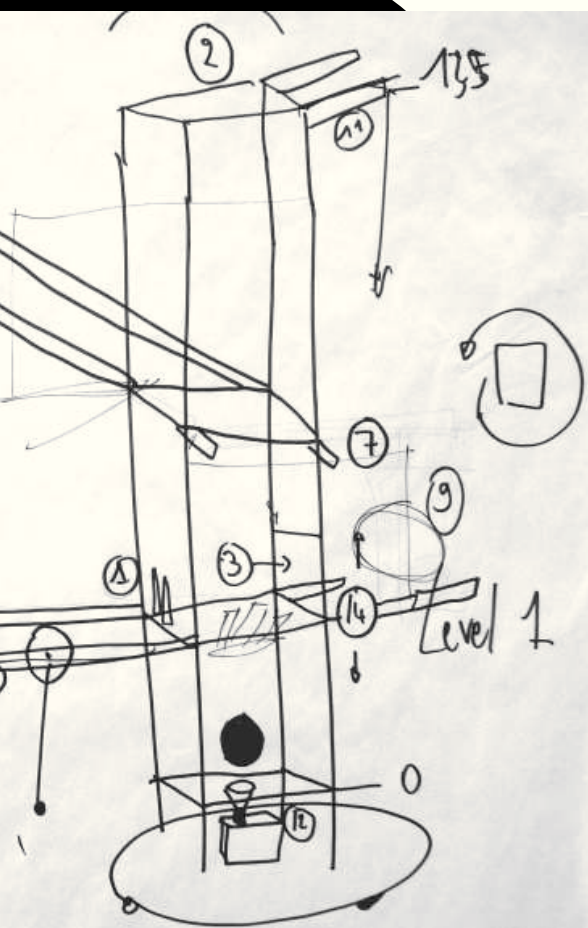
„What in the past was considered an escape from the system, today loses its critical impact and is absorbed by the system itself. Critical thinking has been transformed into accepted and consumerist lifestyle and becomes just another commodity. Coming to terms with these new conditions of contemporary criticism is only possible through a new, closed and autonomous space that will serve as a platform for independent observations of reality. This principle worked in times of Guy Debord and can be also reinstated today.“ (Aleksandra Hirszfeld) ■



Julien Bellanger – Guillaume Brunet – Cédric Doutriaux – Catherine Lenoble ^(FR): RECYSPP1

ReCYSPP1 je remake první autonomní kybernetické sochy CYSPP1 francouzského autora Nicolase Schöffera (1912–1992). ReCYSPP1 vznikl v listopadu 2011, během třítýdenního workshopu v media labu organizace PiNG. Kolaborativním přístupem a použitím současných technologií se jeho autoři J. Bellanger, G. Brunet, C. Doutriaux, C. Lenoble pokouší reinterpretovat tvorbu tohoto průkopnického autora evropského mediálního umění. Zkoumají tak umělecký potenciál digitální výroby a možnosti znovupoužití materiálů určených pro recyklaci.





ReCYSP1 is a remake of the first autonomous cybernetic sculpture called CYSP1 created by the French artist Nicolas Schöffer (1912–1992). ReCYSP1 was developed in October 2011 during a three-week workshop at the PiNG Media Lab. Through a collaborative approach and latest technologies, its authors J. Bellanger, G. Brunet, C. Doutriaux, C. Lenoble try to reinterpret the work of this pioneering author of European media art. Thus, they examine the artistic potential of digital production and the possibilities of reusing materials intended for recycling. ■

Andrew Prior, David Strang^(UK)

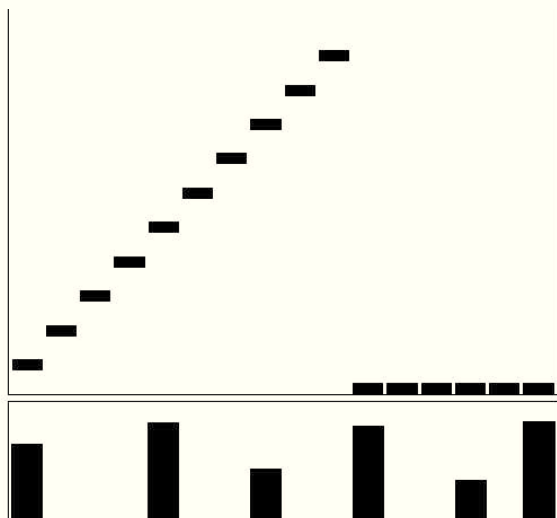
[Spolupráce / In cooperation with Miroslav Tóth (SK)]♦

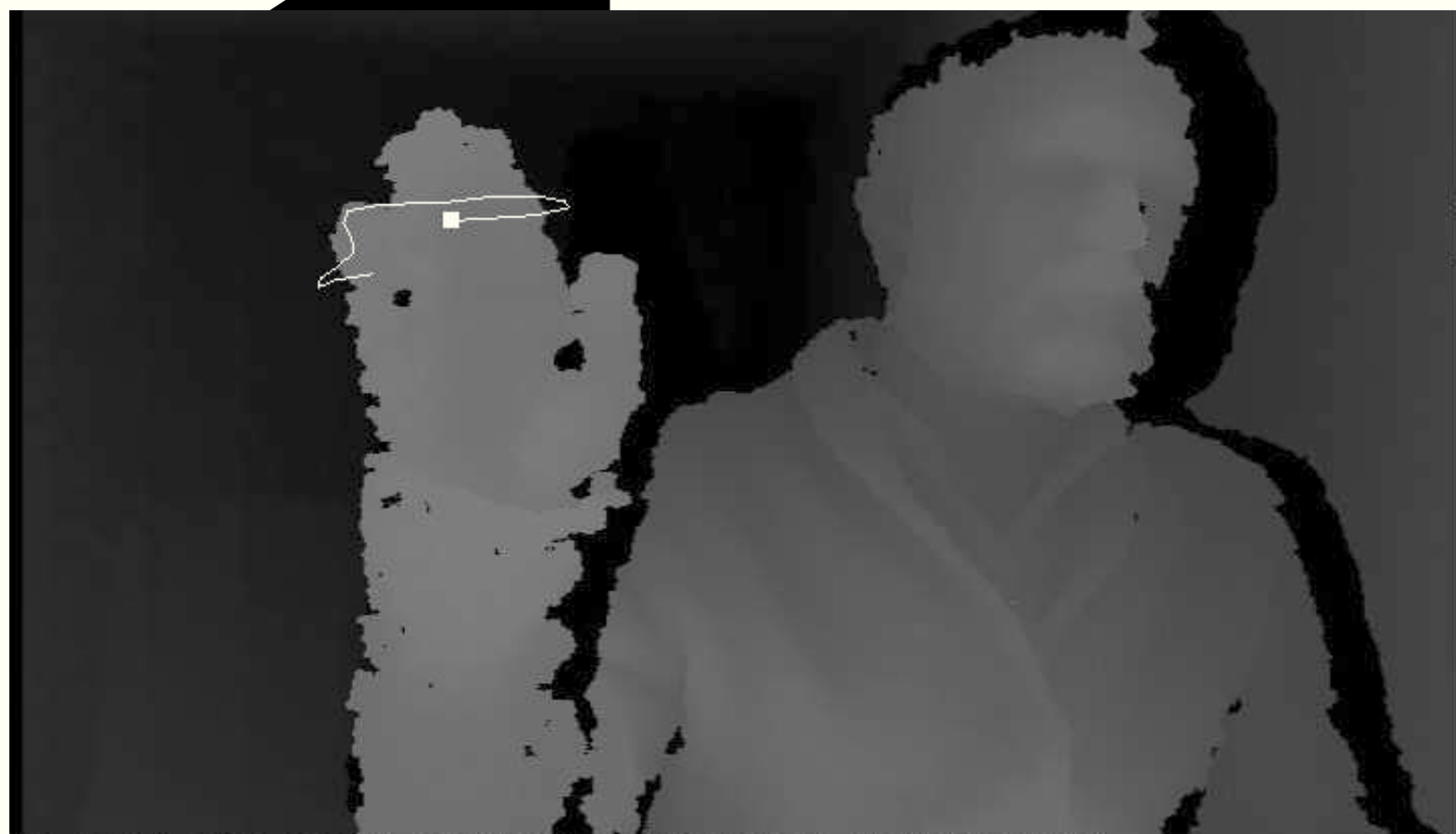
DISTRIBUTED PRESENCE

Instalace Distributed presence se vrací k tvorbě skladatele Jozefa Malovce a upozorňuje na zlatý věk elektroakustické hudby na Slovensku v 60. a 70. letech dvacátého století. Jozef Malovec ve spolupráci se zvukovým inženýrem Petrem Janíkem tehdy vytvořil v Experimentálním studiu Slovenského rozhlasu nadčasovou elektroakustickou skladbu Orthogenesis⁽¹⁹⁶⁶⁾, v níž při organizaci hudebního procesu využil princip náhody. Interaktivní audiovizuální instalace britské autorské dvojice Prior – Strang spojuje fyzickou i virtuální přítomnost, a umožňuje tak znovu poznávat a rozpracovávat Malovcovu skladbu. Jejich dílo kombinuje dva způsoby manipulace původního materiálu. Snímání pohybu v galerii nahrazuje časový prvek díla prostorovým, a tím podporuje pocit objevování a fyzické interakce. Zvuky z galerie jsou přenášeny online prostřednictvím programu MaxMSP, který zároveň umožňuje lidem mixovat a manipulovat tentýž materiál a kombinovat ho se zvuky v galerii. Výsledky jsou potom přeneseny zpět do galerie, kde touto spoluprací „naslepo“ vzniká společná odpověď na zvuk původního archivního materiálu. ■

Distributed presence is an installation that turns back to composer Jozef Malovec and highlights the ‘golden age’ of the Slovak electroacoustic music in 1960s and 70s. Malovec together with a sound engineer Peter Janik created in Experimental Studio in Slovak Radio the timeless electroacoustic composition Orthogenesis⁽¹⁹⁶⁶⁾ in which he used stochastic principle for organising musical material.

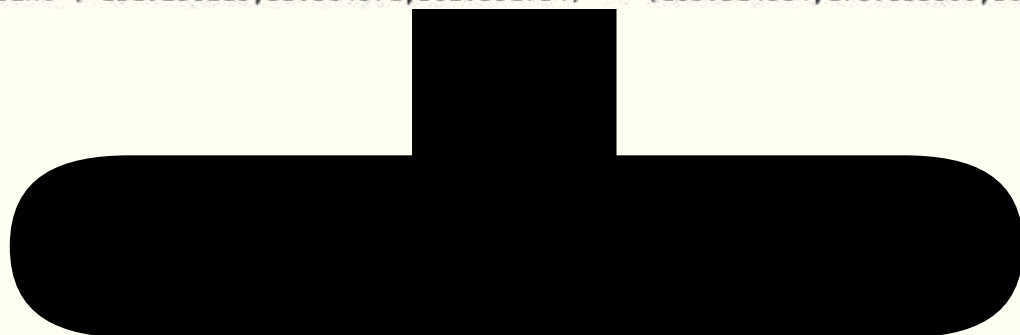
This interactive sound and image installation brings together presence and tele-presence, to explore and re-work composition of seminal Slovakian artist Jozef Malovec. It combines motion-tracking control of this material through granular synthesis within the gallery, with DJing processes of mixing, looping, slicing and manipulation online (thus ‘WebJaying’). Within the gallery space, the use of motion tracking replaces the time domain of these archival materials with a spatial dimension, encouraging a sense of exploration and physical interaction. The sounds produced in the gallery are streamed online through use of a downloadable MaxMSP application, and in turn this application allows people to mix and manipulate material, in response to these sounds, the results of which are then streamed back into the gallery space to produce a distributed collaborative response to the sounds of the archival material. ■





e.net
viewer

Point (-160.732742,3.799699,553.261902) -> (152.714951,236.045410,553.261902)
Quick refocus
Setting resolution to VGA
Session start: (-131.296219,53.364971,502.391754)
** 4
Point (-131.296219,53.364971,502.391754) -> (169.514984,178.835800,502.391754)



Ján Šicko (SK)

[Spolupráce / In cooperation with Mária Rišková] ♦

HIT BONAČIĆ

Instalace se vrací k raným objektům chorvatského matematika a kybernetika Vladimira Bonačića, který byl autorem hnutí Nové tendence (mezinárodní síť s centrem v Záhpřebu, věnovaná propojování umění a vědy, 1961–1973). Podle umělce a teoretika Darka Fritze „Bonačić kritizoval využívání náhodnosti v počítačovém umění, protože člověk je podle něho zkrátka lepší ve vytváření ‚estetického programu‘ určeného lidským bytostem“.

(<http://darkofritz.net/text/bonacic.html>)

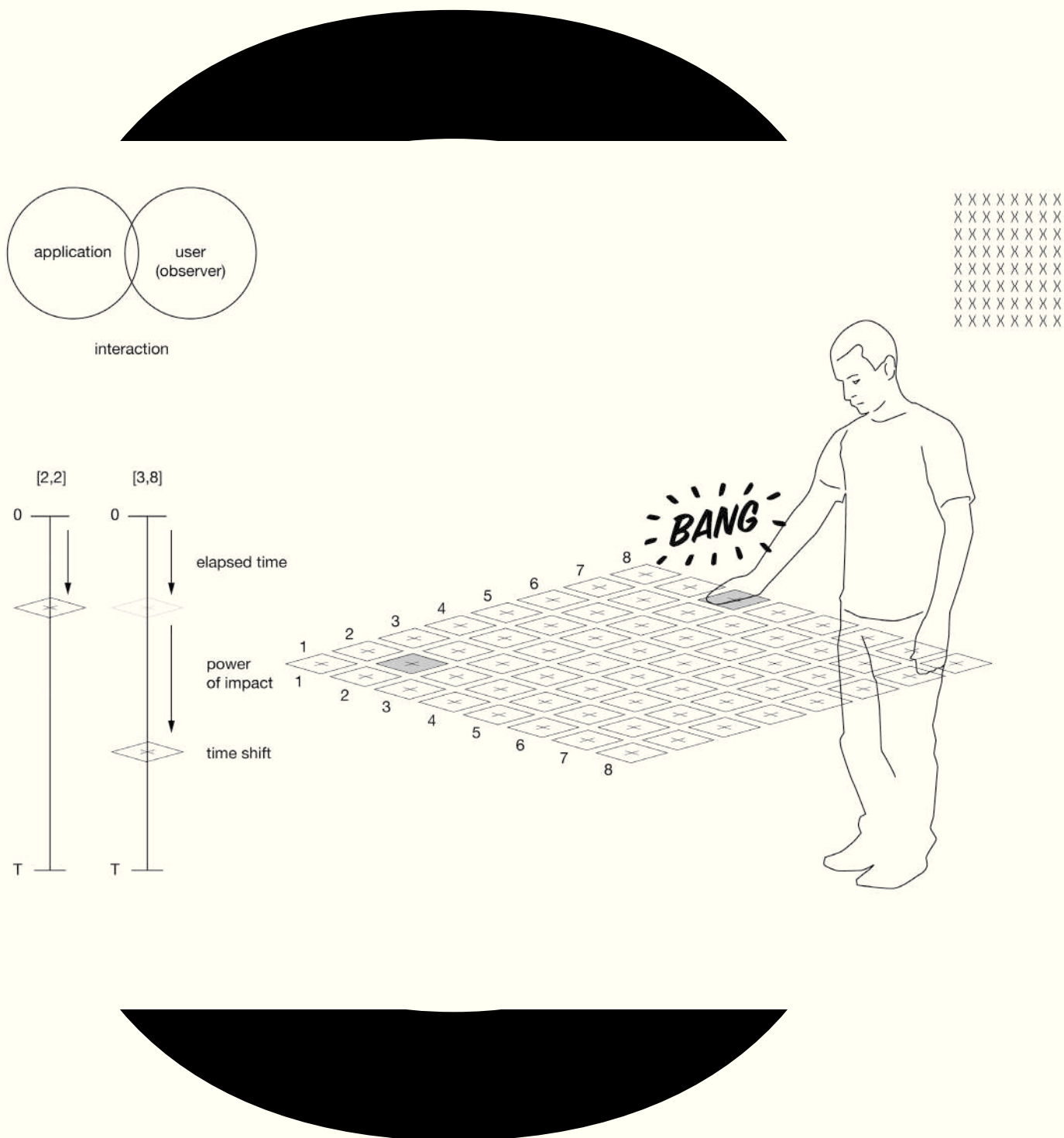
Tato kritika náhodnosti, vytváření ‚estetického programu‘, ale i další myšlenky tohoto autora nás inspirovaly k 2D parafrázi tzv. dynamických objektů Vladimira Bonačića z přelomu 60. a 70. let. Šlo o světelné kinetické instalace, které byly průkopníky interaktivity v počítačovém umění, byly naprogramovány tak, aby divák/uživatel měl možnost ovládat určité vlastnosti (rytmus, zvuk). V instalaci Hit Bonačić může divák také vstupovat do připravené sekvence a „naprogramovat“ svůj kód. V kontrastu k delikátní manipulaci s technickým zařízením se naše instalace ovládá razantními údery do stolu, které umožňují vložit vlastní sekvenci instrukcí vytvářejících patterny – vzory. ■



Our installation refers to the early objects of Croatian mathematician and cybernetician Vladimir Bonačić, who was a prominent member of the New tendencies movement (international network dedicated to the interconnection between art and science, based in Zagreb between 1961 and 1973). According to the artist and theoretician Darko Fritz “Bonačić criticised the use of randomness in computer-based art, as he considers humans to be simply better in “making the ‘aesthetic program’ relevant for human beings”.

(<http://darkofritz.net/text/bonacic.html>)

The critique of randomness, making of ‘aesthetic program’ but also other thoughts of this author inspired us to make a 2D paraphrase of the so called dynamic objects Vladimir Bonačić created in the late 1960s and 1970s. They were kinetic light installations pioneering interactivity in the computer-based art, programmed in a way that the viewer/user could control several parameters (rhythm, sound). In the installation Hit Bonačić, the viewer can also intervene into the prepared sequence and “program” his/ her own code. In contrast to the usually delicate manipulation of technical devices, our installation is controlled by energetic hitting on the table, which enables the visitor to enter his/her own sequence of instructions that create patterns. ■

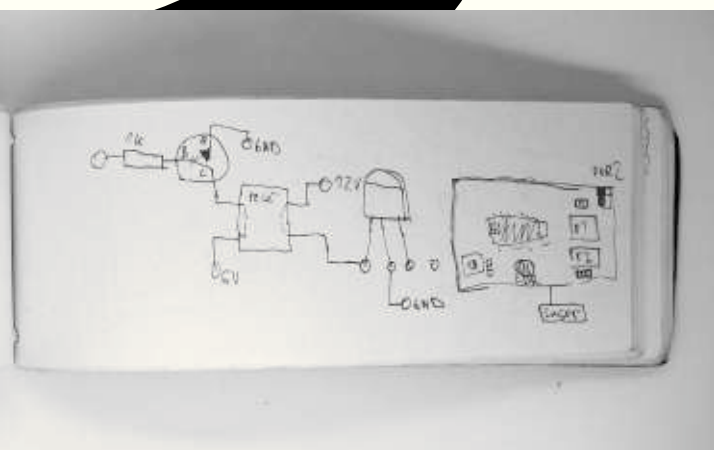
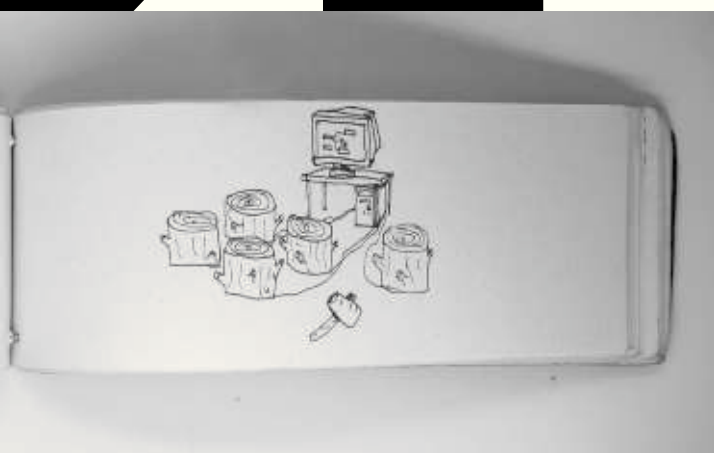


Václav Peloušek, Ondřej Merta (CZ): STANDUINO

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

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





4AM / Gallery of Architecture will serve as an exhibition venue and media laboratory where the local DIY scene will be presented through the original student platform Standuino, which has been inspired by the works of the musician and FaVU lecturer Stanislav Filip and the phenomenon of kludging. In the exhibition, Václav Peloušek and Ondřej Merta present a remake of Stanislav Filip's installation User Interface (Uživatelský interface), lead a DIY workshop where participants can create their own sound / video synthesizers and together with Stanislav Filip, conduct a workshop focused on blasting off transistors and other electronic components and the physicality of these occurrences. Their presentation will also encompass interventions in public space, launch of a pirate television broadcast or a device emitting Standuino datasheets into universe through photon pulses with a wave length of 650 nanometres.

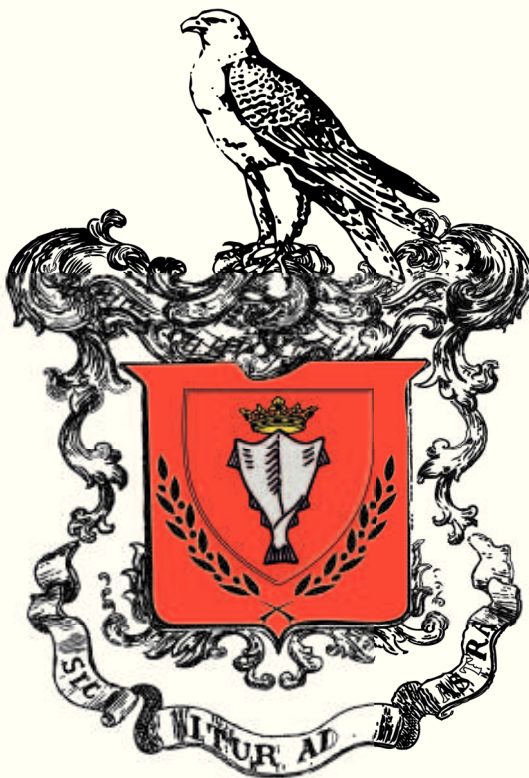
„We will construct and introduce prototypes of devices that will allow an analytical observation of their digital and electronic principles in the modernistic sense of the word, such as the relation between the carrier (electronics) and the essence (digitality) or the analysis of gestures of an artist-kludger. Standa Filip has been helping us actualize this vision. He is a remarkable personality in our country because he studied physics and has experience with constructing music instruments. Therefore he is able to understand the nature of electronics and at the same time, think about it within an artistic context.“ (Václav Peloušek, Ondřej Merta) ■

Challenging a Decentered Paradigm>

In 2010 Cyprislandia began as a pilot project for a larger initiative of drawing peripheral areas of contemporary art and culture into focus. It is an exploration, an initiative to develop new pathways for the development and documentation of culture. The Focus here is shifted from the center and mainstream to border lands in contemporary culture in flux and transformation.

Where is this transformation? In what forms does it manifest and how is it useful in understanding the character of our society. These are central questions in our efforts to ascertain the dynamic of these transforming areas of creativity. Artists are generally good critiques of their societies and in these critiques we aim to develop a new understanding of societal transformations taking place.

Cyprislandia is a reconfiguration of existing maps to describe a new landscape of art where the used elements, or building blocks, are notions and actions, instead of the traditional methodical names and connections. Born out of curiosity and dissatisfaction of the existing links between entities in the art world, where most dependencies were aiming towards the nucleus of art organizations and money, a necessity of redefining this rigid existing vista became paramount. Namely the prior established cities in the western world* were claiming the rights of producing and consuming contemporary art while instantly absorbing a multitude of financial supports above all were generating and educating a plethora of art audiences mainly local. But the world as we know it, is rapidly changing and developing. New actors are shifting and transforming physical and mental borders resulting with inevitable speculations of where the "new" art centers of the future will



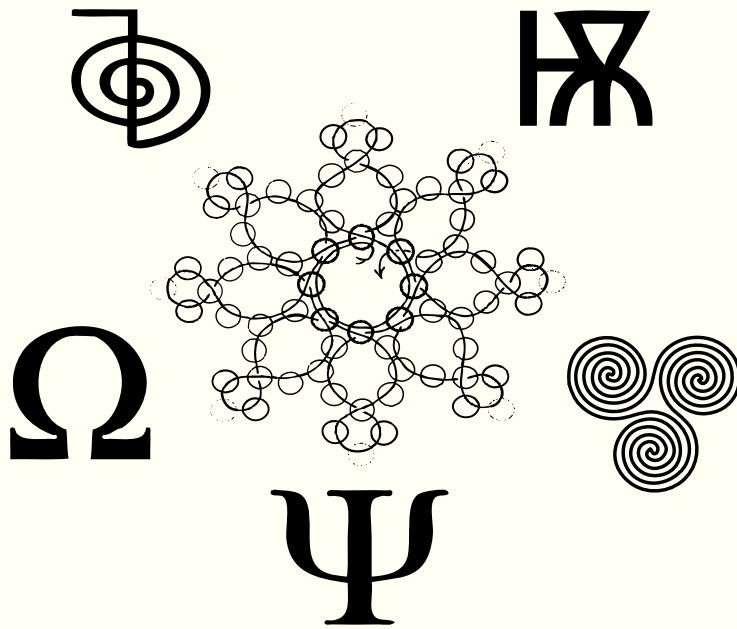
solidify. These questions are considered already outdated to us. Through Cyprislandia we aim at a decentralized world where events will be linked to institutes and people, where mobility is essential, where cross breeding between a plethora of national cultural qualities can be experienced and understood. There is an educational aspect form where these new definitions will be accessible to a wider globalized audience. These shifting grounds should be initiated by people but the result should conduct targeting notions, concepts and methodologies. In order to support these changes, financial flows should be reconsidered. Small young initiatives are more likely to entail experiments and are more flexible to explore new notions and are therefore key to generate diversification. At the moment big institutes, like museums, biennials, national galleries etc. are predominantly draining existing money channels, and reducing the likeliness of survival of necessary independent small initiatives which are required to guarantee the future of art development and cultural progress. The world is getting more globalized and bringing small cultural production to a hold will eventually marginalize national identity. The latter needs to be redefined as well, but only a form of national pride will keep a majority of people at local condition together as a constructive and productive group. This might be important. Losing the cohesion in a nation's society will result on an individual level of being lost and dissatisfied which in the end might lead to revolt and might even escalate into chaos and war.

*The West here is described as in "Huntington, S. P. (2011). The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order. Simon & Schuster." Where he explains the world post 1990 in terms of Civilizations. An exception in our story might be Japan, who is a major player in art for quite some time. -Co-written by Tony Maslić and Alexander Zaklynsky



"Mobility, the incessant fluctuation of the population -- a logical consequence of this new freedom -- creates a different relation between town and settlement. With no timetable to respect, with no fixed abode, the human being will of necessity become acquainted with a nomadic way of life in an artificial, wholly 'constructed' environment."

(Written by Constant, for the exhibition catalogue published by the Haags Gemeentemuseum, The Hague, 1974.)



The Lost Horse Gallery Remake Project Titled : Lucid Light Comp.#2

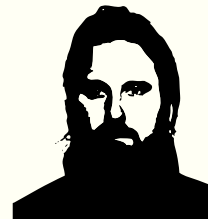
A dynamic installation created through the collaboration of artists as an explorative remake of aesthetics and ideas exhibited by Bulat Galejev and the Prometei Institute in Kazan, Russia.

- Galejev researched "synaesthesia and its manifestations in art, arguing and defending the opinion that it is not the mind anomaly but a norm of human psychics (perception, imagination, creativity). He considers it as a specific manifestation of non-verbal thinking, realized by either involuntary or purposeful comparison of the impressions of different modalities, on the basis of structural or semantic and, most of all, emotional similarity. On his opinion, synaesthesia is social, cultural, but not biological phenomenon. It is exactly language and art that serve as the "testing areas" where synaesthesia is formed and most actively cultivated."

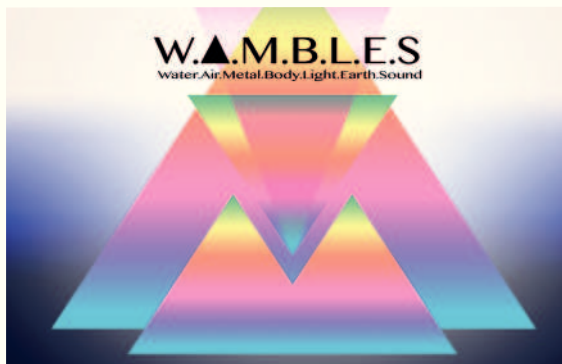
(Translated by V.Skorokhodov, V.Chudnovsky)
(Published in "Leonardo Electronic Almanac", v.7, 1999, N 6)



< Elvar Mar Kjartansson (1982).
Based in Reykjavik and Seydisfjörður, Iceland. Elvar has been working with electronic music for over ten years as Auxpan and has participated in numerous projects in Iceland and abroad. Working with sound, light and different fields including performance. Elvar is currently working towards opening up a Center for sound art and experimental music in Seydisfjörður, Iceland, which will open in 2012. And working on other projects and commissioned work.



< Alexander Zaklynsky (1978)
- Founder of Lost Horse Gallery
Based in Reykjavik, Iceland. Graduated Sculpture at R.I.S.D. in 2000. Currently developing various projects and works for exhibition. Focus on painting, audio/visual manipulations and sculpture.



< Unnur Andrea Einarsdottir (1981)
< Joseph Marzolla (1972)



Everything moves in and out of visible reality. Light is only perceived so far. Gravity is earth claiming its belongings. Our cells are watery sound sensors. Metallic resonances and beautifully coordinated minerals. Planetary circulations and orbital disco. Science is a search for understanding the fabric. The fabric extends and folds upon itself, forever transforming. The W.A.M.B.L.E.S production is an eclectic experiment existing on the alternative octaves of life.



< Tony Maslić (1970) NL/RS
Founder of the underground network NOCIF (1996-2006) Independent Curator and Political Artist, Interested in the Social tissues of Unstable Societies prior, during or after a war experience. Builder of informal cultural cross-border networks. Current lecturer at the University of Nicosia, Cyprus.



< Leo Stefansson (1984)
- Main interest is the connection between sound and sight, particularly in regards to psychological perception and brain function. By synchronizing audio, video and bodily stimuli - the brain can be tuned to a certain frequency resulting in enhanced perception and a unified sensory experience.



STANDUINO



Standuino

STANDUINO
IS THE CAVE ART
OF THE 21ST
CENTURY.

TRUE
DIGITAL



„MÁME RÁDI SATIRU, ALE PRO JISTOTU JSME NA VÁS PODALI ŽALOBU.“ WWW.ZITBRNO.CZ

ARTWORK BY ADAM HRUBÝ