


multimédiacdrom

multimediacdroms

Digitální médium rozšiřující se během posledních pěti let po celém světě – CD ROM – může během několika dalších let nahradit knihy a papír. Čistě umělecké kreace na tomto nosiči se vyznačují širokým využíváním zvuku, computerové grafiky a videa. Na rozdíl od klasické fotografie a grafiky má computerová grafika a digitální fotografie v určitém ohledu blíže ke koláži, volné malbě a kresbě.



It can't be ruled out that the book, as the traditional medium of the transfer of information, will be gradually pushed out of its position in the near future by the now rapidly spreading digital medium of the CD-ROM. The CD-ROM has become an important area for contemporary art, in addition to its dominant application in the education-entertainment sphere. Work with this medium is distinguished by the potential of complex exploitation of sound, computer graphics and video. In contrast to the classical graphic techniques, including photography, digitalization of the image brings with it entirely new manifestations that in many respects are closer to collage, painting and drawing.



STELARC metabody

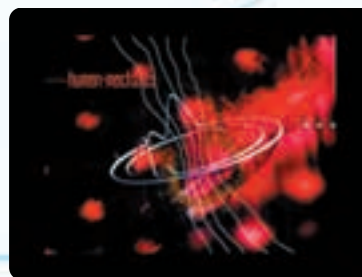
Metabody asambláž je animovaná (oživená) mapa území vzájemného vztahu mezi strojem a člověkem: avatar či golem, robot či automat (dříve cyborg, nyní symborg) procházejí staletími; a lidské tělo jako *webová stránka s performanční instalací* spojená s dalšími těly a stránkami po celém světě.

Projekt Metabody byl původně vytvořen laboratoří MERLIN (Media and Education Research Lab and Interactive Network) na počátku roku 1996 jako společná sonda a dokumentace vztahu mezi strojem a člověkem, zaměřená na post-humánní a digitální sebeprezentaci a replikaci.

Stelarc je australský umělec, který často performuje (účinkuje) v Japonsku, v Evropě a v USA – včetně nové hudby, tanečních festivalů a experimentálního divadla. Aby probádal alternativní, intimní a bezděčné vztahy mezi strojem a lidským tělem, používá Stelarc zdravotnické přístroje, prostetiku, robotiku, virtuální realitu i Internet.

Jeho performance se jmenují *Třetí ruka*, *Virtuální paže*,

Virtuální tělo a Žaludeční skulptura. Zkoumal tělo akusticky i vizuálně tím, že amplifikoval mozkové vlny, průtok krve a svalové signály a filmoval vnitřek svých plic, žaludku a tlustého střeva, přibližně dva metry vnitřního prostoru. Vytvořil dvacet pět tělových *zavěšení* se vpichy do kůže, v různých pozicích a situacích a v odlehlých Francouzských exteriérech.



The Metabody assemblage is an animated mapping of the territory of the human-machine interface: the avatar or golem, the robot or automaton (recently cyborg, now symborg) through the ages; and the body as performance installation site connected to other bodies and sites around the world.

The Metabody project was originally created by MERLIN (the Media and Education Research Lab and Interactive Network) in early 1996 as a collaborative exploration and documentation of the interface of the human and the machine, addressing the post-human and digital self-representation and replication.

Stelarc is an Australian artist who has performed extensively in Japan, Europe and the USA—including new music, dance festivals and experimental theater. He has used medical instruments, prosthetics, robotics, Virtual Reality systems and the Internet to explore alternate, intimate and involuntary interfaces with the body. He has performed with a *Third Hand*, a *Virtual Arm*, a *Virtual Body* and a *Stomach Sculpture*. He has acoustically and visually probed the body- having amplified brainwaves, bloodflow and muscle signals and filmed the inside of his lungs, stomach and colon, approximately two metres of internal space. He has done twenty-five body *suspensions* with insertions into the skin, in different positions and varying situations in remote locations.

information transcript

PIOTR KOWALSKI + JEAN-MARIE DALLET

Toto experimentální internetové dílo usiluje o zprůchodnění jazykových bariér snazší komunikací na světové síti; všechno, co bylo řečeno nebo napsáno francouzsky, se automaticky přeloží do angličtiny a naopak. CD-ROM *Information transcript* je pojednáním o této práci.

Je to archiv, ve kterém jsou utříděny a seřazeny dokumenty nasbírané před a v průběhu výstavy, a současně rozvíjí myšlenku, že CD-ROM je místem, kde lze oživit interaktivní přístupy k dílu v původní podobě.

Svým záměrně didaktickým pojetím se snaží ukázat, jak instalace funguje a z čeho sestává.

Jean-Marie Dallet je výtvarník, vysokoškolský pedagog a vědec působící na univerzitě Paris 8. V současné době pracuje na disertační práci o interaktivním obraze.

Piotr Kowalski je architekt, absolvent M. I. T. Jeho práce soustavně využívá »korpus vědeckých pokusů«, které převádí do tvarů, jež pojímá jako akce, jako stroje na rozebírání nabytých poznatků.



This experimental work, originally prepared for the internet, strives to clear away language barriers and facilitate communication on the worldwide web. Everything that was said or written in French is automatically translated into English and vice versa.

The CD-ROM *Information Transcript* concerns this work. It is an archive in which the documents collected before and during the exhibition are arranged and classified; at the same time it develops the idea that the CD-ROM is a place where it is possible to revive interactive approaches to the work in its original form. With its intentionally didactic conception, it attempts to show how the installation functions and what it consists of.

Jean-Marie Dallet is an artist, a university professor and scholar working at the Paris 8 university. At present he is working on a dissertation about interactive depictions.

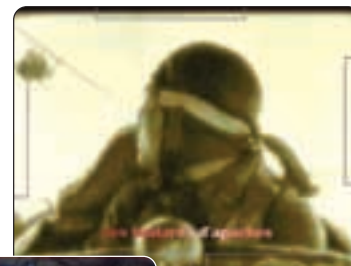
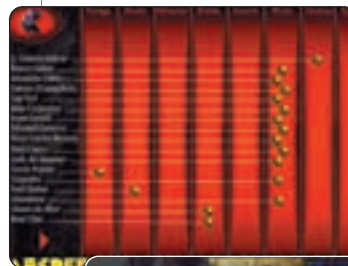
Piotr Kowalski is an architect, a graduate of M.I.T. His work systematically makes use of 'a corpus of scientific trials', which he conveys into shapes, conceived as actions, as machines for collecting information.

CHRIS MARKER immemory

Tento CD-ROM není ani dokumentem, ani fikcí, vysmívá se hranicím a definicím. Je hercem nebo divákem zapojeným do sociální a politické reality ve všech zemích světa. Chris Marker se snaží prostřednictvím tohoto díla složit jednotlivé části, které tvoří puzzle jeho života. Počátek Immemory One můžeme vystopovat ve větě citované ze Sans soleil: „totální paměť je anestetikovaná paměť.“

Immemory One je rozdělena na osm zón odvozených většinou z jeho osobních archivů. Toto rozdělení se překrývá se středobody jeho zájmů: cestováním, fotografií, kinem, pamětí, muzeem, válkou, poesii, smrtí atd... A návštěvník je zván na co nejsvobodnější cestu těmito zónami, což předpokládá určitý počet vnitřních štěpení a následných vzájemných spojení. *This CD-ROM is neither documentary, nor fiction, it laughs at frontiers and definitions. An actor or spectator involved in social and political reality in all the countries of the globe. Chris Marker through this work endeavours to bring together the fragments of the puzzle of his life. One can detect the origin of Immemory One in a sentence taken from Sans soleil; "total memory is anaesthetised memory".*

Immemory One is divided up into eight zones drawn most of the time from his personal archives. This division matches up with his centers of interest: travel, photography, cinema, memory, museums, war, poetry, death, etc... And the visitor is invited to travel as freely as possible within these zones which presume a certain number of internal bifurcations and inter-connections.



TOM DRAHOS opium



Tom Drahos pracoval v 80. letech jako fotograf a své obrazy prezentoval formou citlivě sestavovaných instalací. Dnes již jako nosič používá CD-ROM. Drahos neilustruje, ale instrumentuje, transponuje, rozvádí, oživuje. Text (Thomas de Quincey: Opium) se na obrazovce objevuje podle pořadí kapitol či básní, zasazený do zařízení chrlícího obrazy. *Vidět* toto dílo je jako klouzat od odezvy k odezvě, od jednoho podnětu k druhému složitým, bohatě rozvětveným systémem, s množstvím rychlostí, zvukových pozadí a kódů.

T. de Quincey: Opium Je tomu už tak dávno, co jsem poprvé požil opium, že být to pouhou bezvýznamnou příhodou v mém životě, možná bych byl zapomněl datum, kdy se tak stalo; ale stěžejní události se nezapomínají; a podle určitých s tím spojených okolností si pamatují, že to muselo být na podzim roku 1804. Sezónu toho roku jsem trávil v Londýně, kde jsem pobýval poprvé od vstupu na kolej, a s opiem jsem se seznámil následujícím způsobem. Od nejtěplejšího dětství jsem byl zvyklý mýt si hlavu studenou vodou nejméně jedenkrát denně: a když jsem byl náhle stížen bolestí zubů, přičítal jsem to náhodnému opominutí tohoto zvyku; vyskočil jsem z postele; strčil hlavu do umyvadla se studenou vodou; a s vlasy takto mokřými jsem usnul. Ani nemusím říkat, že následujícího rána jsem se probudil s prudkými reumatickými bolestmi hlavy a obličeje, od nichž se mi téměř neulevilo po následujících dvaceti dnech. Myslím, že to bylo dvacátého prvého dne, a to v neděli, vyšel jsem do ulic, spíše abych prchl před svými mukami než za nějakým určitým cílem. Náhodou jsem potkal svého známého z koleje, který doporučil opium. Opium, strašný vyslanec nepředstavitelných potěšení i bolesti...

Tom Drahos worked as a photographer in the 1980s and presented his pictures in carefully arranged installations. Today the only medium he uses is the CD-ROM. In his works, Drahos does not illustrate, but rather instruments, transposes, elaborates, enlivens. The text (Thomas de Quincey's Opium) appears on the screen according to the order of the chapters or poems; it is set into the equipment of the gushing picture. *To see* this work is to slide from one echo to another, from one stimulus to another, by means of a complex, branching system, with great speed, background sounds and codes.

T. de Quincey: Opium It is so long since I first took opium, that if it had been a trifling incident in my life, I might have forgotten its date: but cardinal events are not to be forgotten; and from circumstances connected with it, I remember that it must be referred to the autumn of 1804. During that season I was in London, having come thither for the first time since my entrance at college. And my introduction to opium arose in the following way. From an early age I had been accustomed to wash my head in cold water at least once a day: being suddenly seized with toothache, I attributed it to some relaxation caused by an accidental intermission of that practice; jumped out of bed; plunged my head into a basin of cold water; and with hair thus wetted went to sleep. The next morning, as I need hardly say, I awoke with excruciating rheumatic pains of the head and face, from which I had hardly any respite for about twenty days. On the twenty-first day, I think it was, and on a Sunday, that I went out into the streets; rather to run away, if possible, from my torments, than with any distinct purpose. By accident I met a college acquaintance who recommended opium. Opium dread agent of unimaginable pleasure and pain!...

actualité du virtuel actualizing the virtual

PARIS: CENTRE GEORGES POMPIDOU, 1996

Multimediální CD-ROM doplněný 43stránkovou publikací.

Tento CD-ROM představuje bilanci Revue Virtuelle (Virtuální revue), která byla programem přednášek a výstav zaměřených na možnosti a dopad nových numerických technologií (syntézové obrazy, virtuální realita, hypermédiá a sítě) – zde nazvaných virtuálnem – na současnou uměleckou tvorbu. Tento CD-ROM je v mnoha ohledech novinkou. Interface vytvořený Jean-Louis Boissierem umožňuje propojení textů 25 přednášek se 150 interaktivními videonímkami a 80 úryvky rozhovorů. Texty navíc obsahují četné hypertextové linky skýtající přístup k údajům v rejstříku, slovníku a biografím teoretiků a výtvarných umělců. Další linky fungují jako most mezi jednotlivými přednáškami a umožňují seskupení segmentů přednášek se stejnou tématikou. A nejen to, ke každému segmentu přednášky (t) lze promítnout krátký úryvek s videovým záznamem přednášejícího.

Multimedia CD-ROM, supplemented by a 43 page publication.

This CD-ROM presents the balance of Revue Virtuelle (Virtual revue), which was a program of lectures and exhibitions concentrating on the potential and impact of new digital technologies (digital images, virtual reality, hypermedia and the net)—here referred to as virtual—on contemporary art work. In many respects, this CD-ROM is a novelty.

The interface created by Jean-Louis Boissier facilitates the linking up of the texts of 25 lectures with 150 interactive video clips and 80 fragments of conversation. In addition, the texts include numerous hypertext links offering access to information in the index, the dictionary and the biographies of artists and theoreticians. Other links function as a bridge between individual lectures and facilitate a grouping together of segments of lectures on the same theme. And not only that—for every segment of a lecture (t) a short fragment with a video recording of the lecturer can be projected.



muntadas: media architecture installations

Tento CD-Rom Muntadas označuje jako »interom«, neboli CD-ROM umožňující přímý přístup na některou internetovou adresu. Pohled do archivů sdružených kolem jeho děl – video, instalace, edice, intervence do veřejného prostoru – ukazuje míru Muntadasova kritického pohledu na funkci médií v naší společnosti od začátku sedmdesátých let.

Vycházejí z výběru dvanácti děl, která zásadním způsobem pojednávají o architektuře a médiích, dvou nejdůležitějších oblastech umělcovy práce, zájemce může získat přehled o díle Antoniho Muntadase v jeho celku, od počátků umělcovy tvorby. Je zde zpřístupněno sto padesát šest prezentačních souborů a lze nahlédnout do více než 140 kritik, rozhovorů a Muntadasových autorských textů. Zmíněných dvanáct instalací a intervencí do veřejného prostoru je prezentováno v jejich fyzických, konceptuálních a kontextuálních dimenzích. K jejich přesnému popisu se zájemce dostane poté, co projde městem, kde dílo bylo předvedeno, prohlédne si předběžně plány či ještě vyvolá soubor termínů, jež dílo definují a usouvztažňují s ostatními díly. Pohled do archivů sebraných kolem Muntadasových děl – video, instalace, edice, intervence do veřejného prostoru – udává míru jeho kritického pohledu na funkci médií v naší společnosti. Muntadas jako jeden z vůbec prvních umělců, který realizoval návrhy pro internet, zde rozvíjí nový projekt kolem pojmu *hybridních* prostorů.



Muntadas describes this CD-ROM as an 'interom', a CD-ROM facilitating direct access to an internet address. A glimpse into the archives associated with the works of Muntadas—video, installations, editions, interventions into public space—indicates the extent of his critical perspective on the function of media in our society since the beginning of the seventies. It proceeds from a selection of twelve works that comprehensively treat architecture and media, two of the most important areas of the artist's work. With this CD-ROM, one can gain an overview of the work of Antoni Muntadas in its entirety. Here 156 presentation collections are made accessible, as well as more than 140 critical studies, interviews and texts by Muntadas. The above-mentioned twelve installations and interventions in the public space are presented in their physical, conceptual and contextual dimensions. One arrives at a precise description of a work after passing through the city in which the work was carried out, looking over the preliminary plans or calling up the set of terms that define the work and put it in the context of the other pieces. Muntadas, as one of the first artists to realize designs for the internet, here develops a new project around the concept of *hybrid* spaces.

ZKM Karlsruhe Centrum pro umění a média Karlsruhe / Center for Art and Media Karlsruhe

Centrum bylo založeno v roce 1989 a je největší institucionální iniciativou pro podporu výroby a prezentace mediálního umění. Profesionální mediální umělci z celého světa jsou srdečně zváni využít možností intelektuálního a technického zázemí, které se zde nabízí.

V r. 1994 začalo Centrum pro umění a média (ZKM) v Karlsruhe, ve spolupráci s německým nakladatelstvím Cantz, s výrobou CD-ROM magazínu, jehož prostřednictvím distribuovalo produkty mediálních umělců. Chtěli představit tato díla, která obvykle vidáme pouze ve formě tištěné nebo videové dokumentace, skrze médium, jež by umožňovalo spoluúčast. Jejich časopis, artintact, zkoumá mluvnici CD-ROMu jako nové umělecké formy, noří se do tajů interaktivní a multimediální sémiotiky, shrnuje výsledky výzkumu v estetice, čímž dokazuje hodnotu CD-ROMu jako média.

Doprovodná kniha obsahuje eseje uznávaných mediálních kritiků. Tímto způsobem je širokému publiku nabízeno multimediální umění a koncepční diskuse. Kombinace CD-ROMu a knihy poprvé umožňuje nejen vydávání umělecké dokumentace, ale zároveň samotných děl interaktivního umění. Interaktivní umění se v posledních několika letech rychle rozvinulo. Tím se problém jeho přiměřené prezentace stal důležitým jak pro organizátory, tak pro muzea. Umělecká díla obvykle umožňují pouze jednomu, či přinejlepším omezenému počtu návštěvníků stát se *uživateli* interaktivním způsobem – určitá intimita, které nelze na veřejném místě dosáhnout, je předpokladem. Prostřednictvím artintactu se ZKM snaží představit interaktivní umělecká díla ve zcela novém rámci. Každý uživatel může v klidu, u svého domácího počítače, komunikovat prostřednictvím potenciálního masového média CD-ROM, který je distribuován knižním trhem.

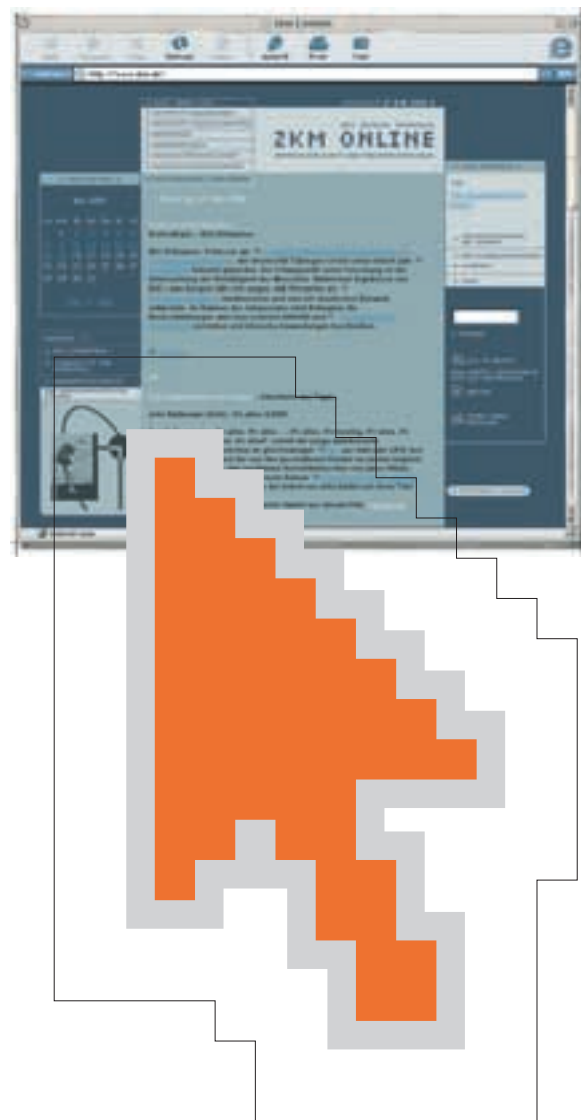
ZKM founded in 1989, is a major institutional initiative to promote the production and presentation of media art. Professional media artists are invited from all over the world to take advantage of the intellectual and technical resources offered here.

In 1994, the Center for Art and Media (ZKM) in Karlsruhe, in collaboration with the German publisher Cantz, began producing a CD-ROM magazine as a way of distributing the works of media artists. They wanted to present these works, usually seen only in the form of print or video documentation, through a medium that provided for participation. Their magazine, artintact, is interested in exploring the grammars of CD-ROM as a new art form, by delving into the secrets of interactive and multi-media semiotics, and summarizing research results in aesthetics, to demonstrate the value of the CD-ROM as a medium.

The accompanying book contains essays by renowned media critics. In this way multimedia art and a conceptual discourse is offered to a large public.

The combination of CD-ROM/book makes it possible for the first time not only to issue an art documentation but also the interactive art works themselves.

Interactive media art has developed rapidly in the last few years. Thus the problem of a commensurate presentation is a constantly relevant aspect both for the organizers and the museums. The works of art usually enable only one or, at best, a limited number of visitors to become *users* through interaction—a certain intimacy not afforded in a public space is requisite. With artintact the ZKM endeavours to present interactive works of art in a totally new framework. Released on the potential mass media CD-ROM, distributed via the book trade, each purchaser can communicate at his/her leisure by means of his/her home computer.



flora petrinsularis

JEAN-LOUIS BOISSIER F 1993/94



Jean-Louis Boissier nám umožňuje prolétnout dvěma knihami Jean-Jacques Rousseaua: Erotické zkušenosti jeho vyznání stojí v kontrastu s rostlinami z jeho herbáře, intimní řeč se setkává s tichou vegetací. Boissier kombinuje tyto dvě Rousseauovy knihy tak, aby vytvořily virtuální knihu, jejíž krátké videosekvence byly částečně filmovány v původních exteriérech. Ilustrace, které překlenují staletí od doby vzniku původního textu ke vzniku virtuální knihy, zdůrazňují, že každá tištěná a vázaná kniha je konečně také *interaktivním médiem*, jež se pozorovateli otevírá při listování.

Jean-Louis Boissier allows us to flick through two books by Jean-Jacques Rousseau: The erotic experiences of his confessions stand in contrast to the plants from his herbarium, the intimate language encounters the silent vegetation. Boissier combines these two books by Rousseau to form a virtual book whose short video sequences were partially filmed on location at the original site. The illustration, bridging the centuries from the origin of the text to the origin of the virtual book, points out that each printed and bound book is ultimately an *interactive medium* which discloses itself to the observer as he/she leafs through it.

the exquisite mechanism of shivers

BILL SEAMAN USA/AUS 1991/94

jemný mechanismus chvění

Bill Seaman dosahuje komplexního, vzájemného uspořádání slov a obrazů, kterým se z pozorovatele stává tvůrce nových obrazovo/slovně/zvukových sekvencí, a dovádí myšlenku *otevřeného uměleckého díla* až k fúzi poezie, hudby a videa.

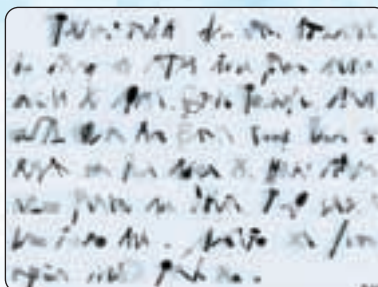
Bill Seaman achieves a complex, reciprocal ordering of words and images which transforms the observer into a composer of new image/word/sound sequences, and carries the idea of an *open work of art* to a fusion of poetry, music and video.



manuscript

ERIC LANZ CD/M 1994

Eric Lanz vytváří kryptickou symboliku pomocí nástrojů, jejichž individuální elementy mohou být reorganizovány, pouze pokud jsou právě používány. S určitou dávkou ironie si můžeme vybavit Wittgensteinovu poučku, že smysl jazyka spočívá v jeho užívání. Stejným způsobem, jakým Wittgenstein používá mnoho příkladů z oblasti jednoduchých činů a nástrojů, Lanz se přidržuje prezentace reality, aniž by vyvozoval zobecňující teorie. To, co se zdá být tajemným znamením, sestává nakonec pouze z obrazů a příkladů.



Eric Lanz develops a cryptic notation out of tools, whose individual elements can be reorganized only when they are actually in use. With a certain amount of irony we can recall Wittgenstein's dictum that the meaning of language lies in its use. In the same way as Wittgenstein employs many examples from the field of simple acts and tools, Lanz sticks to presentation of the factual without deriving a general theory. What appears to be a cryptic sign language consists ultimately of images and examples.

portrait one

Portrait One umožňuje prostřednictvím obrazovky intimní diskuzi mezi (skutečným) pozorovatelem a „Istivě přátelskou dívkou“ (Chr. Blase). Courchesneův interaktivní dialog je fiktivní, neboť možnosti (otázky, odpovědi, témata, názory) byly určeny umělcem. Hranice interakce jsou definovány predeterminovaným spojením mezi různými možnými diskusními režimy, které si může uživatel zvolit.

Portrait One affords an intimate—on screen—discussion between the (real) observer and a “slyly amicable girl” (Chr. Blase). Courchesne’s interaction dialogue is fictional, because the possibilities (questions, answers, topics, viewpoints) have been specified by the artist. The limits of interaction are defined by the pre-determined connection between the various possible discussion modes that can be selected by the viewer.

zkm artintact2:

LUC COURCHNESE CD 1990/95

lovers leap

Námět k tomuto projektu poskytl místo zvané *Lovers Leap* na cestě mezi Chicagem a Jamajkou, kde je umístěna vojenská radarová stanice přesně v dějišti tragické lásky. Fotografie rušné chicagské křižovatky byly zpracovány speciálně vyvinutým softwarem tak, že vznikla zcela nová perspektiva. CD-ROM verze interaktivní instalace umožňuje kontinuální 360stupňovou navigaci ve všech směrech odcizené chicagské městské krajiny. Je možno zvolit různé „cestovní“ rychlosti. Při zastavení se objevují náhodné videosekvence Jamajky. Pohyb v perspektivě je mentální strukturou, která reflektuje skoky a volné asociace v procesu myšlení. *Lovers Leap* umožňuje nově zkušenosti na obou úrovních.

The location—*Lovers Leap*—on the route from Chicago to Jamaica, with a military radar station at the very spot of tragic love provided the incentive for the project. Photographs of a busy street crossing in Chicago were processed with a specially developed software to create a totally novel perspective. The CD-ROM version of the interactive installation enables a continuous 360-degree navigation in all directions within Chicago’s alien cityscape. Various speeds of “traveling” are possible. On stopping, a random video sequence of Jamaica appears. Movement in perspective is a mental structure that reflects leaps and free associations in the cognition process. *Lovers Leap* affords new experiences on both levels.

MIROSLAV ROGALA PL/USA 1994/95

the forest les

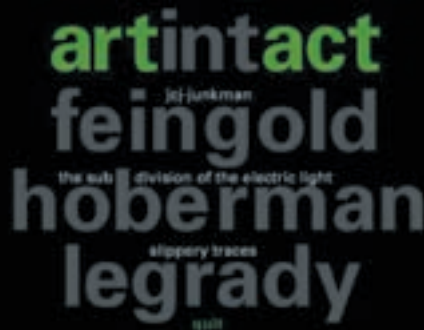
Dílo zavede diváka na cestu černobílým mlžným lesem, který se do nekonečna rozprostírá mezi osami x, y a z. Divák může bloudit lesem dle libosti – nikdy nenalezne cestu ven. Cesta nemá začátku ani konce. Nejsou zde nebesa ani země, žádný horizont. Orientaci neusnadňuje žádná směrovka, žádné znamení. Ty samé nudné stromy znovu a znovu – vizuální ztvárnění bezvýchodnosti.

The work takes the viewer on a journey through the black and white foggy forest that stretches endlessly along x, y and z axis. Meandering within the forest is left to the discretion of the viewer—he will never find a way out. There is no starting point and no destination. There is no sky, no ground, no horizon. No facility exists, no sign, to find an orientation. Only the same trees, again and again—the visual expression of an impasse.

TAMÁS WALICZKY H/D 1993–95



jcj-junkman

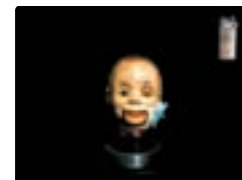


zkm artintact3:

KEN FEINGOLD

Ken Feingold: „Ústřední postavou na obrazovce je obraz hlavy břichomluvecké loutky, kterou jsem použil ve své dřívější práci *Jimmy Charlie Jimmy* (1992), omšelá památka se skleněnými očima a oloupanou pleť. Nejprve na obrazovce tato hlava plave proti černému pozadí, obklopena vířivým tornádem stále se měnících, vynořujících se a zase mizících ‚knoflíků‘ všech podob. Pokud se vám podaří kliknout na jeden z knoflíků, uslyšíte zlomek konkrétního zvuku a hlava loutky začne mluvit, pohybuje ústy a opakuje fráze. Někdy ji další klik umlčí. Není zde začátku ani konce, žádné další roviny, nesbíráte žádné body. Je to *interaktivita* redukována na nulu, jak se tisíce útržků hovorů mísí, poháněny základním přáním *něco získat...*“

Ken Feingold: “The central figure on the screen is the image of the ventriloquist puppet-head I used in an earlier work, *Jimmy Charlie Jimmy* (1992), a worn-out relic with a glazed eye and peeling skin. The initial screen reveals this head floating against a black background, surrounded by a whirling storm of ever-changing, appearing and disappearing ‘buttons’ of many varieties. If one manages to *click* on one of the buttons, a fragment of concrete sound is heard, and the puppet head begins to speak, moving his mouth and repeating phrases. Sometimes a click will silence him. There is no beginning and no end, no other levels, no score. It is *interactivity* reduced to a zero-degree, as thousands of narrative fragments displace each other, fueled by a raw desire to *get something...*”



the sub-division of the electric light

subdivize elektrického světla

V rámci *archeologie médií*, abychom převzali výraz Erkkiho Huhtarna, Hoberman uvádí na scénu staré projektory a přístroje, které nám připadají neskutečně zastaralé a přežitě. Šíří diapozitivy či rodinné filmy, vzpomínky z prázdnin, křehké, ne vždy identifikovatelné záběry. Obraz není nikdy předveden ve své celistvosti, ani ve své *pravouhlosti*, ale je přehnutý, chybí mu roh, je zahnaný do kouta, jako by projektor mířil do jednoho rohu místnosti. Občas se můžeme pokusit projekci upravit ve snaze obraz *znovu nastavit* a shlédnout film, ale nikdy se nám to nepodaří docela, případně se film spustí pozpátku.

Animovaný obraz je prostorovou projekcí, ale je také časem, *zapouzdřeným* časem, který ubíhá. Ve své *The Sub-Division of the Electric Light* si Hoberman hraje s dialektikou mezi oběma v rámci prostorového ztvárnění času a časového ztvárnění prostoru.

Within the framework of *archaeology of the media*, to borrow Erkki Huhtarn's expression, Hoberman presents on the scene old projectors and machines that seem unbelievably old-fashioned to us. He distributes slides or family films, memories from holidays, fragile shots that are not always identifiable. The image is never presented in its entirety, or from its *right angle*, but rather is doubled over, is missing a corner, or driven into a corner, as if the projector were aiming at one corner of the room. Sometimes one can attempt to fix the projection, in order to *set the picture right again* and watch the film, but one is never completely successful in this and sometimes the film runs backwards. The animated image is a spatial projection, but it is also *encased* by the time that is passing. In *The Sub-Division of the Electric Light*, Hoberman plays with the dialectic between them as part of the spatial shaping of time and the temporal shaping of space.

PERRY HOBERMAN



slippery traces

GEORGE LEGRADY



Projekt Slippery Traces se skládá z 230 pohlednic z 50. a 60. let, rozčleněných do 24 kategorií (příroda/kultura, kolonialismus, budoucnost, průmysl atd) a odvíjejících se, mimoto, od množství témat. Aktivní zóny (zhruba 5 na jednu pohlednici) propojují pohlednice mezi sebou podle témat a kategorií. Člověk tak směřuje od pohlednice k pohlednici bez výraznějších odkazů, než představuje to, co ho na daném obrázku zaujme. Občas je dodrženo sémantické spojení: červená barva, oblý tvar atd. Za odlehčeným aspektem cesty kolem světa, podniknuté mezi čtyřmi stěnami vlastního pokoje (...či kanceláře), se ve Slippery Traces skrývá nesmírně bohaté dílo, sestávající z provázaných významových vrstev a otazníků kolem informační či inforatické společnosti a kolem role obrazu.

The project Slippery Traces consists of 230 postcards from the 1950s and 1960s, divided into 24 categories (nature/culture, colonialism, the future, industry and so on) and developing, in addition, from a great number of themes. The active zones (approximately 5 on one postcard) link the postcards up according to theme and category. A person thus moves from one postcard to another without more distinct references than what interests him/her in a given picture. Sometimes a semantic link is adhered to: the color red, an oval form, and so on. Behind the light-hearted aspect of the journey around the world carried out within the four walls of a person's room (... or office), there hides in Slippery Traces an unbelievably rich work constructed from the accompanying layers of meaning and questions concerning the information society and the role of the image.

zkm artintact4:

troubles with sex, theory & history

MARINA GRZINIC, AINA SMID & STEFFEN RUYL CRAMER SLO 1997

Dílo začíná naprosto náhodně (uživatel je tím, kdo si zvolí mezi čísly 1 či 2). Uživatel je gamblerem. Číslo 1 či 2 divák spojuje s různými obrazy, texty a interakcemi odvozenými z videa, filmu a teoretických prací Grzinické a Smidové (z období mezi 1982 až 1997), nyní rozříděnými na čtyři hodnotové úrovně od $-k$ až $+k$ a od $+-$ až $++$. Obrazy a interakce vyjadřují na jedné straně funkčnost a zbytečnost, na straně druhé smysl, nesmysl, náhodu, osud a prázdnotu. Není možné pohybovat se mezi těmito čtyřmi strukturami, aniž bychom je měnili v souladu s naší vlastní historií, intimitou, předsudky a stereotypy. Marina Grzinic se narodila v r. 1958. Pracuje jako výzkumnice ve Vědeckém a výzkumném středisku Slovinské akademie věd a umění v Lublani.

The work begins with pure chance or contingency (the user is the agency that chooses between the numbers 1 or 2). The user is a gambler. The numbers 1 or 2 are connectors that link up with different images, texts and interactions derived from the video, film and theoretical work of Grzinic & Smid (in the period between 1982 and 1997), and now classified on four levels of values ranging from $--$ to $+-$, and from $+-$ to $++$. The images and interactions express function and redundancy on the one hand, and meaning, nonsense, chance, destiny and void on the other hand. It is not possible to travel through the four structures without changing them in accordance with our particular history, intimacy, prejudices and stereotypes. Marina Grzinic was born in 1958. She works as researcher at the Scientific and Research Center of the Slovenian Academy of Science and Art, Ljubljana.



continue

DIETER KISSLING D



Continue je minimalistickou, konceptuální prací, která opakovaně staví stále stejnou otázku po odvíjení se interaktivního procesu.

„Ačkoliv zdánlivě pracujeme s odbočkami (subdivize možných voleb), je to ve skutečnosti jednosměrka: můžeme pouze znovu a znovu začínat na počátku, a cesta, kterou jdeme, je vždy přesně stejná. Continue nás vede na opačný konec, či chcete-li na počátek: k binárnímu kódu stupně nula.“ – SOMMER

Narozen 1957. Soustavně se věnoval především zkoumání tvorby a playbacku obrazů (analogovými) technickými médii, videokamerou, filmovým projektorem.

Continue is a minimalist, conceptual work that repeatedly poses the same question about the continuation of the interactive process.

“Although we are dealing apparently with branches (the subdivisions of the options), it is in fact a one-way street: we can only start over from the beginning, again and again, and the route we follow will always be exactly the same. Continue takes us to the other end, or, if one chooses, the beginning: to the binary code degree zero.”—ASTRID SOMMER

Born in 1957. He has consistently devoted himself primarily to questioning and investigating the generation and playback of images by (analog) technical media: television, video camera, slide projector.

impalpability japan

Detailní obrazy částí lidské pokožky tvoří povrch míče, kterým divák může podle libosti pomocí myši pohybovat. Abstraktní a přece fyzicky-smyslový dojem vyvolaný míčem staví znepokojující otázku, čeho se vlastně divák dotýká – myši či obrazu? Obrazu či těla?

Masaki Fujihata se narodil v Tokiu v r. 1956, kde žije a tvoří. Studoval na Tokijské umělecké univerzitě a v r. 1990 se stal profesorem na Fakultě životního prostředí univerzity v Keio, Kanagawa. Jeho díla získala několik ocenění, včetně Zlaté Niky Prix Ars Electronica, Linz. V r. 1998 Fujihata pracuje jako stálý člen Institutu vizuálního umění ZKM.

Detailed images of sections of human skin form the surface of a ball that the viewer can rotate at will by manipulating the mouse. The abstract yet physical/sensorial impression roused by the ball disturbingly raises the question of what, exactly, one is touching—mouse or image? Image or flesh?

Masaki Fujihata, born in Tokyo in 1956, lives and works in Tokyo. He studied at the Tokyo University of Arts, and in 1990 became Associate Professor at the Faculty of Environmental Information, Keio University, Kanagawa. His works have won several prizes, including the Golden Nica of Prix Ars Electronica, Linz. Since 1998 Fujihata has been working as a permanent member of the ZKM-Institute for Visual Media.



zkm artintact4:

trance machine

ANJA WEISE D



trance machine sestává z pravouhého pole o 32 kruzích připomínajících magnetofonové kotouče a rotujících ve směru hodinových ručiček. Každý kotouč obsahuje fragment věty. Když uživatel klikne na kotouč, útržek věty je nejprve slyšitelný a potom se zvuk postupně vytrácí. Jakmile je jednou vyvolán, útržek věty se přiřadí k ostatním fragmentům na způsob paměťových her.

„Trans je velmi stará metoda jak získat odstup sám od sebe, jak se zbavit zakořeněných myšlenkových návyků, podmíněných vzorců myšlení, jak je relativizovat a umožnit vznik nových.“

BARBARA KÖHLER

Narozena 1962. Anja Wiese pracuje s novými i tradičními médii v trojrozměrném prostoru.

trance machine consists of a rectangular field of 32 circles resembling tape reels and rotating clockwise. Each reel contains the fragment of a sentence. When the user clicks a tape reel, the fragment of a sentence becomes audible then slowly fades away. Once called up, the fragment of one sentence allocates itself to other fragments in the fashion of a memory game.

“Trance is a very ancient method of gaining distance from oneself, of departing from ingrained habits of thought, conditioned patterns of meaning, for relativising them and making new ones possible.”

BARBARA KÖHLER

Born in 1962. Anja Wiese works with new and traditional media in three-dimensional space.

zkm artintact5:

MASAKI FUJIHATA

frozen palace

Série scének odehrávajících se v opuštěném domě, kde se čas zastavil. **Ledový palác** je dílem, které zkoumá, jak se vzájemně prolínají místo, identita a představivost: jak místo může jak ovlivnit, tak uchovat sny a události. Tvoří fiktivní dějiny – je přepisem skutečného domu s fotografiemi podivných událostí, které se nikdy *skutečně* nestaly. Hugo Glendinning je umělecký fotograf, který spolupracoval na mnoha důležitých performancích a s tvůrci výtvarného umění a dokumentoval je. Jeho fotografie jsou uveřejňovány mnoha britskými časopisy a novinami. Forced Entertainment je skupina umělců se sídlem v Sheffieldu, VB, která spolupracuje od r. 1984.



A series of scenes playing in a deserted house where time has stopped. Frozen Palaces is an exploration of how place, identity and the imagination interact; about how place might both influence and preserve dreams and events. It is the creation of a fictitious history—an overwriting of a real house with photographs of strange events that have never *really* taken place. Hugo Glendinning is an arts photographer who has documented and collaborated with a wide range of leading performance and fine art practitioners. His editorial photography appears in many British magazines and newspapers. Forced Entertainment is an ensemble of artists based in Sheffield, UK, working together since 1984.



ANNA HEGEDÜS H/D sprache der dinge

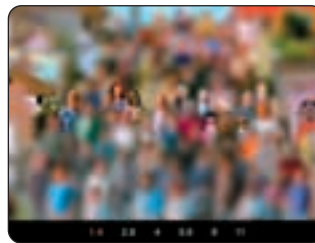
Řeč věcí je archiv osobních upomínkových předmětů prezentovaný na „policí“ podobně dopravnímu pásu, na černé obrazovce monitoru, který je možno upravit podle mnoha objektivních kritérií. Každý předmět je doprovázen asociativním mluveným textem, hyperlinky v rámci tohoto textu vedou k náhodným propojením mezi předměty a vyprávěním. Agnes Hegedüs se narodila v Budapešti v r. 1964, žije a pracuje v Karlsruhe. Od počátku roku 1990 pracovala na interaktivních instalacích, které často za pomoci herních struktur nebo ohlasů historických modelů tematizují základní aspekty vnímání a koncepce virtuální reality.

Sprache der Dinge is an archive of personal memorabilia presented on a conveyor belt-like shelf on the monitor screen, it can be arranged according to numerous objective criteria. Associative spoken texts accompany each object, hyperlinks within these texts lead to chance encounters between the objects and the narratives. Agnes Hegedüs, born in Budapest in 1964, lives and works in Karlsruhe. Since the early 1990s, Agnes Hegedüs has been developing interactive installations that, often through the deployment of game structures or echoes of historical models, thematize fundamental aspects of perception and concepts of virtual reality.

focusing zaostřování

TAMÁS WALICZKY H/D

Tak, jak divák kliká na různé části kompozice, zaostřuje se příslušná část obrazu (osoby či domy) a vše se na ni soustředí. Jakmile je určitý prvek zaostřen, může být také *fotografován*, tím, že se klikne na červený knoflík v pravém dolním rohu obrazovky. Tím divák získá velkou fotografii zvolené osoby či domu. Pod obrazem jsou na obrazovce čísla, která představují obvyklé hodnoty clony fotoaparátu. Zvolí-li divák vyšší hodnoty, zvětšuje se hloubka pole obrazu a sousedící prvky se zaostřují. Kruh clony spojuje různé prvky obrazu. *Focusing* je možno chápat jako metaforu pro zkoumání, vybírání, spojování a nalézání kořenů. Jedinečným způsobem vizualizuje proces paměti. Focus je rovněž metaforou mé osobní zkušenosti s Evropou. Tyto osoby jsou mí přátelé, kolegové a příbuzní, kteří žijí nebo pracují v různých evropských zemích, budovy této kompozice jsou jejich domy.



As the viewer clicks on different part of the composition, the actual part of the picture (persons or houses) will be sharpened, that part will be in focus. Once an element is focused, it can be *photographed* too, by clicking on the red button in the right lower corner of the screen. With this action, the viewer calls up a large photograph of the selected person or house. Under the picture on the screen there are numbers, representing the usual aperture values of a camera's aperture ring. By selecting larger numbers on the aperture ring, the viewer broadens out the depth of field of the image, causing the neighboring elements to become sharp. The aperture ring makes connections between different elements of the image.

Focusing can be seen as a metaphor for searching, selecting, making connections, and finding origins. It is a unique way of visualizing the workings of memory. Focus is also a metaphor for my personal experience of Europe. These people are my friends, colleagues or relatives, living or working in different European countries, and the houses in the composition are their houses.