

# entertainment<sup>2</sup>

FESTIVAL UMĚNÍ A NOVÝCH TECHNOLOGIÍ FESTIVAL OF ART AND NEW TECHNOLOGIES



**9.5. - 12.5.2005 PRAHA**

Hlavní organizátoři *Organised by*

**CENTRUM NEZÁVISLÉ KULTURY PALÁC AKROPOLIS**

**CENTRE OF INDEPENDENT CULTURE PALÁC AKROPOLIS**

**[www.palacakropolis.cz](http://www.palacakropolis.cz)**

**CIANT – MEZINÁRODNÍ CENTRUM PRO UMĚNÍ A NOVÉ TECHNOLOGIE**

**INTERNATIONAL CENTRE FOR ART AND NEW TECHNOLOGIES**

**[www.ciant.cz](http://www.ciant.cz)**

# entermultimediale<sup>2</sup>

FESTIVAL UMĚNÍ A NOVÝCH TECHNOLOGIÍ FESTIVAL OF ART AND NEW TECHNOLOGIES

**Památník Vítkov**  
**Vítkov Monument**

<b>Út 10.5. Tue</b>
<b>Performance Performances</b>
16:30 <b>Virus</b> + Multimediaální taneční performance 19:30 Multimedia dance performance
<b>St 11.5. Wed</b>
<b>Performance Performances</b>
17:30 <b>Body Degree Zero - Data Storm</b> Interaktivní performance Interactive performance
21:30 <b>Perceivable Bodies</b> Multimediální taneční performance Multimedia dance performance
<b>Čt 12.5. Thu</b>
<b>Performance Performances</b>
21:30 <b>Noční můra Night Moth</b> Laserová taneční performance Laser dance performance
<b>Po 9.5. Mon — Čt 12.5. Thu</b>
<b>Instalace Installations</b>
<b>Cooking in "The Kitchen"</b> Výstavní projekt Exhibition project
<b>E_S (environment_sound)</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Kaktusy Cactuses</b> Socha Sculpture
<b>Noordung</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Lilith</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Sfeer</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Urban Organ / L'Orgue Urbain</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Vert.ego</b> Interaktivní instalace Interactive installation

**Žižkovská TV věž**  
**TV Tower**

<b>Po 9.5. Mon — Čt 12.5. Thu</b>
<b>Instalace Installations</b>
<b>Diaphanomena</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Image-controlled Sound Nanospheres</b> Multimediální instalace Multimedia installation
<b>Magma.ID</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Voyeur</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>Kdo si hraje, nezlobí! (ScArt Selection)</b> <b>People that Play Do not Make Trouble! (ScArt Selection)</b>
<b>(t)Error</b> Interaktivní instalace Interactive installation
<b>a.Shooter – Zvukoví vetřelci</b> <b>a.Shooter – Sonic Invaders</b> Civilization IV. Code Blue: vyhrať dlouhodobou válku proti terorismu <b>Code Blue: Win The Long Term War On Terrorism</b> Cutexdoom Explorer 98 Farklept! Generovaná krajina <b>Generated Landscape</b> Herní hudba <b>Game Music</b> Hra o Zemi <b>Earth Game</b> MCTE - Multi Konzumní Trauma <b>MCTE - Multi Consumer Trauma</b> Misaweb Paměť <b>Memory</b> Podzemní labyrint – „Hyperpříběh“ <b>Underground Labyrinth – "Hypernatation"</b> Sám za sebe <b>Left To My Own Devices</b> Ulička <b>Alley</b> Výpadek médií <b>Media Blackout</b> Zastavte Bush! <b>Stop Bush!</b> Znaky & Místa <b>Signs &amp; Locations</b> Hry Games

**Palác Akropolis**  
**Palace Akropolis**

<b>Po 9.5. Mon</b>
<b>Konference Conference</b>
16:00 <b>Časopisy zaměřené na umění a nová média Art and New Media Magazines</b> Kulatý stůl Round table
17:00 <b>Future Culture</b> Kulatý stůl Round table
<b>Performance Performances</b>
19:00 <b>RGB 2.0</b> Interaktivní hudební instalace / performance Interactive music installation / performance
21:00 <b>Gamebozz Orchestra Project</b> Audiovizuální performance Audiovisual performance
<b>Út 10.5. Tue</b>
<b>Performance Performances</b>
21:00 <b>Composition Nr. 27-3</b> Audiovizuální performance Audiovisual performance
<b>Herní konference (Část první)</b> <b>Game conference (Part One)</b>
<b>Retro Comp</b> Doprovodná výstava Exhibition project
10:00 <b>Oficiální zahájení výstavy a konference „Kdo si hraje, nezlobí!“ Official Opening of the Exhibition and the Conference "People that Play Do not Make Trouble!"</b> + <b>Sponka Clip</b> Streamovaná performance Streaming performance
10:30 <b>Remediace počítačových her v současném filmu Remediation of Computer Games in Contemporary Cinema</b> Panel
12:00 <b>Zamíř a stříleť Point and Shoot</b> Přednáška Lecture

**Francouzský institut**  
**Institut Français**

<b>Po 9.5. Mon</b>
<b>Promítání Screenings</b>
13:00 <b>Game Video vs. Video Game</b> Projekce Screening
14:00 <b>Medien / Kunst / Preis (1992-2002)</b> Projekce Screening
<b>Út 10.5. Tue</b>
<b>Promítání Screenings</b>
15:00 <b>ENTERselection 2005</b> Projekce Screening
17:00 <b>La Nuit 15</b> Projekce Screening
<b>St 11.5. Wed</b>
<b>Konference Conference</b>
10:00 <b>Interaktivita, archeologie médií, performativita, remediace: vybrané perspektivy výzkumu nových médií Interactivity, Media Archaeology, Performativity, Remediation: Selected Research Perspectives on New Media</b> Panel
<b>Herní konference (Část druhá)</b> <b>Game conference (Part Two)</b>
14:00 <b>Game Design Patterns Project</b> Přednáška Lecture
14:30 <b>Hry &amp; herní modifikace: od umění k politickým subverzím a zpátky Games &amp; Game Modifications: from Art to Political Subversions and vice versa</b> Panel
16:30 <b>AgoraXchange</b> Prezentace Presentation
<b>Promítání Screenings</b>
17:00 <b>MACHINIMA selection (2003 - 2005)</b> Projekce a diskuse Screening and Discussion

Čt 12.5. Thu	Po 9.5. Mon — Čt 12.5. Thu	Út 10.5. Tue	Akropolis Multimediale Doprovodný program Accompanying Programme
<b>Konference <i>Conference</i></b>	<b>Kdo si hraje, nezlobí! (ScArt Selection) <i>People that Play Do not Make Trouble!</i></b>	<b>Herní konference (Část první) <i>Game conference (Part One)</i></b>	<b>Ne 8.5. Sun</b>
10:00 <b>Budoucnost a umění mezi kódy a geny <i>Future and Art between Codes and Genes</i></b> Panel	<b>Bl0gb0t – „Co jsem dělal minulé léto“ <i>Bl0gb0t – „What I Did Last Summer“</i></b> <b>Moje hra <i>My Game</i></b> Performance <i>Performances</i>	12:30 <b>Mobilní telefon jako médium hry <i>Mobile Phones as a Game Medium</i></b> Přednáška <i>Lecture</i>	20:00 <b>Zen TV</b> Koncert <i>Concert</i>
13:00 <b>Virtuální fobie <i>Virtual Phobias</i></b> Přednáška <i>Lecture</i>	<b>Dead or Alive 2 Dítě jako publikum <i>Child As Audience</i></b> <b>Hvězdy malého formátu a všeho druhu <i>Low Level All-stars</i></b> <b>Invictus</b> Video <i>Videos</i>	13:30 <b>Archivace počítačových her – problém práva a kompatibility <i>Archiving of old Czechoslovakian Computer Games – Issues of Law and Compatibility</i></b> Panel	<b>Po 9.5. Mon</b>
16:00 <b>Nová média a vzdělávání v České republice <i>New Media Education in the Czech Republic</i></b> Kulatý stůl <i>Round table</i>	<b>Mindbending Software s.r.o.</b> Neuropsychologický experiment v herním umění <i>Neuropsychological Experiment in Game Art</i>	15:00 <b>Politika, ideologie a videohry <i>Politics, Ideology and Videogames</i></b> Přednáška <i>Lecture</i>	22:00 <b>Atrakt Art uvádí <i>Atrakt Art Presents</i></b> Koncert <i>Concert</i>
<b>Herní konference (Část druhá) <i>Game conference (Part Two)</i></b>	<b>Reality <i>Realities</i></b> <b>Uzdravte svět <i>Heal the World</i></b> Digitální tisky <i>Digital prints</i>	15:30 <b>Hudba v počítačových hrách <i>Music in Computer Games</i></b> Panel	<b>Út 10.5. Tue</b>
13:30 <b>AI v počítačových hrách <i>AI in Computer Games</i></b> Přednáška <i>Lecture</i>	<b>SIMGalerie</b> SimGalerie a výstavy ve světě Alphaville SimGallery in Alphaville, Sim Artworks, in-game shows	17:00 <b>Maj Kompjutr</b> Projekce <i>Screening</i>	22:00 <b>Muteme uvádí <i>Muteme Presents</i></b> Koncert <i>Concert</i>
14:00 <b>Blender engine v uměleckém kontextu <i>Blender Engine in Artistic Context</i></b> Panel			<b>St 11.5. Wed</b>
<b>Promítání <i>Screenings</i></b>			22:00 <b>A.M.180 uvádí <i>A.M.180 Presents</i></b> Koncert <i>Concert</i>
17:00 <b>Memorystyque 2005</b> Projekce <i>Screening</i>			<b>Čt 12.5. Thu</b>
		<b>Čt 12.5. Thu</b>	22:00 <b>Surreal Madrid uvádí <i>Surreal Madrid Presents</i></b> Koncert <i>Concert</i>
		<b>Performance <i>Performances</i></b>	
		19:30 <b>Utajené podoby smrti / Les Morts Pudiques <i>Discreet Deaths / Les Morts Pudiques</i></b> Taneční představení <i>Dance performance</i>	
		<b>Po 9.5. Mon — Čt 12.5. Thu</b>	
		<b>Instalace <i>Installations</i></b>	
		<b>Ghraaa!!</b> Interaktivní instalace <i>Interactive installation</i>	
		<b>Leinbrock Ideal ver. 0.3</b> Interaktivní zvuková instalace <i>Interactive sound installation</i>	
		<b>Magma.ID</b> Interaktivní instalace <i>Interactive installation</i>	

PALÁC AKROPOLIS

# Jaroslav Raušer

► Od prvního ročníku uběhlo 5 let, což pouze potvrzuje, že organizování festivalu v oblasti nových médií je v Čechách dodnes pro každého producenta ještě stále vysoce riziková oblast. Jsme bohužel ve věci osvěty i v roce 2005 takřka na samém počátku. Je však nutno podotknout, že touha po nových formách sociální komunikace, která je tolik patrná na straně nastupující generace, se prioritně kryje právě s oblastí informačních a komunikačních technologií. Nová média s sebou přinášejí stále rafinovanější nástroje a produkty, které dále umožňují rozvoj tzv. kreativního průmyslu. Proto nás oblast multimédií zajímá. ■■ Chtěl bych zdůraznit, že proti iluzi jednoznačného „zarámování“ dílčích oborů, umění výtvarné, scénické, hudební, literární, programově stavíme a od samotného otevření Paláce Akropolis jsme stavěli mezioborové pojetí spolupráce a mapování hraničních oblastí umění a kultury. Překvapivě je třeba konstatovat, že naše evropsky tradiční, řekněme klasické umění, je sice historicky „mladší“ než například tradiční umění asijské, což jsem si uvědomil minulý rok při uvedení pekingské opery, ale právě tisíce let staré umění z Číny má paradoxně a z určité perspektivy mnohem blíže k současnému multimediálnímu přístupu. ■■ Interaktivní pojetí, ať chceme nebo ne, odpovídá realitě současného života mnohem více než sledování či vzývání nejruznějších model na jevišti nebo v televizi. Věřím tedy, že právě v oblasti kreativního průmyslu a v příbuzných projektech mezioborové spolupráce je u nás značný potenciál, který má šanci se prosadit i v mezinárodním kontextu. Tomuto procesu je třeba jednoznačně vyjít vstříc. ■

► Only 5 years have passed since the first year of our festival and so it is legitimate to say that it is still very risky for any producer to organize a festival of new media in the Czech Republic. Needless to say that even in the year 2005 we are still at the very start of promoting this field. On the other hand the positive thing is that the hunger for new forms of social communication which we can definitely spot in the coming generation has the same priorities as the new development in the field of information and communication technologies. New media keep bringing more and more refined tools and products that determine the future development of the so called creative industry. This is also the reason why we are so interested in multimedia. ■■ I would like to emphasize that Palác Acropolis from its very beginning makes it a strong point to wipe away the hypothetical independence and “enframing” (visual, scenic, musical, literary) of different forms and that it promotes co-operation between them to explore the possibilities and frontiers of art and culture. The traditional, let us say even classical art of Europe is historically “younger” than the art of Asia (as I have realized last year while bringing here the opera from Beijing) and still, maybe even ironically, the several thousand years old art of China can be, while seen from a certain perspective, much closer to the contemporary multimedia approach. ■■ The interactive approach is in much better accordance with the reality of the modern life than watching or worshipping of all kinds of idols on stage or on TV. I believe that the creative industry and related fields in our country offer a great potential that has the power to make a difference even internationally. This process must be therefore supported and helped. ■

► Festival ENTERmultimediale 2 navazuje na první ročník stejnojmenného festivalu z roku 2000. Na otázku, proč to vlastně všechno znovu děláme?, bych mohl odpovědět, a to nejenom za sebe, že stále existuje jakási mezera v umění, neuzavřené závorky, něco mimo oficiální proudy, co působí na své okolí jako vesmírná černá díra. Ta magicky přitahuje, pro její prozkoumání mnozí riskují pohodlnou kariéru, ovšem jiní odpuzuje, neboť nezaručuje jistotu vyšlapaných metod a fungujících postupů. Toto vakuum zákonitě vyvolává touhu po vyplnění. Procesy jsou však neznámé...

■ Festival umění a nových médií narušuje již pouhou svou existencí narůstající ohlupování globální masy televizních diváků, kteří podléhají vyčichlým sit-comům, televizním seriálům anebo soutěžím, kde hlavním cílem je být viděn alespoň svých 15 minut. Naše současná televizní tvorba, která toto vše zasazuje do místního folklóru, nechťně vítězí nakonec i tam, kde se ani komunistickému systému nepodařilo trvale prosadit – hluboko v lidském vkusu, estetickém vnímání a samostatném myšlení. Jakákoliv umělecká tvorba se pak pro celou společnost provinile stává něčím, co musí být, co je povinné, ačkoli je to už zastaralé, odpojené od dnešních problémů, tak trochu i nudné, a podobá se ve výsledku ze všeho nejvíce nepřijemnému rybímu tuku povinně ordinovanému na základní škole. Jiný smysl v umění ani tito tvůrci mediálního prostoru nevidí. ■ Snažíme se dokázat, že existuje nová, zábavná umělecká tvorba, která rezonuje se současným vývojem společnosti a časoprostorem, v němž žijeme. Festival mění způsob a úhel pohledu, kterým se obvykle na umění pohlíží: plátna, štětce, dláta a notové papíry již zdaleka nepostačují. Na festivalu se diváci setkají s uměním, které jako houba nasakuje svou dobu, myšlení, energii, technologii, vědu a například i vizuální styl počítačových her. Toto umění je aktuální, útočí na hranice lidských možností a provokuje nejrůznější experimenty. Ať se jedná o taneční kreaci ve virtuální realitě, navigaci prostorem pomocí analýzy mozkových vln anebo o divadelní hru ve stavu beztlíže, společným

jmenovatelem je především touha skloubit samostatné umělecké myšlení s realitou 21. století. Jde ještě o divadlo, hudbu, výtvarné dílo, film, video? Nebo snad o vědecký, biologický či matematickofyzikální počítačový experiment? Současné umění provokuje, těžko se definuje, často v sobě mísí protichůdné prvky. Veřejnost pak často nechápe, „o co přesně jde“, věda se k podobným experimentům nehlásí a „klasičtí“ umělci se cítí ohroženi. ■ Mezioborovost je jednou z hlavních charakteristik umění digitálního věku. Současný umělec v sobě spojuje některé charakteristiky vědce, badatele, sociologa, psychoanalytika, tanečníka, výtvarníka i skladatele. Mezera mezi vědou a uměním se postupně zaplňuje... ■

► The ENTERmultimediale 2 festival is a pendant of a festival of the same name that took place in the year 2000. If asked Why again? I would, along with my colleagues, answer that there is still certain gap in art, unclosed brackets, something outside the official tendencies, that affects everything around it just like black gaps affect certain parts of the outer space. It almost magically attracts, many risk their convenient careers to explore it, but it also repels, since it cannot provide the certainty of well-tread roads, methods and principles. ■ The festival of art and new media – by its mere existence – corrupts all efforts to stupefy the global masses of TV-viewers who submit themselves to dull sit-coms or all kinds of shows, the only purpose of which is for the people to be seen and experience those proverbial 15 minutes of fame. The contemporary television production that transforms all these global phenomena into local forms is by chance becoming a winner even in departments that even the communist regime had to leave almost intact – taste, esthetic perception and independent thinking. The society then perceives any art as something that must be, that is compulsory, even though it has aged dramatically, it stands distant from contemporary problems, it is even a little boring and as a result it resembles the unpleasantly tasting cod oil that we were fed at the grammar school to “preserve our health”.

■ We are trying to prove that there really exists new and entertaining art that resonates with the newest developments in the society and time and space in which we live. The festival changes the point of view that is traditionally used to experience art: canvases, brushes, chisels and musical scores are no longer enough. The visitors of the festival will meet art absorbing the times, ways of thinking, energy, technology, science and also for example the design of computer games. This art is actual, it attacks the frontiers of human possibilities and provokes all kinds of experiments: dance projects in virtual reality, navigation through space directed by the analysis of brain waves or a theatre play performed in conditions of zero gravity. What all of these projects have in common is their aim to melt independent artistic thinking with the reality of the 21<sup>st</sup> century. Is it still theatre, music, art, film, video? Or rather a scientific, biological or mathematical computer experiment? The contemporary art provokes, it is hard to define, it often mixes contradictory elements. The public often has trouble understanding “what it is about”, the science distances itself from it and the “classical” artists feel threatened. ■ Interdisciplinarity is the main feature of art in the digital age. The contemporary artists are bearers of combined characteristics of scientists, researchers, sociologists, psychoanalysts, dancers, painters and composers. The gap between science and art is gradually being filled... ■



# Žijeme novými metaforami We Live by New Metaphors

► Jednou z nich je síť a jedním z uzlů v síti evropských festivalů novomediálního umění je také ten, který částí svého názvu vybízí ke vstupu do neznámých teritorií, audiovizuálních krajin vytvářených novými technologiemi. Druhý ročník mezinárodního festivalu ENTERmultimediale si svým rozsahem nezadá s nejnámějšími přehlídkami, které jsou na mapě soudobého umění rok od roku viditelnější a pro vývoj „nové“ kultury nastupující generace nepostradatelné. Jeho jádrem jsou experimentální performance a interaktivní instalace, v nichž se významně proměňuje role diváků: jednou jsou svědky neobvyklých procesů až na úrovni nanočástic, jindy aktéry překvapivých situací, v krajním případě dokonce oběťmi hororových scén ve virtuální realitě. ■ Leitmotivem letošního ročníku jsou počítačové hry. V jejich kontextu dochází k výrazným proměnám tvůrčích praktik i diváckých návyků. Vývoj herních technologií přispěl k rozvinutí takřka „dokonalých“ interaktivních schémat akce a reakce. V žádné jiné oblasti nedošlo k tak ochotnému přijetí stále intimnějších komunikačních formátů, upravujících vztah mezi člověkem a strojem. Umění tento strategicky důležitý vztah nejen tematizuje, ale v nesmírně proměnlivosti přetváří ke svému kybernetickému obrazu. Na festivalu proto představujeme umělecké projekty, které kolísají mezi tzv. lidským a tzv. strojovým, mezi tzv. přirozeným a tzv. umělým. ■ V poněkud extrémních interiérech Národního památníku na Vítkově se vedle části expozice odehrají rovněž klíčové performance Virus, Perceivable Bodies, Body Degree Zero - Data Storm a Noční měra. Jejich společnou gravitační silou je téma konstruování tělesné identity v době, kdy je tělo více než kdy dříve předmětem posthumánní manipulace, rozptýlení a „dálkového ovládání“. Další z uváděných představení se přímo věnuje utajeným podobám smrti, dialogu mezi člověkem a strojovou inteligencí, která dokáže být stejně účinná při pozitivním komunikování jako při smrtelném ničení. ■ Nejruznějším průnikům mezi technologiemi, médií a teoriemi je věnována doprovodná konference, složená z panelových

diskusí a přednášek, doplněných projekcemi a menšími výstavními projekty. Některé příspěvky se dotknou i tak zásadních oblastí, jakými jsou pro současné umění biotechnologie a genetika. Do katalogu jsme zařadili několik zkrácených verzí původních textů s nadějí, že bádání v oblasti, kde se prolíná umění, filozofie (ale také biologie, ekonomie či právo) a nové technologie, se v příštích letech dočká leda nárůstu pozornosti. ■

► The net is one of them. One of the network nodes connecting new media art festivals in Europe is also the one that by its very name invites people to enter yet unknown territories, audiovisual datascares created by new technologies. With its programme structure the ENTERmultimediale 2 festival can be compared with some of the renowned festivals that are becoming year by year more and more visible on the map of contemporary art scene. Such events are becoming indispensable for the development of “new” culture of the upcoming generation. Its core form experimental performances and interactive installations that dramatically modify the role of the viewers: they witness some unusual processes in the nanospherical domain at one moment, the other they participate in surprising situations, in the most extreme cases they can even become victims of horror scenes in virtual reality. ■ The central focus of the festival is upon computer games, related technologies and culture. There are happening many visible changes in the creative practices and expectations of audience these days. The development of game technologies provoked the creation of almost “perfect” interactive scenarios of action and reaction. This domain witnesses very accommodating reception of more and more intimate formats of communication, tailoring the relation between humans and machines. Art not only makes this strategically important relation its very theme, but also transforms it (thanks to its infinite creative powers) to reflect its cybernetic image. The festival presents artistic projects that are on the verge between so-called human and

so-called machine, between so-called natural and so-called artificial. ■ The somewhat extreme interior of the Vítkov Monument will (in addition to part of the exhibition) host also the key performances Virus, Perceivable Bodies, Body Degree Zero - Data Storm and Night Moth. The gravity they all have in common is the theme of constructing the physical identity in times when the body is more than any time before subjected to post-human manipulation, dissipation and “remote control”. Another performance deals with the theme of discreet deaths, developing a dialogue between man and artificial intelligence which can bring on positive communication very efficiently, but also lethal destruction – with exactly the same efficiency. ■ The accompanying conference consisting of panel discussions and lectures concentrates on multiple types of merging of technologies, media and theories. Several contributions deal with the fields of essential interest to contemporary art – biotechnologies and genetics. The catalogue includes several (short-version) texts that we hope would inspire and draw attention to the research in which art intersects with philosophy, biology, economy, law, and new technologies.





Památník Vítkov  
**Vítkov Monument**

space

unbreakable

robotic

intelligent

virtual

**E-AGORA TEAM****BALLET PRELJOCAJ, ECOLE SUPÉRIEURE  
DES BEAUX ARTS D'AIX EN PROVENCE,  
ECOLE SUPÉRIEURE DES BEAUX ARTS DE METZ  
CZ-FR-SLO**

Multimediální taneční performance

Multimedia dance performance

◆ 10.5.2005 / 16:30 + 19:30

Národní památník na Vítkově [Vítkov Monument](#)Vstupné [Admission](#) 140 / 70 Kč[www.e-agera.info](#)Režie [Directed by](#) PAVEL SMETANAScénář [Scenario](#) PAVEL SMETANA**PASCAL SILONDI & ARC NOMADE GROUP**Choreografie [Choreography](#) EMILIO CALCAGNOTanec [Dance](#) HELENA ARENBERGEROVÁ,

MATTHIEU GUÉNÉGOU

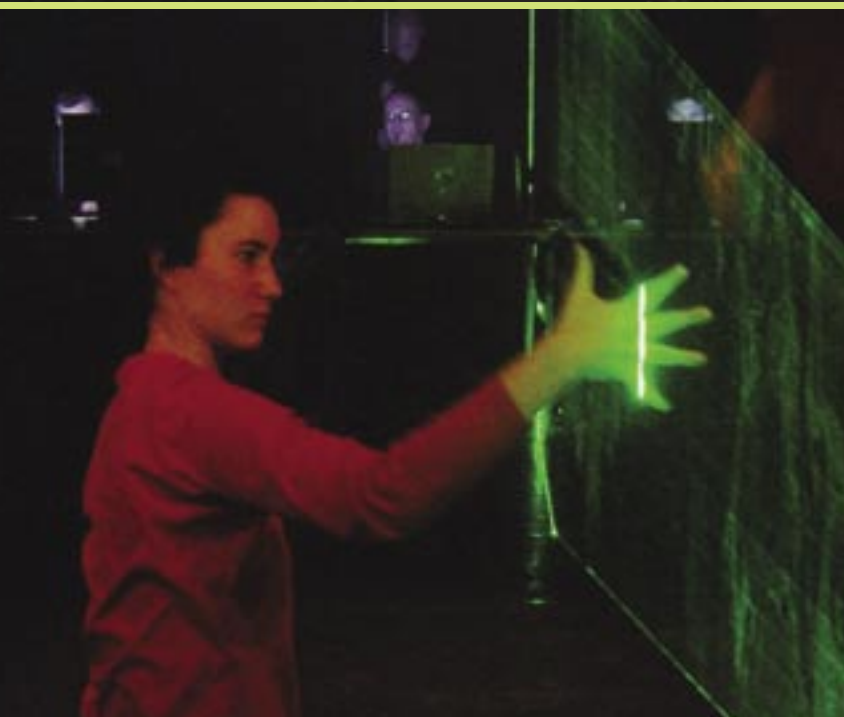
Původní hudba [Original music](#)**IVAN ACHER, MICHAL NEJTEK**3D scény [3D scenes](#) PASCAL SILONDI3D design [CÉDRIC CHRISTLER, IVOR DIOSI](#)Satelit [Satelite](#) DRAGAN ŽIVADINOVSvětla [Lightdesign](#) M.KAVAN, S. CIESLAROVÁLaser **R. SENATORE, KVANT**Kostýmy [Costumes](#) M. HOŘEJŠÍ, A. PAULMIER,**A. LEBLANC, P. RANFAING**

Snímání pohybu a programování

[Motion capture & programming](#)**J. ADAMEC, S. KYLES, M. MÁŠA**Video **B. BILLOTTE, S. KLEINER**Produkce [Production](#) **P. BONGIOAVANNI,****P. RANFAING, C. HOŘÁNEK**Technický ředitel [Technical supervision](#) **B. ZÍSKAL**Technický asistent [Technical assistant](#) **J. ŠEBEK**Spolupráce [3D Cooperation](#) **3D****Y. AIVAYAN, V. COGNE, N. MONCASI**

► Tanečnice a tanečník se pohybují v proměnlivém teritoriu vymezeném laserovými paprsky a speciálním systémem snímání pohybu (Motion Capture), který fyzickou realitu přenáší do reality virtuální. Příběh se odehrává v několika rovinách a v několika realitách. Téma viru neodkazuje pouze k přenosu nejrůznějších procesů mezi lidmi navzájem či mezi lidmi a stroji.

V.I.R.U.S. je také anglický akronym složený z těchto klíčových slov: Virtuální, Inteligentní, Robotický, Nerozbitný a Prostor. Představení tematizuje propojování nejrůznějších prostorů, pronikání člověka a robotické inteligence do míst, kde se hranice kontroly těla a vnímání stávají nejasné. ■ V.I.R.U.S. jako jedno z vůbec prvních představení spojuje současný tanec a herní technologie. Zatímco práce s nejrůznějšími (kamerovými, magnetickými) systémy snímání pohybu již začíná být poměrně běžným jevem i v jevištním umění, pronikání zcela současných vizualizačních technologií spojených s počítačovými hrami do oblasti divadla a tance je pilotním počinem. ■ Představení vzniklo s podporou Evropské unie v rámci programu KULTURA 2000, Ministerstva kultury České republiky a Magistrátu hlavního města Prahy. Performance was supported by the European Union within CULTURE 2000 programme, by the Czech Ministry of Culture and the City of Prague. ► Two dancers are moving in a variable space delimited by laser rays and special motion-capturing system that transfers the real into the virtual world. The V.I.R.U.S. theme reflects on the transmission of multiple processes between humans themselves and between humans and machines. It also develops the meaning of the following keywords that are part of the V.I.R.U.S. acronym: Virtual, Intelligent, Robotic, Unbreakable, and Space. The performance focuses on the interrelations between diverse environments and the penetration of man or robotic intelligence into locations where the limits of the body and the perception control are getting blurred. ■ V.I.R.U.S. is also one of the first performances connecting contemporary dance with game technologies. Whereas the implementation of various (camera, magnetic) motion-capturing systems is rather common in the domain of performing arts, the advanced game technologies are still a novelty. Their use in combination with some of the more traditional technologies in the field of dance and theatre becomes a pilot enterprise. ■



► V.I.R.U.S. est un spectacle hybride, mélangeant la danse, la musique électronique originale et les images synthétiques à un dispositif technologique, immersif et spatial. ■■ Le thème propose un questionnement sur la contamination du monde du vivant par le monde des machines, par un cybermonde construit autour des réseaux informatiques déjà infectés. Il exprime la modification intentionnelle du vivant par le vivant, d'un "art de technicité biologique" en quelque sorte et ensuite la modification du vivant par la technologie intelligente autonome libérée de son créateur. ■■ V.I.R.U.S. explore les relations entre les êtres vivants, entre les êtres et les machines, entre les machines et les fantômes: ■■ Ces êtres réels, hybridés, chimériques ou virtuels entretiennent avec le Temps et l'Espace des relations conflictuelles, mystérieuses et complexes. ■■ Ce spectacle est issu d'une série de workshop internationaux et pluridisciplinaires mettant en question les modalités de la représentation artistique, les ambiguïtés des rapports à la technologie, la fragilité et la puissance des corps dansants, et les manières de solliciter l'attention et la complicité des spectateurs.

**DRAMATURGIE** Le spectacle est structure autour de 7 scènes principales. ■■ ACTE 1 - PROLOGUE. Le vide, noir, sons, musique, rayon laser se transformant en membrane réactive créé par laser ... apparition du monde technocybernétique, lents mouvements des accumulations satellitaires flottantes et du dispositif spatial. ■■ ACTE 2 - DECOUVERTE. (alyx\*) Apparition des deux danseurs séparés par un mur de lumière verte. Ils dansent sans se voir mutuellement. Les spectateurs n'ont que des visions partielles de l'ensemble. La membrane réagit aux transgressions du X et Y et elle se transforme en Triangle qui fait disparaître les danseurs pour quelques instants. (\* alyx = Autonomy/Laser/Y/X) ■■ ACTE 3 - DÉPENDANCE. Le Triangle s'agrandit et disparaît. ■■ Les deux danseurs se découvrent mutuellement et ils vont initier une relation physique. L'histoire des humains. ■■ ACTE 4 - MUTATION. Appareillage progressif du

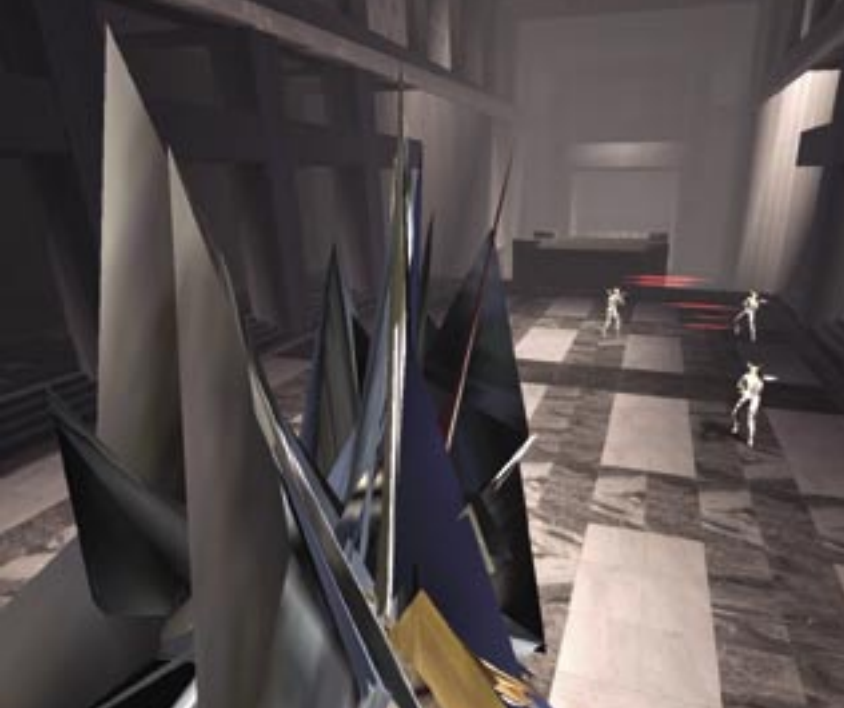
danseur X. ■■ La mise des capteurs devient un acte intentionnel du Y qui filme le X. ■■ X = capteurs.Y= cameras. ■■ ACTE 5 - CHAOS ET GUERRE.Première apparition des 3 écrans de projection. ■■ Le monde virtuel incompréhensible dans ses règles, chaotique, à la fois abstrait et concret ... en mouvement. X utilise ses extensions corporelles sans prendre conscience des effets que leurs mouvements produisent. Les capacités sont progressivement augmentées dans les mondes virtuels...

■■ ACTE 6 - METHAMORPHOSIS. X se transforme et il est intégré dans le monde cybernétique et dans la Réalité Virtuelle. Le monde du vivant commence sa mutation profonde. ■■ ACTE 7 – FIN ■■

Představení je výsledkem spolupráce partnerských organizací: CIANT, CICV, KIBLA, LIBAT, Ballet Preljocaj a Akademie výtvarných umění v Aix-en-Provence a v Metz. [The performance results from a cooperation of CIANT, CICV, KIBLA, LIBAT, Ballet Preljocaj and the Academies of Fine Arts in Aix-en-Provence and in Metz.](#)







► In her essay “Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments”, Katherine Hayes refers to the notion of distributive cognitive systems as spaces of intense interaction and feedback in which the subject experiences himself or herself from relational dynamics rather than existing as a pre-given and static self. In these spaces the mindbody comes into being as a construct over space and time, which constantly moves away from the notion of physical / material presence towards an unformed, non-stratified, distributed collection of flows and intensities across seamless surfaces subject to interruption. This notion of the dynamic mindbody is central to the work of the Einstein’s Brain Project. The mindbody is constructed in response to endless permutations of external contingent events. This technologized mindbody exists only in its constant and conditional reconfiguration. This is body degree zero: super distributed, enfolded and unfolding, remade yet nevermade. It is a body without a boundary; a spectre; a body without a body. The notion of body degree zero has developed out of work of to visualize the invisible, non-spatial, biological output of the human body. In doing so the Project has generated visual forms and shapes directly out of the human acts of living, acting and thinking and projected these outside the body. The Project suggests that the spectral body can be constructed through technological interface. ■ Increasingly dissatisfied with the inability of traditional image production processes to represent the technologized body, the Project has constructed its own hybrid systems of representation to produce a virtual world that is capable of displaying agency, effect and interaction in real time. This representation is the outcome of many lines of inquiry into mapping the dynamic body; exteriorizing the fluidity of the interior body; visualizing the movement of invisible energy; accessing embedded memory; and into cybernetics, bio-informatics, the mutability of objects and contexts, and recording and translation. These areas of inquiry have lead to the production of new augmented realities which combine the languages of art, science and technology, and the invention of the new structures of hypermorphism - the ever morphing, ever changing object - and the parallaxic remix - the ever moving contextual eye - to reveal unrepresented phenomena. ■ The Project’s works establish a recursive loop in which the invisible actions of the body are manifest and an inhabitant is

required to monitor both the changing environment and the body that manifests it. Given that the body is directly responsible for the generated world and is acted upon by this world it is never clear as to what is made and what does the making. Nonetheless, the body always finds its way, sensing, filtering, assessing and learning in its moment to moment reconstruction of itself and its world. ■ Common notions surrounding the bodymind characterize it as separate from the world. Our skin is set as the very limit of ourselves. This is the ego boundary – the point at which here is not there. Yet, the body is pierced with myriad openings. Each opening admits the world - stardust gathers in our lungs, gases exchange, viruses move through our blood vessels. We are continually linked to the world and other bodies by these strings of matter. The body enfolds the world and the world enfolds the body - the notion of the skin as the boundary to the body falls apart. The body, as here not there, and its defining sense of the other is a mental construction - every perception of the other is a creation and every invocation a re-creation. Inside virtual spaces we are almost blind, have little or no sense of touch, our hearing and sense of smell are enfeebled and inconsequential. Our sense of others is abbreviated or entirely absent. We are thrown back upon and into ourselves to sustain our sense of ourselves as being in and of the world. ■ Through its deficient renderings virtual reality allows us to perceive our perceptual apparatus and the representations that construct the world and examine the development of consciousness as a function of its capacity to represent the world’s contents symbolically in the face of a constantly changing material world. The Project embraces simulation technologies as imperfect, reality engines used not for the generation of reality, but as a means of attending to a consciousness that in turn fashions a reality. Real-time rendering engines provide a space in which the spontaneous processes of being in the world are made evident, generating what neuroscientist Antonio Damasio describes as a ‘dispositional representation of the self that is in the process of changing as the organism responds to an object.’ This dynamic representational process occurs in the brain. ‘The brain imposes coherence on the external world not the other way around. The external world contributes the reflected light, the raw data, but the brain throws most of that raw data away and does the hard job

of computing, piece by piece, the answer to what (is seen)’. This is a world made manifest - a world simultaneously apparent and actual. ■ Body degree zero is an expression of all the possibilities and probabilities that occur when the limitations of the physical body are acknowledged and the bodymind emerges as a collection of flows and intensities. Body degree zero is a cybernetic body which simultaneously absorbs and distributes energy over space and time. In escaping the constraints of gravity the body is transformed into an interface concerned with the exchange of light and energy and their transmission. Body degree zero, the non-body, the body without skin, without ego boundary, is the evolutionary consequence of the super distribution of identity over increasingly broad and responsive real time networks. ■ While the Project’s earlier work concerned itself with the real-time visualization of data, recent work has focused on the development of visualizations formed over longer periods of time. These forms start life as simple primitive meshes – a cube, a sphere, a plane. Over time data from an active body pushes the coordinates of these meshes into new and unexpected shapes. Whereas previous work focused on the responsive visualization and mapping of data to show a body’s current state, the later work develops complex forms built carefully over hours, days and even weeks, that contain layers of retrievable activity that serve as historical and mnemonic bodies of information. These forms contain detailed expressions of an individual’s bio-electric patterns over an extended period of time. Thick accretions of data provide a distinct and unique shape that is attached to a unique individual. ■ The Project works with 5 spectral bodies: 1. The Conscious Body. The body minded brain linked to consciousness, and the awareness of the external and internal functioning that can be felt, sensed, and expressed through nonverbal feelings. 2. The Absent Body. A virtual body repeatedly reanimated to maintain its purchase in the culture and fabric of a virtual world. While bodies are to varying degrees absent in daily life in virtual environments the surrogate body becomes the only means for agency in cyberspace. 3. The Active Body. A point in space and time from which emanates events and forces that ripple through and alter the immediate and distant environment. 4. The Mnemonic Body. A repository for memory and events. The body becomes the object rather than the subject of impor-

2005

## Body Degree Zero - Data Storm

tant information if it is considered a recording medium; a meat tape. 5. The Amplified Body. As the processes of the body are made visible and audible, the body is transformed and is able to move in new, experimental, (although often problematic) ways. ■ The novel movement of these bodies is what the Project terms hypermorphic and transorganic. Hypermorphic is the tendency of world components to change from one form to another so rapidly and continuously that although they never fix on a form they appear stable. Transorganic is the nature of forms oscillating hypermorphically between the extremes of organic and non-organic. In the Project's worlds the hypermorphic and transorganic are driven by the twin engines of parallax and hybridization. Cameras oscillate rapidly between polar geometries in response to incoming bio-data. Objects blur into hybrid forms, neither entirely one thing nor another. In the parallax remix viewpoints move rapidly between spatial coordinates in response to incoming bio-data. Like the experience of a traveller in a forest fixing on a constantly disappearing and reappearing navigation marker flickering through the trees, occluded objects are revealed and recontextualized as the participant sees through the layered lattices of the world. ■ University of Calgary, <http://www.acs.ucalgary.ca/~einbrain>

■ Hayles, N. Katherine. "Flesh and Metal: Reconfiguring the Mindbody in Virtual Environments". In Mitchell, R. - Thurtle, P. (eds.) *Semiotic Flesh: Information and the Human Body*. University of Washington Press, 2002 ■ Damasio, Antonio R. *Descartes Error*, Avon Books, New York, 1994

PAUL WOODROW & ALAN DUNNING CAN

Interaktivní performance Interactive performance

● 11.5.2005 / 17:30

Národní památník na Vítkově Vítkov Monument

Vstupné Admission 60 / 30 Kč

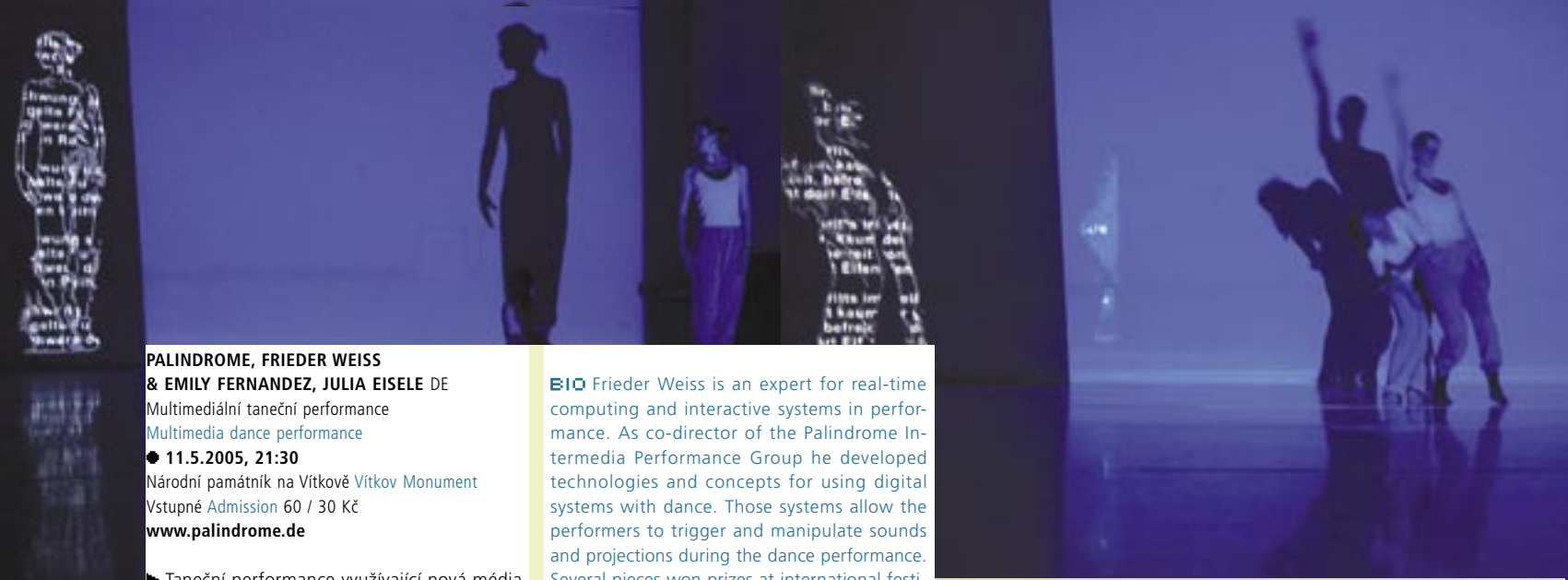
[www.ucalgary.ca/~einbrain](http://www.ucalgary.ca/~einbrain)

► Dva ze členů uměleckovýzkumného projektu Einsteinův mozek představí performance, jejímž tématem je myšlenka konstruování těla, zejména jeho kybernetických a post-humánních forem. Oba protagonisté jsou připojeni k bioelektrickým snímačům sledujícím jejich tělesnou aktivitu – mozkové vlny a kožní odpor. Tato aktivita v reálném čase generuje obrazy a zvuky, které jsou prezentovány divákům. Všechny vnitřní stavy, vzrušení i stres, jsou tak vizualizovány a převáděny na zvuk. ► Two participants are wired to bioelectrical sensors which track their activity and bioelectrical output and visualize this in real time in the form of synthetic images back projected onto two large screens. The participants interact with one another as they cast an array of familiar and unfamiliar silhouettes referencing historic and cultural forms on the screens. Accompanying the images are sounds generated from the movement and electrical activity of the performers' bodies. As the participants interact with one another agitation, stress, engagement and interest are all visualized and sonified revealing the dynamic relationship between two participants engaged in the moment-to-moment construction of their identities. Local environmental conditions are monitored and streamed into the system where they modify the participants' data. As the resultant mix becomes more and more complex and its characteristics more and more an amalgam of the three data entities, it becomes increasingly uncertain as to what is being represented, and exactly where this new recombinant form resides as the participants' identities are lost in the shifting currents of data. ■ Alan Dunning vytvářel v průběhu posledních dvou dekad komplexní multimediální instalace a interaktivní prostředí. V současnosti působí jako vedoucí Programu



mediálního umění a digitálních technologií na Alberta College of Art and Design v Calgary. ■ Paul Woodrow se od konce 60. let minulého století zabýval různými mezioborovými a multimediálními aktivitami. Vystavoval v muzeích a galeriích na celém světě, včetně Muzea moderního umění ve Stockholmu či Tate Gallery v Londýně. Je vysokoškolským pedagogem, koordinátorem umělecké teorie na katedře umění Univerzity v Calgary. ■ The Einstein's Brain Project is a collaborative group of artists and scientists who have been working together for the past 9 years. One of the aims of the group is the visualization of the biological state of the body through the fabrication of environments, simulations and installations. The Project has developed numerous installations using analog to digital interfaces to direct the output of the human body to virtual environments that are constantly being altered through feedback from a participant's biological body. ■ Alan Dunning has been working with complex multimedia installations for the past two decades, using analog and digital tools to generate interactive environments. Since 1980, he has exhibited in more than 100 shows and more than 90 books, reviews, articles and catalogues reference his work. He currently is the Chair of the Media Arts and Digital Technologies Programme at the Alberta College of Art and Design in Calgary. ■ Paul Woodrow has been involved in a variety of interdisciplinary and multimedia activities since the late 1960s, including performance art, installation, video, painting and improvised music. He has exhibited extensively including the Museum of Modern Art, Stockholm and The Tate Gallery, London. He is currently Coordinator of Art Theory, Art Department, at the University of Calgary.





**PALINDROME, FRIEDER WEISS  
& EMILY FERNANDEZ, JULIA EISELE DE**

Multimediální taneční performance  
Multimedia dance performance

● 11.5.2005, 21:30

Národní památník na Vítkově [Vítkov Monument](#)

Vstupné Admission 60 / 30 Kč

[www.palindrome.de](http://www.palindrome.de)

► Taneční performance využívající nová média dospěly na nový vývojový stupeň. Po letech experimentování s digitálními technologiemi dochází nyní k integraci nových nástrojů s narativními strukturami a uměleckým jazykem. Po letech, kdy jsme mluvili o oddělené virtuální realitě, začínají dnes vědci mluvit o tzv. rozšířené realitě. Jde o digitální podobu reality, která obohacuje naše obvyklé vnímání o nové pole zkušenosti. V takovéto realitě se lidé stávají integrální součástí a dokonce spíše samotným základem vytvářených digitálních světů. Představení tematizuje proměnu hranice mezi zobrazením biologického a virtuálního těla.

► Media & dance performances have reached a new level of development. After years of experimentation with digital technologies the new tools integrate more and more with narrative structure and artistic language. For many years the use of digital media in performance was separated from the sensual experience of people. We were talking about virtual reality, a parallel world to our normal analogue world. Today scientists are talking about 'augmented reality', a digital reality which enriches our usual perception with new channels of experience. In this way human performers become integral part and essence in the created digital world. 'Perceivable Bodies' raises the issue about the shift of boundaries between natural body and virtual body pictures.

**BIO** Frieder Weiss is an expert for real-time computing and interactive systems in performance. As co-director of the Palindrome Intermedia Performance Group he developed technologies and concepts for using digital systems with dance. Those systems allow the performers to trigger and manipulate sounds and projections during the dance performance. Several pieces won prizes at international festivals and competitions. He developed software which is now used by many artists around the world. It is also very suitable for video and sound installations, where the audience directly interacts with the computer system. He is teaching media technology at the Universities of applied sciences in Nürnberg and Bern and the University centre in Doncaster, UK. ■ Emily Fernandez, born in Melbourne where she studied dance at the Victorian College Of The Arts und The National Ballet School. She was involved in Australian film and dance projects from her early youth. Between 1995 and 2002 she was a solo dancer at the 'Mecklenburgischem Staatstheater' in Schwerin. After that she started free projects with Carlos Cortizo and Palindrome Performance Group. She is teaching dance and new media in Australia, Germany and Switzerland. She developed own choreographic works and media installations which were exhibited at cynetart, Dresden, Blaue Nacht in Nürnberg and the Monaco Dance Festival. ■ Julia Eisele is educated at dance academies in Germany and the Netherlands. She is engaged at Dansgroep Krisztina de Châtel in Amsterdam. Since 2003 she has worked as a freelance dancer/choreographer in multidisciplinary projects with Ilona Pászthy (GR), Minke Brands (NL), Ann van der Broek (BE), Sarah Manya (NL), Vera Sander (GR).



**TOW CZ**

Laserová taneční performance Laser dance performance

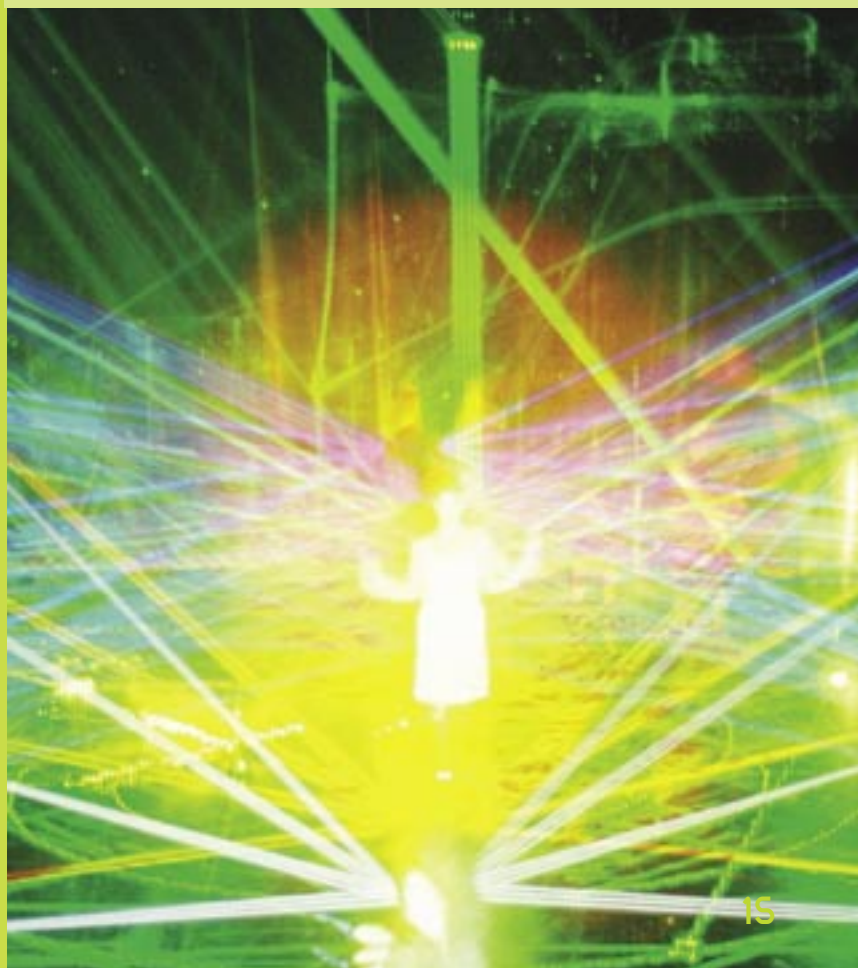
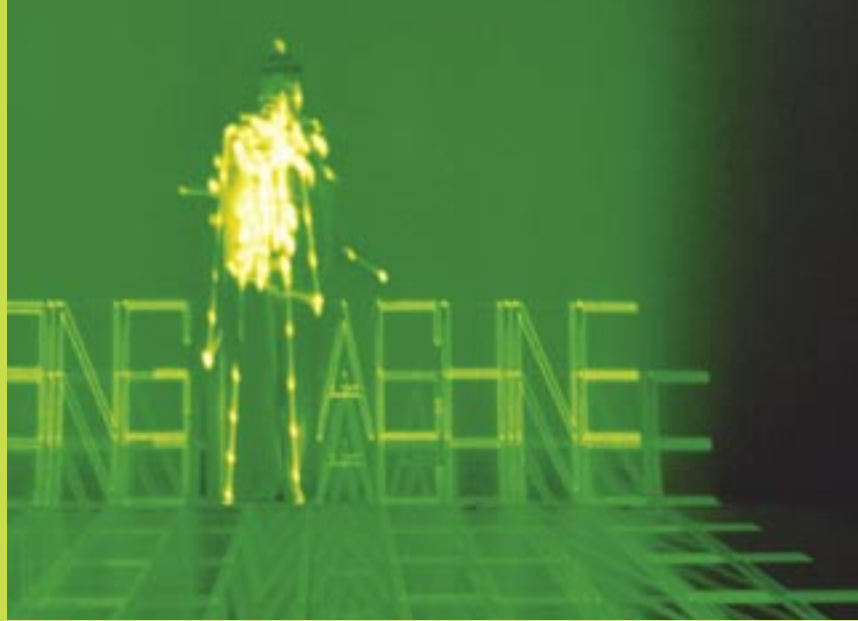
◆ **12.5.2005, 21:30**

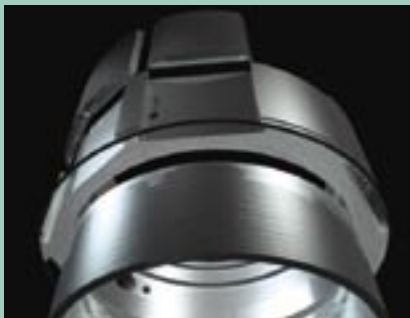
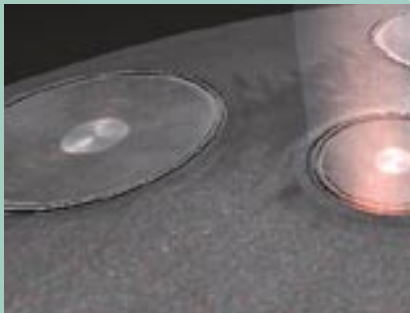
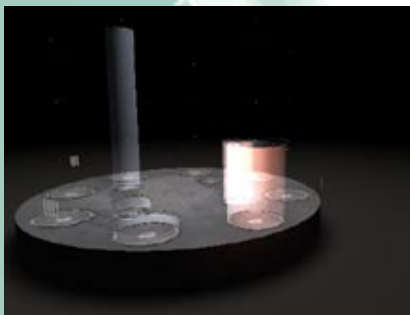
Národní památník na Vítkově **Vítkov Monument**

Vstupné Admission 120 / 60 Kč

► Zlý sen ženy chycené do pasti. Prostor a osobnost – to jsou dva klíčové motivy zarámované snahou vytvořit neznámý svět. Jde o identitu: leda integrováním všech prvků je možno dosáhnout kompromisu... Tvůrčí spojení tance a technologií získalo cenu Sazky za rok 2004. ► This is a bad dream, a solo dance-theatre performance, of a trapped woman who is being transformed into a night moth. Trying to create an unknown world in which she exists, creating two systems (space and personality) and seeking their connections up to a breaking point. This anonymous woman tries to find and create her identity. This path leads her into a new world where she must combine her own self (personality) and the world around her (space) in order to form a complete human being integrating all the elements. The performance which is based on the diffusion of dance and expressive artistic components and the use of modern technology was awarded the Sazka prize in 2004.

► TOW je posádka. Její složení se mění performance od performance. Mezi skalní členy patří také tanečnice a choreografka Petra Hauerová. ► TOW is the name of a crew. They first presented themselves by the performance *The Other Windows* in the spring of 2003. The actual count of members differs from performance to performance. Contemporary engaged artists are Petra Hauerová (the dancer and choreographer: graduated from Duncan Centre Conservatory, participated in residencies at the London Contemporary Dance School and the School for New Dance development in Amsterdam); Jifii Málek (the designer of lights); the rapper Vladimír 518 (computer graphics and the wielder of lasers) and David Vrbík (composer of the music). There are some associates like the dancers Veronika Kociánová and Petra Brabcová.





## E\_S (Environment\_Sound)<sup>2004</sup>

o----o.info CZ

Interaktivní instalace Interactive installation

<http://o----o.info>

► Zvuky a hudební kompozice (tonální, zvukové, rytmické, arytmičné) netvoří v reálném prostředí pouze zvukové zdroje. Na tvorbě se podílí také prostředí, v němž se zdroj nachází, například když se v něm pohybuje člověk (avatar) a prostředí na něj reaguje. V současné době je E\_S zabudován do objektu (matrace), který doplňuje projekce dovolující vnímat vizuální část. Projekt je konstruován tak, že je možné prostor nejen vidět a prostorově vnímat zvuk, ale také zkoumat jeho taktilní dimenzi. Lze tak cítit doteky prostředí, které člověk vytváří kolem sebe, když generuje zvuky. Plná verze projektu obsahuje trojrozměrný vizuálně-hudební nástroj. Klíčovou kompoziční roli zde hraje pohyb a vzdálenost interagujícího avatara od zdrojů zvuku v daném prostředí. Cílem je, aby divák mohl vyvážet zvukové kompozice za pomoci lokalizace avatara v trojrozměrném prostoru. Objekty, které avatar modeluje při svém pohybu scénou, pomáhají k upřesnění představy o kauzálním vztahu mezi pohybem avatara a výsledným zvukem.

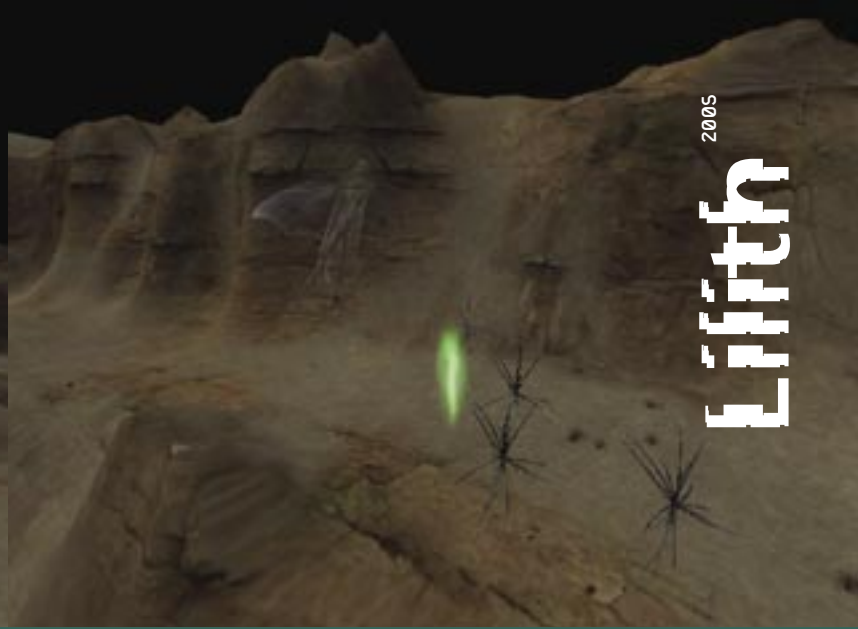
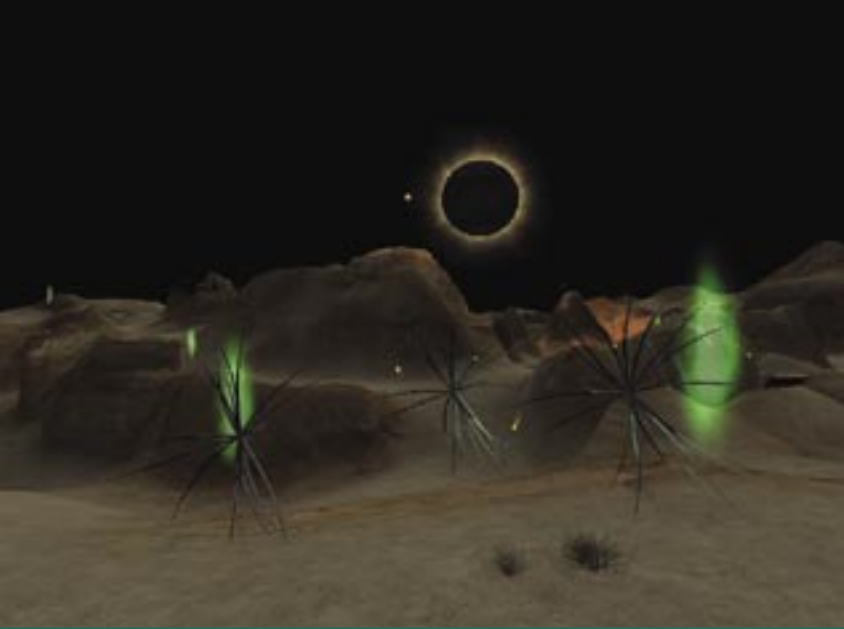
► Sounds and musical compositions (tone or sound based, rhythmic and arrhythmic) are created in the real environment not only by the sound source. They are also produced by the environment where the source resides as the person (avatar) is moving around and the environment reacts to him. Currently, the E\_S is implemented into an object (mattress) which is enhanced by a projection making it possible to perceive the visual part. The project allows not only to see the space and hear the surround sound, but also to explore its tactile dimension. It is possible to feel the touché of the environment, being filled with

sound during its creation. The full version of the project contains a 3D visual music instrument. A key compositional role is played by the movement and distance of the interacting avatar from the sound sources in this specific environment. It allows for a recipient to construct sound compositions by determining the position of the avatar in a 3D space. Objects modelled by the avatar during his movement in the scene help establish a better understanding of the causal relation between the avatar movements and the resulting sound.

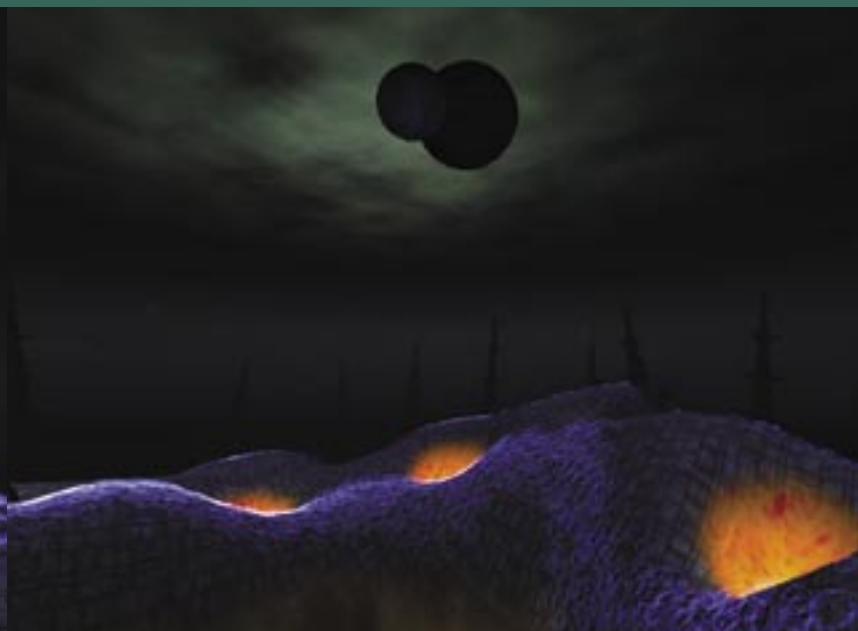
**BIO** o----o.info studoval a v současnosti působí jako technický asistent v ateliéru Nová média I. na pražské Akademii výtvarných umění. Modeloval pro Škoda a.s., věnoval se 3D vizualizacím v reálném čase (spolupracoval s Millenium Gate Company), působil v oblasti počítačových her: například spolupracoval s ALIEN technik s.r.o. na hrách vyživajících biofeedback. Od roku 2004 externě vyučuje 3D na Pedagogické fakultě Univerzity Karlovy.

**BIO** o----o.info studied and presently works at the Department of New Media I. of the Academy of Fine Arts in Prague. He created models for Škoda a.s., was active in the field of 3D real-time visualisations (coop. with Millenium Gate Comapny) and computer games (coop. with ALIEN technik s.r.o. – games using bio-feedback). Since 2004 he lectures 3D at the Pedagogical Faculty of the Charles University.





2005  
Lifftch





#### PAVEL SMETANA CZ

Interaktivní instalace [Interactive installation](#)  
Spoluautor [Co-author](#) **IVOR DIOSI**  
Spolupráce [Cooperation](#) **J. ADAMEC,**  
**M.MÁŠA, B.ZÍSKAL, P.SEDLÁK**

► Na rozdíl od obrazu visícího na stěně nabízí technologie virtuální reality možnost měnit zobrazený svět. Diváci získávají schopnost volně navigovat prostorem, interagovat s předměty, které jsou v dynamicky se proměňujícím virtuálním prostředí přítomné. Perspektiva první osoby, známá především z počítačových her, staví v této instalaci každého protagonistu do centra dění: návštěvník se pohybuje neznámým prostorem, který je generován v reálném čase na základě vyhodnocení dat získaných z nejrůznějších snímačů. Ty jsou připevněny na těle návštěvníka a měří jeho srdeční aktivitu spolu s mozkovými vlnami, aby podle nich mohla být upravována podoba virtuálního prostředí. Každý tak vytváří a zažívá odlišný svět, setkává se s jinými předměty, atmosférou...

► Human body immersed in the hybrid space of LILITH becomes a centre of interactive correlation between physiological states and the conscious action. The interior processes of reflection and imagination that create and sustain our self image provide a rich field of active exploration. The aim is for the participant to investigate her unique emotional vibration as an audio-visually represented source of knowledge.

**EM** Pavel Smetana vede ateliér VR-3D-AL na Akademii výtvarných umění v Aix-en-Provence. Pracuje v oblasti virtuální a smíšené reality, zajímá se o vývoj nových interfejsových technologií. Je autorem řady mezinárodně oceněných interaktivních instalací, např. Pokoj přání, Zrcadlo. V roce 1998 založil CIANT (Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie). Pracoval rovněž jako expert v oboru umění a nových technologií při Radě Evropy a jako hodnotitel projektů v programu EU MEDIA Plus. V roce 2000 byl uměleckým ředitelem prvního ročníku festivalu ENTERmultimediale. **EM** Pavel Smetana is currently leading the department of VR-3D-Artificial Life at the École Supérieure des Beaux Arts in Aix-en-Provence. He works in the field of virtual and mixed reality, interested in the development of interface technologies. He is the author of several renowned interactive installations, e.g. "Room of Desires" or "The Mirror", some of which won international awards such as Grand Prix de Locarno or UNESCO Prize. In 1998 he founded CIANT (Centre International d'Art et des Nouvelles Technologies). He was an expert on new technologies and arts at the Council of Europe and recently at the European Commission. He directed the programme of ENTERmultimediale in 2000.

**IVOR DIOSI SK**Interaktivní instalace *Interactive installation*

► Premiérové uvedení prvního hororu ve virtuální realitě. Ivor Diosi se originálním způsobem vypořádává se schématem interaktivity: dává divákům moc navigace a zase si ji bere zpět, jako při hře kočky s myši. Když je hra u konce, nechá protagonisty uprostřed hororových scén. Sloučením modifikovaného herního prostředí Unreal Tournament 2004, videa přenášeného do tohoto virtuálního prostředí v reálném čase a kinematografické práce s kamerou a střihem je dosaženo efektu „filmu, který vidí své diváky“. Více než o svévolnou hru diváků jde tedy o zlovolnou hru autora.

■ *„Instalace vede diváky do času a prostoru, kde svět svléká svou slupku a věci přestávají být tím, čím se obvykle jeví. Já střetne já v dobrodružství pravdivějším než zrcadlo a zůstane jenom jedno, čeho se je třeba bát: strach sám.“* Ivor Diosi ► In this first virtual reality horror Ivor Diosi changes the usual interactivity scheme: he gives audience a power to navigate at one moment, and pulls it back at the other. In a little cat and mouse game he leaves the protagonists in a midst of the horror scenes. He achieves the effect of “a movie watching its audience” by merging the modified game environment of Unreal Tournament 2004 with real-time video streams and the cinematographic work with photography and editing. More than a self-willed game of

viewers it becomes a malignant game of the author. ■ *“The installation leads audience into time and space where the world strips off its skin and things stop to be what they usually appear to be. Ego is meeting ego in an adventure being more realistic than a mirror. There is just one thing left which one had better be scared of: the fear itself”.* Ivor Diosi

**BIO** Ivor Diosi vystudoval informační zabezpečení, prošel kurzy z oblasti managementu informačních systémů, zabýval se filozofií a dějinami filmu. Vystavoval od roku 1999 a získal několik cen a uznání na mezinárodních festivalech umění nových médií (ACA Tokyo, Vida 4.0, ZKM Constructed Life a Transmediale 2004). V současné době je na uměleckém pobytu v Praze (CIANT). Zabývá se virtuální realitou, umělým životem, nejznámější jsou jeho umělecké modifikace herního prostředí Unreal.

**BIO** Ivor Diosi majored in information security, and wandered through courses on information systems management, philosophy and film history. He has been exhibiting since 1999 and received several awards and recognitions at international new media art festivals (ACA Tokyo, Vida 4.0, ZKM Constructed Life, and Transmediale 2004). Currently, he is an artist-in-residence at CIANT. He focuses on issues of virtual reality, artificial life and is best known for his artistic game engine modifications.





► Since we have been technically able to perform a perceptive substitution in the early eighties – with head mounted displays and computerized graphics, researchers and artists try to describe and understand this illusion of “virtual reality” (VR). However, VR have found only recently an application in psychiatry where the possibility to better explain the involved mental mechanisms can be explored. Virtual reality exposure therapy (VRET) is nowadays used to treat various phobias and was found to be very efficient. How can a simple simulation into a virtual environment have impacts on behaviors and beliefs of a patient? How do human mind deal with the duality (the multiplicity) of reality? The experiments conducted in the Virtual Reality Laboratory of EPFL in collaboration with the Adult Psychiatry Department of the University Hospital in Lausanne (Switzerland) try to enlighten the question. ■■ The cognitive and behavioural therapy (CBT) is a mixed approach of psychotherapy built in the seventies on the idea that cognitive and behavioural experiences are intertwined, and must be studied, changed or eliminated, as an interactive pair. Treatments were adapted to this principle by combining the cognitive approach (changing the pessimistic ideas, unrealistic expectations, and overly critical self-evaluations), with behavioural exercises (exposing the patient to the fearful situation to develop better coping skills). Originally conducted in-vivo, the exposure sessions to stressful stimuli can also be based on various media, such as pictures and videos, and more recently with VR. In this context, we developed some immersive simulations dedicated to the therapy of social phobia. Indeed, this anxiety disorder is very disturbing in everyday life and professional activity as it affects one’s ability to meet or address to other people. Typically, social phobic have very strong difficulties to cope with stress when performing in public. In order to improve the flexibility and the quality of the behavioral therapy usually done within discussion groups, the VR solution proposes to simulate a public speaking situation. Existing 3D systems propose an immersion into a virtual room where an audience listen to the patient. Often, humans are figured in the 3D environment with the ‘impostor’ technique, consisting in placing pictures of real people or with video compositing. Nowadays, the real time capabilities of computer allows for the simulation of humans with purely synthetic characters that can look ‘real’. ■■ We experimented with both impostor

and virtual-humans techniques, and tried to link the technological developments with a better understanding of the phobic reactions. As such, our preliminary study with a symbolic virtual environment made of pictures of eyes was an interesting test bed. In short, imagine you wear an HMD and you can see only eyes all around you, where ever you look, and all are staring at you. At first sight, the extreme simplicity of this environment could lead to absolutely no reaction, simply because it is obvious that this cannot be real. However, the physiological measurements done during more than 20 exposure sessions have shown progressive augmentation of the stress when the subjects were speaking. Moreover, the intensity of the stress was related to their social phobia tendency, previously evaluated with a psychotherapeutic questionnaire (the Liebowitz social anxiety scale). At least two conclusions can be raised from this experience. First, the act of performing in public under the conditions of a virtually produced situation can be stressful for the patients. The cause of the stress may not only be the feeling of being in the virtual environment, and very probably the embarrassment was also related to the presence of external ‘real’ eyes (the therapist, the technician). However, and whatever the cause, the stress requested for a therapeutic exposure was produced. Indeed, this does not occur when the patient talks to the therapist in normal conditions. Second, the feeling of immersion in front of an audience, although very simple, is at least a support for the exposure. It would simply have been much harder to ask the subjects to talk in the void, even if deeply immersed in a realistic but empty environment. ■■ When we switched to more figurative virtual environments, we targeted a better appropriation of the virtual scenario. The patient should at least find in the immersion a context for playing a role game. We experimented with two immersive systems the simulation of public speaking in front of an assembly of seven persons. All were 3D models of men and women sitting and listening to the subject. The immersive devices were either HMD or large stereo projection screen, together with a sound ambiance recorded in similar (real) conditions. The subjects could navigate and explore freely the environment. The people in the assembly were not static and had the usual attitude of someone listening to somebody else (cross legs, turn head, touch face, etc.). During three case studies conducted by a psychotherapist, the patients were asked

to address this audience, either as a training for presenting an oral exam, or as a simulation of job interview. Not only could we observe stress during the speech (e.g. by observing typical overt behaviours in hands movements or body displacements), but their cognitive reactions were also related to social phobia symptoms. When reporting their feeling in front of the virtual assembly, patients were using verbal formulations related to real people; “This girl was looking at me in a strange way”, “I did not like the attitude of this person, I felt he was not interested by my talk”, or even “They saw I was embarrassed”. In comparison, a non-phobic subject would have criticised their absence of reaction, or the lack of realism. ■■ The first conclusion to these experiments is that immersive simulation of stressful situations is a powerful tool for the therapists. Reciprocally, the therapeutic context offers a unique experimental test bed for VR. Indeed, the high reaction of phobic people toward virtual stimuli shows that the feeling of being in a place –the sense of Presence, is not related to a pragmatic and conscious interpretation of ‘reality’. If the mediation of the perceptions (visual and auditory in our case) is a prerequisite, the mental mechanisms involved are obviously guided by emotions and archetypal reactions. The ‘low level’ generation of stress when exposed to a risk, even if misinterpreted and over considered in the case of pathological anxiety, is an example of uncontrollable mechanisms that leads to higher vigilance and augments the awareness. There are certainly other factors provoking these feelings. However, we believe that it is certainly possible to identify few archetypal reactions. In this sense, we also explored the artistic expression within immersive context. The Flying Cities <http://flyingcities.ulipoland.net/> project presented in 2003 consist in an immersive room where people are involved in an imaginary cosmos and where they can have a creative activity. By speaking, singing or even shouting, the spectators generate ‘phonetic particles’ that are projected into space, interact with each others and progressively regroup in 3D architectures to form the flying cities. In this context, the expected feeling of Presence would not be related to the fear, but rather to the pleasure. The possibility to play with the system and the creativity provided allow people to project themselves into this imaginary space. ■ Virtual Reality Laboratory <http://ic.epfl.ch>  
■ <http://ligiwww.epfl.ch>



MILAN CAIS CZ  
Socha Sculpture  
2005

► Sochařská neinteraktivní instalace, která svou formou tvoří jakoby interiérový charakter stojící světelné lampy. Je tvořena skleněnými embryi, která mohou svým počtem i vzhledem k tomu, že instalace je myšlena do vnitřních prostor památníku Vítkov, symbolizovat pohřbené státníky. Jednotlivá embrya jsou zachycena v různých stádiích vývoje, svítí a jsou adjustována v květináčích tak, aby navodila dojem podivného, živého, pichlavého kaktusu. ► Non-interactive sculptural installation is made of cactus-based embryos symbolizing the buried statesmen. These have reincarnated into the pungent cactuses.

DRAGAN ŽIVADINOV, DUNJA ZUPANČIČ,  
SON:DA, PASCAL SILONDI, MIHA CIGLAR,  
MIHA TURŠIČ, BOHUŠ ŽÍSKAL  
Spolupráce Co-operation CIANT, KIBLA, LIBAT  
CZ – FR – SLO  
Interaktivní prostor Interactive installation/  
Performance  
2005

► Interaktivní prostor pro informance, performance a transformance. Tematizuje analytické úvahy o uměleckých satelitech Artjom MR a Artjom MM, které se substituují těla skutečných herců. Instalace/Performance primárně sleduje komunikaci mezi několika autory, jejich uměleckým jazykem a stylem. To vyžaduje a využívá mezioborové skupinové úsilí. Nové technologie a nová média jsou založena na „kompozitním“ uvažování, bez něhož bychom neměli přístup do stavu beztlíže ani do sféry dosud neobjevených gravitací. ► The space of performance, informance and transformance deals with a theme “Actual and Apparent Environments in Scenic Art”. This interactive space results from the sum of analytical thinking about the artistic satellites “Artjom MR” and “Artjom MM”. These satellites have become substitutes for the bodies of real actors. The installatio/performance exposes above all the communication among multiple authors, their languages and stylistic formations. It requires and makes use of in-



terdisciplinary group effort. New technologies and new media do demand such a compositional thought, without which there would be no passage into a sphere of weightlessness and unexplored gravities.

**BIO** Slovinský umělec Dragan Živadinov studoval divadelní a rozhlasovou režii. V roce 1983 spoluzaložil Theatre of the Scipion Nasice Sisters (Gledališče Sester Scipion Nasice), které bylo jedním ze tří základních pilířů proslulého slovinského uměleckého hnutí NSK – Neue Slowenische Kunst. V roce 1987 spoluzaložil Kosmokinetické divadlo Červený pilot a v roce 1989 Kosmokinetický kabinet Noordung, první divadelní skupinu, hrající v beztížném prostoru. Byl také jedním ze zakladatelů institutu pro výzkum současného divadla DELAK. **BIO** Dragan Živadinov studied theatre and radio directing at the University of Ljubljana. In 1983 co-founder of the Theatre of the Scipion Nasice Sisters, which was one of the three foundations of the NSK - Neue Slowenische Kunst art movement. In 1987 he was co-founder of the Cosmokinetical Theatre Red Pilot and in 1989 founder of the Cosmokinetical Cabinet Noordung. He was also co-founder of the DELAK institute for contemporary. He was also a co-founder of the DELAK institute for contemporary theatre research.

**CÉDRIC CHRISTLER** FR

Interaktivní instalace *Interactive installation*

Spoluautor *Co-author* **SYLWIA ULRICH**

<http://christler.cedric.free.fr/>

► Principem instalace je zviditelnění evolučního diagramu měst evropského typu, v němž se střídají, prolínají a vzájemně recyklují různé architektonické tendence. Městská konstrukce je vytvářena a poté narušována přímo před očima diváků. Předtím, než jsou návštěvníci ovlivněni určitým stylem architektury, určují svou volbu pouhým zalíbením, tedy pohybem směrem k některé z barev. S každou barvou koresponduje určitý styl. Návštěvníci při iluzivní procházce ulicemi pozorují postupné rozvíjení města. ►

The installation creates a city generated in real time by the movements of the visitors. It visualizes an evolution diagram of the European type of a city where the various architectural tendencies alternate, mingle and recycle each other. Installation interface consists of light columns evoking the shape of the organ. Before the visitors are influenced by a certain architectural style, they start to use the interface by simply choosing the colour. Every colour corresponds to a certain architectural style and follows specific rules. The navigation zone is different from the colored zone and expands the illusion of walking through the streets of a polymorphous city. **BIO** Cédric Christler studoval v Metz na umělecké akademii, kde získal DNSEP v oboru komunikace. Od roku 1997 zkoumá vztahy mezi architekturou a virtuálním prostředím. V roce 2002 vystavoval své 3D studie ve Foundation Vasarely v Aix-en-Provence, v roce 2003 získal ocenění na festivalu multimediálního umění Norapolis v1.0, od roku 2004 absoluuje tvůrčí pobyt v Praze (CIANT). Cédric Christler studied Ecole Supérieure d'Art de Metz (DNSEP, communication). Since 1997 he explores the virtual environments in relation to architecture. In 2002 he exhibited his 3D study at the Vasarely Foundation in Aix-en-Provence. In 2003 he received an award at the multimedia festival Norapolis v1.0, since 2004 he is the artist-in-residence at CIANT.





**GÁSPÁR BENEDEK**

koncept a 3D programování 3D programming, ideas  
**KEEZ DUUVES HU**

koncept, interfejs design interface design,  
ideas, PIPS: )lab Foundation

**SZILVI TÓTH HU**

koncept, fotografie, design  
photography, design, ideas

Interaktivní instalace Interactive installation

<http://sfeer.c3.hu>

► Interaktivní virtuální procházka Amsterdamem. Cílem projektu bylo vytvořit interaktivní fotografické animace, které zdánlivě připomínají počítačové hry. Zde jsou však hráči skutečnými postavami. Animace byly umístěny na povrch koule, staly se z nich panoramatické obrázky, kterými lze navigovat a různými směry je prozkoumávat. Procházka se skládá z pěti životních příběhů lidí zcela odlišného sociálního zázemí. Volba doprovázející postavy tak určí příběh i charakteristickou část města, v níž se procházka odehraje. Jde o jakousi adventuru: divák je nejen svědkem všech událostí, ale také účastníkem celého příběhu. Musí se rozhodovat jako v každodenním světě. Jenže zde se může vrátit a rozhodnout se ještě jednou. ■ Projekt je prezentován na festivalu ENTERmultimediale 2 ve spolupráci s C3 díky laskavé podpoře Mezinárodního víšegrádského fondu. ► Interactive Virtual Tour in Amsterdam is a result of cooperation between the SFEER Visual Group and the PIPS:lab Foundation ([www.piplab.nl](http://www.piplab.nl)). The aim of the project was to create interactive photo animations that resemble computer games, but here the players are real figures. The photo animations, put on the surface of a sphere, were transformed into explorable panoramic pictures. With the help of a touchscreen the visitor can navigate among these pictures and find his best viewpoints. You can stop the stories wherever you like and go on with another place or another character. The pictures are accompanied by sounds. The visitor can choose whether he would prefer the recorded sounds of the streets or would listen to the

personal music of the avatar. ■ "The virtual city tour consists of five life stories of people with completely different social backgrounds. At the beginning of the tour the visitor will have to choose a main companion out of the five. This choice will at least partly determine the story, and will undoubtedly characterise which part of the town will unfold. The game offers a series of cityscapes. After choosing a character the visitor starts from a point of the town. He can decide whether to follow a storyline, or associated links, to jump to another part of the person's route, or to another person's tale. The story unfolds before our eyes, but the routes have junctions, crossroads and dead ends. The special view-points of the characters make us not only an eye-witness of the events but a participant of the story. The environment resembles an adventure game full of choices, where each decision may bring unforeseen consequences just like in everyday life. But thanks to computerized interactivity, these events can be repeated and altered. Changing the characters or following the links enable to see different lives running parallel in the same city. The aim of the project was to reveal the city from this human perspective, where the background of the scenario is Amsterdam. " (Sfeer Visual Group). ■ This project is presented at the ENTERmultimediale 2 festival in cooperation with C3, supported kindly by the International Visegrad Fund.





**Výstavní projekt Exhibition project CZ/USA**  
**Lenka Dolanová (CIANT), kurátorka curator**

► Výstava plakátů, fotografií, pozvánek, programů a dalších materiálů, vztahujících se k legendární manhattanské galerii The Kitchen, spojená s projekcí zejména dokumentárních prací Steina a Woodyho Vasulkových, které vytvořili prvními přenosnými videokamerami v šedesátých a sedmdesátých letech minulého století. Originální instalace připomíná pionýrský počín raných experimentů s technologií videa. ■ „*Náš směr byl takový, že jsme se jako jedni z mála zabývali problémem signálu a strukturou signálu. Znali jsme všechny jeho části. Někteří byli proti nám a říkali, že umělci by neměli rozumět takovým věcem, měli by se zajímat o duchovno... A my jsme měli tu novou ikonu: signál.*“ The Vasulkas, rozhovor, CIANT, Praha, květen 2004 ► The exhibition of posters, photographs, programs and other materials related to the legendary Manhattan gallery The Kitchen will be accompanied by screenings of especially documentary videos by Steina and Woody Vasulka. Their work is a world famous pioneering attempt to creatively experiment with video technology. It dates as back as the sixties and the seventies of the last century, the moment when the first portable video cameras emerged. **BIO** Legendární autorská dvojice videoumělců, brněnský rodák Bohuslav Woody Vašulka (1937) a Islandanka Steina (1940), se střetla v Praze roku 1962. Steina v té době pokračovala na pražské konzervatoři ve studiu houslí a hudební teorie; Woody stvořoval dokumentární film na FAMU, psal poe-

zii, věnoval se fotografování a hudební kritice. Již jako manželé odjeli v roce 1965 do Spojených států, které se jim jevily jako přirozené útočiště. Woody se tu zprvu zabýval střihem filmů, jako asistent Francise Thompsona se podílel například na filmové instalaci pro výstavu Expo v Montrealu v roce 1967 (kde byl mimochodem v československém pavilonu představen také Kinoautomat Radúze Činčery, jeden z prvních pokusů o interaktivní film). Střihání filmů pro Harvey Lloyd Production mu zajistilo přístup k technologii: experimentoval s elektronickým zvukem, stroboskopickou projekcí, světelnou aktivací pláten, s různě upravenými kamerami. Steina zatím pokračovala ve studiu houslí a začala poznávat uměleckou scénu New Yorku. ■ Legendární centrum The Electronic Kitchen založili Steina a Woody Vasulkovi v roce 1971 společně s Andy Manickem jako 'testovací laboratoř pro živé publikum' či 'divadlo elektronických médií'. Stalo se brzy centrem tvůrčích energií zejména v oblasti abstraktního, elektronicky generovaného videa. Prostor „Kuchyně“ v bývalé kuchyni hotelu Broadway Central na Mercer Street v NYC byl zprvu určen umělcům, kteří měli možnost volně zde promítnout své práce. Oblast setkávání se postupně rozšířila a kromě otevřených promítání videa a koncertů elektronické hudby se zde konaly performance, divadelní představení, ale také semináře, zaměřené na problematiku percepce a kybernetiku. Docházelo tu tedy k prolínání a vzájemnému ovlivňování různých oblastí tvorby. Prošli tudy téměř všichni, kdo patří k zakladatelské generaci videoartu. Konaly se tu jedny z prvních pravidelných videofestivalů i první festival počí-

tačového umění. Program zahrnul tvorbu nyní věhlasných umělců jakými jsou Nam June Paik, Shigeo Kubota či Bill Viola. Promítalo se pět dní v týdnu. Kromě toho byly ve druhém patře galerie vystavovány videoinstalace a konala se zde večerní promítání. Série současně hudby tvořily jeden z nejdůležitějších programů pro debutanty v celé zemi. Zazněla zde nová elektronická hudba, počítačová hudba i experimenty s „nalezeným zvukem“. V roce 1978 začal program Tanec v kuchyni, předvádějící nová zajímavá díla od takových legend jako jsou Trisha Brown či Lucinda Childs, přičemž hlavní důraz byl kladen na projekty, posunující dané hranice choreografického vyjádření. V rámci Sérii Performance vystoupili v prostoru The Kitchen například Robert Wilson, Meredith Monk, Joan Jonas nebo Laurie Anderson, propojující tanec, hudbu, film a video, divadlo či konceptuální umění. Filmové série nabízely alternativní přístupy k filmování od nezávislých filmařů, včetně avantgardních filmů (díla Mayi Deren, Jeana Cocteaua či Orsona Wellese) pro dotvoření historického kontextu. Mnoho umělců v The Kitchen našlo první podporu a ocenění. V oné době muzea a komerční galerie video nezajímalo, tradiční koncertní síně byly vůči nové hudbě podezřívavé, výtvarní umělci vytvářeli díla, která nebylo možné připevnit na muzejní stěnu. The Kitchen se stala jedním z nejvýznamnějších center nezávislého elektronického umění a vzorem pro další podobná centra. Projekt realizuje CIANT s laskavou podporou Ministerstva kultury ČR. **The project is realized by CIANT with a kind support of the Czech Ministry of Culture.**



## ÚRYVKY Z ROZHOVORU WOODYHO A STEINY VASULKOVÉ, DONA FORESTY S CHRISTIANE CARLUT PAŘÍŽ, SOBOTA 5. PROSINCE 1992

☞ **CHRISTIANE CARLUT:** Proč jste dělal video, Woody? ! **WOODY VASULKA:** Protože jsem pochopil, že je jiné než film. Právě jsem dokončil slavnou Filmovou akademii v Praze, kde byla umělecká agenda velice jasná: zdokonalit jazyk nepřímého, stále se proměňujícího kódu metaforického šifrování. Vyprodukovala mnoho úspěchů jako byla česká nová vlna šedesátých let. Skutečný film v USA byl průmysl. Neměl jsem ani povahu na průmyslové filmování ani zájem o něj. Samozřejmě že tam bylo i něco jiného, což jsme objevil okamžitě: americký avantgardní film. Nejprve jsem byl velice skeptický. My Evropané jsme měli SKUTEČNOU filmovou avantgardu, ale to bylo dávno pryč. Na druhý pohled byli Američané skvělí. Přímo mě to zasáhlo. Myslel jsem si, že nyní je možné rozbit literární pouta s pohyblivými obrazy a opět uvolnit filmovou syntax, ale pro mě bylo příliš pozdě. Již jsem film opustil. Byl jsem nyní ve světě elektroniky: nejprve prostřednictvím vytváření zvuku, poté videa. Přišlo to velmi rychle. Měli jsme naše vlastní divadlo. Dělalí jsme přesně to, co jsme chtěli, a nikdy jsme se nemuseli zabývat světem Galerií. Vytvořili jsme si vlastní svět Umění. ! **STEINA VASULKA:** Stala jsem se na tomto médiu závislou. Protože jsem se zabývala manipulováním audio pásek, video mi připadalo zkrátka jako rozšíření. Vždycky jsem chtěla dělat film, ale neměla jsem k němu žádný přístup. Předpokládá se, že žena

v domácnosti bude vítat muže s horkou večeří, ale já jsem na Woodyho čekávala s horkou páskou. Přicházel domů z práce a říkal: „Zlato, ukaž mi svou pásku.“ Ve skutečnosti to tak neřekl. Řekl: „To je netolerovatelné. Já jsem v práci a ty si hraješ. Já končím!“ A tak skončil. Tím pádem jsme ztratili náš jediný příjem, a také přístup k vybavení. Ale byla to jedna z nejšťastnějších věcí, kterou jsme kdy udělali. Od té chvíle také Woody dělal video na plný úvazek.

■ Zdroj: [http://www.vasulka.org/Kitchen/essays\\_carlut/K\\_CarlutConversation\\_01.htm](http://www.vasulka.org/Kitchen/essays_carlut/K_CarlutConversation_01.htm)

## WOODY AND STEINA VASULKA, DON FORESTA, CHRISTIANE CARLUT: A CONVERSATION, PARIS, SATURDAY 5, DECEMBER 1992

☞ **CHRISTIANE CARLUT:** Why did you do video, Woody? ! **WOODY VASULKA:** Because I understood it was unlike film. I had just graduated from the famous Film Academy of Prague where the artistic agenda was very clear: to perfect the language of the indirect, the ever changing code of metaphorical encryption. It produced many successes such as the New Czech Wave of the sixties. Legitimate film in the USA was an industry. I had neither the temperament, nor interest for industrial filmmaking. Of course, there was something else and it took me no time to find it: the American avant-garde film. I was very skeptical at first. We Europeans had had the REAL film avant-garde but it was long over. On a second look the Americans were magnificent. It set me straight.

I thought it was now possible to break the literary bonds with moving images and set the filmic syntax free again, but for me it was too late. I had already abandoned film. I was now in the world of electronics: first through sound making, then video. It went very fast. We got our own theater. We did exactly what we wanted and never had to deal with the world of the Galleries. We made our own world of Art. ! **STEINA VASULKA:** I became addicted to the medium. Since I had been manipulating audiotapes, video seemed just like an extension. I had always wanted to do film but I had no entry into it. A housewife is supposed to greet her man with a hot dinner, but I would be waiting for Woody with a hot tape. He would come home from work and say, „Honey, show me your tape.“ (Laughs). Actually he didn't really say that. He said, „This is intolerable. Why am I at work and you are playing. I quit!“ So, he quit. That way we not only lost the income, we also lost access to a lot of equipment. But it was one of the luckiest things we have ever done. Now also Woody was doing video fulltime.



## VÍTEJTE DO KUCHYŇĚ

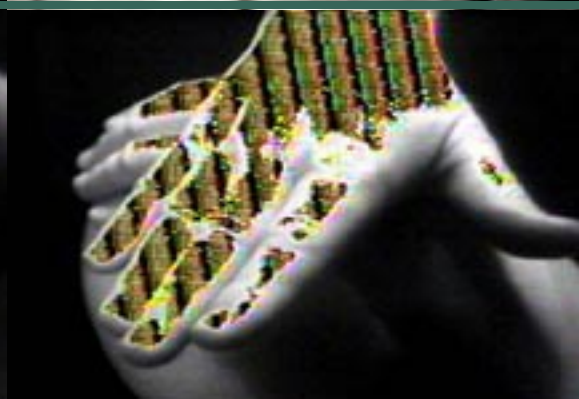
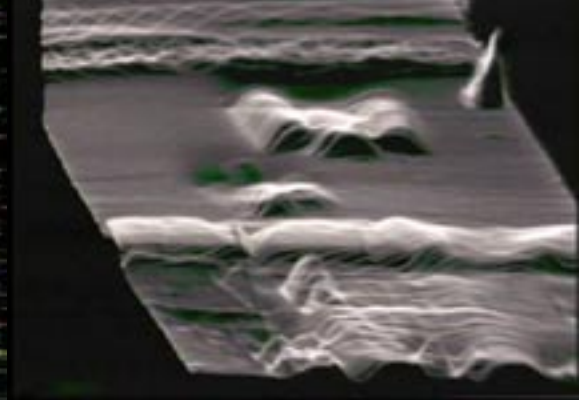
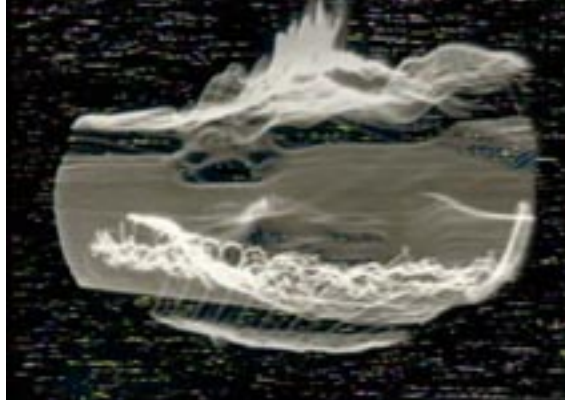
Toto místo bylo vybráno Bohem Médii k provedení experimentu na vás, ke stimulaci vašeho mozku a jeho percepce. Budeme vám předvádět zvuky a obrazy, které nazýváme Elektronické obrazové a zvukové kompozice. Mohou připomínat něco, na co si vzpomínáte ze snů nebo díla organické povahy, ale nikdy nebyly reálnými objekty, všechny byly vytvořeny uměle z různých frekvencí, ze zvuků, z neslyšitelných stupňů a jejich rytmů. ■ Podobně i většina zvuků, které uslyšíte, jsou produkty obrazů, zpracovaných pomocí zvukového syntezátoru. ■ A co víc, je tu čas, čas posadit se a zkrátka se odevzdat. Již není důvod zabývat se myslí, neboť to se již dělalo a nepomohlo to, zkrátka to nepomáhá a stejně neexistuje žádná pomoc, je tu jen odevzdání se způsobem, jakým se odevzdáváte Atlantskému oceánu, když nasloucháte větru nebo sledujete západ slunce, a to je čas, kdy nelitujete, že jste neměli nic jiného na práci.

■ Manifest při otevření divadla nových médií. 6/15/1971

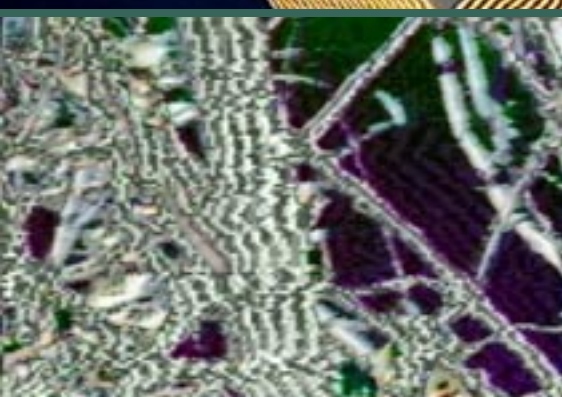
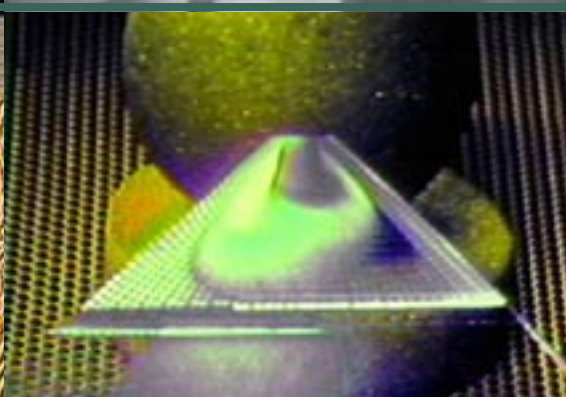
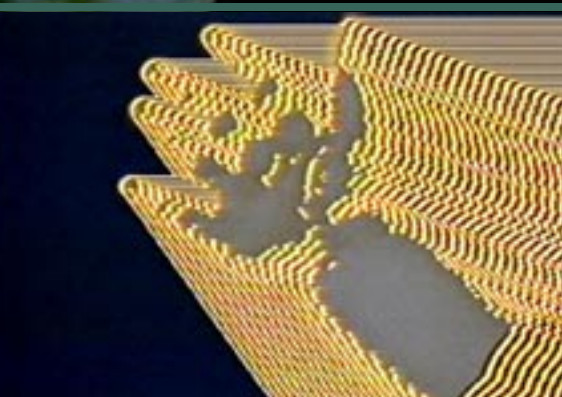
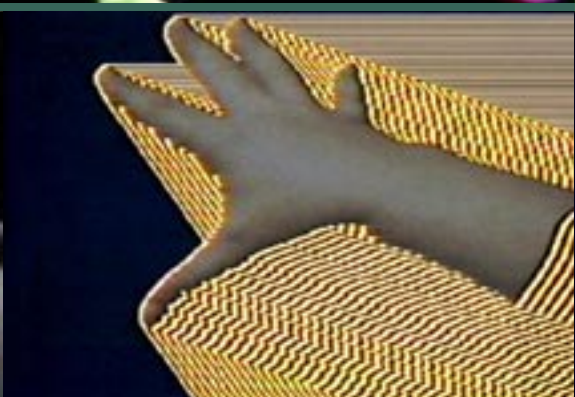
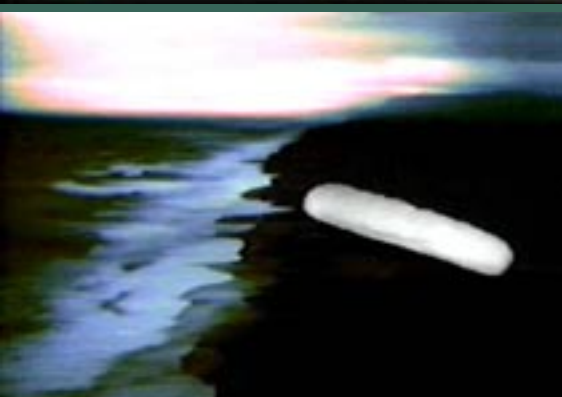
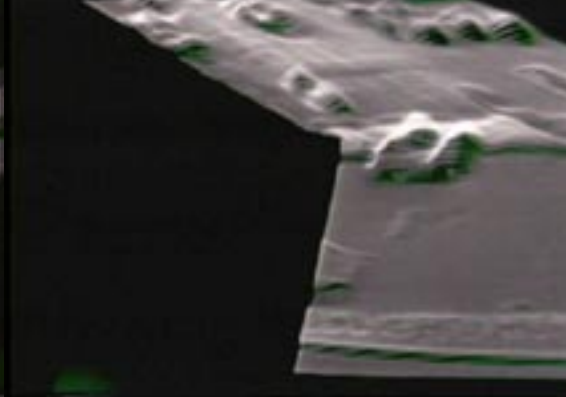
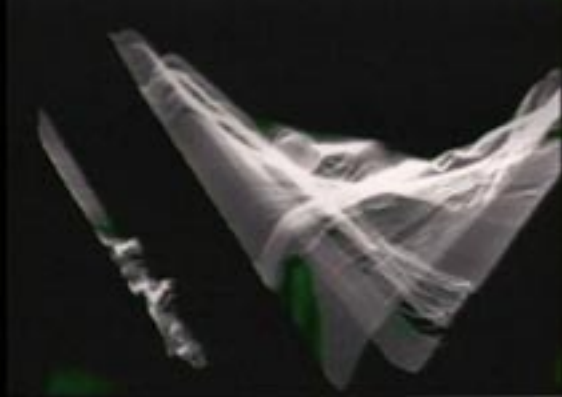
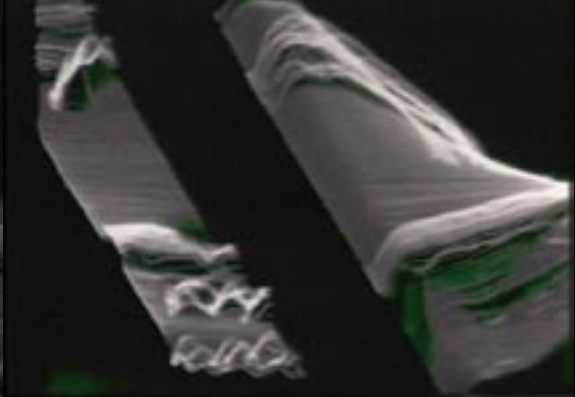
## WELCOME TO THE KITCHEN

This place was selected by Media God to perform an experiment on you, to challenge your brain and its perception. We will present you sounds and images which we call Electronic Image and Sound Compositions. They can resemble something you remember from dreams or pieces of organic nature, but they never were real objects, they have all been made artificially from various frequencies, from sounds, from inaudible pitches and their beats. ■ Accordingly, most of the sounds you will hear are products of images, processed through sound synthesizer. ■ Furthermore, there is time, time to sit down and just surrender. There is no reason to entertain minds anymore, because that has been done and did not help, it just does not help and there is no help anyway, there is just surrender the way you surrender to the Atlantic Ocean, the way you listen to the wind, or the way you watch the sunset and that is the time you don't regret that you had nothing else to do.

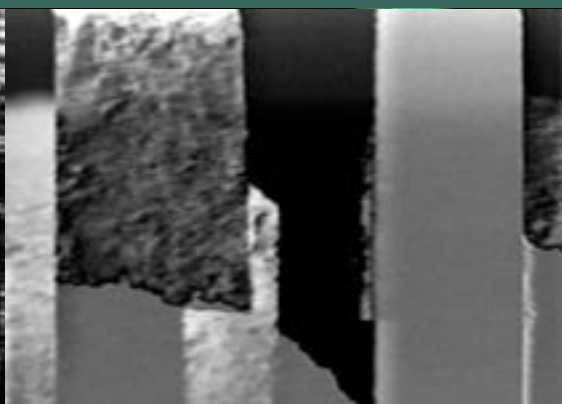
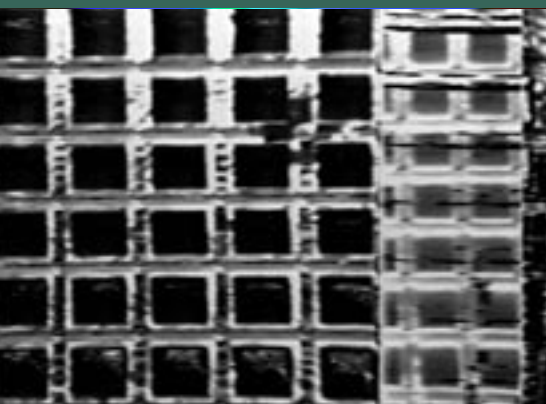
■ Manifesto on the occasion of new media theater opening 6/15/1971 ■ <http://www.vasulka.org/archiv>













Palác Akropolis Palace Akropolis

**EMA TOMATUCHA CZ**

Interaktivní hudební instalace / performance  
Interactive music installation / performance

● 9.5.2005 / 19:00

Vstupné Admission 80 / 40 Kč

Instalace přístupná pro 5 x 9 diváků Installation open for 5 x 9 protagonists 14:00 – 18:00

**TOMÁŠ DVOŘÁK (FLOEX), MATOUŠ GODÍK (ZKA4T), ALESSANDRO CAPOZZO** autoři authors

**MICHAEL NOVÁK** motion tracking, java

**PAVEL HOMER** optika, výroba rgb světel  
optics, construction of rgb flashlights

**MILAN GUŠTÁR** elektronika electronics

[www.muteme.cz/rgb](http://www.muteme.cz/rgb)

**OMEGA OPTIX** sponzor sponsored by

[www.omega-optix.cz](http://www.omega-optix.cz)

► RGB 2.0 je interaktivní hudební instalace pro 2 až 9 diváků a Emu Tomatuchu. Hlavním tématem této práce je aktivní účast diváků ve vytváření společné hudební kompozice prostřednictvím živé performance. Komunikace mezi hudebníky a diváky je zprostředkována speciálně vyrobenými barevnými světly (baterkami), které v sobě mají zabudované 3 supersvítilivé LED diody, a jsou tak schopny emitovat tři základní barvy barevného spektra - červenou, zelenou a modrou. Další barvy je možné vytvářet skládáním těchto primárních barev. ■ Cílem projektu je hledání možností a mantinelů živé hudební komunikace prostřednictvím takto vytvořeného rozhraní. Projekt RGB 2.0 si neklade za cíl rozvíjet historické teze o barevné hudbě, synestetické teorie či teorie o hledání paralel mezi zvukem a obrazem. Ačkoliv zde byla snaha o to, aby vizuální stránka měla svoje výtvarné kvality, je nezávislá na stránce auditivní – funguje zde pouze jako rozhraní, komunikace. Těžištěm instalace jsou algoritmy, které definují spolupráci mezi diváky a hudebníky. Každý algoritmus je unikátním schématem interaktivní hudby. ■ Nejdůležitějším aspektem celé instalace je přímá komunikace s diváky. Není to klasické schéma interaktivity, kdy určité akci je přiřazena určitá reakce. Instalace RGB 2.0 se neobejde bez aktivní participace jedné či druhé strany. Každá ze stran má svou úlohu v celku, celý systém je vlastně jen nástrojem ko-

munikace. Projekt tedy není pouhou hudební instalací, ale také zajímavou studií psychologie a sociologie lidského chování. Pro kolektivní komunikaci je příznačná nutnost snahy respektovat druhého, snažit se být vůči jeho chování empatický. ■ Na otázku, čím se vyznačuje nová verze projektu RGB, odpovídají autoři: „Nová verze je obohacena o pokročilejší postupy, u nichž jsme si uložili několik základních cílů: V první řadě je to tvorba nových algoritmů, které posouvají dál úroveň komunikace mezi divákem a hudebníkem. Jde nám především o to vytvořit taková schémata, která umožní více definovanou funkci každého jednotlivého diváka. Dalším cílem je zvuk. Zatímco RGB 1.0 bylo více zaměřeno na tónové vztahy, RGB 2.0 je položeno ve zvukově experimentálnější rovině. Konečně poslední a možná nejzásadnější inovací je možnost vytvoření živého vstupu (live processing), jeho vizualizace a komunikace s divákem v reálném čase.“ ► RGB is an interactive musical installation for 2 - 9 users and Ema Tomatucha. Main feature of the project is the audience participation within the musical creation at live performance. Communication between musicians and audience is mediated by specially designed flashlights. Each of them emits 3 elementary colours: red, green and blue. Other colours emerge in combining the elementary ones. The goal of the project is to research possibilities and/or boundaries using such a frame of communication. The art content is the algorithms and schemes of the communication. Each algorithm is a unique musical scheme. ■ The installation is not designed in a classical interactive scheme where certain reaction is mapped onto certain action. It is just a communication tool for musicians who can react actively through certain means to the audience activity. RGB is thus not only the musical installation but also a very interesting study of the human sociological and psychological behaviour. Collective communication is specific by the point that people have to respect each other in order to understand each other and communicate together. ■ Having been asked about the new features of the RGB version 2.0, artists respond: "In the second stage

of the system the concept is based on "sound atoms" which are generated by connections among different colours. When an atom is born in this way, each one creates a sound whenever it meets light of the flashlight or collides with another "sound atom". Atoms have their own "sound memory" or a mini "sound genetic code" which can be modified by these collisions".

► Tomáš Dvořák (FLOEX) balancuje mezi výtvarným uměním a hudbou. Na jedné straně se zabývá malbou, uměním nových médií, grafickým designem, na straně druhé je rytmickým hudebníkem. Od roku 2003 je členem skupiny Soundtoys ([www.soundtoys.net](http://www.soundtoys.net)), která se zaměřuje na hudbu a zvuk v uměleckém kontextu. ■ Matouš Godík (ZKA4T) se narodil v Praze roku 1979. Nechává se inspirovat jazzem, strávil několik let experimentováním s ambientními zvuky a od roku 1998, kdy se zrodila hlavička ZKa4T, čile experimentálně komponuje... ■ Alessandro Capozzo se narodil v roce 1970. Je italským multimediálním designérem a kreativním tvůrcem kódů. Má formální muzikologické vzdělání a méně formální vzdělání v oboru komponování a elektronické hudby. Je spoluzakladatelem [www.ghostagency.net](http://www.ghostagency.net) – otevřené komunikační sítě pro profesionály v oblasti nových médií. ► Tomáš Dvořák (FLOEX) seeks in his work between (fine) arts and music. On one hand he focuses on painting, new media art, graphic & motion design, on the other hand his main domain has always been music. Since 2003 he is a member of Soundtoys ([www.soundtoys.net](http://www.soundtoys.net)) – group of artists focusing on music and sound in the art context. ■ Matouš Godík (ZKA4T) having been inspired by traditional jazz, he spent some years composing and experimenting with ambient sounds but felt a change coming in 1998. At that moment ZKa4T was born and his compositions started to flourish... ■ Alessandro Capozzo is a multimedia designer and creative coder. He attended formal study of musicology and less formal of compositions and electronic music. He is a co-founder of [www.ghostagency.net](http://www.ghostagency.net) – an open network for communication and new media professionals.



2005

## Gameboyzz Orchestra Project

PL  
audiovizuální performance audiovisual performance  
◆ 9.5.2005 / 21:00  
Vstupné Admission 80 / 40 Kč

**JAROSLAW KUJDA** vedoucí skupiny, skladatel, sólista leader, composer, soloist  
**PAWEŁ JANICKI** producent, vj, skladatel, sólista producer, vj, composer, soloist  
**MALGORZATA KUJDA** sólista, skladatel, fotograf soloist, composer, photographer  
**MARIUSZ JURA, AGNIESZKA KUJDA, TOMASZ PROCKOW** sólisté, skladatelé soloists, composers  
[www.gameboyzz.com](http://www.gameboyzz.com)

► „Orchestr“ mladých polských performerů využívá archaické technické parametry legendárních 8bitových herních konzolí GameBoy. Ke tvorbě zvukově působivého představení jsou kromě těchto retro technologií použity také ty nejnovější. Zvuk je provázen videoprojekcí a dalšími světelnými efekty. ► “The reason for creating the “gameboyzz orchestra” was the total lack of any artistic initiatives and activities connected with the cult GameBoy console. The GameBoy console is an 8-bit handheld computer. Its unusually weak (archaic) technical parameters were a challenge and became the reason for creating the “gameboyzz orchestra”. Our idea is the creation of a new sound space on the grounds of sounds generated live with the GameBoy Color console (performance). The first GameBoy console had its premiere on 21 April 1989. It was

created by Gumpei Yokoi from Japan. Since that day the world of players has been overwhelmed by that inconspicuous grey box. Over 70 million consoles have been sold all over the world so far. The Nintendo idea was a success. The company has been a leader in the portable consoles market lately. Its prevailing position has never been shaken. Even competitive products from Atari (Lynx) or Sega (Game Gear) could not threaten GameBoy. Fine parameters and a multitude of available games constitute the unquestionable advantages of GameBoy. In 1996 the successor - GameBoy Pocket - was created. Its enclosure was smaller and a better display was built in. Yet the real revolution was still to come. At the end of 1998 an entirely new console named GameBoy Color was presented to the world. The most significant modification was its colour display. Since compatibility with previously released models was preserved, the use of games developed for older versions of the console was possible. Apart from that completely new titles have appeared which make the Color perform in a way its constructors have never dreamt of. It looks as though the GameBoy era is not over yet – continually developed software (e.g. trackers, sequencers for making music), a wide variety of appliances (GameBoy Camera, a radio, a dictaphone...), etc. It can be said that the GameBoy Color console is nowadays an expression of fashion in retro computers like ZX Spectrum, Atari or Commodore. That is also

where its "cult" arises from (old cult games, the archaic sound of electronic music). We are not an orthodox group and we utilize the latest technologies along with the retro ones used by musicians associated in the MICROMUSIC society whose key word is "lowtech music for high-tech people". The employed software is written specifically for the GameBoy console [trackers, sequencers, drum machines, etc.; sounds generated live and games]. The sound is accompanied by video projections, lights, smoke, etc." Gameboyzz Orchestra Project

**BO** První performance se konala na mezinárodním bienále mediálního umění WRO 01 v polské Wroclawi 5. května 2001. Autorem projektu je Jaroslaw Kujda (narozen 1977), mediální umělec, který se věnuje počítačové grafice a performance. Je jedním ze zakladatelů multimediálního uměleckého sdružení Kunstbande SLA. **BO** The first performance of Gameboyzz Orchestra Project took place at WRO 01 International Media Art Biennale in Wroclaw, Poland, on 5<sup>th</sup> of May, 2001. The author and the person responsible for the project is Jaroslaw Kujda (born 1977). He graduated from School of Visual Advertising in Świdnica, he is a media artist and culture animator practicing computer graphics and performance. He composes using instrumental electronics, is one of the founders of the multimedia art formation Kunstbande SLA and one of the creators of the series Review of Audiovisual Art - Strefa.

Projekt je prezentován na festivalu ENTERmultimediale 2 ve spolupráci s WRO díky laskavé podpoře Mezinárodního višegrádského fondu. This project is presented at the ENTERmultimediale 2 festival in cooperation with WRO, supported kindly by the International Visegrad Fund.

## Composition Nr. 27-3 <sup>2005</sup>

**SON:DA (METKA GOLČEC, MIHA HORVAT)  
& MIHA CIGLAR & SAMO PEČAR SLO**

Audiovizuální performance *Audiovisual performance*

◆ 10.5.2005 / 21:00

Vstupné *Admission* 60 / 30 Kč

[www.geocities.com/ansasatrio/Pecarbio.htm](http://www.geocities.com/ansasatrio/Pecarbio.htm)

<http://sonda.kibla.org>

► Performance pro monitor, projektor, basu a počítač. Výchozím materiálem je předem připravená a na místě promítaná obrazová kompozice, která tvoří partituru. Dalším zdrojem jsou zvuky generované interfejsem připevněným k obrazovce televizního monitoru. Namísto obrazu v tomto případě elektrony přenášejí zvuk, který putuje do mixážního pultu a počítače – dvou míst analogové a digitální modulace. Zvuk přímo ovlivňuje obraz. Hráč na basu pak reaguje na výsledný tvar a rytmus videokompozice. ► The prepared and presented (projected) pictorial composition makes up the score. It is sort of an original material used for the sound component of the performance. The individual with sound mixing table and the individual with computer are responding to the sound that images-electrons create with the help of simple interface stick on the screen of the TV-monitor. The electrons that were primarily causing/creating only the moving images, are now also creating the audio signal that travels to the analogue mixing table, where it is modulated and also to the computer, where the signal is transformed into digital form, then modulated in real time with a help of PureData programme. Individual with bass responds to the content, shape and rhythm of a video composition.

**BO** son:DA is an artistic alliance. Since 2000 it has worked with different media and different approaches while creating different messages. <http://sonda.kibla.org> ■ Miha Ciglar is a composer and sound artist currently studying at the University of Music and Dramatic Arts in Graz, Austria. His work has strong conceptual fundamentals and points away from expressive values of common aesthetic ideals. A subject of high concern and priority is the problem of absolute awareness of sonic perception which is directly connected with the question of existential legitimacy of sound art. [www.ciglar.mur.at](http://www.ciglar.mur.at)

## Les Morts Pudiques (Discreet Deaths) Utajené podoby smrti

**RACHID OURAMDANE** FR

Taneční představení [Dance performance](#)

● 12.5.2005 / 19:30

Vstupné [Admission](#) 180 / 90 Kč

**RACHID OURAMDANE** – autor představení, choreograf a tanečník [original piece and performance](#)

**FANNY DE CHAILÉ** – zvuk [sound](#)

**SOPHIE LALY** – video

**YVES GODIN** – osvětlení [lighting](#)

**SYLVAIN GIRAUDEAU** – scénografie [stage manager](#)

**FABRICE OLLIVIER** – osvětlení [light manager](#)

**SOLENN CAMUS** – masky [masks](#)

**HERVÉ THOBY** – fotografie [photography](#)

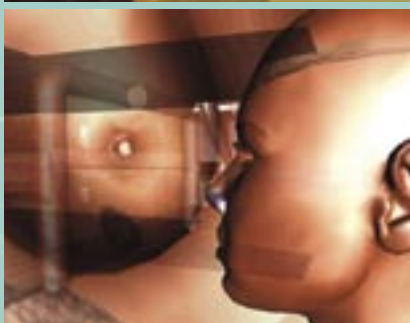
**LA BOURETTE** – make-up

► Tanec na téma smrt. Zadejte toto slovo do svého oblíbeného internetového vyhledávače a uvidíte, do jakých představitelných i těžko představitelných situací se dostanete ve svých vzpomínkách nebo asociacích. Co je autobiografie a co kolektivní paměť? Prvotní myšlenkou Rachida Ouramdane bylo použít internetový vyhledávač jako prostředek zkoumání různých forem znázornění smrti na internetu. Svěřil tedy dramaturgii svého nového díla hypertextové logice, směřující k nelineárnímu vyprávění. Podle autora je „základem tohoto projektu touha přistoupit k internetu jako k důvěrníku, který nám vrací hrubé, náhodné výsledky, vedoucí k dialogu mezi námi a naším počítačem, osvobozenému od běžných konvenčních hodnot a přiměřeností, přinejmenším pro jednoho z účastníků“.**■** „Z pohledu Rachida Ouramdane je vše pohybem a přemístěním. Jeho myšlení, zapřahující kreativní možnosti technologie, osciluje tam a zpět v rozmáchlém, všeobjímajícím pohybu od autobiografie k historii lidstva. Sám sebe vnímá jako přepisovatelný povrch, plazmovou obrazovku, kde jsou neustále zamlžovány hranice mezi technologií a biologií.“ Hervé Thoby **■** Vytvořeno s podporou (devised with the assistance of Armando Menicacci, Christian Rizzo, Julie Nioche. Michel Repellin, Erell Melscoët – produkční manažeři a administrátoři (production managers and administration). Píseň (song) « livin' is deadly » - Mark

Tompkins. Úryvek z videa (Video extract) “skull\*cult” od (by) Christiana Rizzo a Rachida Ouramdane. Vyrobil (made by) Christophe Barges, produkce (production) La Compagnie des Indes / Association Fin Novembre – SACD Le Vif du Sujet 2002. Poděkování [Thanks to](#): Mark Tompkins, Régine Chopinot, Kate Moran, Alain Buffard, Jean-Michel Hugo, Gabrielle Mallet, Christian Le Moulinier, Simon Dove, Nicole Beutler, Tiina Mölder, Kaja Kann, Anusha Lall, Natasha Bakht, Reet Ulf sack **■** Projekt je prezentován na festivalu ENTERmultimediale 2 s laskavou podporou Francouzského institutu v Praze a AFAA (Association Française d'Action Artistiques). ► This project is presented at the ENTERmultimediale 2 festival with a kind support of Institute Français de Prague and AFAA (Association Française d'Action Artistiques). **■** Rachid Ouramdane's start idea was to use an Internet search engine as a means to explore the various forms of representations of death on the web. Thus, he entrusted the dramaturgy for his new piece to a hypertextual logic, leading to a non-linear narration. The dance itself is shaped by the search results, expressed as a sequence of constantly changing corporeal transformations, like a rewriteable CD. **■** „As seen by Rachid Ouramdane, all is motion and movement. Harnessing the creative opportunities of technology, his thought oscillates to and from in a broad, all-embracing movement from autobiography to human history. He defines himself as a rewritable surface, a plasma screen where the borders between technology and biology are constantly being blurred“. Hervé Thoby



**■** Tanečník a choreograf Rachide Ouramdane dokončil studia v Contemporary Dance Center v Angers v roce 1992. Poté pracoval jako tanečník a umělecký poradce s osobnostmi jako Emmanuelle Huynh, Hervé Robbe, Odile Duboc, Jeremy Nelson, Meg Stuart, Catherine Contour, Alain Buffard, Julie Nioche, Fanny de Chaillé a Christian Rizzo. Své projekty rozvíjí v rámci společnosti Fin Novembre, kterou založil společně s Julií Nioche v roce 1996. **■** Since graduating from the Angers Contemporary Dance Center in 1992, Rachid Ouramdane has worked both as dancer and artistic advisor with artists such as Emmanuelle Huynh, Hervé Robbe, Odile Duboc, Jeremy Nelson, Meg Stuart, Catherine Contour, Alain Buffard, Julie Nioche, Fanny de Chaillé and Christian Rizzo. He develops his projects within the framework of the “Fin Novembre” Association, co-founded with Julie Nioche in 1996. Over the years, Rachid Ouramdane gradually brought video technology into his projects as a means to compare and contrast the various ways to record and retrieve the corporeal memory.



#### PASCAL SILONDI FR

Interaktivní instalace *Interactive installation*  
[www.silondi.net](http://www.silondi.net)

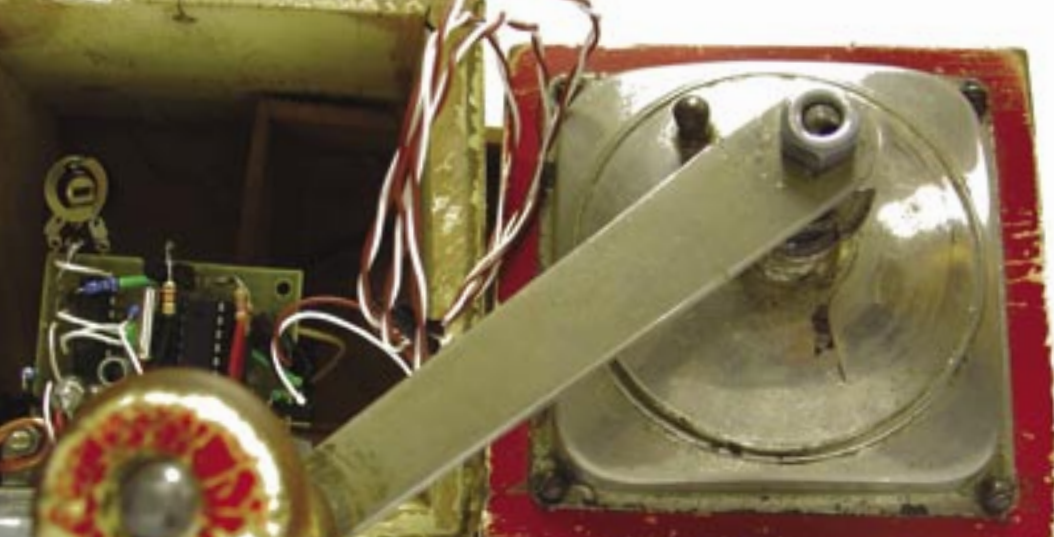
► Projekt virtuální reality „ušíty na míru“ lokacím festivalu. Návštěvníci se ponoří do hybridního metaprostoru, v němž lze rozpoznat vazby k reálné architektuře Památníku Vítkov, Paláce Akropolis i televizní věže. V tomto vizuálně působivém trojrozměrném prostředí, které je prostřednictvím internetu sdíleno mezi několika uživateli, je možno potkat další avatary zastupující jiné návštěvníky.

► A “site-specific” VR project that deals with the spatial atmosphere of the festival venues. Audience gets immersed into a hybrid metaspaces in which there emerges linkage to the real architecture of Vitkov Monument, Paláce Akropolis as well as TV Tower. Inside of this impressive three-dimensional environment shared on the internet among multiple users it is possible to meet other avatars who represent connected viewers.

**BIO** Pascal Silondi studoval filmovou vědu na Sorbonně. Pracuje v oblasti virtuální reality. Jeho zájem se soustředí na systémovou architekturu, zejména pak na interaktivní narativní struktury. Jeho umělecké a technologické snažení je nasměřováno do oblasti, kde se vzájemně ovlivňují nejrůznější jazyky, ať jde o film, zvuk, robotiku anebo zpracování dat. V roce 2002 založil a v současnosti působí jako ředitel Laboratoire pro míšení umění a nových technologií (LIBAT). **BIO** Pascal Silondi studied cinema studies at Sorbonne nouvelle, Paris III. He works in the field of virtual environments with interests in system architecture, notably the one of multimedia interactive narrations. His artistic and technological efforts focus upon interrogation of contemporary languages such as cinema, sound, robotics, and data processing. In 2002 he founded and currently is a director of LIBAT (Laboratoire d'Hybridation des Arts et des Nouvelles Technologies).

2005  
**Magma.ID**





**TOMÁŠ HRŮZA CZ**

**STANISLAV FILIP CZ** technická podpora  
technical support

Interaktivní zvuková instalace  
Interactive sound installation

► Instalace se čtyřmi mlýnky na kávu a programem Pure Data v sobě spojuje moderní technologie s banálním starým nástrojem. Z původní funkce mlýnku je použita vlastnost rotačního pohybu. Ten se stává ovládacím prvkem „hudebních nástrojů“ použitelných ke tvorbě zvukových improvizací. Instalace je určena pro jednotlivce nebo skupinu improvizátorů. Základním prvkem je rotační pohyb drtící páky mlýnku, který je snímán pomocí statických světelných senzorů umístěných uvnitř mlýnku. Světelný senzor snímá změnu černého (hodnota 0) a bílého (hodnota 1) pole na transparentním kotouči připevněnému k vnitřní straně drtícího mechanismu. Ze získaných hodnot jsou vyhodnoceny informace o změně černé a bílé plochy, směru otáčení a rychlosti otáčení. Následně jsou v externím koncentrátoru generovány MIDI příkazy a ty pak dále mapovány a konvertovány do několika zvukových modulů. Každý mlýnek může modulovat hrané tóny z mlýnku jiného. Hraje-li pouze jeden mlýnek, jeho výstup modulován není.

► Installation consists of four coffee-mills and Pure Data. It integrates modern technologies and banal old appliance. Out of the original function of the coffee-mills the rotation movement capability is being used. This movement becomes a control device of “musical instru-

ments” employed in creation of sound improvisation. The installation can be experienced either by an individual or a group of improvising participants. Direction and speed of the rotation movement produce source data for additional mapping and conversion into sound modules.

► **BIO** Tomáš Hruza absolvoval FaVU VUT v Brně, v současné době zde externě vede předmět Interface & Software, v jehož rámci seznamuje studenty například s programovacími prostředími PD (Pure Data) či EyesWeb. V roce 2001 založil volné sdružení v2atelier.com. Pracoval jako grafik, programátor a video-editor.

► **BIO** Tomáš Hruza graduated from the Faculty of Fine Arts in Brno. Currently he is an external lecture there introducing students programming environments such as PD (Pure Data) or EyesWeb. He established in 2001 an independent association v2atelier.com. <http://www.v2atelier.com/ht>



**PETER GONDA SK** visuals

**DANIEL TOTH SK** music

Interaktivní instalace [Interactive installation](#)

► Instalaci tvoří černá skříňka se dvěma vstupy –gamepady. Těmi jeden návštěvník pilotuje promítané obrazy, druhý zvuky. Bez interakce by vizuální stránku tvořil běžící film s postupně se přizpůsobujícím zvukem. Interakce ovšem dovoluje v reálném čase kontrolovat video- i audio efekty, a zakládá tak možnost improvizované souhry mezi dvěma lidmi. ► [The Burundi/poo.sk klingon squad strikes again!](#) The mysterious blackbox titled Ghraaaa!! has the power to transform everyone into an a/v liveact within seconds. Get the sound gamepad, and kick asses with realtime electronic compositions, while your friend controls the live visuals with the second gamepad. Be the best and get the Respect. Ghraaaa!!

► **BIO** Peter Gonda spojuje ve svých interaktivních instalacích technologické zázemí se zájmem o aktuální sociální otázky. Zajímá se o principy sebe-organizace a počítačového modelování. Spolu-spravuje Studio Burundi a podílí se na činnosti undergroundového rádia Tlis.

► **BIO** Daniel Toth je člen nejvýraznější bratislavské elektronické skupiny Poo. ► **BIO** Peter Gonda's outputs have a wide range: realtime visuals within Pure Data, java-based Processing applets, design, various interactive installations, all of them merging socially aware ideas with a technological background. Interested in the issue of self-organization and computational modelling, Gnd takes part in the a/v/tech sub-squad of Burundi called Studio. Gnd's sidekicks include working for Tlis - an underground community radio, indymedia.sk, developing a local Klingon community. ► Daniel Toth is known as :::- a member of Bratislava's most famous experimental electronica project Poo, whose music could be heard on festivals such as DEAF04, Next Music Festival, Wien Modern.

Projekt je prezentován na festivalu ENTERmultimediale 2 ve spolupráci s BURUNDI díky laskavé podpoře Mezinárodního višegrádského fondu. This project is presented at the ENTERmultimediale 2 festival in cooperation with BURUNDI, supported kindly by the International Visegrad Fund.

**KULATÝ STOL ROUNDTABLE**  
9.5.2005 / 16:00-17:00, Kavárna Akropolis  
**ČASOPISY ZAMĚŘENÉ NA UMĚNÍ**  
**A NOVÁ MÉDIA ART AND NEW MEDIA**  
**MAGAZINES**

Prezentace českých a slovenských časopisů, které podporují umění a kulturu spojenou s novými médii. Neformální setkání a diskuse se šéfredaktory a novináři. Presentations of Czech and Slovak magazines supporting new media art and culture. Informal meeting and discussion with the editors-in-chief and journalists.

† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS: JIŘÍ PTÁČEK – Umělec Artist  
SLÁVO KREKOVIČ – 3/4 PALO FABUŠ – IM6

**KULATÝ STOL ROUNDTABLE**  
9.5.2005 / 17:00-18:30, Kavárna Akropolis  
**FUTURE CULTURE**

Neformální setkání, diskuse na téma mezioborové spolupráce v oblasti umění a kultury. Interdisciplinary cooperation in art and culture – informal meeting and discussion.

**DOPROVODNÝ PROGRAM K VÝSTAVĚ**  
**„KDO SI HRAJE, NEZLOBÍ!“ část I.**  
**ACCOMPANYING PROGRAM PART I.**  
**“PEOPLE THAT PLAY DO NOT MAKE**  
**TROUBLE!”**

**SPOLUORGANIZÁTOŘI CO-ORGANISED BY**  
ScArt – Společnost pro konvergenci vědy a umění  
Society for the Convergence of Science and Art  
Ústav filmu a audiovizuální kultury FF MU  
Institute of Film and Audio-visual Culture,  
Masaryk University in Brno  
Ústav informačních studií a knihovnictví FF UK  
Institute of Information Studies and Librarianship, Charles  
University, Prague

**PERFORMANCE**

10.5 / 10:00-10:30

**Oficiální zahájení výstavy**  
**a konference “Kdo si hraje, nezlobí!”**  
**Official opening of the exhibition and**  
**the conference “People that Play**  
**do not make Trouble!**

**SPONKA CLIP**

**ZUZANA MUSILOVÁ, MATĚJ SMETANA**

streamovaná performance streamed performance

**PANEL 10.5.2005 / 10:30-12:00**  
**REMEDIACE POČÍTAČOVÝCH HER**  
**V SOUČASNÉM FILMU**  
**REMEDIATION OF COMPUTER GAMES**  
**IN CONTEMPORARY CINEMA**

Teoretické práce studentů o remediaci počítačových her v současném filmu. Theoretical works by students about the remediation of computer games in contemporary cinema.

† MODERÁTOR MODERATOR: **LUDEK JANDA** -  
Ústav filmu a audiovizuální kultury FF MU Institute  
of Film and Audio-visual Culture, Faculty of Arts,  
Masaryk University, Brno, [www.phil.muni.cz/fav](http://www.phil.muni.cz/fav)  
† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS: **JIŘÍ HĚL, MICHAL**  
**KAŠPÁREK** – Ústav filmu a audiovizuální kultury  
FF MU Institute of Film and Audio-visual Culture,  
Faculty of Arts, Masaryk University, Brno **JAN ROD,**  
**EDA PIÑOS** – FHS UK Faculty of Humanities, Charles  
University, Prague

**PREDNÁŠKA LECTURE**

10.5.2005 / 12:00 - 12:30

**ZAMIŘ A STŘÍLEJ POINT AND SHOOT**  
**CINDY POREMBA**

[www.shinyspinning.com](http://www.shinyspinning.com)

Od fotoblogů ke kamerám na mobilních telefonech, digitální technologie mění zásadně kulturní praxi spojenou s fotografickou reprezentací. V současnosti jsme svědky remediace fotografie, jejich technických i kulturních forem, v digitálních hrách. Konvence spojené s „kamerou“ vždy hrály důležitou roli v herních žánrech. Stále častěji se ovšem prosazuje mnohem doslovnější transpozice fotografie ve hrách: od turistického fotografování virtuálních světů ke změnám funkce fotografa, který není pouze součástí narativního kontextu, ale samotné dynamiky hry. Jak a proč se praxe fotografování virtuálně předvádí v digitálních hrách? Co nám tato redundance říká o kulturním významu fotografie, co o rozvoji digitálních her a co o našem vztahu k virtuálním světům? From photoblogs to cell phone cameras, digital technology is rapidly and fundamentally changing the cultural practice of photographic representation. At the same time, we can witness the remediation of photography, in both technical and cultural modes, in the digital game. While conventions surrounding „the camera“ has commonly played a role in some game genres, with increasing frequency a more literal transposition of the photograph is making its way into the game: from

tourist photography in virtual worlds, to the shift of the role of photographer from narrative context to play dynamic. How and why is the practice of photography now being performed virtually in the digital game? What does this redundancy teach us about both the cultural role of photography, the evolving medium of the digital game, and our relationship to virtual environments? **CINDY POREMBA** přednáší interaktivní umění na SIAT (School of Interactive Arts and Technologies), Simon Fraser University v Surrey, Kanada. This topic will be introduced by **CINDY POREMBA**, Interactive Arts Lecturer at Simon Fraser University's School of Interactive Arts and Technologies (SIAT), in Surrey, BC, Canada.

**PREDNÁŠKA LECTURE**

10.5.2005 / 12:30 - 13:00

**MOBILNÍ TELEFON JAKO MÉDIUM HRY**  
**MOBILE PHONES AS A GAME MEDIUM**  
**JOSEF ŠLERKA**

Přednáška se věnuje analýze setkání několika médií na malé ploše mobilního telefonu. Úvahy jsou vedeny z pozic inspirovaných dílem Martina Heideggera a Marshala McLuhana. Ukazuje možné perspektivy vývoje a dopadu mobilní komunikace na herní průmysl. The lecture is inspired by the work of Martin Heidegger and Marshal McLuhan and it will analyze the encounter of several media on the small screen of the mobile phone. It will indicate and discuss the future perspectives, the development and the impact of mobile communication on the game industry. **JOSEF ŠLERKA** dokončuje studium na katedře estetiky FF UK. Zastupuje ČR v IASS/AIS (International Association for Semiotic Studies). **JOSEF ŠLERKA** is finishing his studies at the Dept. of Aesthetics, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague. He is the Czech representative at IASS/AIS (International Association for Semiotic Studies).

**PANEL 10.5.2005 / 13:30 - 15:00**

**ARCHIVACE POČÍTAČOVÝCH HER**  
**– PROBLÉM PRÁVA A KOMPATIBILITY**  
**ARCHIVING OF OLD CZECHOSLOVAKIAN**  
**COMPUTER GAMES – ISSUES**  
**OF LAW AND COMPATIBILITY**

Počítačové hry vytvořené v Československu v 80. letech minulého století se stávají nedostupné. Mizejí stroje i data na záložních médiích. Jak je postaráno o jejich archivaci a zpřístupňování? Umožňuje znění autorské-

ho zákona legální archivaci počítačových her? Bese-  
da s provozovateli českých archivních portálů, tvůrci  
emulátorů a současnými producenty počítačových her.  
Computer games created in the Czechoslovakia in  
1980s are becoming inaccessible. The machines and  
the data are gradually disappearing. How to archive  
old games? How to make archiving of old computer  
games legal? Discussion with the operators of the  
Czech archiving portals, the creators of emulators  
and producers of computer games.

† MODERÁTOR MODERATOR: **LUDEK JANDA** – Ústav filmu  
a audiovizuální kultury FF MU Institute of Film and Audio-  
visual Culture, Faculty of Arts, Masaryk University, Brno  
† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS: **PETR HYŤHA** – Tvůrce  
Integrovaného operačního systému československých  
počítačů a autor legálního archivu československých  
her. Creator of the Integrated operating system of Cze-  
choslovakian computers and author of the legal archiv  
of Czechoslovakian games. <http://free8bit.wz.cz>  
**FRANTIŠEK FUKA** – legendární tvůrce her a hudby  
pro ZX-Spectrum **Legendary creator of games and music  
for ZX-Spectrum** **ING. JAN WAGNER** – zástupce  
Sdružení přátel historických počítačů. **Representative  
of the Association of Friends of Historical Computers**  
**MILAN KLEIBL** - hlavní organizátor ByteFestu. **Main  
organizer of the ByteFest** <http://www.bytefest.org>  
**MILAN HOZDA** sběratel a provozovatel druhého  
největšího evropského serveru o počítačích ZX-  
Spectrum. **Collector and owner of the second big-  
gest European server about ZX-Spectrum computers**  
<http://www.speccy.cz>

## UJSTAVA EXHIBITION

### 10.5.2005

#### RETRO COMP

Výstava starých českých počítačů z kolekce Michala  
Rybky. Doprovodná výstava k panelu o archivování  
počítačových her. Stroje IQ151, Didaktik, PMD-85,  
Ondra, PMD85-1, PMD85-2, Didaktik Gama (grey,  
black), Didaktik Kompakt, Didaktik M a zvláštní „su-  
perperiferie“. **The exhibition of old Czech computers  
from the collection of Michal Rybka is connected to  
the panel about archiving of old computer games.**

## PREDNASKA LECTURE

### 10.5.2005 / 15:00 - 15:30

#### POLITIKA, IDEOLOGIE A VIDEOHRY POLITICS, IDEOLOGY AND VIDEOGAMES

##### VÍT ŠISLER

Přednáška se zabývá vztahem mezi politikou, ide-  
ologií a videohrami. Zkoumá hry jako médium v po-  
litických kampaních (volby amerického prezidenta),  
nedávné události a jejich prezentaci ve videohrách  
(bitvao Falluju, palestinská intifada) a hry, které  
přímo vstupují dopolitického prostoru (rekrutova-  
cí hry a prezentace hnutí Hizbullah a americké  
armády). **The phenomenon of ideological videogames.  
Games as means of propaganda in political  
campaigns (case study: US presidential election).  
Recent history events in videogames (case study:  
battle over Fallujah, The Palestinian intifada). Ga-  
mes entering the political real-space (case study:  
recruitment means for US Army and Hizbullah).**  
**VÍT ŠISLER** vystudoval práva, v současné době stu-  
duje arabistiku na Ústavu Blízkého Východu a Afriky  
FF UK. Zabývá se otázkami islámu, islámského práva  
a kyberprostoru. **VÍT ŠISLER graduated law, school  
currently studies Arabic language at the Institute of  
Near Eastern and African Studies, Faculty of Philo-  
sophy and Arts at Charles University, and focuses  
on Islam, Islamic law and cyberspace.**

## PANEL 10.5.2005 / 15:30 - 17:00

#### HUDBA V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH MUSIC IN COMPUTER GAMES

Jak důležitá je hudba pro počítačové hry? Jak se herní  
hudba změnila v posledních letech? Dovedeme si před-  
stavit hudební hry? Jsou interaktivní zvukové efekty  
jenom předstupněm interaktivní hudby a hudebních  
her? Během posledních let se herní hudba vyrovnala  
filmovým soundtrackům a nyní je s pomocí interak-  
tivity předhání. Doby jednoduchých pípačích zvuků  
jsou dávno pryč: hra nyní oslovuje hráče s plným or-  
chestrálním doprovodem, který se mění v závislosti  
na vizuálním dění na obrazovce. Cílem panelu bude  
prezentovat různé podoby herní hudby, od symfonic-  
ké po elektronickou, a zamyslet se nad jejím dalším  
vývojem. Zvláštní pozornost věnujeme fenoménu ži-  
vých koncertů hudby k počítačovým hrám v provedení  
symfonických orchestrů, které si získávají stále větší  
oblibu. V Praze působí i profesionální orchestr herní  
hudby, jehož činnost řídí klasicky vzdělaný hudebník,  
Petr Pýcha. **How important is the music in computer**

games? How did it change in the last years? Should  
interactivity become musical? Can we imagine purely  
musical games? Music in games is rapidly developing  
and simple sounds are replaced by symphonic music  
that is changing depending on the visual activity on  
the screen. Live concerts of game music produced  
by professional symphonic orchestras are also becom-  
ing increasingly popular. One of the professional  
orchestras specializing in game music is managed by  
Petr Pýcha, classically trained musician from Prague.  
At the panel, different forms of game music, from  
symphonic to electronic, and phenomena related to  
it, will help us rethink the future development of  
music and sounds in games.

† MODERÁTOR MODERATOR: **PETR PÝCHA** – MUSA.cz  
† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS: **ANDY BRICK** – skladatel  
herní hudby, dirigent game music composer, con-  
ductor, symphonist USA <http://www.andybrick.com>  
**ADAM KLEMENS** – dirigent conductor ČR Czech  
Republic <http://www.musica.cz/aklemens>  
**WANDA DOBROVSKÁ** – Český rozhlas Czech Natio-  
nal Radio ČR Czech Republic **VLADIMIR TODORO-  
VIČ** – umělec artist, Srbsko a Černá hora Serbia and  
Montenegro <http://t-o-d-o-r-o-v-i-c.org>

## PROJEKCE SCREENING

### 10.5.2005 / 17:00

#### MAJ KOMPJUTR

„Don't let your computer take over your soul.“  
Režisér, houslista a majitel sexshopu v zajetí virtu-  
álního démona. Film získal cenu za nejlepší divácký  
film na Festivalu FAMU 2002. **Three friends: Director,  
Violinist and Sex shop owner bound in the arms of  
a virtual demon. The film was awarded the viewer  
prize at FAMU (Film and TV School of the Academy  
of Performing Arts in Prague) Festival 2002.**  
Režie Directed by **JAKUB SOMMER**  
Režie a scénář **Writing credits JAKUB SOMMER**  
Hrají **Starring IGOR CHAUN,  
MARTIN VÁLEK, VÁCLAV SALMON**  
Produkce **Production JANA SEDLÁČKOVÁ**  
Kamera **Photography DAVID MARVAN**  
Zvuk **Sound TOMÁŠ KUBEC**  
Střih **Editing LENKA HOJKOVÁ**  
Hudba **Music MARTIN VÁLEK, PETR FIALA,  
FRENCHIE BEBBER BAND**



## THE PHENOMENON OF PERSUASIVE VIDEOGAMES

▶ Although the political aspect of videogames is still not largely recognized by the academics or by players, computer games can be, and in fact are often used as a medium for persuasive messages. Soon after the birth of the videogame industry the first advertising games appeared, with the famous Tapper (Bally Midway, 1983) as an example par excellence. In this particular game the player represents a bartender, serving guests cold Budweisers, while a large advertisement of the beer company cannot be missed, hanging on the wall in almost all stages of the game. Now companies often use computer games as an advertising medium using on-line so called „virus campaigns“ or in-game product placement, which enables the company to target its audience selectively and in an effective way.<sup>1</sup> ■ Very soon after the Tapper came out the general public saw one of the first games with an ideological bent, the NATO Commander (MicroProse, 1984). It is a real-time strategy game, in which a player, after being sworn in as NATO's new commander, has to fight and defeat the Warsaw Pact forces in Europe. Both the technical details and the unit's deployment are based on reality, giving the game a strange feeling to play, especially for kids from Eastern Europe, when their task could often be to destroy their home city. ■ In the 90's, persuasive computer games were used mainly by neo-nazi and racist groups to spread their messages and to promote their ideologies. However, this use was rare and marginal.<sup>2</sup> Now, ten years later, professional designers and programmers are engaged in large-scale political campaigns. This shift is just illustrating the fact that, videogames are becoming a mainstream part of culture and society. In fact they are returning back to their source – videogames were actually born for non-entertaining uses, as military simulators designed for training.<sup>3</sup>

## GAMES AS MEANS OF PROPAGANDA

During the last U.S. presidential election, computer games were used as a political tool on both sides for the first time. Ian Bogost, a game designer and academic game researcher is the founder of Persuasive Games, a game studio that designs, builds, and distributes electronic games for persuasion, instruction, and activism.<sup>4</sup> Persuasive Games worked for both sides, designing The Howard Dean for Iowa Game

„The Howard Dean for Iowa Game was launched at Christmas 2003 to help Dean supporters understand grassroots outreach and to encourage them to participate in pre-caucus campaigning in Iowa or in their local area“ states the game's home page. Description of the game follows: „Make a virtual trip to Iowa and help campaign for a Dean win in the important Iowa Caucus. Recruit your real friends to join you in Iowa, where you'll canvas neighborhoods, pass out pamphlets, and wave Dean signs to encourage Iowans to attend the caucus and stand in support of Howard Dean.“<sup>5</sup> ■ The game was successful enough to attract the interest of the Republican party, who hired Persuasive Games the next year. They accepted the challenge and designed Take Back Illinois Game (Persuasive Games, 2004)<sup>6</sup>. The game is more complex and deals with four issues in the form of four separated mini-games. ■ „Take Back Illinois challenges players to play through important Illinois issues such as Medical Malpractice Reform, Education, Citizen Participation, and Economic Reform. Eight GOP seats are all we need to take back Illinois,“<sup>7</sup> the webpage states. ■ To evaluate real impact of any form of propaganda is always difficult, but according to the attention of media which they gained, Persuasive Games established themselves. As the company says: „Our games influence players to take action through gameplay. Games communicate differently than other media; they not only deliver messages, but also simulate experiences.... Think games are just for fun? Think again.“<sup>8</sup> ■ But not only paid professionals were involved in this campaign. One significant feature of the last U.S. presidential election, which could be seen in cyberspace, was the substantial increase of on-line activism. Dozens of on-line games, from simple flash shooters to complicated epic adventures, were placed on the web. One of the most interesting is The Bushgame (Starvingeyes Inc./J. Oda, 2004)<sup>9</sup>. It is an originally designed game which includes detailed information about Bush's policy and his faults in particular, with links to further sources of information. ■ „The use of this medium will hopefully reach many people who have not had the time or interest to read up on some of the appalling things that have taken place in our government and society over the past four years. For those of you who are paying attention, hopefully this game has helped to clarify some of the important things at stake in the upcoming elections,“<sup>10</sup> state the authors.

## POLITICAL AND IDEOLOGICAL PERSPECTIVE IN GAMES

Videogames have reached the point where they are now commenting on the current events, and thus reshaping the perception and comprehension of those events. Excellent example of this phenomenon is Spring Break Fallujah (Kuma Reality Games, 2004),<sup>11</sup> released immediately after the battle over Fallujah in Iraq. „Kuma Reality Games builds re-creations of real-world events using advanced gaming tools. Kuma\War, the first Kuma Reality Game, is a first and third-person tactical squad-based game that provides multiple updates monthly to the consumer's computer to reflect unfolding events in the real world,“<sup>12</sup> said the game's creator. ■ Originally, Kuma Reality Games used a whole spectrum of media coverage to provide players with all the information needed for understanding the background of a particular mission, Arab and dissenting opinions included. As the war went on, this state changed, now missions are based mainly on the U.S. media and on memories of those who returned from the war. ■ „At Kuma, we are very sensitive and respectful of American and coalition soldiers and the sacrifices they are making every day. We hope that by telling their stories with such a powerful medium that we enable the American public to gain a better appreciation of the conflicts and the dangers they face.“<sup>13</sup> „Kuma Reality Games is honored to be working with the U.S. Army,“ said Keith Halper, CEO Kuma Reality Games. „We are proud to be of assistance to them, and are excited to also be able to release these missions to our players to give them a real picture of what our soldiers are facing in Iraq every day.“<sup>16</sup> ■ Kuma Reality Game also donates \$1 of all paid online subscriptions to The Intrepid Fallen Heroes Fund, which was created to assist the families of the nation's fallen heroes killed on duty.<sup>xv</sup> Collecting money for such a fund through online war game is a novelty in gaming cyberspace. ■ In 2003 another actor entered the arena. The company Afkar Media was established in Damascus by members of a previous electronic publishing division of Dar al-Fikr, a Syrian publishing house.<sup>xvi</sup> Their work includes the game Tahta al-Ramad (Under the Ash, 2001),<sup>17</sup> which deals with a fictitious story from the time of the first Palestinian intifada. At the time of writing, they are finishing a sequel to this game, Tahta al-Hisar (Under the Siege, 2005).<sup>18</sup> According to materials posted on their webpage, the game will allow

players to represent different characters living in Israel and occupied territories, ranging from a school boy shooting stones at Israeli tanks to an old man finding his way through daily life.<sup>19</sup> This could be a significant difference from the previous game, which was a straight first-person shooter about fighting the Israeli Army. Authors have chosen a different approach in gaining the favor of non-Arab audience, so the game will allegedly include a scene from Abraham mosque in Hebron, where an Israeli settler Baruch Goldstein killed 28 Moslems in 1994.

■ The authors do not hide their ideological and religious background, stating that their work should contribute to spreading the message of Islam.<sup>20</sup> ■ „Our main goal is to address people all around the world and enable them to see the peaceful truth emanating from our noble ummah<sup>21</sup> and our generous religion in order to stop the spreading of a negative media image [about Islam]. We are also addressing Moslems and Arabs with respect to their way of thinking and their needs in order to increase their understanding of themselves and their equivalence with other nations,“<sup>22</sup> said the authors.

### GAMES ENTERING THE POLITICAL REAL-SPACE

In 2003 the U.S. Army launched a massive online game America's Army.<sup>23</sup> This tactical first-person shooter game is a precisely designed self-presentation and recruitment tool, with a huge team of specialist and consultants involved in its creation.

■ „The America's Army game provides civilians with an inside perspective and a virtual role in today's premier land force: the U.S. Army. The game is designed to provide an accurate portrayal of Soldier experiences across a number of occupations. In the game, players will explore progressive individual and collective training events within the game. Once they successfully completed these events they will advance to multiplayer operations in small units.<sup>24</sup>

■ „It is part of the Army's communications strategy designed to leverage the power of the Internet as a portal through which young adults can get a first hand look at what it is like to be a Soldier.... Today they need to know that the Army is engaged around the world to defeat terrorist forces bent on the destruction of America and our freedoms,“<sup>25</sup> the authors said. ■ The game homepage is linked with official U.S. Army pages, where visitors can find further information about the Army, its goals and how

to join it: „Being a Soldier also means upholding the ideals set forth in the U.S. Constitution, and becoming a respected part of your community. You will discover a life filled with adventure and meet other smart, motivated people like you. Because the strength of the U.S. Army doesn't only lie in numbers, it lies in you, An Army of One.“<sup>26</sup> ■ The game is team-based, with usually two teams of players fighting one against another in a virtual arena. Because the main goal of the game is to provide insight into the functioning of the U.S. Army, each player sees his teammates as U.S. soldiers and the opponents as terrorists – and vice versa on the other side. Accordingly, the mission objectives are described to both sides in an opposite way, i.e. if one group has to defend a convoy from terrorist attacks, the other has to regain a convoy previously captured by the terrorists. Depending on the current deployment of U.S forces in the real world, the terrorists are often depicted as Arabs or Afghans, a fact that has been occasionally criticized. ■ Ironically, in the same year, the Central Internet Bureau of Hizbullah released a similar game called Al-Qawat al-Khasa (Special Forces, Solution, 2003).<sup>27</sup> In comparison with its US equivalent this game has poor graphics and design, but the authors are well aware of the struggle that is going on in cyberspace and thus realized how important it was to release such a game.

■ The authors say: „The problem behind electronic games, especially those designed for computers, is that most of them are foreign ma[d]e, especially American. Therefore, they bear enormous false understandings and habituate teenagers to violence, hatred and grudges. In addition, some enfold humiliation to many of our Islamic and Arab countries, where battles are running in these Arab countries, the dead are Arab soldiers, whereas the hero who kills them is – the player himself – an American.... This trend was coursed by the Central Internet Bureau of Hizbullah via designing a plan that depends on issuing a number of electronic games that can fill the gap existing within our Arab arena and the perseverance of the basic consistencies that preserve the principles of the nation and its struggling decision to fight the usurping Zionists.“<sup>28</sup> ■ In the beginning of the game, a player has to undergo training, which includes shooting the portraits of Israeli officials. The walls of the virtual training facility are covered with Hizbullah's flags and real photos from the war. When waiting for the next level to load,

the countdown timer is replaced by burning Israeli flags. ■ The game's webpage states: „The game Special Force is based on reality, meaning that the game is based on events that took place in a land called Lebanon. Lebanon was invaded by ‚Israel' in 1978 & 1982 and [Israel] was forced to withdraw in the year 2000. After that we decided to produce a game that will be educational for our future generations and for all freedom lovers of this world of ours.... In the game you will also find pictures of all the martyrs that died during their struggle to liberate their land so that our children may live in freedom.“<sup>29</sup> ■ The use of political videogames is not limited only to the Middle-Eastern conflict. In 2004 the Russian government announced its plan to instill „a sense of patriotism in the country's youth through an ongoing series of sports events, rallies, clubs, military training games, and even patriotic video games. [...] The developers of the \$23 million program — which will be called Ready for Work and Defense of the Motherland — have joined forces with the Ministry of Defense, Ministry of Culture and the Ministry of Education [...].“<sup>30</sup> ■ The world's fastest growing power, China, soon followed. „The State Press and Publication Administration (SPPA) has recently launched the China National Online Game Publication Project, a five-year plan to publish 100 titles of independently-developed, large-scale home-grown online games from 2004 to 2008. According to SPPA, the content of the first batch of games selected for inclusion in the project covers Chinese history, literary classics, legends and educational games.“<sup>31</sup>

### OUR CULTURE NEEDS TO LEARN HOW TO DEAL WITH SIMULATION

The title of this chapter is a quotation of Gonzalo Frasca, game researcher and designer.<sup>32</sup> Today it is clear that we will be confronted with politics and ideology in videogames more and more often, whether in a covert or overt manner. Videogames have become a political tool and the borders of their use have not yet been established ■ „Political campaigns will continue to experiment with video games. They represent a new tool of communication that can reach a younger audience in a language that can clearly speak to them. It will not replace other forms of political propaganda, but it will integrate itself on to the media ecology of political campaigns,“ said G. Frasca.<sup>33</sup> ■ This shift of political

struggle from mass media to computer games, which are still largely considered as a playground reserved for children or teenagers, is something that worries many. ■ In 2002, Slovakian artistic group Kunst-fu released a picture showing a baby peacefully sleeping in a bed with a Hitler-like doll. The title of the art was „wwwiete s cim sa hraju vase deti?“ a pun hard to translate; it connects the question „Do you know what your children are playing with?“ with a name of a webpage.<sup>34</sup> This reflects quite well the fear within the society of uncontrolled content of webpages and online games. ■ Some, however, are not worried, in fact, they welcome this new reality. According to G. Frasca this shift reflects merely the fact, that games are no longer just a toys for kids: „Children learn a lot about the world through play. There is no reason why we adults should stop doing it as we grow up.“<sup>35</sup> ■ The impact and influence of these games on the public has not been fully evaluated and requires a further research. However, the fact, that governments and political parties are increasingly using them in their campaigns, could at least indicate their awareness of a power hidden in the medium. ■ Charles University in Prague

<sup>1</sup> In-game product placement was recently used by Electronic Arts in The Sims online (<http://thesims.ea.com/us/>), in cooperation with Intel and McDonald's. Another example of targeted product placement was True Crime: The Streets of LA (Activision, <http://www.activision.com/microsite/truecrime>) in which new collection of PUMA street wear was displayed.

<sup>2</sup> Sisler, V. Ideologie a extremismus v pocitacovych hrach. Level 113. May 2004.

<sup>3</sup> Frasca, G. Ideological Videogames: Press left button to dissent. Nov 2003. [http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory\\_Nov03.php](http://www.igda.org/columns/ivorytower/ivory_Nov03.php) (31.3.2005)

<sup>4</sup> <http://persuasivegames.com/AboutUs.html> (30.3.2005)

<sup>5</sup> <http://www.deanforamericagame.com> (31.3.2005)

<sup>6</sup> <http://takebackillinoisgame.com> (30.3.2005)

<sup>7</sup> <http://takebackillinoisgame.com> (30.3.2005)

<sup>8</sup> <http://persuasivegames.com> (30.3.2005). For further information see Frasca, G. Playing for the White House: Videogames in the current presidential campaign. Interact Magazine. [http://www.interact.com.pt/11/Interact11\\_sub34.html](http://www.interact.com.pt/11/Interact11_sub34.html) (31.3.2005)

<sup>9</sup> <http://www.emogame.com/bushgame.html> (30.3.2005)

<sup>10</sup> <http://www.bushgame.com/about.html> (30.3.2005)

<sup>11</sup> <http://kumawar.com> (30.3.2005)

<sup>12</sup> <http://kumawar.com/about.php?PHPSESSID=2e964fdd2bc0accfc5dcfb9111dddec> (30.3.2005)

<sup>13</sup> <http://kumawar.com/about.php?PHPSESSID=2e964fdd2bc0accfc5dcfb9111dddec> (30.3.2005)

<sup>14</sup> <http://kumawar.com/PressReleases/01-10-2005.php> (30.3.2005)

<sup>15</sup> <http://kumawar.com/about.php?PHPSESSID=2e964fdd2bc0accfc5dcfb9111dddec> (31.3.2005)

<sup>16</sup> <http://afkarmedia.com/> (31.3.2005) The home page is only in Arabic in the time of writing.

<sup>17</sup> <http://www.underash.net/underash.htm> (31.3.2005)

<sup>18</sup> <http://underash.net/> (30.3.2005)

The home page is only in Arabic in the time of writing.

<sup>19</sup> [http://underash.net/n\\_truestory.htm](http://underash.net/n_truestory.htm) (30.3.2005)

<sup>20</sup> [http://www.afkarmedia.com/profile\\_ar.htm](http://www.afkarmedia.com/profile_ar.htm) (30.3.2005)

<sup>21</sup> An ummah is a community or a people. It is used in reference to the community of Believers or Muslims. Islamic Glossary. <http://www.usc.edu/dept/MSA/reference/glossary/term.UMMAH.html> (31.3.2005)

<sup>22</sup> [http://www.afkarmedia.com/profile\\_ar.htm](http://www.afkarmedia.com/profile_ar.htm) (30.3.2005).

The statement was in Arabic only. The translation was made by the author of this paper and he is solely responsible for any false interpretations.

<sup>23</sup> <http://americasarmy.com/> (30.3.2005)

<sup>24</sup> [http://www.americasarmy.com/support/faq\\_win.php#faq0](http://www.americasarmy.com/support/faq_win.php#faq0) (30.3.2005)

<sup>25</sup> [http://www.americasarmy.com/support/faq\\_win.php#faq0](http://www.americasarmy.com/support/faq_win.php#faq0) (30.3.2005)

<sup>26</sup> <http://www.americasarmy.com/army/> (30.3.2005)

<sup>27</sup> <http://www.specialforce.net> (30.3.2005)

<sup>28</sup> <http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm> (30.3.2005). The text was taken from the English version of the site and was left mostly uncorrected in order to avoid false interpretations.

<sup>29</sup> <http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm> (30.3.2005)

<sup>30</sup> <http://www.tdctrade.com/alert/cba-e0501c-2.htm> (30.3.2005)

<sup>31</sup> <http://www.tdctrade.com/alert/cba-e0501c-2.htm> (30.3.2005)

<sup>32</sup> Belo, R. Online games play with politics. BBC news. Dec 2004. <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4086299.stm> (31.3.2005)

<sup>33</sup> Belo, R. Online games play with politics. BBC news. Dec 2004. <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4086299.stm> (31.3.2005)

<sup>34</sup> <http://www.afad.sk/kat.php?dep=01-02> (31.3.2005)

<sup>35</sup> Belo, R. Online games play with politics. BBC news. Dec 2004. <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/4086299.stm> (31.3.2005)



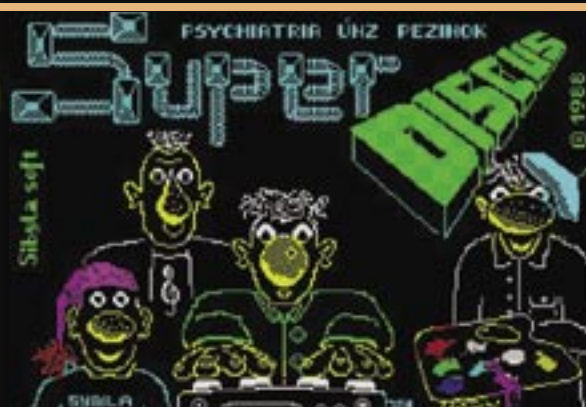
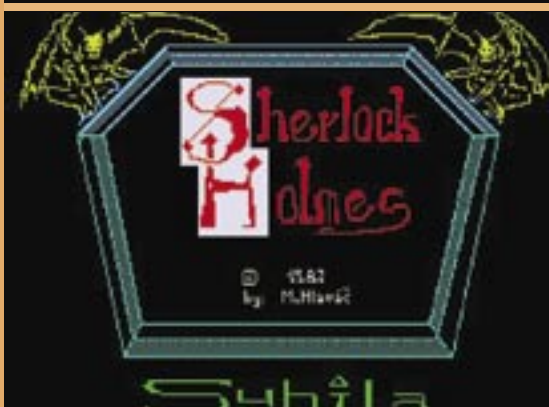
► Archivace není sama o sobě cílem. Vše archivovat znamená nic nezachránit. Archivaci elektronického umění musí předcházet otázky: Co zachovat? Jak vybírat? Komu dát přednost? a to ještě dříve, než začneme přemýšlet, která technická řešení uplatníme. Boutteville, Bureaud, Lafforgue, 1996 ■ V současnosti není technickým problémem archivovat počítačové hry a zpřístupnit je veřejnosti. Přesto se dosud oficiálně k archivaci odkazu počítačových her v Česku nepřikročilo. Problém je totiž kulturní. Dokud nebudou počítačové hry brány jako kulturní předmět s „trvalou“ hodnotou, potom nebude ani vůle počítačové hry archivovat. Archivování předpokládá uchování a předávání. Cílem je zachovat věc ze včerejška nebo dneška, aby zůstala přítomná v naší kolektivní paměti. Uchovávání představuje v zásadě problém technický (otázka materiálu, programu, zálohové médium), dále problém právní (otázka duševního vlastnictví, autorských práv) a problém politiky samotné sbírky. Každé archivaci předchází výběr podle určitých předem stanovených kritérií, která pokládáme za objektivní. Archiválie je „takový záznam, který byl vzhledem k době vzniku, obsahu, původu, vnějším znakům a trvalé hodnotě dané politickým, hospodářským, právním, historickým, kulturním vědeckým nebo informačním významem vybrán ve veřejném zájmu k trvalému uchování a byl vzat do evidence archiválií“, jak zní nová definice podle zákona č. 499/2004 Sb. O archivnictví a spisové službě. Tato definice ovšem předpokládá odmítnutí předmětů, které nespĺňují představu o „kulturním“ významu, a proto nebývají archivovány předměty produkované v masovém měřítku nebo ty, které jsou spojovány s populární kulturou. V neposlední řadě jsou pro zachování vybírány předměty, jejichž archivace je nejsnazší. ■ Problém počítačových her spočívá především v povědomí společnosti o videohrách, které jsou spojovány s trávením volného času a nejsou chápány jako součást kultury s dopadem na normy, chování, ideje a materiální prostředí společnosti. Počítačová hra se samozřejmě skládá z herních prvků a z pravidel, která jsou pro ludický prožitek zásadní. Kromě toho obsahuje audiovizuální složku, kterou má na starost tím umělců. O významu počítačových her svědčí i skutečnost, že v současnosti jsou vyučovány v Česku např. na katedrách Filmu a audiovizuální kultury a Estetiky Filosofické fakulty Masarykovy university, pořádají se festivaly a konference, které se úplně nebo částečně věnují právě počítačovým hrám (EN-

TERmultimediale 2, Paf Olomouc). ■ Zvláštností počítačových her je jejich závislost na audiovizuálním přístroji. Hra je nejčastěji uložena na zálohovém médiu, požaduje ke svému fungování stroj (konzole, počítač), vstupní periférie (ovladače, klávesnici, myš) a výstupní zařízení (obrazovka, televizor, zvuk). S tím souvisí i technické limity uchování. Ideální by bylo zachovat hru i stroj v provozuschopném stavu. To je však nemožné především vinou nízké životnosti digitálních technologií a nestability dat na nosičích. Nejběžnějším způsobem, jak zachovat funkčnost původní technologie je její emulace. Ta předpokládá „naprogramování novějšího počítačového systému tak, aby emuloval dle potřeby starší zastaralé platformy a operační systémy. (Lee, Slattery, Lu, Tang, McCrary, 2002: 95) Nicolas Esposito definuje emulaci jako „techniku, která umožňuje reprodukovat fungování jednoho systému na jiném. (Esposito 2001). O emulaci se stará emulátor, díky kterému lze hrát na současných počítačích hru tak, jak se hrála například na mincovních automatech v 80. letech. V České republice jsou běžné emulátory pro systém Windows. Existuje jich celá řada. Nám jde především o systémy, které se již nevyrábějí, jsou nekompatibilní s PC a neexistuje možnost hrát pro ně vytvořené hry. Pokud jde o počítač Sinclair ZX-Spectrum, lze nalézt kvalitní volně šiřitelné emulátory Spin Angličanů Paul Dunn a Mark Woodmass nebo Emuzwin Rusa Vladimíra Kladova. Čeští vývojáři Radek Štěřba a Petr Stehlík se podíleli na volné emulátoru počítače Atari 800XE a sami jsou autory programů pro tento systém. V České republice také vznikl vynikající emulátor japonského počítače Sharp MZ-800 Zdeňka Adlera, který se systematicky věnuje mapování aktivit kolem tohoto stroje a rozhovorům s aktivními „šarpisty“. (<http://mz-800.aktualne.cz>) ■ Nakonec také počítače vyráběné na území bývalého Československa se dočkaly svých moderních verzí. Martin „Schotek“ Nový vytvořil pro Windows emulátory slovenských počítačů PMD 85, Didaktik Alfa a Maťo. Počítač Didaktik Gama vyráběný ve slovenské Skalici měl stejný procesor jako ZX Spectrum a lze jej emulovat na stejném emulátoru. Pro ZX Spectrum už ostatně existují stránky, které nabízejí základní archivy československých her. (<http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/1467/csspeccy.html>, <http://emul8.xlabs.sk/index.html>) ■ U počítačů Atari 800XE je velmi aktivní prostějovský klub, který pořádá Atariády, pravidelná setkání příznivců tohoto stroje. Na stránkách Romana Štěřby

si lze stáhnout několik jím vytvořených her z počátku 90. let <http://raster.infos.cz/atari/homepage.htm>. Produkce pro Atari byla však mnohem větší a dosud není zdokumentovaná. Výzvu k založení archivu československé tvorby pro tento počítač otiskl na svých stránkách <http://atari.fandal.cz> František Hora: „Čas totiž neúprosně plyne a každým dnem se zvyšuje pravděpodobnost, že stárnoucí pásky a diskety už prostě nepůjdou přečíst. A byla by rozhodně velká škoda, aby v propadlišti dějin nenávratně skončily desítky a možná i stovky kvalitního softwaru pro osmibitová Atari.“ Některé stránky prezentují tvorbu konkrétních vývojářů, jiné se naopak zaměřují na představení jediné hry. Například o hře Nuclear Adventure (Roman Páral, Ropasoftware, 1990) pro Atari 800XE se lze dočíst na stráně: <http://www.webpark.cz/nuadvent/>. S jedinečnou iniciativou přišel Petr Hyřha, který s kolektivem vyvíjí Integrovaný operační systém IOS (Integrated Operating System). Ten by měl poskytnout kompletní emulaci všech strojů československé provenience (tedy i počítačů Ondra a IQ 151). Navíc by svému uživateli měl poskytnout komfortní ovládání bez nutné znalosti původního systému a složitého přepínání mezi druhy emulace. (<http://free8bit.wz.cz>) ■ Tentyž autor se snaží spojit se všemi československými autory počítačových her, získat od nich souhlas s uvolněním jejich programů a systematicky je zpřístupnit na svých stránkách. Přestože by podobná iniciativa měla být v obecném zájmu, potýká se archivace počítačových her s problémem znění autorského zákona. Hyřha emotivně píše: „Kdo je největším nepřítelem zachování historie výpočetní techniky pro budoucí generace? Jsou to pupkatí zákonodárci, kteří nemají o programování ani ponětí, a přesto byl právě jimi na celém světě schválen nesmyslný autorský zákon kriminalizující toho, kdo šíří počítačové programy desítky let po smrti autora. Tento zákon je vyloženě špatný, nemohl na něj přijít žádný programátor, ale jen hrabiví obchodníci a manažeři. Každému je jasné, že software zastaral již během několika let tak, že není prakticky k ničemu, a pokud byl před lety komerční, náklady se autorovi dávno vrátily a tak není třeba naprosto zbytečně kriminalizovat jinak poctivé lidi, pokud si něco starého a komerčně mrtvého zkopírují.“ Bohužel se ne vždy daří zjistit, kdo je autorem hry z 80. let, kdy si v Československu tvůrci ani uživatelé nedělali s duševním vlastnictvím hlavu. Dnes je ale šíření her bez souhlasu často neznámého tvůrce ilegální. Na software se vztahuje

autorský zákon č. 121/2000 Sb. ze 7. dubna 2000. Podle něj se bez výslovného souhlasu autora nesmí šířit výtvor 70 let po jeho smrti. Navíc uživatel počítačového programu, a tedy i videohry, si může pro své potřeby vytvořit jedinou kopii, je-li to potřebné k užívání, ale opět ji nesmí dále šířit. Hru můžete tedy hrát na emulátoru jen z kopie vlastního programu, který jste si zakoupili, což je obtížné v případě her, které se přes deset let nedistribují. Není možné hrát hru, kterou jste si stáhli na internetu a ke které nepřipojil autor výslovný souhlas s jejím šířením. Další problém emulátorů se týká paměti ROM. Aby vám emulátor fungoval, musíte k němu přihrát kopii původní „romky“. I tam je nutný souhlas v tomto případě výrobce počítačů. Naštěstí Sinclair koupila firma Amstrad, která uvolnila kód systému někdejší produkce. ■ V současnosti již existuje několik archivů, které zpřístupňují část počítačových her z počátku nástupu digitálních technologií u nás. Naši autoři se také zapojují do mezinárodních aktivit a jsou uznávanými tvůrci emulátorů. Díky nim máme možnost poznat část kulturního odkazu, který by důsledkem nedokonalé legislativy a nízké životnosti zálohovacích médií podlehl zkáze. Vracíme se opět k počátku našeho textu. Problém uchování odkazu počítačových her je především kulturní a souvisí s přístupem celé společnosti k počítačovým hrám. Až je budeme chápat jako nositele „trvalé“ hodnoty, potom může dojít i k jejich systematickému archivování. Zatím se čeká na osvicenou instituci (muzeum, knihovnu, univerzitu), která by začala shromažďovat počítačové hry vytvořené na našem území, tak jak to zatím činí u technických památek, knih, hudebních nosičů a filmů. Vzniklý archiv by zajišťoval, že nebude přerušena kontinuita počínající kultury digitálního věku. ■

Esposito, Nicolas. Emulation et conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo. Proceedings of ICHIM 04 (Digital Culture and Heritage). Berlin, 2004. ■ [www.ichim.org/ichim04/contenu/PDF/3391\\_Esposito.pdf](http://www.ichim.org/ichim04/contenu/PDF/3391_Esposito.pdf) Shlédnuto 21.3.2005. ■ Esposito, Nicolas. Émulation et jeux vidéo. Micro Application, Paříž, 2001. ■ Laforet, Anne. Conservation du Net art. Proceedings of ICHIM 03 (Cultural Institutions and Digital Technology), Paříž, 2003. [www.ichim.org/ichim03/PDF/038C.pdf](http://www.ichim.org/ichim03/PDF/038C.pdf) Shlédnuto 21.3.2005. ■ Lee, Kyong-Ho - Slattery, Oliver - Lu, Richang - Tang, Xiao - McCrary, Victor. "The State of the Art and Practice in Digital Preservation" In Journal of Research of the National Institute of Standards and Technology, 107, 1 / 2002. <http://nvl.nist.gov/pub/nistpubs/jres/107/1/j711ee.pdf> Shlédnuto 21.3.2005. ■ Boutteville, Joël - Bureau, Annick - Lafforgue, Nathalie. Arte et technologie. La monstration. Délégation aux Arts Plastiques (DAP), Ministère de la Culture et de la Communication. Paříž, 1996. [www.olats.org/livresetudes/etudes/monstration/](http://www.olats.org/livresetudes/etudes/monstration/) Shlédnuto 23.3.2005.







**ANOTACE** Typické diskuse o násilí v počítačových hrách ustupují v poslední době tématům jako jsou ekonomické a politické aspekty MMO(RP)Gs. V těchto diskusích se řeší otázky, jak regulovat on line společnosti a komu patří majetek ve virtuálních světech, případně, jaká jsou další práva jejich obyvatel. Čilý ekonomický a politický vývoj, který se odehrává v on line komunitách hráčů, vedou k tomu, že se tato prostředí stávají zajímavá pro různé badatele, kteří sledují typy virtuálních ekonomik a jejich budoucí vývoj. Dokážeme využít znalostí a jevů, které v těchto systémech nastávají a obohatit tím svět reálný? Mohla by být v budoucnosti vyspělá virtuální ekonomika použita jako pokusný králik k testování nových systémů? **ANNOTATION** *Economical aspects of MMO(RP)Gs. Different types of economies and their future development. Could we use the knowledge and the experience from MMO(RP)Gs to enrich our real world and the knowledge of how economy functions? Could we use virtual economies as a test beds for new systems?*

► S rozvojem internetu a informačních technologií se stále častěji objevují zcela nové fenomény, které nikdo nepředpokládal. Nové technologie pronikají všemi oblastmi lidských činností a jejich vliv je velice dobře viditelný v oblasti zábavy, jakou jsou počítačové hry. Vývoj počítačových her byl v posledních letech neuvěřitelně rychlý, a to nemluvíme pouze o grafické a zvukové stránce, ale samotné tvorbě on-line komunit. Vývojáři počítačových her nás čím dál častěji zvou do těchto uměle vytvořených světů tzv. Massive Multiplayer Online Games (zkratka MMOG). Podobný svět se vyznačuje především persisterencí a časovou kontinuitou, a díky internetu i neuvěřitelným množstvím hráčů, kterých je často mnoho tisíc. MMOG během pár let úplně ovládly svět internetových her. Jejich nástup s sebou přináší řadu nových otázek a výzkumů na poli psychologie, práva, sociologie a v neposlední řadě i ekonomie, která se stala velice populárním tématem. Každý z těchto virtuálních světů totiž modeluje i systém ekonomický. Těmto systémům se říká virtuální nebo syntetické ekonomie. Existuje mnoho typů, stejně jako existuje mnoho her a virtuálních světů. Každý z nich se snaží svým způsobem napodobovat reálný svět. Zmíníme se o dvou základních typech virtuálních ekonomik, které v současnosti vládou ostatním. ■ První z nich je tzv. Monetary-loot-trade based. Je založená na měně, produktech a obchodu. Tento systém je centrálně řízen majitelem hry. Má vlastní měnu, existuje zde soukromé vlastnictví

a bezpečný způsob obchodování. Všechny produkty v rámci systému jsou vytvořeny systémem samotným a hráč si je kupuje nebo získává jako odměnu. Není zde kladen důraz na produkty, které vytváří hráč, ty jsou pouze doplňkem. Typickými představiteli této ekonomiky jsou hry World of Warcraft a Everquest ■ Druhý typ je téměř opakem toho prvního. Je to tzv. Player-Driven ekonomie. Tento systém je řízen hráči a majitel hry pouze dohlíží na dodržování pravidel. Podobný systém má také vlastní měnu, bezpečný způsob obchodování a soukromé vlastnictví, které je v některých případech rozšířeno i na vlastnictví skupinové. Všechny produkty v rámci systému jsou vytvářeny hráčem samotným a systém zde funguje pouze jako dodavatel základních surovin nebo součástek. Typickým představitelem tohoto typu virtuální ekonomiky je hra StarWars Galaxies. ■ Pro oba tyto typy virtuálních ekonomik platí, že jsou neustále ve vývoji a snaží se hráčům zpřístupnit, čím dál tím více služeb. Jako příklad lze uvést bankovní služby, kdy systém umožňuje hráči uložit svoje vlastnictví do trezoru nebo hromadit svoje peníze na bankovním účtu. Některé hry jdou ještě dál a umožňují převod peněz z jednoho účtu na druhý nebo trvalé platby za pronájem nemovitostí. Co se týče samotného obchodování mezi hráči, tak i tam se oba systémy snaží nastolit pravidla hodně podobná těm reálným. Existence aukčního prodeje nebo možnost vlastnit plnohodnotný obchod s výrobky je toho důkazem. A to není vše! Některé hry se snaží už nyní nabídnout hráči možnost vlastnit akcie podniků nebo dokonce možnost koupit si část pozemku. ■ Většina současných MMOG je propojena s reálným světem více, než se může na první pohled zdát. Hráči se ve hře chtějí především bavit, a proto jsou ochotni si připlatit. Na základě této poptávky vznikají firmy (např. www.ige.com), které nabízejí hráčům nákup měny nebo věcí z her za reálné peníze. K těmto obchodům, které jsou mimochodem nelegální, využívají prodejci např. ebay (www.ebay.com), kde denně najdete několik stovek aukcí. Majitelé her se samozřejmě snaží bránit proti tomuto typu obchodování, bohužel zatím ne moc úspěšně. Díky těmto obchodům vzniká docela zajímavá závislost mezi reálnou měnou a měnou virtuální. Např. 100 gold ve hře World of Warcraft se prodává za cca. \$20, což je zhruba stejný kurz jako má francouzský frank. Některé hry jdou ještě dále. Příkladem je hra Project Entropia (www.project-entropia.com), která svoji virtuální ekonomii založila na měně, která je přímo směni-

teľná do měny reálné. Koncem minulého roku byl v této hře vydražen virtuální ostrov za 265.000 PED, což je \$26.500. Nový majitel ostrova získal 6000 akrů (25km<sup>2</sup>) půdy, hrad a všechna práva na další prodej půdy i těžbu surovin. ■ Svět virtuálních ekonomik je bezesporu zajímavé téma. Otázkou zůstává, zda-li dokážeme využít znalostí a jevů, které v těchto systémech nastávají a obohatit tím svět reálný. Mohla by být v budoucnosti vyspělá virtuální ekonomika použita jako pokusný králik k testování nových systémů? Těžko říct, nechme se překvapit ■ **FILIP DUŠEK** (alias FilCoEn), senior software engineer v oboru programování a designu aplikací. Jeho koníčkem je mimo jiné studie MMORPG her z pohledu ekonomických systémů, obchodování (trading) a tvorby produktů (crafting). **FILIP DUŠEK**, a senior software engineer in the field of application programming and design. His hobby is to study MMORPGGames from the perspective of economical systems, trading and crafting.



CINDY PARCMBDA

# Point and shoot

► We have become used to digital games mediated by a cinematic camera: more often than not ambient, taking care not to draw attention even as it manipulates the visual space. Recently, much attention has focused on this formerly innocuous game camera as a mechanism for creating animated films (machinema). Less common, perhaps, is the use of the camera to create still photos. At first glance, this makes a degree of sense. Photography maintains a strong traditional link to the true event—the recording of the real. There is no real in the videogame, so why would their be photography? On the other hand, the practice of photography within digital games presents affordances and opportunities for representation and expression unique to the genre. Photography here manifests itself in both cultural and technical modes: remediating the screenshot in cultural practice and playing out the technical role of photographic production.

## REMIEDIATING THE SCREENSHOT

To what extent are screenshots photographs of digital games? Across games and play communities there is an increased blurring between screenshot and photo aesthetics. To this end, the ability to remediate the game camera and manipulate PoV is essential: players gain creative control over composition and subject, and can thus make creative decisions in the work. Although the mechanism is often crude, virtual world researcher Betsy Book observes: “just as there is an art to taking a good offline photograph, there is an art to taking a good screen capture... Capturing a desired composition requires some degree of skill and technical knowledge of the online camera controls” (Book). More often than not, the intent and result of these images relates back to photographic representation rather than real world objects (photos as objects notwithstanding). The remediation of photo-aesthetic can be seen in the composition of the shots, and can be inferred by the way the interface is conspicuously absent. The image is presented not an inferior representation of our reality, but a realistic representation of a different reality (not referencing the real as much as a representation of the real [in this case a photograph]) (MANOVICH, 2002: 202). Glitch (graphical errors or technical flaws in the game environment) photography in particular has become an interesting blend of expressive and reference practice that is in sharp contrast to Bolter’s and Grusin’s opinion that “computer graphics do not imitate poor/distorted

photos...” (BOLTER & GRUSIN, 2001: 28) On one hand, glitch photography demonstrates a “was here: saw this” aspect of basic documentation. However, the images captured go beyond a simple recording: yielding unique and expressive flaws in the system. They demonstrate both a desire to share a unique subject, and the ability to make creative decisions in it’s presentation.

## PHOTO AS PLAY

Photography is an inherently game-like practice. Composition is rule-based (albeit with rules that can be broken), and the act of photography is a strategic endeavour. Photography supports collecting and exploring: both popular activities in digital games. To a certain extent, photography even involves “twitch” skills. Metaphorically, there is an extended metaphor connecting photography and the most popular videogame dynamic, gunplay. This may sound trivial, but has implications for integrating photography into games: working within the dominant paradigm, while integrating an artistic rather than militaristic mode of interaction. ■ Traditionally, games that have integrated photography have taken a Content-centered approach. With Content-centered goals, players need to capture a certain image or object for maximum points (for example, in Pilotwings64’s (1996) espionage missions, or Sierra’s new Leisure Suit Larry (2004) game). What is more interesting (for the sake of this work) are Technique-based games: games that use the rules and practice of photography as a framework for play. One popular example is the children’s game Pokemon Snap (1999), for Nintendo 64, which includes an assessment of photographic technique, incorporating rules of amateur portrait and candid photography. A more sophisticated example is James Thrush’s Wild Earth (2005), in which you play a photojournalist on assignment in the Serengeti. Wild Earth innovates in several areas: the camera functionality is accurate and based on actual equipment, allowing a full range of options relating to depth of focus, exposure, etc. The scoring mechanism is based on a blend of Content and Technique criteria, adding a strategic element to the game. While the environment design attempts to capture some of the beauty and mystery of the Serengeti, there is in effect little comparison between an image of the actual Serengeti: instead, the reward is with what accuracy the game-created images reflect real “photos” of the place. The

technique and skill of production supercedes expression in this intentional space, and the images created refer more to photos of places than the places themselves (in this way, they relate to the screen capture as photo). ■■ The role of photojournalist is also played in MIC Hongkong Polytechnic University's prototype Eyewitness (2002). This "documentary" game recreates the 1937 Nanjing massacre, with the player assigned to document atrocities committed. The game's expanded evaluatory framework for documentary gameplay remain unclear— for example, whether a player receive more points for certain types of shots, or perhaps points for the "re-creation" of an iconic shot (while confronted with the 30 other shots taken to yield that one). Still, what is interesting about this work is that through the photographic play dynamic, gamers deconstruct the process of photojournalism: getting under the hood in the game of constructed reality. This provides a kind of meta-realism: both real, and a critique of the real (MANOVICH, 2002: 208).

## CONCLUSION

The remediation of photography, through both technical and cultural modes, presents important questions regarding the evolving role of photography and the maturing medium of the digital game. One of these is the potential for, and parameters of, "photographic art" in the videogame. As games grow more sophisticated, as they become both more photorealistic and more prone to spectacular and beautiful failure, does the expressive potential expand in the genre? This may be contingent on the ability for the game photographer to bring creative control to the work— that there remains in the game room to explore a basic gameness of photography, and a post-photographic aesthetic of images that look like photos. Creative expression can occur both through the remediation of the screenshot, or through the use of photography as a play structure. While game photos remain a representation (through remediation) of the technique of representation, photography nonetheless carves out a space for itself within play: bringing new practice to the digital game.

■ Barthes, Roland. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Trans. Richard Howard. New York: Hill and Wang, 1981.

■ Bolter, Jay David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

■ Book, Betsy. "Traveling Through Cyberspace: Tourism and Photography in Virtual Worlds ." *Betsy Book Tourism & Photography: Still Visions - Changing Lives*. Sheffield, UK, 20-23 July 2003. ■ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002.

■ Sandor, Ellen and Janine Fron. "The Future of Video Games as an Art: On the Art of Playing with Shadows." *Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*. The University of Chicago Cultural Policy Center, October 26-27, 2001. ■ School of Interactive Arts and Technology (SIAT), Simon Fraser University, Canada

Short paper based on C. Poremba, "Point and Shoot: Taking Pictures in Digital Games" (2005). Available at [www.shinyspinning.com](http://www.shinyspinning.com)



Žižkovská TV věž TV Tower

► Počítačové hry jsou nejpobulárnější i nejkontroverznější formou digitální zábavy, která proniká nejen do vzdělávání, umění, kultury, ale také do ekonomiky, politiky a dokonce i práva. Rčení „Kdo si hraje, nezlobí“ ironicky shrnuje otázky spojené se současnou herní kulturou. Jsou počítačové hry neutrální k otázkám hodnot, politiky či genderu nebo deformují a redukuji všechno na pouhou zábavu? Utvzují společenské stereotypy nebo je pomáhají přehodnotit? Jsou virtuální světy, které počítačové hry vytvářejí, útlékem z každodenních starostí nebo novou podobou společenského života v on-line komunitách? Potvrzují logiku „chléb a hry“ nebo nabízejí mocné médium pro kolektivní experimenty a nové podoby sebeurčení? ■ Vystava her na žižkovské televizní věži sleduje různé aspekty prolínání skutečného a herního světa, vážnosti a zábavy, fádnosti a experimentu. Představuje umělecké, alternativní, protestní, modifikované a jinak upravené počítačové hry. Program doplňuje třídní konference, v rámci které proběhnou panelové diskuse a řada přednášek, vybízející k úvahám o spojení her s filmem a dalšími médii, o archivování starých her, o významu hudby nebo ideologie ve hrách. Workshopy nabízejí možnost přímo si na hry sáhnout a podle svého se je pokusit upravit. Doprovodný program doplňují i filmy o hrách, ať už vynikající dokument Jakuba Sommera „Maj kompjutr“ nebo nejnovější ukázky filmování v prostředí počítačových her, tzv. machinima filmy, které pro festival připravil rakouský kurátor Friedrich Kirschnr. ■ Jak přesvědčivě ukazuje většina vystavených projektů, počítačové hry a s nimi spojená kultura nejsou zdaleka projevem nezájmu o svět či znakem povrchnosti. Naopak: samotné umění je zábava a hra, která proměňuje pasivní konzumenty v aktivní tvůrce. Kdo si hraje, vždy tak trochu zlobí, narušuje zaběhnuté rituály a představy, a mění, ať už k dobrému nebo k zlému, svoje okolí a svět. ■ Vystavní projekt „Kdo si hraje, nezlobí!“ připravila Společnost pro konvergenci vědy a umění (ScArt), které hlavní organizátoři festivalu poskytli prostor pro kurátorskou práci. Navazuje na činnost Skupiny pro studii-

um počítačových her, která v roce 2004 společně s Mezinárodním centrem pro umění a nové technologie (CIANT) organizovala pravidelná setkání a celkem dvanáct přednášek. Celý projekt vznikl díky partnerství Tower Praha a.s., Paláce Akropolis, o.s. CIANT, Rakouského kulturního fóra, Francouzského institutu v Praze, s podporou magistrátu hlavního města Prahy, a ve spolupráci s akademickými institucemi – Ústavem informačních studií a knihovnictví FF UK a Ústavem filmu a audiovizuální kultury FF MU v Brně. Festival a konference by ovšem nikdy nevznikly nebýt podpory jednotlivců, kterým tímto děkuji. Jiřímu Ptáčkovi za podporu umění počítačových her v časopise Umělec, Michalu Rybkovi za zájem o celý projekt i kritiku profesionála, Michalu Jakobovi, Hannah Kodíček, a především Pavlu Dobrovskému, který na původní nápad herní konference před dvěma lety přišel.

► Computer games are the most popular and controversial form of digital entertainment that is infiltrating not only our education, art and culture but also the economy, politics and even law. The adaptation of an old Czech saying about children „people that play do not make trouble“ sums up the many paradoxes involved in contemporary game culture. Are games neutral in respect to values, politics, gender, etc.? Are they a powerful new ground for rethinking these categories and forming new views of these issues? Are the virtual worlds of the Massive Multiplayer Online Games just an escape from everyday life or emergent new communities offering different forms of public engagement and social life? Do they confirm that bread and games keep the pleb quiet or they offer a potent new medium for self determination and experiments? ■ The exhibition of games at Prague TV tower follows the different aspects of crossing the boundaries between the real and the game world, between seriousness and entertainment, insipidity and experiments. It introduces artistic, alternative, activist, modified and independent games. The exhibition is complemented by a three day conference in which numbers of panels and lectures will discuss the relation of games to films and other

media, archiving of old games, the importance of music and ideology in games and many other issues. The workshops offer a possibility to modify games according to our wishes and interests. The special events present movies working with the topic of games and game culture like the excellent documentary by Jakub Sommer „Maj kompjutr“ or the display of filming in the game environment, so called machinima films, curated at the occasion of the festival by Austrian curator Friedrich Kirschnr. ■ All presented works demonstrate that computer games and new culture they initiate do not manifest a lack of interest for the outside world or superficiality. Quite the opposite: the art is a game and enjoyment which transforms the passive consumers into active creators. When we play we always make trouble, we disrupt the unshakable rituals and beliefs, and change our world and environment, be it for good or for bad. ■ The project „People that play do not make trouble!“ is organized by the Society for the Convergence of Science and Art that was given space by the main organizers of the festival to set up the exhibition. It follows up the activity of the Study Group for Computer Games that was organizing together with CIANT regular meetings and twelve lectures in the year 2004. The whole project was made possible thanks to the support of Council of the City of Prague, Tower Praha a.s., Palác Akropolis, CIANT, Austrian Cultural Forum, French Institute in Prague and the cooperation with two academic institutions - Institute of Information Studies and Librarianship, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University in Prague, and the Institute of Film and Audio-visual Culture, Masaryk University in Brno. The project would have never originated if it was not for the work and support of many individuals. I wish to express my special gratitude to Jiří Ptáček for supporting the idea of computer games art in the Umělec magazine, to Michal Rybka for his interest and a critique from a standpoint of a professional, to Michal Jakob, Hannah Kodíček, and above all to Pavel Dobrovský who came up with the idea of a game conference two years ago.



## VÝSTAVNÍ PROJEKT EXHIBITION PROJECT

**DENISA KERA** (ScArt)

Hlavní kurátorka Chief Curator

**JAROSLAV BALVÍN ml.**

Kurátor českých projektů

Curator of the Czech projects

**MICHAL MARIÁNEK** Kurátor výstavy glitch umění

„Uzdravte svět“ Curator of the glitch art exhibition

“Heal the world”

**FRIEDRICH KIRSCHNER** Kurátor machinima filmů

Curator of the machinima films

**MICHAL RYBKA** Kurátor výstavy Retro Comp

Curator of the exhibition Retro Comp



**MINDBENDING SOFTWARE S.R.O.** 2005

**CODENERROR (ROBERT PRAXMARER,  
FLORIAN BERGER)** AT

Neuropsychologický experiment v herním umění

Neuropsychological experiment in game art

[www.mindbending.us](http://www.mindbending.us)

Mindbending Software s.r.o. je společnost, která vyvinula speciální software na psychologické zpracování dětí. Software proniká do oblíbených počítačových her dětí a přimíchává do nich viditelné i podprahové zprávy, které mají zlepšit jejich inteligenci, koncentraci a charakter. Mindbending Software Inc. is a company specialized on psychological conditioning software for children. It infiltrates their favorite computer games and mingles various subliminal or conscious conditioning messages and images into them that will improve their intelligence, concentration and character.



**(t)Error** 2003

**ROBERT PRAXMARER** AT

Interaktivní instalace Interactive installation

[www.servus.at/cubic/\(t\)error.htm](http://www.servus.at/cubic/(t)error.htm)

Zahraj si na George Bushe, Usamu Bin Ladinu nebo Tonyho Blaira a uveď svět do pořádku. Stereotypní role se spojí se stínem hráče, který se promítá na plátně a vyhýbá tankům, ponorkám a bojovým letounům. Cílem je sbírat ropná čerpadla, dolarové bankovky a občas kopnout do civilistů, kteří žádají o pomoc. Vítězství v těchto kategoriích zaručuje postup do dalšího levelu hry. Slip into the role of a George W. Bush, Osama Bin Laden or Tony Blair and get the world back into right shape. By recording outlines and movements of players via camera and projecting it in real time and size onto the wall, the voluntary players become pieces of the game - their task is either to avoid contact with tanks, submarines or warships of the enemy, to collect oil refineries and Dollar bills or to fight desperate civilians to get to the next level of the game. **BIO** Robert Praxmarer je počítačový inženýr a mediální umělec. Od roku 1998 pracuje pro Ars Electronica Futurelab a účastní se mezinárodních výstav. V současné době zkoumá umělecké možnosti technologie smíšené a rozšířené reality, zejména počítačového vidění a 3D grafiky v reálném čase. **BIO** Robert Praxmarer is a computer science engineer and media artist. In 1998 he joined Ars Electronica Futurelab. He participated in various international exhibitions and received many national creative program-

ming awards (Prix Ars Electronica for freestyle computing). Currently he is exploring the artistic possibilities within the technology of mixed and augmented reality, computer vision and real-time 3D graphics.

### A.SHOOTER – ZVUKOVÍ VETŘELCI 2004 SONIC INVADERS

A. GAME (MICHAEL ASCHAUER,  
JOSEF DEINHOFER, THOMAS FELDER,  
RAINER MANDL) AT

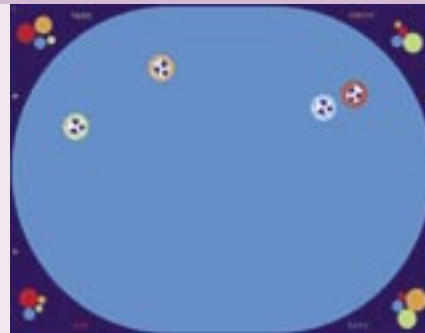
Akustická střílečka v první osobě  
Acoustical ego-shooter game  
[www.agame.org/en/aShooter](http://www.agame.org/en/aShooter)

Akustická střílečka v první osobě se inspiruje základní formou interakce, jakou známe z klasické hry „Vesmírní vetřelci“. Cílem je sestřelit zvukové vetřelce, kteří dobývají svět definovaný zvukovým prostorem, jeho intenzitou a hlasitostí. Na jednoduchou identifikaci zvuku jako základní formu interakce navazují pokročilé levely, které mají podobu tonální a hudebně interaktivní hry. a.Shooter is a solely acoustical ego-shooter game referring to the classical form of interaction in the game Space Invaders. The player's task is to shoot up sonic invaders conquering a virtual room as defined by panorama, pitch and volume. Starting with a simple hear-and-match mechanism, the advancing levels transform it into a tonal and musical interaction game. BIO a.Game je produkční a výzkumná skupina, která se zabývá akustickými zákonitostmi orientace a interakce v počítačových hrách. Audio hry, které vytvářejí, experimentují se zvukovou interakcí a navigací ve virtuálních sonických prostředích bez vizuální podpory. BIO a.Game is a production and research group examining acoustical mechanism of orientation and interaction by means of computer games. It produces audio games that focus and experiment with sound-driven interaction and acoustical navigation in virtual sonic environments without the support of visual information.

### HERNÍ HUDBA GAME MUSIC 2004-2005 VLADIMIR TODOROVIĆ

Srbsko a Černá hora Serbia and Montenegro  
Modifikace hry Unreal Tournament a dalších her  
Game modifications of Unreal  
Tournament and other games  
[www.tadar.net](http://www.tadar.net)

Projekt používá počítačové hry jako prostředí pro hudební tvorbu. První verze modifikuje hru Unreal Tournament, ve které vymění zvuky pozadí a střelení za zvukové samplly. Další verze pracuje v prostředí kterékoli hry díky softwaru „CatchKey 0.1“, který sleduje klikání uživatele na klávesnici a myš. Výstupy se posílají do zvukových enginů různých her, a z hraní se tak stává skládání hudby. Game Music treats video games as environments for music creation. The first version affected the video game Unreal Tournament which backgrounds' and weapons' sounds were replaced with various audio samples. Later version works on top of any video game and uses „CatchKey 0.1“, a software written to track keyboard and mouse inputs which are send to different sound processing engines. Playing becomes a composing of music. BIO Vladimir Todorović identifikuje a kriticky rozebírá různé vojenskoprůmyslové celky, počítače jako politická řešení, různé manifesty masových médií, copyleft licence, open source systémy, počítačovou hudbu a také postavení individua v dnešní společnosti. Založil síť center podporujících svobodná média ARSA-2 ve Zrenjaninu. Vystavoval na mnoha místech po světě: Transmediale, Museum Quartier, Machinista, Santa Barbara Museum of Art a další. BIO Vladimir Todorović is a media artist that traces and challenges military-industrial complexes, computers as political solutions, different mass media manifestations, copyleft licensing, open source systems, computer music and positions of the individual in today society. He is a founder of the network of open media ARSA-2 from Zrenjanin. His work has been shown at numerous venues: Transmediale, Museum Quartier, Machinista, Santa Barbara Museum of Art etc.



### FARKLEMPF! 2004-2005

JASON VAN ANDEN US

On line hra pro pět hráčů  
Online game for five players  
[www.smileproject.com/](http://www.smileproject.com/)

Kontrola emocí je nutná, abychom dokázali vyjít s ostatními. Dusit emoce je ovšem stejně destruktivní jako jejich nevládnutí. „Farklempf“ proto vybízí hráče k ovládnání emocí a pochopení, jak naše chování ovlivňuje ostatní. Managing ones' feelings is essential to getting along in the world. Keeping emotions inside can be just as damaging as just letting them flow. „Farklempf“ challenges players to manage their emotions and think about how their behavior affects others. BIO Jason Van Anden kombinuje tradiční umělecké techniky, programování, emocionální inteligenci a humor, aby lépe pochopil lidskou povahu prostřednictvím technologií. Vystudoval sochařství na Syracuse University a působí jako prezident technologické společnosti Quadrant 2, Inc., založené v roce 1996. BIO Jason Van Anden's cybernetic artworks combine traditional fine art techniques, programming expertise, emotional intelligence and humor and strive to better understand humanity through technology. He studied Sculpture at Syracuse University and works as the president of Quadrant 2, Inc., a technology company he founded in 1996.



## PAMĚŤ MEMORY <sup>2004</sup>

MARTIN BRICELJ SL

On line hra On line game

[www.memoryplay.com](http://www.memoryplay.com)

Interaktivní výstava digitálních fotografií, které zachycují hektickou každodennost umělce, má podobu webového pexesa. Digitální pexeso si můžeme zahrát sami nebo se zúčastnit soutěže. Hráči mohou použít a uploadovat i vlastní díla, která kromě samotné hry poslouží jako společná výstava fotografií. Interactive exhibition of digital photography in a form of a simple web game consists of abstract snapshots stolen from author's hectic everyday. The aim of the game is to pair exhibited photos as soon as possible. There is an online competition and players can also upload their own photos and play the Memory game using them. Through these uploads, the web page will change is changing and becoming a group exhibition of various photographers.

**EO** Martin Bricelj je multimediální umělec, grafický designér, VJ, ilustrátor a typograf. Vystudoval vizuální komunikaci na Akademii v Ljubljani a Exile Superieure d'Art Graphiques-Penninghen/Academie Julian v Paříži. Je zakladatelem multimediální skupiny Code.Ep. **EO** Martin Bricelj is multimedia artist, graphic designer, VJ, illustrator and typographer. He studied Visual Communication at the Academy of Fine Arts in Ljubljana and Exile Superieure d'Art Graphiques-Penninghen/Academie Julian in Paris. He founded multimedia collective Code.Ep.

## BLOGBOT – „CO JSEM DĚLAL MINULÉ LÉTO“ BLOGBOT – “WHAT I DID LAST SUMMER” <sup>2004</sup>

ALEX DRAGULESCU RO/US

Performance softwarového agenta

Performance of a blogbot, software agent

[www.sq.ro](http://www.sq.ro)

Grafický román generovaný softwarovým agentem b10gb0t, který prohází, spojuje a konfrontuje weblog „Moje válka“ (psaný americkým vojákem v Iráku na <http://cbftw.blogspot.com>) s dalším weblogem [http://dear\\_raed.blogspot.com](http://dear_raed.blogspot.com) slavného bagdadského blogera. Postavy románu mají podobu vojenských a civilních jednotek ze hry Civilization III. “What I Did Last Summer” is the first experimental graphic novel generated by blogbot, using cached versions of the “My War” blog (written by a US soldier deployed in Iraq, <http://cbftw.blogspot.com>) and the now famous [http://dear\\_raed.blogspot.com](http://dear_raed.blogspot.com) of the Baghdad Blogger. The protagonists of “What I Did Last Summer” are military and civilian units from the game Civilization III. Blogbot crawls the web and takes snapshots of web blogs related to a user-specified theme. Then, based on the harvested text, a dynamic collage of images and strings is generated using a keyword-matching algorithm. **EO** Alex Dragulescu je interdisciplinární umělec zabývající se sociálními a politickými otázkami spojenými s videohrami, počítačovými algoritmy, kódem, síťovým uměním a simulacemi umělé inteligence. **EO** Alex Dragulescu is an interdisciplinary visual artist. His projects revolve around social and political issues concerning video games, computer algorithms and code, networked art and artificial intelligence simulations.



**ZASTAVTE BUSHE! STOP BUSH!** 2004  
**TOGETHER WE CAN DEFEAT CAPITALISM US**  
 Hra Game  
[http://twcdc.com/stop\\_bush\\_3d\\_computer\\_game](http://twcdc.com/stop_bush_3d_computer_game)

Kontroverzní a satirická počítačová hra, která si bere na mušku pýchu, pokrytectví a brutalitu Bushovy administrativy. Bush a Cheneyho kontroluje primitivní umělá inteligence (AI), která jako ve skutečném světě vyměňuje ropu za krev a útočí na každého, kdo se proti ní postaví. V této hře, jste to Vy. *This controversial and satirical 3D computer game highlights the hubris, hypocrisy, ignorance and brutality of the Bush administration. Just like in real life, Bush and Cheney are controlled by low level artificial intelligence (AI), have oil for blood, and will attack anything that opposes them. In this game, that's you. BIO Together We Can Defeat Capitalism* je skupina kulturních aktivistů, kteří praktikují nenásilný poetický terorismus. *BIO Together We Can Defeat Capitalism* is a group of cultural guerrillas and practitioners of non-violent poetic terrorism.



**EXPLORER 98** 2002  
**EASTWOOD**  
 Srbsko a Černá hora *Serbia and Montenegro*  
 Hra Game  
[www.eastwood-group.org](http://www.eastwood-group.org)

Perverzní konvergence největší světové softwarové společnosti Microsoft a herního studia specializujícího se na strategické hry, Westwood. Ve hře jste nuceni bojovat jako hrdina Windows 98 proti zlým nepřátelům říše. Hra se stává pirátskou performancí proti copyrightu. *Perverse convergence of the largest software corporation, Microsoft, and one of the biggest studios for real time strategy (RTS) games, Westwood studio. In this game the player is forced to play the role of a hero of the Land of Windows and fight with the evil enemies of the empire. The game becomes a pirate performance against the copyright.*



**CIVILIZATION IV.** 2004  
**EASTWOOD**  
 Srbsko a Černá hora *Serbia and Montenegro*  
 Hra Game  
[www.eastwood-group.org](http://www.eastwood-group.org)

Ironický pohled na fungování dnešní informační společnosti. Kromě vojenského a zábavního průmyslu hra předvádí vliv nemateriální práce, farmaceutického lobby, internetové ekonomiky, průmyslové špionáže. Do všeho vstupují mechanismy dozoru, porno průmysl, terorismus, různé vlády a rostoucí schizofrenie. *Displays the functioning of the information society in a transparent way, including the role of the military-entertaining complex, immaterial labor, pharmaceutical industry, net. economy, business espionage, surveillance mechanisms, sex/porn industry, terrorism, governments and schizophrenia.*





### MCTE - Multi Konzumní Trauma Multi Consumer Trauma Experience 2003 EASTWOOD

Srbsko a Černá hora Serbia and Montenegro  
Dekonstrukce hry Sims Deconstructed Sims game  
[www.joler.org](http://www.joler.org)  
[www.eastwood-group.org](http://www.eastwood-group.org)

Dekonstrukce hry Sims, která simuluje fungování konzumní společnosti. Digitálně naklonovaní muži, zbaveni veškerých vymožeností civilizace, se bezradně a ve stresu pohybují na nekonečném trávníku. Konzumní „afázie“ na trávníku má podobu opakování navykých pohybů při nakupování a práci. Deconstruction of the game Sims simulates the consumer society. MCTE disallows any kind of interaction with two created digital human clones, and places you in the position of an observer in a sort of sociological experiment, in which one observes the behavior of two characters in what is for them a very stressful environment, because they are deprived of all the trends in consumer society. **BIO** Eastwood je skupina věnující se strategickému výzkumu vztahů mezi informačními technologiemi a kulturní praxí. Vytváří platformu pro porozumění základním principům informační společnosti. Sleduje širší implikace nového sociálního a třídního řádu, který tato společnost přináší. **BIO** Eastwood is a group dedicated to the strategic research of relations between information technology and cultural practice. Eastwood establishes platform for understanding of basic principles of information society and wider implications that new social and class system is bringing.



### CODE BLUE: VYHRAJ DLOUHODOBOU VÁLKU PROTI TERORISMU WIN THE LONG TERM WAR ON TERRORISM 2004

STEPHEN LAWRENCE GUYNUP US  
Hra Game

[www.pd.org/~thatguy/content\\_Virt03.html](http://www.pd.org/~thatguy/content_Virt03.html)

Jednoduchá webová 3D střílečka v první osobě jako svérázná výpověď o tom, jak vyhrát válku proti terorismu. Zachraňte svět. Bojujte proti terorismu. Rozezpívejte srdce. Simple, single level web 3D game with a statement on winning the war on terror. Save the world. Fight terrorism. Put a song in your heart. **BIO** Stephen Lawrence Guynup vystudoval informační design a informační technologie na Georgia Institute of Technology. Zabývá se virtuální realitou a vytváří 3D webové hry. Jeho dílo bylo oceněno na mnoha festivalech (např. SIGGRAPH, FILE & Web3D). **BIO** Stephen Lawrence Guynup studied Information Design and Technology at Georgia Institute of Technology. He is engaged in the projects of virtual reality and creates 3D web games. His work was awarded at many festivals (including SIGGRAPH, FILE & Web3D).



### VÝPADEK MÉDIÍ MEDIA BLACKOUT <sup>2005</sup>

MICHAEL WILSON US

Hra Game

[www.mwwilson.net/](http://www.mwwilson.net/)

Hráč čelí zájmům korporací, náboženskému fanatismu, vojenské agresí a zmanipulovaným médiím. V prostředí mediálního šumu, vládní propagandy a zábavního průmyslu se snaží udržet mentální rovnováhu, překonat hrozbu médií a utéct „korporátnímu vědomí“. Media Blackout is a 3D computer game in which the player is confronted with corporate interests, religious fundamentalism and military aggression through the deliberate manipulations of corporate media. Surrounded by media noise, government propaganda, spectacular phenomena and a sea of oil, the player's character attempts to maintain psychological resistance and ultimately transcend the media threat – escaping 'corporatized consciousness'. **BIO** Michael Wilson používá rozšířená média, aby v nové podobě uchopil „apokalyptické“ kon-

texty, sítě a systémy. Vystavuje a přednáší po celém světě. Vystudoval filozofii na Hendrix College, nové umělecké směry na San Francisco Art Institute a sochařství na Yale University. **BIO** Michael Wilson is an expanded media artist who employs operational aesthetics to re-imagine “apocalyptic” contexts, networks and systems. His work has been exhibited internationally and he has taught and lectured widely. He earned a B.A. in philosophy from Hendrix College, a B.F.A. in new genres from the San Francisco Art Institute, and an M.F.A. in sculpture from Yale University.

### INVICTUS <sup>2005</sup>

MICHAEL WILSON US

Video

[www.mwwilson.net/](http://www.mwwilson.net/)

Spekulace nad posmrtným osudem amerického pravocívého extremisty Timothy McVeigh v opuštěných chodbách stanice Hvězda smrti (Death Star) z kultovního filmu a hry Star Wars. Video kombinuje záběry z oklahomského útoku z roku 1995 se záběry modifikované hry Star Wars. McVeigh na soudu přirovnával svoje oběti k nevinným obětem, které zabilo zničení stanice Hvězda smrti v legendární scéně filmu z roku 1978. Invictus (latinsky „neporazitelný“ je také titulem básně z 19. století, ze které si McVeigh vybral svoje „poslední slova“) představuje možný posmrtný život, který doslovně interpretuje McVeighovu vlastní představa o své roli. A speculative account of Timothy McVeigh's post-mortem journey through the physically empty yet haunted corridors of the Death Star. The video combines news footage from the 1995 bombing with gameplay footage from a modified Star Wars video game. When asked to explain his crime, McVeigh often compared his victims to those innocents killed in the destruction of the Death Star – the climactic moment of the 1978 film. Invictus (Latin for “invincible” and the title of the 19th Century poem from which McVeigh took his “last words”) posits a possible afterlife in which McVeigh's fantasy role is literalized.



### ZNAKY & MÍSTA

SIGNS & LOCATIONS <sup>2005</sup>

ZORKA LEDNAROVÁ, JÁN HRENO SK

Hra Game

[www.artknowledge.net/userarea/zorka2000/s&l](http://www.artknowledge.net/userarea/zorka2000/s&l)

Strategická hra, v níž se bojuje o kulturní dominanci prostřednictvím systémů písem. Dvanáct písemných soustav, které se ve světě používají, nabízejí nový pohled na teritoriální rozdělení a boj o hranice. Jednotlivé krajiny vyplněné oficiálně využívanými písemnými znaky expandují na základě pohybu hráče. Původně čitelné vrstvy písemných soustav i hranic se postupně ztrácejí a vzniká homogenní masa smíchaných znaků. Cartographic strategy game in which cultural and political aspects are manipulated by the means of twelve officially used national writing systems. They offer a new perspective on the territory divisions and border conflicts. The countries filled with language signs expand in accordance to the action of the player and merge together in different territories. As a result of this fusion the layers and their borders that are originally visible and readable gradually disappear and the world becomes a homogenous mass of mixed signs. **BIO** Zorka Lednárová vystudovala Akademii výtvarných umění v Bratislavě. Doktorandské studium dokončila v roce 2005 na Institut für Kunst im Kontext, UdK Berlin. Žije v Berlíně a Bratislavě. **II** Ján Hreno vystudoval Technickou univerzitu v Košicích (se specializací na kybernetiku a umělou inteligenci). Je autorem několika publikací

a podílí se na projektech z oblasti síťových technologií. ■ IO Zorka Lednárová studied Academy of Fine Arts in Bratislava. She finished her postgraduate studies in 2005 at the Institut für Kunst im Kontext, UdK Berlin. She lives in Berlin and Bratislava. ■■ Ján Hreno studied Technical University in Košice, specialized in cybernetics and artificial intelligence. He is the author of several publications, a participant of networked projects.



#### SIMGALERIE SIMGALLERY 2004

KATHERINE ISBISTER, RAINEY STRAUS US

video SimGalerie a výstavy ve světě Alphaville

video of the SimGallery in Alphaville,

Sim artworks, in-game shows

[www.simgallery.net/gallery.html](http://www.simgallery.net/gallery.html)

[www.raineystraus.com/simbee.html](http://www.raineystraus.com/simbee.html)

Projekt SimGalerie používá jednu z nejpoužívanějších her Sims online a spojuje její prostředí se skutečným muzeem. Vzniká tím zajímavá kon-

frontace nejen mezi skutečnou a virtuální galerií, ale také mezi „vysokým uměním“ a herní kulturou. Umělkyně pořádají online výstavy a performance ve světě Sims, které nejen kopíruje skutečné muzeum, ale snaží se čerpat z kultury Sims. The SimGallery Projects brings an urban art museum and the online game-world of the Sims together to create a collision between high art and gaming culture. The artists initially built a virtual version of the Yerba Buena Center in the Sims Online where they curated a show and performance series within the virtual environment. In addition to the online environment the artist extended the in-game play dynamic and Sims aesthetic into the real world galleries to further conflate the two spaces through various “real world” interventions. ■ IO Katherine Isbister

vyštudovala Stanfordskou univerzitu, kde nyní působí. Zkoumá počítačové hry a další digitální média z pohledu společenských věd, umění a designu. ■■ Rainey Straus zkoumá spojení touhy, technologie a těla. Její dílo se objevilo na výstavě v Yerba Buena Center for the Arts, Canadian Design Exchange Museum a dalších místech. Je zakladatelkou ateliéru Whirligirl Studio, jež se zaměřuje na web a interaktivní design. ■ IO Katherine Isbister studied Stanford University where she now works. Her research concentrates on investigation of computer games and other digital media from social scientific, artistic, and design-practice approach. ■■ Rainey Straus' work explores desire, technology and the body. Her work has appeared at the Yerba Buena Center for the Arts as well as other bay area venues and the Canadian Design Exchange Museum. She is also the founder and principal designer of Whirligirl Studio which focuses on web and interactive design.



#### CUTEXDOOM 2004

YUMI-CO (ANITA JOHNSTON) CA

Modifikace hry Unreal Tournament

Game modification of Unreal Tournament

<http://mike.banff.org/cutexdoom/>

[www.sikoshadows.com](http://www.sikoshadows.com)

Modifikace hry, která sleduje kult roztomilosti v současném světě. Cílem je stát se členem kultu uctívající hraček a roztomilostí a získat přístup do exkluzivní části chrámu. V něm panda medvídek – guru čeká na vyvolené, aby je osvětil a každému předal personalizovanou mantru. CuteXdoom se liší od běžných agresivních her, ale i od dalších fantaskních dobrodružství pro technofily, které zaplavují současný herní průmysl. Dodržuje herní konvence, přičemž se snaží o komentář k naší situaci v globalizovaném a prosířovaném světě, založeném na rychlém přenosu informací a konzumu. Zkoumá fascinaci současné kultury s masově vytvářenými a prodávanými objekty, zvláště pak kultury mangy a anime a jejich projevy, jako jsou

kawaii a otaku, které zahltily Japonsko. CuteXdoom separates itself from the plethora of aggressive fighting, high-paced action games and geek-fantasy adventures that flood the big business of video games: it plays within familiar gaming conventions while commenting on our existence within a global, networked, and information-based culture of rapid exchange, consumerism and technological development. The game CuteXdoom explores contemporary cultures fascination with mass-produced and mass-marketed material objects, specifically the kawaii and otaku cultures that pre-occupy Japan. The players scramble through the landscape to collect the plush and high-tech toys needed to make an offering to the toy worshipping Cutexdoom Cult. Once the player has amassed all 10 toys entrance can be gained to the exclusive Cutexdoom temple. Inside a robotic panda-guru awaits with a personalized message- an engrish mantra and light simulation. **EIO** Yumi-co je kolektiv herních designérů, umělců, zvukových designérů a programátorů, kteří vyvíjejí vlastní hry a zabývají se herním hackerstvím. ■ Anita Johnston je zakládající členkou Yumi-Co. Interdisciplinární umělkyně a designérka, která se specializuje na nová média, videohry a ilustrace. V současnosti pracuje na pokračování hry CuteXdoom a na konceptu vzdělávací hry „Global Heart Rate“. **EIO** Yumi-co is a collective of game designers, illustrators, sound artists and coders who develop original media, including games and game hacks. ■ Anita Johnston is a founding member of Yumi-Co. She is an interdisciplinary artist and designer specializing in the development of new media, videogames, and illustrations. She is currently working on the sequel to CuteXdoom, and acting as conceptual designer for “Global Heart Rate”, an educational location based videogame set deep in the forests of Canada.



### SÁM ZA SEBE LEFT TO MY OWN DEVICES <sup>2003</sup>

**GEOFFREY THOMAS** US

Flashová hra Flash game

[www.lefttoyourndevices.com](http://www.lefttoyourndevices.com)

Použití kódů digitálních her k abstraktní úvaze nad ztrátou a zbytečnými návraty. Hlavní postava prochází prostorem zábavných interakcí a fragmentované animace, v průběhu níž se postupně tvoří příběh o ztrátě. *The codes of digital games are used to explore a narrative of loss and awkward renewal. The main character navigates a space of playful interaction and fragmented animation. The character's backstory is gradually revealed through a gameplay.* **EIO** Geoffrey Thomas pracuje jako programátor, designér interakce a univerzitní profesor. Zabývá se výtvarným uměním, animací a multimédií. **EIO** Geoffrey Thomas has worked as a programmer, interaction designer, and university professor. He has trained in the fields of fine art, animation, and multimedia.

### HVĚZDY MALÉHO FORMÁTU A VŠEHO DRUHU LOW LEVEL ALL-STAR <sup>2004</sup>

**RADICAL SOFTWARE GROUP**

& **BEIGE RECORDS** US

Video

[www.beigerecords.com](http://www.beigerecords.com)

<http://rhizome.org/LLAS>

<http://rhizome.org/RSG>

Kulturu video her tvoří od samotných počátků „crakeři“, odvážní nadšenci, kteří silou překonávají ochranu her proti kopírování. Jako důkaz svého řemesla po sobě zanechávají modifikované úvodní sekvence. Zvláštní crackerské graffiti zároveň dokumentuje jejich úspěch a slouží jako platforma, na níž předvádí svoje crackerské umění. Sbírkou v podobě videa nejlepších příkladů z tisíce starých her pro Commodore 64 představí díla skupin AVANTGARDE, CRACKFORCE OMEGA, EAGLE SOFT INC., FAIRLIGHT, GENESIS PROJECT, LEGEND, NATO, ROWDY AMERICAN DISTRIBUTORS, TEESIDE CRACKING SERVICE, TRIAD, WEST COAST CRACKERS. Video game culture has long relied on “crackers,” the fearless geeks who remove a game's copy protection through brute force. Crackers often leave behind modified start-up screens as evidence of their trade. This special cracker graffiti both documents the intrusion and provides a platform to showcase the cracker's skills. “Low level all-stars” showcases the best cracker tags selected from over 1000 games available for the commodore 64 computer. It will present the work of AVANTGARDE, CRACKFORCE OMEGA, EAGLE SOFT INC., FAIRLIGHT, GENESIS PROJECT, LEGEND, NATO, ROWDY AMERICAN DISTRIBUTORS, TEESIDE CRACKING SERVICE, TRIAD, WEST COAST CRACKERS. **EIO** Radical Software Group je skupina programátorů a umělců na internetu, jejichž cílem není dělat přímo umění, ale vytvářet softwaru pro umělce. Nejslavnějším programem byl Carnivore, který dokáže proměnit individuální počítač na špionážní zařízení pro sledování toků dat. Tato zařízení využila řada umělců pro vizualizace a performance. **EIO** Radical Software Group is an Internet-



-based ever-changing group of international programmers and artists who aim not to make art but to provide software for artists. Their most famous program Carnivore turns individual computers into data surveillance tools that are used by various artists for visualizations and performances. ■ Beige Records je kolektiv umělců, pro které se zastaralé a překonané technologie staly médiem uměleckého projevu. Nejznámějším projektem jsou hackované verze Nintendo her, které využily k vytváření vlastních obrázků. Jako Beige Records vydali také vinylovou desku se zvukovými ukázkami video her z 80tých let. *Beige Records is a collective of artists that take obsolete computer technology as its medium. It is probably best known for its hacked versions of Nintendo games, which they broke open and manipulated to create new images. As Beige Records, they have released a 12-inch vinyl disk of sound samples of video games from the 1980's.*



## DÍTĚ JAKO PUBLIKUM CHILD AS AUDIENCE <sup>1999</sup>

**CARBON DEFENSE LEAGUE & CRITICAL ART ENSEMBLE & HACTIVIST (NATHAN MARTIN) US**

Video, kniha *Video*, book

Carbon Defense League [www.carbondefense.org](http://www.carbondefense.org)

Critical Art Ensemble [www.critical-art.net](http://www.critical-art.net)  
**hactivist (.com/.org)**

Návod, jak se stát z pasivního konzumenta videoher aktivním tvůrcem. Instruktažní video a knížka obsahují návod, jak upravit staré GameBoy konzole firmy Nintendo a jejich herní cartridge, aby na nich běžela vlastními silami vyrobená hra. První podobně modifikovaná hra se jmenovala Bojovník Super Kid. Chlapec v ní musí utéct ze školy, oloupit policii, pomoci prostitutce a zlepšit své schopnosti pomocí drogy, to vše aby se dostal k cíli: ke vchodu do bordelu. *The Carbon Defense League's first child audience/participant device was constructed through the reverse engineering of the Nintendo GameBoy. The authors have unearthed the technologies to rewire a cartridge with a programmable ROM chip (an EPROM). This allowed to upload own game onto the system. The first game developed was called Super Kid Fighter, (RPG), primarily text-based. A player must escape school, earn money, and gain information that will help the player find and gain entrance into a brothel.* **EO** Kolektiv mediálních umělců, aktivistů a teoretiků, kteří zkoumají rozhraní mezi radikální teorií, tradičním aktivismem a technologickou subverzí prostřednictvím taktických médií. **EO** The collectives of media artists, technologists, activists and critical theorists are working to explore the intersection between radical theory, traditional activism, and technology subversion through the creation of tactical media projects utilizing communication system technologies.



## MISAWEB <sup>2004</sup>

**MICHAELA THELENOVÁ CZ**

On line hra – iniciace *On line game – initiation*

<http://michaela.thelenova.sweb.cz/>

<http://home.tiscali.cz/sovolusky/xxx/yyyy.htm>

Psychologické hry, populární testy, městské mýty, hoaxy a různé rady z lifestylových časopisů tvoří mega on line hru, v níž trpělivý hráč dosáhne zasvěcení. Na cestě za dokonalostí objeví fraktace, motilitu, salubritu, reverenci, gamacismus, altitudu, konfabulace a evекce své identity. *Psychological games, popular personality tests, urban myths, hoaxes and tips from lifestyle magazines constitute the mega on line game in which the patient player will accomplish initiation. On his path to perfection he will discover fractures, motility, salubrity, reverence, gamacism, altitude, confabulation and evecions in his identity.* **EO** Michaela Thelenová je odborná asistentka Ateliéru fotografie na Fakultě užitého umění a designu Univerzity J.E. Purkyně v Ústí nad Labem. V roce 2003 byla finalistkou Ceny Jindřicha Chalupěckého, vystavovala na mnoha přehlídkách v Čechách i zahraničí. Ve svém díle používá „technické obrazy“ a kombinuje fotografie s grafickým a industriálním designem. **EO** Michaela Thelenová is assistant professor at the Dept. of Photography, Faculty of Applied Art and Design at the University of J.E. Purkyně in Ústí nad Labem. In 2003 she was the finalist of Jindřich Chalupěcký Award for young Czech artists. She participated at many exhibitions in Czech Republic and abroad. In her work she deploys “technical images” combining photography with graphic and industrial design.

**HRA O ZEMI EARTH GAME** 2005  
**LUCIE SVOBODOVÁ, LENKA BLAŽEJOVÁ,  
JAKUB HOLÝ CZ**  
Hra Game

Hra o zemi je hra o všechno. O prostor k životu, o radost z objevování, o přírodu, o vzduch k dýchání. Je to hra o to, co zapomínáme, co nevíme, co nechceme vidět a slyšet. Hraje se v simulované realitě, ale zároveň v té skutečné. Earth Game is an ultimate game. We play for life-space, for joy of discovery, for nature, for air to breathe. It is a game for what we forget, for what we do not know, for what we do not want to see and listen to. The game is situated in a virtual reality but we play for real. BIO Lucie Svobodová, Lenka Blažejová a Jakub Holý působí na VŠUP. BIO Lucie Svobodová, Lenka Blažejová and Jakub Holý lecture at the Academy of Arts, Architecture and Design in Prague.



**DEAD OR ALIVE 2** 2002  
**PETRA VARGOVÁ CZ**  
Video  
[www.avu.cz/~citoyen](http://www.avu.cz/~citoyen)

Prolínání skutečného a herního světa v komediální podobě. Umělkyně vstupuje do hry jako jedna z postav a musí bojovat s virtuálními postavami ze hry pro Playstation 2, Dead or Alive 2 (DAO2). The comic intersection of the game

environment and the real world. The artist is brought as a game character and fights virtual ones in one of the most famous Playstation 2 games, Dead or Alive2 (DAO2). BIO Petra Vargová vystudovala pražskou AVU. Její dílo charakterizuje zvláštní použití nových médií, která umísťuje na hranici přírodního a umělého, robotického a organického, virtuálního a senzualního. BIO Petra Vargová graduated from the Academy of Fine Arts in Prague. Her work is characterized by a specific use of new media which she locates at the boundary between natural and artificial, robotic and organic, virtual and sensual.

**PODZEMNÍ LABYRINT – „HYPERPŘÍBĚH“  
UNDERGROUND LABYRINTH  
“HYPERNARATION”** 2004-2005

**VILÉM NOVÁK CZ**

Blender engine performance, beta verze hry  
Blender engine performance, beta version of a game

Multilineární počítačová hra s více hrdiny, inspirovaná knihou „Ženy, které běhaly s vlky“. Hyper-prostor labyrintu s varietou vzájemně propojených místností a chodeb. Dynamické prostředí proměňující se na základě nevědomého působení diváka. Multilinear game with many heroes inspired by the book “Women who Run with the Wolves”. Hyper-structured labyrinth with a variety of interconnected rooms and corridors creates a dynamic environment which is changing according to the unconscious actions of the players.

**GENEROVANÁ KRAJINA  
GENERATED LANDSCAPE** 2004-2005

**VILÉM NOVÁK CZ**  
Blender game engine

Generovaná virtuální realita, která se pohybuje a přizpůsobuje přáním uživatele. V generované krajině se prvky opakovaně skládají do stále nových kombinací kolem pozorovatele. Při návratu zpět nikdy nenajdeme místo, kterým

jsme původně procházeli. A generated virtual reality that is moving and adapting. The reiterating elements are creating new combinations and landscapes around the viewer. On our way back we can never find the place from which we started.

**ULIČKA ALLEY** 2004-2005

**VILÉM NOVÁK ČR**

Blender game engine  
<http://server.ffa.vutbr.cz/~novak/>

Statické virtuální prostředí s postavami. Panoptikum chování lidí, jak je umělec zakusil při cestování po Balkáně. Paradoxní chování lidí na přelomu historických období. A static virtual environment with many characters. Panopticon of human behavior that the artist experienced during his travel in the Balkans. Paradoxical behavior of people that face the end of one historical period and the start of another. BIO Vilém Novák studuje v multimediálním ateliéru na Fakultě výtvarných umění v Brně. Zabývá se převážně koncepty virtuální reality, generovaným interaktivním prostředím, 3D animací a videem. V interaktivitě virtuální reality se snaží hledat odraz lidského vědomí interagujícího s proměnlivým vnitřním prostředím osobnosti. BIO Vilém Novák studies at the Dept. of Multimedia, Faculty of Fine Arts of the Technical University in Brno. His works concern especially with virtual reality concepts, interactivity and interactively generated spaces, 3D animations and video. In virtual reality he works with the concept of a reflection of consciousness interacting with the ever changing space of personality.



### YMCA TOURNAMENT 2005

ARCHILA VIMMI VE/CZ

Modifikace Unreal Tournament

“Go West, Macho Man, They Want You In The YMCA Navy Tournament!” Netradiční pohled na vztah války a hledání mužské identity. Jak se postavit militarismu a dostat svému mužství? Objevte svoji skutečnou identitu. Odhodte zbraně a zatančete si uprostřed boje. Manifest maskulinismu s přesahem ke gay aktivismu. Působivá konfrontace tanečních až erotických pohybů s agresivním a monotónním střelením a umíráním botů v modifikaci hry Unreal Tournament. Untraditional view of the relation between war and the search for masculine identity. How to oppose militarism and comply with your masculinity? Discover your true self. Throw away the weapons and dance in the middle of the battle ground. Manifest of masculinism overlapping with gay activism. Impressive confrontation of dance and even erotic movements with monotonous shooting and dying of the bots in the modified version of the Unreal Tournament game. **EO** Tvůrce her a interaktivních instalací, které kriticky zkoumají limity dostupných technologií. Ukazuje, že po stránce tematické i vývojářské je umělecké využití herních technologií často o krok napřed. **EO** Artist that critically examines the limits of nowadays technologies. On the theme and the development, the artistic use of game technologies seems to be one step further.

## AKCE EVENT

### REALITY REALITIES 2004

LUDEK PROSEK CZ

Digitální tisky Digital prints

[http://fuud.ujep.cz/foto/foto/lu\\_prosek.htm](http://fuud.ujep.cz/foto/foto/lu_prosek.htm)

V tomto cyklu autor používá digitálně upravené fotografie klasiků ruské válečné fotografie v kombinaci s komentáři, které vycházejí z étosu a jazyka počítačových her. In the group of works entitled „Realities“ the author used classic Russian war photographs. He transforms them by using graphic software and comments imitating the ethos and the language of computer games. **EO** Luděk Prošek, absolvent ateliéru Digitálních médií Fakulty užitého umění a designu Univerzity J.E. Purkyně v Ústí nad Labem. **EO** Luděk Prošek, alumnus of the Digital media studio at the Faculty of Applied Art and Design at the University of J.E. Purkyně in Ústí nad Labem.

### UZDRAVTE SVĚT HEAL THE WORLD 2005

MICHAL MARIÁNEK CZ Kurátor Curator

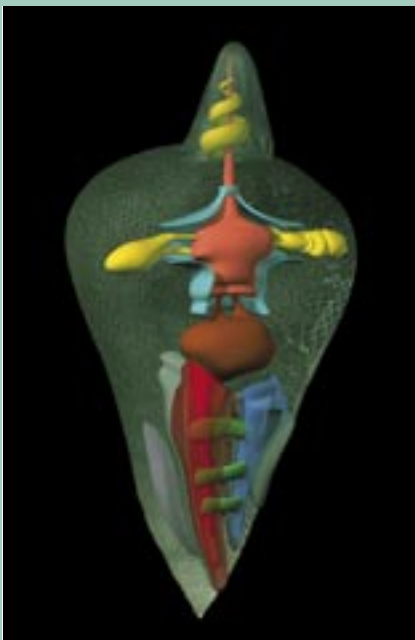
Digitální tisky Digital prints

[www.muteme.cz/txt/artists\\_marianek.htm](http://www.muteme.cz/txt/artists_marianek.htm)

Malá procházka herní krajinou, která není úplně tím, čím se jeví. Výstava chyb a náhodných odchylek ve 3D grafice počítačových her, tzv. glitchů, které testerská komunita sbírá a snaží se je opravit. Jsou to svérázní léčitelé her, kteří „uzdravují“ virtuální světy. Glitche mají často komickou podobu, která ukazuje hranice simulace skutečnosti. Kladou před nás zajímavé otázky – co je vlastně chyba a co simulace? Co je stále výtvarná stylizace a co přímo řeč počítačových her? Co dělat s chybou, která se nám začne líbit? Výběr screenshotů mapuje tuto krajinu chyb od jasných případů glitchů až po ty velmi nenápadné, které zcela splývají anebo tvoří novou herní estetiku. Little walk around the game landscape that is not exactly what it appears to be. An exhibition of errors and random deviations in the 3D graphics of

computer games (so called glitch) that the testing community collects and tries to fix. They are the medicine men “healing” the virtual worlds. Glitch has often a comical form that illustrates the limits of simulation and reality. It raises interesting questions – what is only an error and what is a simulation? What is the design and what the intrinsic computer game language and aesthetics? What to do with an error that we start to like? The selection of screenshots maps this landscape of errors from the simple and obvious cases of glitch towards more complex and hard to decide cases, in which the glitch blends and creates new game aesthetics. **EO** Michal Mariánek studuje v multimediálním ateliéru na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně. Jeho práce sleduje vizuální a hudební aspekty současného umění (digitální obraz, videoart, design počítačových her, hudební kompozice a performance). V současnosti pracuje na projektech spojených s laptopovou hudbou, ve kterých používá osobně vyrobené softwarové nástroje a hledá nové zvuky, živé sonické obrazy a příběhy. **EO** Michal Mariánek studies at the Dept. of Multimedia, Faculty of Fine Arts of the Technical University in Brno. His work involves visual and musical aspects of contemporary art (digital imagery, videoart, computer game design, musical composition and performance). Currently he is developing laptop music projects in which he uses self designed software instruments that enable him to search for new sounds, live sonic pictures and stories.





**LOUIS BEC FR**

Interaktivní instalace *Interactive installation*

Z řečtiny from Greek Διάψα průhledný, průsvitný transparent Πλάνωμενος tékající, bloudící, potulný errant

► Interaktivní instalace pracující s principy umělého života. Louis Bec je původem biolog, dnes uznávaný umělec a teoretik, který se zabývá průniky vědeckých oborů, spojováním umělecké kreativity s myšlenkou i samotnou „realizací“ nových forem života. Jedním z virtuálně žijících organismů je také Diaphaplanomena. Má tvar amfory a vyskytuje se při nízkých teplotách v tekutém prostředí heterogenní viskozity. Diváci mohou do života tohoto originálního organismu zasahovat, živit jej, a stát se tak součástí jeho vývoje, včetně procesů rozmnožování. ► *Interactive installation is working with the principles of artificial life.* Louis Bec is a biologist, renowned these days especially as artist and theorist involved at intersections of disciplines, linking artistic crea-

tivity with both a notion and a “realization” of new forms of life. Diaphaplanomena is one of the virtually living organisms. Amphora shaped she inhabits in low temperature liquid environments of heterogeneous viscosity. Audience is capable to intervene into the life of this original virtual creature, feed her while becoming a part of the evolution, including reproduction.

► **BIO** Louis Bec považuje uměleckou tvorbu za dlouhodobě zaběhnutou praxí simulace, generující entity jak by mohly být. Vytváří nejen myriády nových, téměř-živých (zvláště podmořských) druhů se singulární zoomorfikou, nýbrž také (technozoosémioticky) zkoumá jejich (technosemaforické) chování. Při procesech modelování v jeho podání ustupují (jindy zcela obvyklé, vědecké) principy biomimetiky před umělecko-technologickou chiméризací, jejíž „produkty“ jsou nadány umělým životem: vyvíjejí se, komunikují s prostředím a dokonce se na něj adaptují. Bec je ředitelem CYPRES. ► **BIO** Louis Bec is a biologist and the only zoosystematician in the world, deals with a fabulatory epistemology based on Artificial Life and Technozoosemiotics and is doing research into the interrelationships of art, science and technology. In this field he has collaborated with, amongst others, Vilém Flusser. In 1972 Bec founded the Scientific Institute for Paranatural Research where he studies the incapability of living beings to understand their own existence: Upokrinomenes and Upokrinomenology. Within his paranaturalistic research Bec has developed a series of potential beings, which he endows with chimerical and fictional characteristics. He has presented his ideas in many articles and exhibitions. Furthermore he was Inspector in charge of New Technologies in the French Ministry of Culture, Department of Artistic Creation, and currently is the director of CYPRES (Centre Interculturel de Pratiques et Echanges Transdisciplinaires). ► During the Artificial Life II Symposium held in Santa Fe in 1990, Chris Langton gave the following definition of Artificial Life: Artificial Life is the study of man-made systems that ex-

CAPULASME

THERMOPROLOBE

KOLLO

ASKO

PSUKOPROL

METALLOGONE



hibit behaviours characteristic of natural living systems. It complements the traditional biological sciences concerned with the analysis of living organisms by attempting to synthesize life-like behaviours within computers and other artificial media. By extending the empirical foundation upon which biology is based beyond the carbon-chain life that has evolved on Earth, Artificial Life can contribute to theoretical biology by locating life-as-we-know-it within the larger picture of life-as-it-could-be.

■ It should be noted however, that until now, many experiments in Artificial Life have failed to depart from the traditional principles observed in real biological entities. The exploration of alternative life forms has been largely ignored (to the exception of some work by Carl Sagan concerning interplanetary life forms in hostile environments). In particular, the specification of alternative life forms for alternative worlds, whose physiology would adapt to the specific physical conditions encountered in their environment, remains a largely unexplored topic. One possible explanation lies in the dominance of a reductionist paradigm in the biological sciences, which pervades even their artificial counterpart. There are also important artistic implications, insofar as digital arts often explore the question of life and life forms through interactive and visual installations, re-incorporating these aspects within the cognitive and emotive experience they propose. ■

It has to be noted that the conclusive statement of Chris Langton, life as it could be, has not so far found the experimental conditions for its exploration, because of a lack of appropriate tools supporting a radical definition of the conditions of life itself. Research has been confined to the dominant metaphors which mirrored the accepted dogmas of real-world biology. The possible way forward is to investigate alternative life forms in artificial life, by departing from current practice. In particular, the combined modelling of artificial ecosystems, which can be supported by qualitative physics and alternative life forms opens new perspectives in terms of artistic creation. It

should be noted that the representations of qualitative physics can constitute a unified paradigm for the modelling of alternative life forms in their virtual ecosystems, as qualitative physics techniques has been recently extended to the modelling of physiological laws. This research would materialise through the investigation of novel imaginary life forms, powered by "irrational" physiological principles, inhabiting alternative virtual worlds constituting their ecosystems. This approach would revisit the notion of bio-diversity through experiments in virtual reality and experiment with new modes of communication and transcoding. Quite surprisingly, the notion of artificial physiology matching the properties of virtual ecosystems has never been really explored. This is precisely what Qualitative Physiology can offer, by supporting new physiological functions and internal metabolic processes in virtual creatures. It could deal with the "internal behaviour" of such creatures, defining the function of putative organ systems, identifying regulatory mechanisms in line with the dynamics of their Umwelt, and the physical phenomena governing their environment; pressure and temperature conditions, viscosity, fluid dynamics and electrostatic fields, among others.

■ Exploring Artificial Life through Qualitative Physics, we can revisit from a different perspective its traditional epistemological foundations. By grounding Artificial Life in some form of physical reality, we can free ourselves from the preconceptions of traditional metaphysics and adopt a constructivist paradigm. A novel approach to Artificial Life, through transgressive, alternative life forms, would contribute to the exploration of the real potential of virtual reality as an ecosystem. This would help progressing towards new "ways of world making", in the spirit of Nelson Goodman.



MILAN CAIS CZ

Interaktivní instalace [Interactive installation](#)

► Instalaci tvoří dva dalekohledy umístěné těsně u oken vyhlídky z věže, mířící někam do dále ke vzdálenému horizontu. V každém dalekohledu je poněkud nejasný obraz, na němž lze sledovat znepokojivě detailní pohled do cizího okna. Divák může hádat, zda v kukátku vidí věrohodně natočený fiktivní materiál, sahající od běžných (stará paní vyhlíží z okna, dva lidé sledují televizi) až k méně standardním denním situacím (podivné rituály, sex, vražda, apod.), anebo skutečný záběr. V každém dalekohledu se odehrává jiná situace. Divák si tak může připadat jako voyeur, který má možnost se i přes velkou vzdálenost na chvíli přiblížit soukromí cizích lidí. ► The installation consists of two telescopes situated by the windows of the tower. In each of them there is a blurred image available, making it possible to look attentively at other people's windows. Viewer is expected to guess whether she perceives a fictional material ranging from ordinary to extraordinary situations, or a real documentary. There is a different theme on in every telescope.

2005  
Voyeur

# 2004 Image-Controlled Sound Nanospheres

DS-X.org DE

Ve spolupráci s Institutem molekulární biologie a genetiky Maxe Plancka v Drážďanech  
In co-operation with the Max Planck Institute of Molecular Cell Biology and Genetics Dresden

Multimediální instalace Multimedia installation

KLAUS NICOLAI Idea

DS-X.org Conception

MATTHIAS HÄRTIG Video Programming

DANIEL MÜHNE Sound Programming

THOMAS MÜLLER-REICHERT, STEFAN DIEZ,

BERT NITZSCHE FROM MPI-CBG DRESDEN

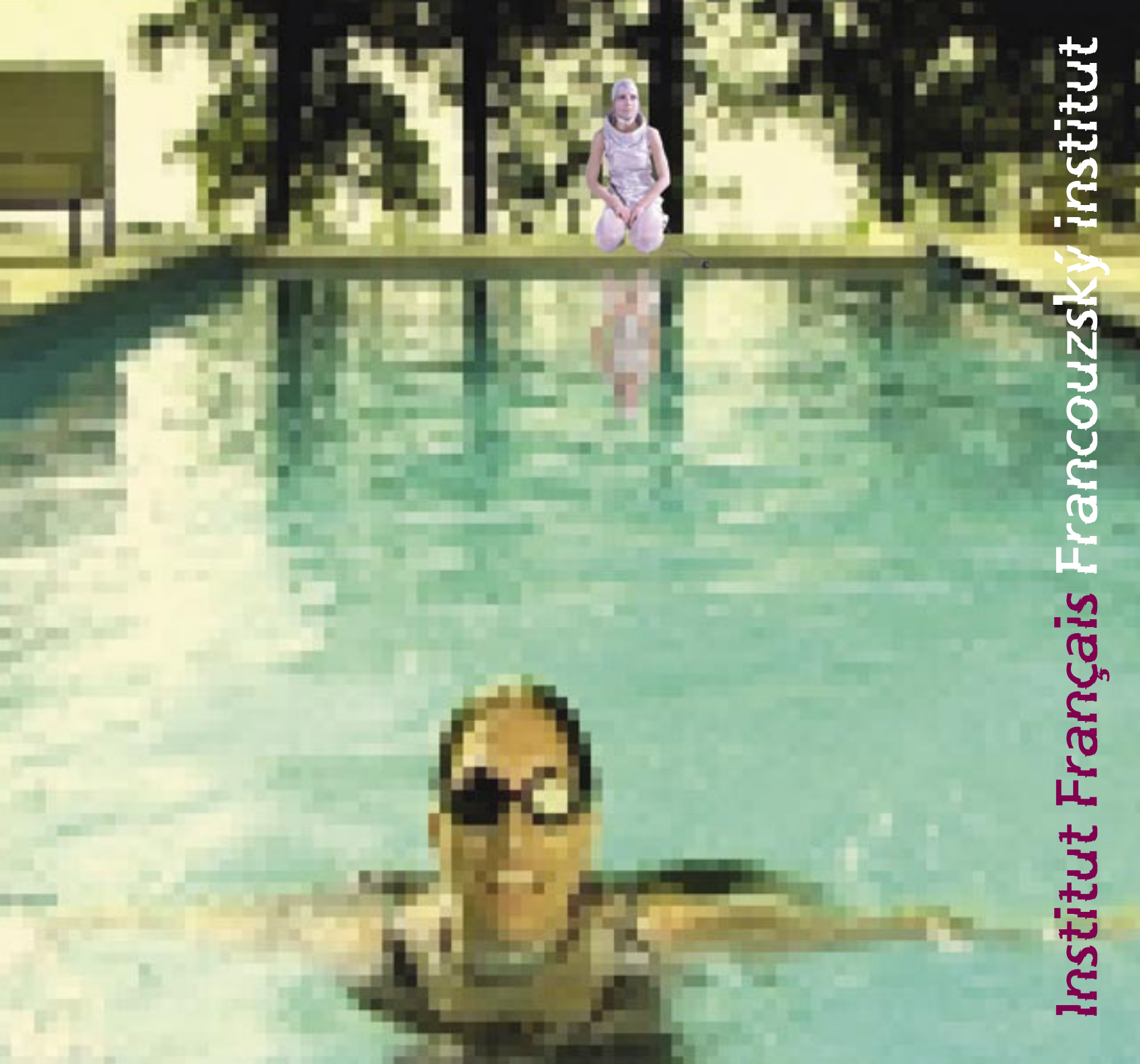
Original Film Material

<http://ds-x.org>, [www.t-m-a.de](http://www.t-m-a.de)

► Ojedinělá „mikroskopická session“ představí vibrující obrazy buněk. Tak, jak se v dnešní době prolíná fyzika s biologií nebo inženýrství s genetikou, tak se prolíná také věda a umění. Projekt je výsledkem spolupráce dvou drážďanských institucí: Transmediální akademie Hellerau s Institutem molekulární biologie a genetiky Maxe Plancka. Duální synchronizovaná projekce ukazuje stejné nanoprocesy zaznamenané dvěma různými mikroskopy. Instalace poukazuje k umělé či umělecké konstrukci vědecké obrazové reality, která závisí na použitých přístrojích. Diváci jsou svědky vizualizace emergentního chování, jehož variabilita je umocněna zdvojením audiovizuálního výstupu.

► The “microscope session” tries to present new approaches of linking electronic music experiments with visual strategies. The installation brings together the most heterogeneous components in order to initialise epistemic and aesthetic effects. The images generated by the scientific institutes are the result of several parallel processes of transfer which, on the one hand, are influenced by technical parameters, and, on the other hand, underlie the subjective parameters of the scientists’ choice. The technical features of observation have a direct influence on the imagery of atomic structures. The artificial construction, the artificial character of scientific images causes science to protrude deeply into the field of art. The objectivity of the images is questioned. ■■ “The

conscious artistic processing of scientific impressions is a fascinating vantage point for us: Especially regarding the impressions of emergent behaviour of the single processes during the image-generating procedure. The interaction of these process-parts, i.e. the structures and objects which emerge from their transfer process, represent, on a further level, a new modelling and moulding of the original material. We offer an acoustic and several visual perceptions for the reception of the nanosphere and the behaviour of mitotic spindles.” (DS-X.org) ■■ DS-X.org: Matthias Härtig - technický inženýr v oblasti médií media technical engineer, Daniel Mühne - systémový a síťový technik system and network technician, Thomas Dumke - kulturní administrátor culture administrator Susanne Bochmann - kulturoložka culture scientist.



Institut Français Francouzský institut

**DOPROVODNÝ PROGRAM K VÝSTAVĚ  
„KDO SI HRAJE, NEZLOBÍ!“ část I. AC-  
COMPANYING PROGRAM PART I. “PEOP-  
LE THAT PLAY DO NOT MAKE TROUBLE!”**

**SPOLUORGANIZÁTOŘI CO-ORGANISED BY**

ScArt – Společnost pro konvergenci vědy a umění  
Society for the Convergence of Science and Art  
Ústav filmu a audiovizuální kultury FF MU  
Institute of Film and Audio-visual Culture,  
Masaryk University in Brno  
Ústav informačních studií a knihovnictví FF UK  
Institute of Information Studies and Librarianship, Charles  
University, Prague

**PREDNÁŠKA LECTURE**

11.5.2005 / 14:00 - 14:30  
**GAME DESIGN PATTERNS PROJECT**  
**JUSSI HOLOPAINEN**

[http://civ.idc.cs.chalmers.se/projects/  
gamepatterns/](http://civ.idc.cs.chalmers.se/projects/gamepatterns/)

Projekt GDP zkoumá modely designu her a snaží se vytvořit nový základ pro popis her. Definují ho dva základní koncepty: první se týká určení komponent a umožňuje mapovat různé části hry na základě toho, jaká je jejich hratelnost (gameplay), druhý je koncept různých modelů herního designu, které slouží k popisu, jak určitá organizace komponent a jejich vztahy zvyrazňují aspekty hratelnosti. The GDP project aims to provide a basis for describing games which is independent of existing reaching fields or - maybe more correctly - a part of the budding research field of game research. The project's approach relies on two main concepts. The first is a component framework which allows the parts of a game to be mapped based on how they affect gameplay. The second is the concept of game design patterns, descriptions of how the specific organization and relations between components in a game can make specific aspects of gameplay occur.

**JUSSI HOLOPAINEN** řídí Game Design Group ve výzkumném středisku Nokia, Finsko. **JUSSI HOLOPAINEN**. Head of the Game Design Group at Nokia Research Center, Finland.

**PANEL 11.5.2005 / 14:30 - 16:30**  
**HRY & HERNÍ MODIFIKACE: OD UMĚNÍ  
K POLITICKÝM SUBVERZÍM A ZPĚTKY  
GAMES & GAME MODIFICATIONS:  
FROM ART TO POLITICAL SUBVERSIONS  
AND VICE VERSA**

Různě upravené počítačové hry, tzv. modifikace neboli mody, zasahují buď vzhled objektů ve hře (tzv. skins) nebo vytvářejí celé nové mapy a světy (tzv. levels) či přímo mění a narušují počítačový kód hry, čímž ovlivní nejen vzhled, ale i chování a interakci objektů ve hře. Častým výsledkem uměleckých modů jsou překvapivě „experimentální“ animace, které narativitu a interaktivitu hry redukuje na ryze vizuální zkušenost. Narušení a modifikace počítačového kódu ve hrách je vlastně pokusem o „avantgardní“ programování, které má často subverzivní politické cíle. Další úrovní jsou přímo hry vytvářené umělci, kteří nemodifikují enginy, ale naše vnímání toho, co je hra a kde leží hranice mezi hrou a politikou. Mods or modifications of games transform either the look of the objects (so called skins) or they create whole new maps and worlds in the game (so called levels) and even change the codes in the game engine. This has an effect not only on the visual look of the game but also on the interaction and the behavior of objects. The effects of the art mods are often experimental animations that reduce narrativity and interactivity to visual experience. The avant-garde programming of such modifications has often politically subversive goals. The next “level” are games created by artists who do not modify the engine or part of the game but our perception of what is a game and where to place the border between games and politics.

† MODERÁTOR MODERATOR **DENISA KERA** – Ústav informačních studií a knihovnictví FF UK Institute of Information Studies and Librarianship, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague  
† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS **IVOR DIOSI**, CIANT, SK, [www.ciant.cz](http://www.ciant.cz) **KRISTIAN LUKIC**, Eastwood, Srbsko a Černá hora Serbia and Montenegro, [www.eastwood-group.org](http://www.eastwood-group.org) **VLADAN JOLER**, Eastwood, Srbsko a Černá hora Serbia and Montenegro, [www.eastwood-group.org](http://www.eastwood-group.org), [www.joler.org](http://www.joler.org) **ROBERT PRAXMARER**, **FLORIAN BERGER** AT, Ars Electronica Futurelab [www.servus.at/cubic/](http://www.servus.at/cubic/)



## PREZENTACE PRESENTATION

11.5.2005 / 16:30 - 17:00

AGORAXCHANGE

ŽELJKO BLAČE

agoraXchange je on line projekt v podobě diskuse o designu massive multi-player politické hry, která by měla provokativně upozornit na násilí a nerovnoprávnost dnešního politického uspořádání. Projekt začal 15. března 2004 díky finanční podpoře londýnského muzea Tate. V současnosti na hře pracuje skupina mediálních umělců a designérů, aktivistů a programátorů. Pro další informace viz [www.agoraxchange.net](http://www.agoraxchange.net) nebo napište na [info@agoraxchange.net](mailto:info@agoraxchange.net).  
agoraXchange is an online project for discussing and designing a massive multi-player global politics game challenging the violence and inequality of our present political system. The project was launched on March 15, 2004 with a financial help of the Tate Museum. It is presently co-developed by a group of media artists/designers, activists and software programmers. For a timeline and other information, please see [www.agoraxchange.net](http://www.agoraxchange.net) or write to [info@agoraxchange.net](mailto:info@agoraxchange.net).

**ŽELJKO BLAČE**, kurátor, výzkumník, redaktor bulletinu [www.LABinary.org](http://www.LABinary.org) a koordinátor projektů chorvatského Multimedia Institute. **ŽELJKO BLAČE**, curator, researcher, co-editor of newsletter [www.LABinary.org/](http://www.LABinary.org/) and project co-ordinator in Multimedia Institute, Croatia.

## PREDNÁŠKA LECTURE

12.5.2005 / 13:30 - 14:00

AI V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH  
AI IN COMPUTER GAMES

CYRIL BROM

<http://ksvi.mff.cuni.cz/~brom/>

Inteligentní agenti podobní lidem jsou počítačové programy, které napodobují chování lidí. Přednáška bude úvodem k tématu a zaměří se na možnosti a domény aplikace těchto umělých bytostí. *Human-like intelligent agents are computer programs that imitate behavior of humans. The lecture gives an introduction on this topic and discusses the application domains of these artificial beings.*

**CYRIL BROM**, doktorand Matematicko-fyzikální fakulty UK. Zabývá se umělou inteligencí, modelováním umělých prostředí a chováním umělých agentů napodobujících lidi. **CYRIL BROM**, PhD candidate, Faculty of Mathematics and Physics, Charles University. His research interests include artificial intelligence, artificial environments and behaviour of human-like artificial agents.

## PANEL 12.5.2005 / 14:00 - 16:00 BLENDER ENGINE V UMĚLECKÉM KONTEXTU BLENDER ENGINE IN ARTISTIC CONTEXT

V umělecké komunitě získává na popularitě 3D freewareový program Blender, který kromě modelování a animování obsahuje také herní engine s objektivně orientovaným programováním. V panelu vystoupí tvůrci, kteří s tímto nástrojem pracují a přiblíží jeho možnosti. *3D freeware Blender is a tool for modeling and animation. It serves also as a game engine that is becoming popular in the art scene. In this panel the artists will present their works and the possibilities of the Blender engine.*

† MODERÁTOR MODERATOR **IVOR DIOSI** – CIANT, SK  
† ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS **JAN MUCSKA** – Ateliér nových médií I., AVU Dept. of New Media I., Academy of Fine Arts, Prague <http://nmedia.avu.cz> **VILÉM NOVÁK** – Ateliér multimédií, FaVU VUT, Brno, Multimedia Dept., Faculty of Fine Arts, Brno University of Technology <http://multimedia.ffa.vutbr.cz/>

**PANEL 11.5.2005 / 10:00 - 12:30**  
**INTERAKTIVITA, ARCHEOLOGIE MĚDÍ,**  
**PERFORMATIVITA, REMEDIACE: VYBRANÉ**  
**PERSPEKTIVY VÝZKUMU NOVÝCH**  
**MĚDÍ INTERACTIVITY, MEDIA ARCHAEO-**  
**LOGY, PERFORMATIVITY, REMEDIATION:**  
**SELECTED RESEARCH PERSPECTIVES ON**  
**NEW MEDIA**

Panel představí nastupující generaci akademiků a vysokoškolských pedagogů působících v ČR, kteří se věnují převážně teoretickým otázkám spojeným s novými technologiemi a jejich vztahu k umění, vědě a filozofii. Jednotliví účastníci reprezentují vybrané perspektivy, které pokrývají část pomyslné mapy rozsáhlého a mezioborového studia nových médií. The panel presents the young generation of researchers from the Czech Republic that are active in the field of new media theory and reflect on the relations between art, science and philosophy. Each of the participants represents a selected perspective in the interdisciplinary study of new media.

† MODERÁTOR MODERATOR **PAVEL SEDLÁK** – CIANT, CZ † ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS **TOMÁŠ DVOŘÁK** – Kabinet pro studium vědy, techniky a společnosti při Filozofickém ústavu AV ČR Centre for Science, Technology, Society studies, Czech Academy of Sciences **JANA HORÁKOVÁ** – Ústav pro studium divadla a interaktivních médií FF MU Institute for Study of Theatre and Interactive Media, Faculty of Arts, Masaryk University, Brno **LUDEK JANDA** – Ústav filmu a audiovizuální kultury FF MU Institute of Film and Audio-visual Culture, Faculty of Arts, Masaryk University, Brno **DENISA KERA** – Ústav informačních studií a knihovnictví FF UK Institute of Information Studies and Librarianship, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague **PETR ŠOUREK** – Ústav řeckých a latinských studií FF UK Institute for Greek and Latin Studies, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague

**PANEL 12.5.2005 / 10:00 - 12:30**  
**BUDOUCNOST A UMĚNÍ**  
**MEZI KÓDY A GENY**  
**FUTURE AND ART BETWEEN**  
**CODES AND GENES**

Umělý život, umělá inteligence, biotechnologie, bioinformatika, memetika, nanotechnologie – toto jsou oblasti, kde dochází k postupnému stírání rozdílů mezi biologii a technologiemi. Stírá se rozdíl mezi tím, co pokládáme za živé a neživé, přirozené a umělé. Představa evoluce se posouvá a zahrnuje i procesy a materiály, které nejsou organické. Roboti interagující ve skupinách, stroje, které se dovedou učit, počítačové viry a další programy, které objevují nové dimenze života, i všechny další podoby neorganických živých systémů jsou příznakem toho, že biologie a technologie začínají vytvářet symbiotický vztah. Zásadní pro diskusi se stávají generativní a kreativní procesy, které vytvářejí celý nový mikrokosmos nebo „umělý“ ekosystém autonomních agentů, celulárních automatů, a dalšího softwaru i hardwaru, který necháváme volně se modifikovat a procházet procesem evoluce v době, kdy dochází ke stejné dynamickému vývoji v oblasti genetiky. Jaký je vztah evoluce a emergence, dvou nejzásadnějších pojmů v posledních dvou stoletích? K čemu směřují experimenty a hledání nových podob života a symbiózy organického a neorganického? Jaké jsou perspektivy světa, ve kterém zmizí rozdíl mezi kódy a geny? A jakou roli ve všech zmíněných procesech sehrává umění? Artificial life, artificial intelligence, biotechnology, bioinformatics, memetics, nanotechnology – these are the domains that blur the differences between biology and technology. The difference between what we consider alive and not alive, natural and artificial, disappears. The notion of evolution changes in order to integrate these processes and materials that are not organic. Robots interacting in groups, machines capable of learning, computer viruses and other programs disclose the new dimensions of life. These and other forms of non-organic living systems have become a symptom of the fact that biology and technology create a symbiotic relation. Crucial to the discussion are the generative and creative processes that make up the whole new microcosm or “artificial” ecosystem of autonomous agents, cellular automata, and other software and hardware that are evolving in a time when the same dynamics apply in the field of genetics. What is the relation of evolution and emergence – the two most

significant concepts in the last two centuries? Where do the experiments and the search for new forms of life as well as the symbiosis of the organic and the non-organic lead us? What are the prospects of the world in which the difference between codes and genes will disappear? And what is the role of art in these processes?

† MODERÁTOR MODERATOR **MIROSLAV PETŘÍČEK** – Filozofický ústav AV ČR Institute of Philosophy, Czech Academy of Sciences † ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS PREZENTACE PRESENTATIONS: **JAN BURIAN** – Katedra informačního a znalostního inženýrství, FIS VŠE Dept. of Information and Knowledge Engineering, University of Economics, Prague <http://nb.vse.cz/~burianj> **LUBA LACINOVA** – Ústav molekulární fyziologie a genetiky, AV SR Institute of Molecular Physiology and Genetics, Slovak Academy of Sciences [www.umfg.sav.sk/lb/LLaci.htm](http://www.umfg.sav.sk/lb/LLaci.htm) **INGEBORG REICHLER** – Centrum pro studium kultury a techniky Hermann von Helmholtz, Humboldtova univerzita, DE Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, (HZK) Art History Dept. Humboldt University, Berlin, [www2.hu-berlin.de/kulturtechnik/](http://www2.hu-berlin.de/kulturtechnik/) **PAUL WOODROW** – Fakulta výtvarných umění, Univerzita v Calgary, CA Art Dept., Faculty of Fine Arts, University of Calgary **DISKUSE DISCUSSION LOUIS BEC** – CYPRES - Centrum pro interkulturální praxi a transdisciplinární výměny Centre Interculturel de Pratiques et Echanges Transdisciplinaires, FR [www.cypres-artech.org](http://www.cypres-artech.org) **ALAN DUNNING** – Program mediálního umění a digitálních technologií, Fakulta umění a designu, Univerzita v Calgary, Kanada Media Arts and Digital Technologies Programme, Alberta College of Art and Design in, Calgary, Canada **PAVEL SMETANA** – CIANT, CZ [www.ciant.cz](http://www.ciant.cz) **DALIBOR ŠRÁMEK** – Česká asociace transhumanistů Czech Association of Transhumanists [www.transhumanismus.cz](http://www.transhumanismus.cz)

## PREDNASKA LECTURE

12.5.2005 / 13:00 - 13:30

### VIRTUÁLNÍ FOBIE VIRTUAL PHOBIAS

BRUNO HERBELIN

Jaký dopad může mít jednoduchá simulace na chování a přesvědčení pacientů? Jak se lidská mysl vypořádává s dualitou (multiplicitou) reality? Výzkumný pracovník švýcarské Virtual Reality Laboratory představí současné terapeutické metody léčení fobií, využívající virtuální prostředí. Virtual reality exposure therapy (VRET) is nowadays used to treat various phobias and was found to be very efficient. How can a simple simulation into a virtual environment have impacts on behaviours and beliefs of a patient? How do human mind deal with the duality (the multiplicity) of reality? The experiments conducted in the Virtual Reality Laboratory of EPFL in collaboration with the Adult Psychiatry Department of the University Hospital in Lausanne (Switzerland) try to enlighten the question.

## KULATÝ STŮL ROUNDTABLE

12.5.2005 / 16:30 - 18:00

### NOVÁ MÉDIA A VZDĚLÁVÁNÍ V ČESKÉ REPUBLICĚ NEW MEDIA EDUCATION IN THE CZECH REPUBLIC

Prezentace brněnských a pražských škol, center a studijních programů spojených s novými médii, které se zaměřují na oblast umění a humanitních věd. Presentations of new media schools, centres and programmes in Brno and Prague that operate in the context of art and humanities.

† MODERÁTOŘI MODERATORS **JAKUB DEML** – Centrum vzdělávání v Bechyni Center for Education, Bechyně **JAROSLAV VANČÁT** – Program Elektronická kultura a sémiotika, FHS UK Electronic Culture and Semiotics Programme, Faculty of Humanities, Charles University, Prague † ÚČASTNÍCI PARTICIPANTS **MICHAEL BIELICKÝ** – Ateliér nových médií I., AVU Dept. of New Media I. Academy of Fine Arts, Prague **JANA HORÁKOVÁ** – Ústav pro studium divadla a interaktivních médií FF MU Institute for Study of Theatre and Interactive Media, Faculty of Arts, Masaryk University, Brno **VÍT JANEČEK** – FAMU Film and TV School, Academy of Performing Arts, Prague **PETRA JEDLIČKOVÁ, MIROSLAV PETŘÍČEK** – Studium nových médií, FF UK New Media Studies, Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague **DAVID KOŘÍNEK, JAKUB MACEK, DAVID MOŽNÝ, ADAM ZBIEJCZUK** – Katedra mediálních studií a žurnalistiky, FSS MU Dept. of Media Studies and Journalism, School of Social Studies, Masaryk University, Brno **MÁRIA RIŠKOVÁ** – FaVU VUT Faculty of Fine Arts, Brno University of Technology **LENKA ZEMANOVÁ** – VŠUP Academy of Arts, Architecture and Design, Prague

► Quintus Metellus Caecilius Pius proslul hostinami, které přesahovaly nejenom římské zvyklosti, ale vůbec míru vyhrzenou smrtelníkům. Podlaha byla jako v chrámu pokryta posvátným šafránem. Když usedal na lehátko, spustili stropem sochu Vítězství, která mu za umělého hřmění vložila na hlavu vavřínový věnec. Když vstával k odchodu, zapálili mu kadidlo jako bohům. Umělému hřmění, uměle vyvolanému potlesku a jiným trikům či důmyslným mechanismům říkali Římané automata. Císař Nero měl ve svém paláci otáčecí strop, který sypal na hosty okvětní plátky růží nebo je skrápěl voňavkami. Celá jídelna byla kruhová a strop se zvolna otáčel podle pohybu nebe. Toto velkolepé automaton napodobovalo automat svět. ■ Bohyní, která vládne světovým automatem, je Náhoda zvaná Automatia. Štěstěné s tímto přízviskem zasvětil chrám v Syrakusách osvoboditel města Timoleon, kterému štěstí přálo natolik, že Plutarchos v jeho životopise nechává otevřenou otázku, zda měl při svém úspěchu více štěstí či rozumu. Atentátníka, který se chystal Timoleona zabit, zabil se msty za vraždu svého otce docela cizí člověk. Ještě před expedicí na Sicílii Timoleon zabil svého bratra, který se chtěl v Korintu stát samovládcem. Když Korintané pověřili Timoleona osvobozením Syrakus z područí tyрана, jeden z nich řekl: „Když na Sicílii prokážeš statečnost, řekneme si, žeš nás zbavil tyрана, jinak si budeme myslet, že jsi zabil bratra.“ Timoleon se osvědčil jako tyranobijce. Přitom měl však až příliš mnoho štěstí. Činy šťastlivce nesvědčí o jeho záměrech, úspěchy nedokládají vůli a odhodlání. Automatia, které Timoleon zbudoval kult, je opakem lidského snažení, vůle a ctnosti. Stálá je pouze ve své nestálosti, spolehlivá jen ve své nevypočitatelnosti. Ničemu nepodřízená sama je bez vůle. Stále v chodu a nikdy u cíle. ■ Pokud antičtí básníci přirovnávají svět ke stroji, je to stroj rozháraný, nesourodý a rozvrzaný. Nejdokonalejší antické stroje spolehlivě vyráběly pouze destrukci, překvapení a náhodu – byly to válečné, divadelní a losovací mechanismy. Zatímco válečné a divadelní stroje by se dnes minuly svým psychologickým účinkem, losovací mechanismy zdaleka tak naivně nepůsobí. Jak vojenská technologie, tak divadelní iluzionismus zhmotňuje záměry a možnosti svých konstruktérů. Hra na samohybnost je nedílnou součástí trikové a instrumentální povahy těchto strojů. Naproti tomu losovací mechanismy jsou skutečné automaty. Jejich důmyslné řešení je uměním, které dokáže skrýt umění, dokonalou mimésis světa pod vládou štěstěny. Automatičnost zaručuje, že jakýko-

li výklad jejich stavů a produktů je vůči nim zcela vnější a sekundární. ■ Velká část produktů antické mimetické technologie propadla ve středověku opět přírodě. Antické kameje považovali mnozí středověcí učenci za stejně krásný doklad rozmarne tvořivosti přírody jako mušle. Naopak to, co zůstalo technologii, dostalo punc zázraku a ceremonielnosti. Kartágo prý přitáhlo každého ozbrojence strašlivou silou na své magnetické hradby. V komnatách trojského „korunního prince“ Hektora si Benedikt ze Svatého Maura představoval čtveřici podivuhodných automatů, které tančily, rozprašovaly vůně a bavily hosty. To však nebyl jejich hlavní úkol, všeobecnou zábavu odváděly pozornost od cílených sdělení jednomu každému členu dvorské společnosti. Automaty totiž dohlížely na dodržování etikety. „Automat se zrcadlem,“ píše Benedikt, „sloužil všem příchozím. Podívali se na sebe a hned viděli nedostatky svého oděvu. Sotva kdy tu bylo možno někomu vytknout nevhodné chování či hloupý smích. Zrcadlo ukazovalo vše: postoje, způsoby i náladu. Automat s rozprašovačem vůní přítomně sledoval a naznačoval jim, co mají dělat a co nesmějí zanedbat, aby během své přítomnosti, při příchodu nebo na odchodu neudělali nic nevhodného, nezdivořilého nebo obtížného.“ Středověké představy o dokonalé etiketě antických dvorů byly v přímém rozporu s realitou dvorské zábavy. Na konci třináctého století si artoiský vévoda Robert nechal vyrobit zábavní stroje. Samy o sobě dosti nezdivořilé: „Když lidé otevřeli okno, figurína je polila a naschvál jim okno přibouchla. Na pulpitu ležela kniha básní, a když ji chtěli číst, zamazalo je to celé sazemi a polilo vodou. Umazané lidi posílali k zrcadlu, a když do něj pohlédli, posypalo je to celé moukou, až byli celí bílí.“ ■ Středověk však nehledejme pouze v něm, ale také v projekcích nad něj, před něj a po něm. Pojem středověku jako mezidobí (media aetas) nevymyslela renesance, středověk se tak sám chápal. Středověké automaton není mimetickým trikem nebo osudím štěstěny, nýbrž zprostředkovatelem etikety, přesně naprogramovaným nástrojem dozoru a moci. Jeho automatičnost spočívá v tom, že je spolehlivým sluhou a vymahatelem preskripce, která stroj stvořila, a pokud se pravidla nezmění, funguje v naprosté shodě se svým tvůrcem. Automata plní své poslání (světci), své pověření (preláti) či povolání (kněží) jsou náměstky preskriptivního řádu a jako takoví jsou od něho k nerozlišení. Narušení ceremonielu, odchýlení z vymezené dráhy, přestoupení kánonu, kolize sfér vlivu může mít kosmické následky. Byzantští hodnostáři

či dvořané krále Slunce tančí balet moci a věří, že tím zachovávají předepsaný řád světa. Úzkostlivé dodržování tanečních kroků brání narušení jednoty stvořitele a stvoření. ■ Dokonalé sejetí s přesně naprogramovanou přírodou však nakonec stvořitele ohrozí víc než neposlušné stvoření. Determinované stvoření je letální diagnózou stvořitele. Bůh Automat je podřízen univerzálním zákonům a jeho tvůrčovství se smrskává na čestnou funkci. Mimésis v tomto režimu již není pouhým kopírováním, kterému uniká vlastní podstata tvoření, povrchní imitací, kterou lze platónsky degradovat na podvod, ale metodou poznání. „Nevidím žádný rozdíl mezi stroji, které vyrábějí lidé, a těly, která utváří sama příroda,“ říká René Descartes, „pouze ten, že stroje zkonstruované z trubíc, pér a jiných součástek mají rozměry odpovídající rukám, které je vyrábějí, a proto jsou dost velké, aby se daly rozlišit jejich tvary a podoba, zatímco trubice a péra, které pohánějí těla jsou na to příliš malé.“ Novověké automaty se opět snaží ohromit hypermimetickou precizností: mechaničtí žáci pišící úkol nebo ještě ambicióznější výtvoři jako „pohyblivé anatomie“ francouzského mechanika Jacquese Vaucansona (jako Flétnista odhalený roku 1738), které byly nejen nápodobou, ale především modelem lidského těla. ■ Robert Boyle si svět představuje jako Velké automaton (po vzoru hodinářského velečila té doby – katedrálního orloje ve Štrasburku), jehož složky jsou do sebe vkládaná stále menší automata. Automat svět funguje podle božího plánu, a třebaže bůh může libovolně zasáhnout (jak voluntaristé stále tvrdí), ve skutečnosti se nezdá, že by kdy zasáhl a změnil program Velkého automatu. Dokud je svět nehodným mutantem božího stvoření, jsou zázraky a jiné boží zásahy vítané. Jakmile je však svět automatem, svědčí opravné zázraky stejně jako jiné aberace (zrůdy a kuriozity) o chybách prvotního plánu stvoření. Odtud radikální odklon evropských intelektuálních elit v sedmnáctém a osmnáctém století od bizarnosti a naprostá nechuť k zázrakům. ■ Karlova univerzita v Praze, <http://urls.ff.cuni.cz/>



► „Technologie nabízejí nové příležitosti pro kreativní a interaktivní zážitky a zvláště pro nový typ dramatu. Ale tyto nové příležitosti se uskuteční pouze tehdy, když ovládání technologie bude odebráno technologům a dáno těm, kteří rozumějí lidským bytostem, lidské interakci.“ Brenda Laurel: *Computers as Theatre* ■ Uvažování o interaktivitě v souvislosti s digitálními médii prošlo již několika vývojovými etapami – od doby mýtické a mýtotočivé až po klasifikaci a kritické analyzování, které často směřovalo ke skepsi vůči skutečnému potenciálu interaktivní nových médií. Nás zajímá tento přívlastek digitálních médií v souvislosti s jejich využitím jako média exprese, výrazu, tedy v širším kontextu umělecké tvorby.

### INTERAKTIVNÍ UMĚNÍ

Interaktivní umění digitálních médií bylo vyhlášeno uměleckou formou 90. let. (např. HUHTAMO, 1995; BROECKMANN, 1998) Mohlo by se tedy zdát, že princip interaktivity, zdůrazňující aktivní účast příjemce informace, se objevuje v umění až v souvislosti s využíváním počítačů. Interaktivní umění nových médií však není zdaleka prvním interaktivním uměním a není průkopnické ani v zájmu o interakci vnímatele s uměleckým dílem. Půdu mu připravovalo na začátku 20. století hnutí umělecké moderny a avantgarda a po 2. světové válce vlna uměleckých aktivit (happening, event, performance), později zahrnutých pod název performance art, které charakterizuje zaměření umělců na samotný prožitek interakce vnímatele, jenž se tak stává aktivním spolutvůrcem uměleckého zážitku. V souvislosti s performance art, do jehož rámce interaktivní umění digitálních médií zařazujeme, můžeme mluvit o 'komunikačních hrách'. Jejich podstatou je dialog mezi tvůrcem a recipientem, střídání role mluvčího a posluchače, tvůrce a příjemce. Performance zinscenovaná jako otevřená komunikační hra má několik charakteristických rysů: performerovým záměrem je vyprovokovat spontánní účast na procesu tvorby, spoluhru. Představení vzniká bez předem jasně stanoveného plánu. V jeho tvaru se počítáno s využitím tvůrčích příspěvků účastníků. Sdílení atmosféry představení je mnohem důležitější než jeho umělecká hodnota. V posledních několika dekádách 20. století byly v oblasti výzkumu a vývoje digitálních médií realizovány některé klíčové vize moderního umění, a to dokonce přibližně ve stejné době, kdy byly tyto vize formulovány umělci. Paralelismus tohoto vývoje zasahuje nejen myšlenky, ale i formy, kterými jsou myšlenky formulovány. V obou případech se setkáme s odmítnutím předsta-

vy o jedinečnosti uměleckého díla a o umělci jako jediném (a jedinečném) tvůrci. Co však odlišuje uměleckou tvorbu v prostředí interaktivních médií od ostatní tvorby je skutečnost, že výše popsané postupy a strategie vytváření uměleckého prožitku nejsou výrazem postoje umělce k umělecké tvorbě a jeho chápání umění obecně, nýbrž jsou zakódovány v samotných principech tvořících bázi interaktivního média. (viz POSTER, 2002)

### INTERAKTIVITA

Interaktivita či přívlastek interaktivní nemá svou jasnou definici. Původně se interaktivita objevuje v souvislosti s novými médii jako jejich charakteristická vlastnost, časem se však stává spíše prostředkem tematizace obecného problému poznání lidského vnímání a způsobů komunikace, které používáme. Existuje například tato knižní (LISTER, DOVEY, GIDDINGS, GRANT, KELLY, 2003) definice pojmu INTERAKTIVNÍ: „Schopnost poskytnutá uživateli, který může zasahovat do výpočetních procesů a vidět výsledky těchto zásahů v reálném čase. Je také používáno v teorii komunikace k popisu lidské komunikace založené na dialogu a výměně“. (s. 388) Jak je patrné i z této definice, interaktivita odkazuje nejobecněji ke dvěma oblastem – ke strukturám a procesům realizovaným digitálními médii, které můžeme poměrně snadno popsat prostředky, jež nabízejí příslušné oblasti informační techniky a technologie, a k teorii lidské interakce a komunikace, jejíž komplexnost nás předurčuje k vyjadřování se v podobě metafor a k vytváření modelů našich představ o možných principech, které ji formují. Jak říká Erkki Huhtamo: „interaktivita je stále aktivita primárně mentální a intelektuální, pouze druhotně technologická.“ (HUHTAMO, 1995: 21)

### INTERAKTIVITA JAKO METAFORA INTERAKCE

Digitální média můžeme chápat nikoliv jako interaktivní sama o sobě, nýbrž jako nástroj k modelování lidské komunikace a vnímání, který poukazuje k lidské interakci ne jako k analogii ale jako k metafoře. Oblouk metafory však působí oběma směry a komunikační hry akčního umění spojené s principem dialogu, předpokládající pravidelné střídání a dobrovolnou angažovanost všech účastníků, se odráží i ve zvýšených či změněných očekáváních v souvislosti s uměním digitálních médií. Prvním znakem změny perspektivy při konstruování interaktivních programů byl zvýšený zájem konstruktérů o prožitek interakce,

tedy zájem o lidského aktéra-uživatele a jeho vnímání interakce s médiem. Posun v chápání interaktivnosti souvisí s přechodem od zájmu o ergonomicky vzhodné, technické a programové prostředky styku člověka s počítačem (Computer-Human Interface; CHI). Tento přístup v 80. letech nahradilo soustředění pozornosti na problematiku interakcí mezi člověkem a počítačem jako dvěma specifickými médii (Human-Computer Interaction; HCI). Lev Manovich tento posun charakterizuje jako přechod od mediálních studií ke studiím softwarovým – „od teorie médií k teorii softwaru“. (MANOVICH, 2002: 48)

### INTERAKCE JAKO POLE UDÁLOSTI A EXCESU

Jednou z klíčových osobností tohoto 'obratu' v chápání zážitku interakce uživatele s digitálním médiem, jenž jsme popsali jako přesun pozornosti od počítačového rozhraní (interface) k interaktivitě, je Brenda Laurelová, kterou citujeme i v záhlaví tohoto textu. Inspiraci pro svou „dramatickou metaforu“ čerpá z Aristotelovy poetiky divadla. Postačujícím kritériem kompozice interakce člověka a stroje se pro ni přitom stal příjemný zážitek ('pleasurable experience'), představující pro autorku současnou podobu katarze nás 'uživatelu' interaktivních strojů. K němu by měla vést poměrně přesně definovaná struktura po sobě následujících kroků (rozpracovaná teoretikem tzv. „dobře udělané hry“ Gustavem Freytagem: expozice-kolize-krize-peripetie-katastrofa). ■ Zájem o prožitek-událost interaktivitu uživatele se strojem, s digitálními médii, se však objevuje v rámci mnohem obecnější tendence umění 20. století, směřujícího k vytvoření díla, formy nebo systému (od kinetismu až po různé podoby performance art), které by nebylo pouhým 'pasivním objektem' estetického zážitku, ale bylo by schopné komunikovat, interagovat. Důraz se přesouvá z technicky předem determinované možnosti akce, která byla tak obdivována u Kinouautomatu Radúze Činčery na světové výstavě Expo 67 v Montrealu, směrem k systémům otevřeným vůči zpětné vazbě s předem neznámými prvky a funkcemi. To, co se ukazuje jako životaschopný odkaz „zlatého věku“ performance art (60. - 70.let) pro současné umění, a tedy i umění digitálních médií, není návrat k rituálu nebo hledání autenticity, ale právě aktualizace problému informace, jejího přenosu, přijímu, pochopení a vnímání. Tematika percepce, kognitivního strukturování informace / estetického objektu ve vztahu k prožitku interaktivitu člověka a stroje se tak stává nikoliv otázkou

technickou, ale možná stále více problémem psychologickým či fyziologickým, neboť interakce je možná pouze za předpokladu přiznání určité autonomie těmto systémům. ■■ S pochopením interakce člověka a stroje prostřednictvím metafory performance art (nikoliv jen jeho poměrně formalizované divadelní podoby) se důraz přesouvá na prožitek esteticky aranžované události, v níž je ponechán prostor pro „emergenci“ předem nedefinova(n)ého prožitku v excesu, náhodě ponechaném střetu siločar pole, kde se setkávají člověk a stroj. Vedle zájmu o náš lidský způsob poznání a prožitku se rozšiřuje zájem také o toho, kdo v naší komunikaci s digitálními technologiemi stojí na druhé straně. Princip interaktivity v oblasti kybernetického umění či umění nových médií tedy nutně vede k uvažování o autonomii stroje. Termín emergence, který zde používáme pro popsání povahy estetického zážitku interakce člověka a stroje, má své kořeny v evoluční teorii. V teorii umělé inteligence se termín emergence stal frekventovaným díky možnosti vzniku procesů, které by se daly označit jako „myšlení“ u strojů. Slovy Jozefa Kelemena: emergence „označuje jev, který se na určité úrovni popisu skutečnosti zcela přirozeně vyskytuje, něco však stojí v cestě redukci tohoto jevu na jevy nižších úrovní“. (KELEMEN, 1994: 79) Zájem o prožitek interaktivity člověka a stroje poukazuje k autonomii strojů i k těsné spolupráci člověka a stroje. Jejich interakce evokuje jak metaforu kyborga, tak i přípuštění jisté autonomie strojů, chápání stroje ne jako našeho dvojníka či naší protězy (nástroje), ale jako Jiného. Performance interaktivity člověka a stroje (jak se s nimi setkáme například u performera Stelarca nebo v robotických performance Demerse a Vorna) se stávají hraničním prostorem, ve kterém se střetává humanita a mechanický život a v němž je přítomna i možnost překročení této hranice. Toto překročení však již nemá podobu obav ze zmechaničtění člověka, ale naopak připravuje intelektuální i emocionální prostor pro obecné akceptování nezávislosti všeho Jiného, tedy i strojů. ■ Masarykova univerzita v Brně, [www.phil.muni.cz/udim](http://www.phil.muni.cz/udim)

Broeckmann, Andreas. Are You Online? Presence and Participation in Network Art. (Ars Electronica 1998). In Druckerey, T. Ars Electronica. Facing the Future. A Survey of Two Decades. MIT Press, Massachusetts, London, England, 1999. ■ Huhtamo, Erkki. „It is Interactive – but is it Art?“. In Koneesta, T., Media, Taide, Teknologia. Turku, 1995. ■ Kelemen, Jozef. Strojovia a agenti. Archa, Bratislava, 1994. ■ Laurel, Brenda. Computers as Theatre. Addison-Wesley, Boston - New York, 1993. ■ Lister, M.; Dovey, J.; Giddings, S.; Grant, I.; Kelly, K. New Media: A Critical Introduction. Routledge, London - New York, 2003. ■ Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001. ■ Poster, Mark. „Informační způsob a postmodernista“. In Dvořák, T. Teorie vědy, 2 / 2002 (téma NOVÁ MÉDIA).

► Teorie nových médií se často omezuje na sledování sociálních nebo sémiotických důsledků nových technologií, které jsou také předmětem mediálních nebo komunikačních studií. Pojmy jako informace nebo komunikace ovšem nezachycují důležitý fenomén technologické akcelerace, který zasahuje do všech aspektů současné společnosti i individuálního života. Teorie nových médií proto musí opustit model jazyka a interpretace jako reprezentace předem dané a stabilní skutečnosti. Tím ovšem směřuje k otázkám performativity, k popisu autopoeitických a otevřených systémů, a k dalším podobám tzv. emergence. Tematizace nových médií má vycházet z paradigmatu kódu spíše než informace nebo komunikace a soustředit se na fenomén softwaru. ■ Fenomén softwaru často redukuje na jeho sociální, kulturní, kognitivní, a také jazykové aspekty a důsledky. Například hnutí kolem svobodného a open source softwaru a tzv. sociálního softwaru (Marc Canter, Joi Ito, Clay Shirky, Danah Boyd, Ross Mayfield a další) zdůrazňují jeho sociální a politické aspekty. Různé skupiny aktivistů, hackerů a představitelů kyberpunku rozvíjejí tyto aspekty do podoby softwaru jako nástroje revoluce, anarchie a utopie (William Gibson, Bruce Sterling, Geert Lovink, Cornelia Sollfrank, Nathan Martin a další). Stejně početná a velká skupina umělců a teoretiků propaguje myšlenku softwaru jako nového umění (skupiny kolem projektu Runme.org, Rhizome.org apod.). Na širší kulturní význam softwaru se soustřeďuje jeden z nejznámějších filosofů nových médií, Lev Manovich, ale i řada autorů běžně řazených pod studium cyberkultury (Howard Rheingold, Sherry Turkle, Charles Ess, William Mitchell a další). Sémiotické a jazykové aspekty softwaru zdůrazňuje již celé desetiletí skupina hypertextových teoretiků (George Landow, Jay Bolter, Michal Joyce, Mark Bernstein, Michal Heim, Stuart Moulthrop a další). Přimo estetické vlastnosti počítačového kódu a jeho poetiku zkoumají představitelé „kódového“ básnictví (Sharon Hopkins, Mez, Alan Sondheim, Ted Warnell , Alex McLean), ale také obdivovatelé počítačových virů, jako je Alessandro Ludovico, Jaromil, a skupina italských hackerů a umělců ze sdružení epidemiiC. Na kognitivní aspekty softwaru upozorňují, kromě raných vizionářů hypertextu a HCI (Ted Nelson, Vannevar Bush, Doug Engelbart), také výzkumníci umělé inteligence (Alan Turing, J.C.R. Licklider, John McCarthy, Daniel Dennett, Wolfgang Wahlster, Terry Winograd) a další. Pozdější příklon kognitivní vědy k autopoeitickému a fyziologickému chápání poznávacích procesů jako

propojení organismu s jeho prostředím aplikují na problém softwaru filozof Mark Hansen (2004) a literární vědec Joseph Tabbi (2002). Oba formulují tezi o softwaru jako pokračování procesu kognitivní sebeorganizace a autopoiesis živých systémů. ■ Téma softwaru spojuje všechny dominantní paradigmatu současnosti, ať už jsou spojené s otázkami znaku, moci, identity subjektu nebo statutu objektivní reality. Software se stal nejvýznamnějším pomocníkem vědy na cestě za objektivní realitou, ale také kreativním nástrojem nové umělecké tvorby. Je extenzí kognitivních, fyziologických a dalších procesů v subjektu, a zároveň „extenzí“ objektivní reality v podobě simulací a modelů různých přírodních procesů. Dynamické propojení softwaru s vnějším světem, jako i se společností a s kognitivními schopnostmi lidí, z něj vytváří jedinečný fenomén, pro který je třeba hledat nové způsoby konceptualizace. Jak popsat toto jedinečné propojení paradigmat, ale také lidí, přírody a strojů v dnešním světě, které se odehrává díky softwaru? ■ Software neustále balancuje na hraně mezi vědou a uměním, politickou utopií a nebezpečím teroru absolutní moci, mezi formální dokonalostí umělých jazyků vědy a kabalistickými sny o magické moci písmen. Společnouází je jeho „materiální“ podoba programovacích jazyků. Ta naplňuje vědeckou či spíše pozitivistickou představu o jazyce, který je dokonalou reprezentací věcí, přičemž nejen reprezentuje, ale přímo simuluje i ty nejkompexnější jevy a děje (počasí, chování ekonomických systémů, funkce genů v organismu atd.). Programovací jazyky jako základ softwaru přitom nejsou v pravém slova smyslu nástrojem reprezentace předem dané skutečnosti. Propojení znakového a „neznakového“, označujícího a označovaného, není v případě počítačových kódů sémantickým problémem. Má spíše „pragmatickou“ podobu činu či správnější instrukce pro procesor, která se vykoná a způsobí změnu v zápisníkové paměti (registrech). Znak v podobě binárního zápisu je zároveň událostí, změnou v „materiálním“ a vnějším světě stroje, a v podobě složitých programů pak dokonce i změnou fungování celé společnosti. Díky těmto performativním vlastnostem, které překračují rovinu stroje, je v dnešním světě z kódu nejdůležitější transformační síla, která přináší nové podoby organizování lidí i „věcí“ v nejšířším slova smyslu. Paradoxně je proto software nejpřesvědčivějším pokusem překonat reprezentační a korespondenční model jazyka, o čem se v 20. století vedli dlouhé diskuse nejenom ve filosofii a vědě, ale také v umění. ■ Díky softwaru

vzniká spojením lidí, jejich artefaktů a přírody stále komplexnější a složitější prostředí, ve kterém pozorujeme technologickou akceleraci a z toho plynoucí emergentní chování celého systému. K popisu podobného prostředí hybridních vazeb a emergentních jevů spojených s akcelerujícími technologiemi je vhodné paradigma kódu. Jazyk a znaky mají v kódu přímou vazbu na skutečnost nikoli svojí transparentně, ale díky performativitě. Performativita tak nabízí alternativu k reprezentačním modelům vztahu jazyka a světa a otevírá jiný pohled na to, co je ontologie a jak ji myslet. Pomocí kódu se vytvářejí nové aplikace a stále složitější formy koexistence v podobě post-humanistických organismů (kyborgů), ve kterých mizí rozdíl mezi individuální lidskou bytostí a strojem, ale také mezi celými městy a skupinami lidí spojených do různých celků s kolektivní inteligencí. Fenomén softwaru tak naplňuje i filosofické představy o vznikaní, objevování se (emergenci), singularitě (Gilles Deleuze), či auto poetických procesech (Humberto Maturana, Francisco Varela). Díky softwarům jsme schopni proniknout do tajů biotechnologií a nanotechnologií, které pak mění naše základní rozdělení světa na umělé a přirozené, živé a neživé. Sebepřipíjící se stroje v podobě molekul, čipy na úrovni buněk a další bioinformační experimenty hrozí, že nenávratně změní tento svět. ■ Jakým způsobem popisovat a zkoumat „ontologické“ a „evoluční“ vlastnosti informačních technologií a budoucích biotechnologií? Možnou odpovědí jsou právě umělecká díla, která dovedou propojit filosofické otázky s technologickými experimenty. Různé aplikace a software stojí často na rozhraní technologie, umění a humanitních věd, a mají zároveň povahu vědeckého experimentu, uměleckého díla a nové teorie o komunikaci nebo významu. Nové komunikační a digitální technologie se stávají technologiemi „vznikání“ a autopoiesis ve smyslu sebe organizujících se systémů nadaných sebe reprodukcí. Transformující se rozdíl mezi strojem a organismem, přirozeným a umělým, physis a techné, jsou spojené s performativními vlastnostmi kódu. Fenomény jako kolaborativní systémy na internetu, P2P technologie nebo biotechnologie mění naši sociální a „přirozenou“ realitu zásadním způsobem, který dokazuje prioritu kódu před filosofickými předpoklady o bytí. ■ Filosofie a umění nových médií jsou vlastně ontologií kódu, která se soustřeďuje na schopnosti softwaru a digitálních technologií změnit přirozený svět, sociální realitu, ale také další intuitivní koncepty. Umění nových médií je proto demiurgickou činností, kreativním experi-

mentováním s počítačovými kódy, sociálními zvyky, ale také geny. Spojování lidí, počítačů, zvířat a dalších entit a prostředí, v kontextu digitálního umění, neorganizuje ani neinterpretuje svět, který známé, ale slouží k přeskupování a tvoření nových konstelací a „světů.“ ■ Karlova univerzita v Praze

► The theory of new media often confines itself to the study of social and semiotic effects that are also the subject of interest for the media and communication studies. Concepts like information or communication are very important but they do not capture the important phenomenon of the technological acceleration that affects all aspect of nowadays society and individual life. In order to address this, the theory of new media has to question the model of language and interpretation as a representation of a stable and pre-given reality. Theory of new media has to discuss performativity and develop a description of auto poetic and open systems as well as other forms of emergence. We will approach these topics from the position of a new paradigm of the code and focuses on the phenomenon of software. ■ The phenomenon of software is often reduced to its social, cultural, cognitive and also language aspects and effects. The free software or open source movement and the group of researchers around the so called social software (Marc Canter, Joi Ito, Clay Shirky, Danah Boyd, Ross Mayfield) push its social and political aspects. Various groups of activists, hackers and cyberpunk supporters further develop these aspects into an idea of software as means for revolution, anarchy and utopy (William Gibson, Bruce Sterling, Geert Lovink, Cornelia Sollfrank, Nathan Martin). Very large and important group of artists and theoreticians propagate the idea of software as the new artistic medium (Runme.org, Rhizome.org etc.). The broad, cultural meaning of software is emphasized by one of the most known philosophers of new media, Lev Manovich, and many authors commonly listed under the study of cyberculture (Howard Rheingold, Sherry Turkle, Charles Ess, William Mitchell). For more than a decade, the semiotic and language aspects of software were highlighted by the group of hypertext researchers and scholars (George Landow, Jay Bolter, Michal Joyce, Mark Bernstein, Michal Heim, Stuart Moulthrop). The aesthetic properties of the computer code and its poetics are explored by the representatives of the “code” poetry (Sharon Hopkins, Mez, Alan Sondheim, Ted Warnell, Alex McLean) and

computer virus admirers, like Alessandro Ludovico, Jaromil, and a group of Italian hackers and artists from the epidemicC collective. The cognitive aspects of software are pointed out by the early visionaries of hypertext and HCI (Ted Nelson, Vannevar Bush, Doug Engelbart) but also by the artificial intelligence scholars (Alan Turing, J.C.R. Licklider, John McCarthy, Daniel Dennett, Wolfgang Wahlster, Terry Winograd) and others. The inclination of cognitive science to autopoietic and physiological understanding of cognitive processes as a connection of organisms to their environment is applied to the field of software research by the philosopher Mark Hansen and the literary scholar Joseph Tabbi. They both formulate a view of software as a further process of cognitive self organization and autopoiesis of living systems. ■ The topic of software seems to connect all dominant paradigms and issues related to questions of sign, power, identity, subject and the status of the objective reality and knowledge. On one side software remains a simple collection of computer codes – signs, on the other, it is the most powerful instrument that transforms our economy, politics, culture etc. which repeatedly poses questions of control and anarchy. Software supports science on its mission to conquer the objective reality and at the same time offers creative instruments for new artistic works. It is the extension of the cognitive, physiological and other processes in the subject but also an “extension” of the objective reality in the form of simulations and models of complex natural processes. How do all these functions of the software hold together? How to explain the ability of software to create these unique connections between paradigms but also between humans, nature and machines in general? ■ Software balances between art and science, political utopy and absolute terror, between logical perfection of the artificial languages and cabalistic dreams about the magical power of the letters. The base for all these phenomena is the “material” form of the programming languages. Their logical structure seem to implement the scientific and positivist vision of words as an exact representation of things but at the same time they simulate rather than represent even the most complex processes and effects (weather, economical systems, the function of genes in the organisms etc.) For this reason, the programming languages are not a simple representation of a pre-given reality. The connection between the sign and what is outside of the sign, between the signi-

fier and the signified is not a simple semantic fact. It has a more pragmatic form of an event or an instruction for the processor that is executed and makes changes in the registers (memory). Code or sign in the form of a binary inscription is always an event, a change in the “material” world of the machines. In the form of complex programs it even changes and affects our whole world. The performative properties of the code and software transgress the machine and they are the most important transformative force in the world today that organizes people, machines and things in new equilibria. For this reason, the software becomes paradoxically the most successful critique and challenge to the representational and correspondence model of language and defeats other similar efforts to step outside representation in philosophy, science but also art. ■ Because the software changes and creates new networks and connections between people, their artifacts and nature the result is always a more complex environment with growing acceleration and emergence. To describe such environment of hybrid connections, emergent phenomena and accelerating technologies, it is appropriate to use the paradigm of the code. It offers a view of language and signs as having direct connection to reality not because of their transparency but performativity. It offers alternative to the representational model of the world-language relation and opens a new view of what is ontology and how to reflect it. Codes create new applications and programs but also a more complex forms of coexistence in the form of post-human organisms and cyborgs. The differences between individual human beings and machines gradually disappear as well as between whole cities and groups of people that are united in these new post human and collective organisms. The software phenomenon embodies the philosophical concepts of ontology as becoming, concepts such as singularity (Gilles Deleuze), emergence or autopoiesis (Humberto Maturana, Francisco Varela). ■ The performative properties of the codes in applications and software affect not only our given ways of work and communication but even generate whole new social structures, economic relations and change the life of the whole planet. In connection with biotechnology and nanotechnology they even change our basic divisions between natural and artificial, animate and inanimate that are transgressed by the idea of self replicating machines in the forms of the molecules, chips in the form of cells and other bio-

information experiments. Software ceases to be a simple instrument and becomes more like a new stage of the evolution, a more complex organism. How to research and describe all these “ontological” and “evolutionary” properties of code? The answer is given by artistic works and experiments that are able to connect the philosophical questions with technological experiments. Artworks using software and new technologies are at the same time scientific experiments, artworks and new theories about communication and meaning, they belong to technology, art and to humanities and show how these cultures are becoming united again. ■ We should define the new communication and digital technologies as the technologies of “becoming” and autopoiesis in the sense of self organizing systems that are able to reproduce and transgress the difference between machine and organism, natural and artificial, physis and techné. Their implications are ontological not merely social or epistemological. Phenomena like collaborative systems on the Internet (P2P technologies) or biotechnology change our social and “natural” reality in a very crucial way that proves the priority of the code over philosophical assumptions about ontology or social definition of ownership. The philosophy of new media and new media art are the “ontology of the code” focusing on the ability of software and digital technologies to challenge the “natural world”, social reality and other intuitive concepts. ■ The new media art is a demiurgic work, a creative experiment with computer codes connecting and translating between different entities. The communication and interaction between people, computers, animals and other entities in the context of digital art, does not organize and interpret the world as we know it but rearranges it and creates new constellations and hybrid worlds. ■ Charles University, Prague, <http://uisk.ff.cuni.cz/>, <http://uisk.jinonice.cuni.cz/keral>



► Contemporary approaches to art and biology reveal to us today again the complex relationship between art and science, especially the use of controversial technologies like genetic engineering. Today in the era of technosciences this relationship has become a sensitive one as well. For some time now artists have made an effort to exchange creative work setting in the artists' studio with research lab settings in the laboratories of life sciences. And by doing this they have carefully and sensitively recorded and followed the transformations of modern natural sciences towards technosciences. Going back and forth between the technical transformation of life in the research areas of bio-sciences on the one side and the simulating of life in the field of computer sciences, representatives of art branches such as transgenic art as well as promoters of artificial life art have attempted to adopt techniques from life science labs for their own research undertakings. In the last two decades we have seen a number of artists leave the traditional artistic playground to work instead in scientific contexts such as the laboratories of molecular biologists. New art forms like 'Transgenic Art' and 'Bio-Art' have emerged. These new art forms differ dramatically from approaches which explore art and genetics through the use of traditional media. Central to this kind of contemporary art is the relationship between art and the central scientific paradigm of the genetic code, as well as reflections on the technology of molecular biology and bioinformatics. In the context of these new art forms artists create new 'life forms', i.e. new organisms which are to a greater or lesser extent 'technofacts' rather than 'natural' organisms. We ask nowadays how the production of new organisms through art challenges the perception of what is art and what is nature. I focus the theoretical background on the emergence of art from the laboratory. Many artists today use real, transgenic organisms in their works, addressing the perpetuation of evolution by humans through the creation of novel organisms according to aesthetic criteria, processes which the advent of recombinant DNA technology has now made possible. But with creating techno-organic hybrids artists have touched a neuralgic spot on the map of technosciences: now the artificial aspect of nature is confronted with the artefacts of art which leaves the perception that the relationship between art and sciences is imploding now. ■ All the while, the laboratory methods used to manufacture these transgenic life forms are not in any way new. For

three decades already, genetic engineering techniques from the field of molecular biology have made possible – thanks to the advancing mechanisation of the living – the technical reproduction or even new production of life at the molecular level. These organisms, until now non-existent in the natural human world, no longer resemble any natural evolutionary architecture and reinforce the transformation of biology lab organisms into epistemic objects. Molecular biology as well as other fields in the life sciences to a large extent construct and design the objects of their research today themselves, thereby producing technological artefacts which owe their existence to the culture of experiment and the expanding technological systems of the laboratory. At the same time these organisms in the laboratory often now have an epistemological status in terms of knowledge models that merely serve as representational models. In this way the technofacts of the 'third nature' have, today, to a large extent replaced life forms of the first nature as the reference objects of the laboratory. Reports of experimental results as well as the discourse of research organisations are therefore primarily focussed on these manufactured, epistemic objects, whose modelling takes place within the immense science complex and the physical infrastructure of the laboratory. Such an implementation of model realities without a reference makes possible a controlled technical manipulation of the processes of life, which then leads to a denaturalisation or artificiality of the object under investigation. ■ The development in the 1970s of recombinant DNA technology led to a fundamental change in the way molecular structures and processes of living organisms could be made available for scientific experimentation. With the production of transgenic organisms, molecular biology moved beyond the current borders of species and subspecies that are a result of millions of years of evolutionary change, thereby shaking up the existing system of scientific classification. From an epistemological perspective this new access to organisms represents a break with previous methods and approaches in molecular biology: Macromolecules themselves became manipulative tools of recombinant DNA technology and thus were transformed into technological entities. The nature of these is such that they are no longer distinguishable from the processes in which they intervene, and in the molecular biology lab they begin to resemble industrial production systems, becoming in effect

molecular machines. As a consequence of this development the organism acquires the status of technological object; the organism or even the molecule itself becomes a laboratory. Thus molecular biology, as a central domain of biology and the life sciences, finds itself on the way to becoming a science that not only handles, dissects, processes, analyses, and modifies its subjects – life forms and the parts thereof –, but rather constructs these henceforth in a fundamentally new sense, as technofacts, which can no longer be described as biological objects of a 'natural nature'. This construction, however, does not correspond to an understanding of the production of matter as a form of 'creation' in the sense of the bringing forth or generation of life, but is rather to be seen as a process of transformation and conversion of matter. ■ What will happen when artists create new "life forms", new organisms which are more or less "technofacts" rather than "natural" organisms? Does art become alive? With the production of new organisms through art, it seems that artists again challenge the reception of what is art and what is nature. For sure, through art's ability to transfer epistemic objects of molecular biology into the artistic realm, the tense of the dynamics in which the technoscientific production of technofacts is happening, becomes clear. Therein appears to lie, ultimately, the reason for the apprehension that is constantly expressed by the critics of transgenic art or bio-art. By bringing such artificial organisms and hybrids out of the laboratory, artists are showing the world that the 'natural' sciences in the Age of Technoscience had begun some time ago already to work with cybernetic concepts of nature, thus forcing a post-humanistic understanding of nature, the details of which, for most people, are only slowly becoming clear: the life sciences long ago opened Pandora's box, expanding the walls of their laboratories to include nature, and turning nature itself into an object for global experimentation. ■ Humboldt-University Berlin, <http://www2.hu-berlin.de/kulturtechnik>, <http://www.kunstgeschichte.de/reichel>

► Scientists were seeking determinants of physical appearance and personality traits for centuries. First who proved existence of a material substance of the inheritance was Gregor Mendel, monk from Brno, in the 1860's. He postulated simple relation between a putative inheritance unit and outer appearance of the pea seeds. Mendel also predicted contribution of maternal and paternal genes to the nature of their offsprings. ■ Gregor Mendel cross-pollinated peas with yellow and green seeds. First offspring generation always had exclusively yellow seeds. Following generation consistently had a 3:1 ratio of yellow to green seeds. Mendel concluded, that the inheritance of each trait is determined by "units" or "factors" (now called genes) that are passed on to descendants unchanged; that an individual inherits one such unit from each parent for each trait and that a trait may not show up in an individual but can still be passed on to the next generation. Simple scheme was defined: material inheritable unit determines strictly defined physical feature of an individual. At 1900 this material substance was located into chromosomes, structures residing in cell nucleus. ■ Photographer Edward Steichen made use of existence of these putative inheritable determinants of outer appearance. In the year 1936 he exhibited dozens of delphiniums that did not occur in nature at the Museum of Modern Art in New York. For the show, Steichen used methods of selective breeding combined with treatment with colchicine, a drug that altered the plant's genetic makeup. This was for the first time that transgenic organisms – in this case plants - were presented as an artwork. ■ Mendels' scientific and Steichens' artistic experiments were explained in 40ties in the previous century, when material substance responsible for inheritance was discovered. This substance is DNA – deoxyribonucleic acid. DNA represents long chain built up from just four basic particles, so-called bases: adenosine, guanine, cytosine and thymine. Four letters, A, G, C and T represent the whole alphabet in which genetic code of each living entity is written. Long strains of DNA organized into nuclear chromosomes consist of billions of such letters. Only parts of these chains are genes, i.e., region coding for proteins. Genes translated into functional proteins are creating so-called phenotype, involving both physical appearance and personality traits. Straightforward scheme was suggested: genotype is being translated into proteome is being translated into phenotype. ■ Since the discovery of restriction enzymes in 1970's

precise and targeted manipulation of genome is possible. Such procedure allows altering individual genes, changing the function of encoded proteins, transmission of whole genes between species or synthesis of fully artificial genes. These techniques are now widely used to engineer transgenic plants and animals and to develop new therapeutic methods for human medicine. Rapid progress in whole genome sequencing of various species including human and refining of techniques for gene manipulation gives raise to technological optimism. Control over the genotype seems to open chances to control the phenotype. ■ Recent discoveries also have show that the whole process of constructing phenotype from genotype is more complex than simple translation of genetic code. First, many traits are results of interaction of multiple genes. Furthermore, latest draft of human genome reduced the total number of human genes to 20000 – 25000. About one mm long worm *Caenorhabditis elegans* consisting of 959 cells has about 18000 genes. This comparison suggests that the extent, in which processing of genome contributes to organisms complexity is enormous. Our lack of understanding of these processes may hamper optimistic vision of technological control of life's complexity. ■ While only parts of the whole genome are capable of being translated into proteins, any DNA chain, if treated properly, is capable of being endlessly duplicated. Use of this feature made in 1990 Joe Davis. Joe Davis, artist-in-residence at MIT, who calls himself genesthetist, created his *Microvenus* icon. He encoded visual icon representing the external female genitalia and an ancient Germanic rune representing the female Earth into binary code and consequently into a 28-bases long DNA molecule. DNA string was incorporated into genom of *E. coli* bacteria which multiplied and created billions of copies of genetic representations of *Microvenus* icon. ■ Similar concept followed in 1999 Eduardo Kac in his transgene project *Genesis*. Synthetic gene was created by translating a sentence from the biblical book of Genesis into Morse Code, and converting the Morse Code into DNA base pairs. The sentence reads: "Let man have dominion over the fish of the sea, and over the fowl of the air, and over every living thing that moves upon the earth." The DNA sequence was incorporated into bacteria, which were shown in the gallery. Participants on the Web could turn on an ultraviolet light in the gallery, causing real, biological mutations in the bacteria. This changed the biblical sentence in the bacteria. In a next step, *Genesis II*, Kac synthesized protein

encoded by this sequence. This was made possible by presence of promoter sequence and initiation codon ■ Davis and Kac experimented with code. They manipulated genotype without intention to manipulate phenotype. Step from changing genotype to manipulating phenotype made in 1992 David Kremers. Kremers let transgene bacteria to produce series of paintings. He used bacteria genetically engineered to produce enzymes of various colors. In the incubation chamber bacterial colonies grow on plates of clear acrylic, creating various shapes and colors. At certain time point, the plates are dried and sealed in a synthetic resin. However, the resin may be removed and bacteria revived to continue the artwork. ■ Another jump was made by Kac in 2000 when he introduced transgenic rabbit *Alba* to the public. It was a step from simple single cell organism which bacteria are to mammal, which is highly developed specie able to perceive pain. Gene encoding for green fluorescence protein was inserted into *Alba's* genome. Extension of this project was "The Eighth Day" introduced in 2001. The transgenic creatures in "The Eighth Day" are GFP plants, GFP amoebae, GFP fish, and GFP mice. ■ While experimental protocols for producing transgenic organisms are standardized, their efficiency remains low (about 1-3%). Often, it involves birth of many more or less damaged individuals, which must be eventually sacrificed. Therefore transgenic art involving evolutionary higher species has specific ethical implications. ■ Institute of Molecular Physiology and Genetics, Slovak Academy of Sciences, [www.umfg.sav.sk/lb/LLaci.htm](http://www.umfg.sav.sk/lb/LLaci.htm)

► Média se navzájem ovlivňují, na tomto tvrzení není nic nového. Již guru mediálních studií americký badatel Marshall McLuhan (1911-1980) se věnoval problému existence tzv. hybridních médií: „Nejlepším způsobem studia povahy médií je studium jejich vlivu na další média, neboť takto je lze vidět podrobně a přesně.“ (McLUHAN, 2000: 258) Jeho pojetí však vycházelo z přesvědčení, že z mediální skutečnosti lze abstrahovat jakési čisté, neovlivněné médium. S touto myšlenkou polemizují američtí autoři Jay David Bolter a Richard Grusin ve známé studii *Remediation, Understanding New Media* [Remediace, jak rozumět novým médiím] z roku 1999. Podle nich totiž čistá média neexistují. „Médium je to, co remediuje. Je to to, co se zmocňuje techniky, forem a sociálních významů jediného média a snaží se je překonat nebo předělat ve jménu reality. Médium v naší kultuře nikdy nejedná osamoceně, protože musí vstoupit do vztahu úcty nebo soupeření s jiným médiem.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 65) ■ Pojem remediace už před nimi použil Paul Levinson v knize *The Soft Edge /1997/*. Podle Levinsona je remediace činitelem teleologického vývoje, při kterém lidé vylepšují novějšími médii možnosti starších. Takové pojetí je ovšem silně antropocentrické a progresivní. Proto s ním Bolter s Grusinem polemizují a nabízejí raději svou vlastní definici remediace, která je zaměřena na formální vztahy. Remediace je tedy „formální logika, kterou nová média předělávají předchozí mediální formy.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 273) Samotné slovo nevzniklo z kořene médium, ale je odvozeno z latinského slovesa *remedire*, které znamená léčit. Uživatelé jsou podle Boltera a Grusina přesvědčeni, že nová média jsou „lékem“ na dosavadní neduhy médií. „Říkají nám, například, že televizní vysílání se stane interaktivní digitální televizí, bude motivovat diváky a dá jim svobodu, jakou dosud neměli; že elektronická pošta je výhodnější a spolehlivější než fyzická pošta; že hypertexty přinášejí interaktivitu do románu; a že virtuální realita je „přirozenější“ prostředí než běžná video obrazovka.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 59) Je paradoxní, že nová média se stávají závislá na starších právě svým poukazováním na ně. Například „počítačová hra je jako televize, ale lepší“, a proto *Doom /1993/* vnímáme jako autentičtější zážitek než sledování televize. Hra využívá jejího charakteristického prostředí, kterým je subjektivní kamera a natáčení v reálném čase, ale navíc umísťuje uživatele přímo do děje dobrodružného akčního filmu a nabízí mu možnost ovlivňovat pohyb subjektivní

kamery. Přínos si uvědomíme teprve srovnáním s remediovaným médiem. ■ Remediace neprobíhá lineárně, od staršího média k novějšímu, jak to tvrdil zmiňovaný Paul Levinson. „Naše kultura chápe každé médium nebo konstelaci médií podle toho, jak odpovídají jiným médiím, jak je rozvíjejí, soutěží s nimi a předělávají. Nejprve si můžeme myslet něco o historickém vývoji, kde novější média remediuji starší a zvláště digitální média remediuji své předchůdce. Ale my zastáváme rodovou příbuznost, a ne lineární historii, a podle ní mohou starší média také remediovat novější.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 55) Typickým příkladem je televizní vysílání. To nejdříve remediovalo předchozí vizuální média a poukazovalo na jejich nedostatečnou „živost“. Flitterman a Lewis v článku *Psychoanalysis, Film, and Television* píše, že „film je vždy od nás vzdálen v čase [...], zatímco televize, se svou schopností nahrávat a současně nám zprostředkovávat obrazy, nabízí kvalitu přítomnosti, ‚tady a teď‘ jako rozdíel od filmového ‚tam a tehdy‘.“ (cit dle BOLTER, GRUSIN, 1999: 187) Stejně samozřejmě, jako se televize zmocnila filmu (subjektivní kameru živých vstupů převzala z dokumentárního filmu) a fotografie, zakomponovala do svého vysílání počítačovou grafiku a digitální stíh. Současná podoba televizního zpravodajství připomíná mediální prezentaci, kde výstup moderátora je doplňován vstupy redaktorů v samostatných oknech, nápisy a záběrem na obrazovky monitorů v pozadí. ■ Měřítkem úspěšnosti mediace je bezprostřednost a autentičnost prožitku, který médium skýtá. Autentičnosti se dosahuje buď průhledností média nebo naopak fascinací médiem. Tyto dvě protikladné touhy definují dvojí logiku remediace. Remediace za prvé pracuje na principu bezprostřednosti [immediacy] a na principu hypermediace [hypermediacy]. ■ Bezprostřednost nebo také průhlednost je „styl vizuálního zobrazení, jehož cílem je, aby divák zapomněl na přítomnost média (plátno, fotografický film, film atd.) a věřil, že stojí před zobrazenými předměty.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 272-273) Nelze si jistě představovat, že naivní divák nerozezná zobrazenou věc od originálu. Nicméně je přesvědčen, že existuje nějaký styčný bod mezi zobrazením a zobrazeným předmětem. Takovým styčným bodem může být perspektiva v realistické malbě nebo světlo ve fotografii. Odtud pramení naše víra v „pravdivost“ klasických fotografií a nedůvěra vůči digitálním obrazům, které mohou být generovány bez potřeby existence vnější skutečnosti. U digitálních obrazů naopak obdivujeme schopnost média vyrovnat se ana-

logovému předchůdci. ■ Okouzlení médiem přímo souvisí s druhou logikou remediace. Hypermediace je „styl vizuálního zobrazení, jehož cílem je připomínat divákovi médium.“ (BOLTER, GRUSIN, 1999: 272) Hypermediace není v rozporu s potřebou autentičného prožitku. Při ní se divák nedívá skrz médium, ale na médium. Potenciál média, které svým začleňováním ostatních médií připomíná koláž, je pro nás zobrazením reálného světa, jehož prostor je sám hypermediován. Proto hypermediované vysílání televizních zpráv (koláž obrazovek, monitorů, textu, hudby a hlasu) chápeme jako odpovídající zobrazení reality. ■ Teoretik Erkki Huhtamo ve studii *Encapsulated Bodies in Motion* navíc uznává, že fascinace povrchem nového média je společná našemu přístupu k digitálním technologiím obecně. „Technologie se postupně stávají druhou přírodou, zároveň vnějším a zvnitřněným územím a předmětem touhy. Není proč ji nadále dělat průhlednou prostě proto, že není pocíťována jako něco v rozporu s ‚autenticitou‘ prožitku.“ (cit dle BOLTER, GRUSIN, 1999: 42) ■ Bezprostřednost i hypermediace jsou historickou společenskou konvencí a hypermediováný obraz se časem stane průhledným. Hitchcock použil pro zobrazení Scottieho psychedelických snů ve filmu *Vertigo /1958/* animované pozadí za hrdinovou hlavou, protože tento postup působil nezvykle. Dnes se podobný obraz běžně objevuje ve vysílání MTV, aniž by byl spojován s psychickou poruchou. Podle Boltera a Grusina média existují pouze ve svých hybridních formách. Podobnou vlastnost lze také označit jako jejich konvergenci, tedy splývání v jedinou propojenou formu, jak je tomu například u počítačových her spojujících zvuk, obraz i písmo. Lev Manovich chápe tuto vlastnost jako základní charakteristiku digitálních médií, která veškerá kulturní data převádějí na čísla a tak si je zároveň přivlastňují. Zároveň souvisí se změnou ve využití počítačů, které se se stroji na počítání staly multimediálními přehrávači. Žijeme v hypermediovaném prostředí, říká Bolter a Grusin, a skutečnou novinkou by bylo nové médium, které by se neodkazovalo k žádnému jinému. Zdá se však, že v naší kultuře je mediace bez remediace nemožná. ■ Masarykova univerzita v Brně, <http://www.phil.muni.cz/fav/>  
Bolter, Jay David – Grusin, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 1999 ■ McLuhan, Herbert Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura*. Výbor z díla. Jota, Brno, 2000 ■ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2001

## PROJEKCE SCREENING

9.5.2005 / 13:00 - 14:00  
GAME VIDEO VS. VIDEO GAME

Detailní program [Detailed program](#)  
[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Projekce doprovázející výstavní sekci „Kdo si hraje, nezlobí!“ (ScArt Selection) se zaměřuje na spojení počítačových her a videa a dokumentování her pomocí videa. Jak video ovlivňuje případně zneužívá hry a jak počítačové hry ovlivňují a zneužívají video? The screening accompanies the exhibition “People that play do not make trouble!” (ScArt selection). It focuses on connection of games and video. How to document games by the means of video? How is video (mis)used by the games and how are games (mis)used by the video?

**DEAD OR ALIVE 2** PETRA VARGOVÁ, CZ 2002  
**INVICTUS** MICHAEL WILSON, US 2005  
**LOW LEVEL ALL-STARS** RADICAL SOFTWARE GROUP & BEIGE, US 2004  
**CHILD AS AUDIENCE** CARBON DEFENSE LEAGUE & CRITICAL ART ENSEMBLE & HACTIVIST (NATHAN MARTIN) US, 1999  
**MINDBENDING SOFTWARE INC.** CODENERROR, ROBERT PRAXMARER, FLORIAN BERGER, AT 2005  
**SIMGALLERY PROJECT** KATHERINE ISBISTER, RA-INEY STRAUS, US 2004  
**CUTEXDOOM** YUMI-CO, ANITA JOHNSTON, CA 2004  
**GAME MUSIC** VLADIMIR TODOROVIĆ, Serbia and Montenegro 2004-2005

## PROJEKCE SCREENING

11.5.2005 / 17:00 - 18:00  
MACHINIMA SELECTION (2003 - 2005)

Detailní program [Detailed program](#)  
[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Machinima je nové a nadějně filmové médium, které se vyvinulo z imerzivních světů počítačových her. Jsou to 3D animované filmy vytvořené na základě technologie počítačových her. Skupiny přátel, kteří společně hrají určitou hru, se jednoduše rozhodnou natočit v tomto prostředí film. Zatímco několik hráčů si zvolí role, jeden z nich dělá virtuálního kameramana. Vizuální kvalita současných počítačových her spolu s vypracovanými algoritmy, které simulují fyziku, pohyby, a oživují postavy, tvoří virtuální jeviště pro tento nový způsob filmování. Každá nová počítačová hra a její technologie nabízí nový způsob

práce a také jedinečný vizuální styl pro machinima filmaře. Vybrali jsme názorné ukázky těchto různých stylů v současných machinimách, a také několik z nejlepších machinim, které kdy byly natočeny. Po promítání bude následovat krátká diskuse s kurátorem. Machinima (read: ma-shee-nee-ma) is a young and promising new medium that emerged from the rapid development of today's immersive computer gaming worlds. Basically, it is creating 3D animated movies with computer gaming technology. People use the games they play together with friends and act out stories, choosing one of them to act as a virtual cameraman – or use the tools that come with today's games to create their own sets and script their own movies. The visual quality of state of the art computer games together with elaborate algorithms for simulating physics, movement and character animation provides a virtual stage for this new form of filmmaking. Unlike traditional computer games, machinima makes use of the simulated environment, leaving a lot of control to the game mechanics and thus delivering faster results that feel closer to real-life filmmaking than 3D animation. Real-time feedback is the key part in machinima. You can stage your actors - be they computer controlled or human - set up cameras and start shooting your scene without the need to wait for each frame to render to the screen. With every game out there that machinima moviemakers use to create their imaginative stories, there is a new workflow and a unique visual style. While some movies rely heavily on human players acting out a scene over a network, sometimes sitting hundreds of miles apart from each other, other movies control their characters and cameras solely through computer controlled paths.

This showcase tries to assemble an overview of the different styles that can be found in machinima as well as showing some of the best machinima movies to date.

**FRIEDRICH KIRSCHNER**, rakouský umělec a kurátor, který sám pracuje na machinimách i jiných krátkých filmech. Spolupracoval také se souborem Ballet Preljocaj na projektu „N“ a s Kurtem Hentschlagereem na interaktivní instalaci pro CAVE „Karma“, vystavené v roce 2004 na festivalu Ars Electronica. Studuje audiovizuální média ve Stuttgartu a od roku 2004 je členem Ars Electronica Futurelab. **FRIEDRICH KIRSCHNER** from Austria works in the field of machinima and short moviemaking. Apart from his own projects, he worked together with granular synthesis and Ballet Preljocaj on the piece

“N” and with Kurt Hentschlagere on the interactive installation for CAVE called “Karma” exhibited at Ars Electronica festival 2004. Since 2004 he is a member of the Ars Electronica Futurelab.

**ENGINE** TOMISLAV BEZMALINOVIC, CH  
Minimalistické hudební video filmované ve hře Doom3. A minimalistic music video. Filmed in Doom3.  
**GAMEON** FURNACE MEDIA GROUP LLC, US  
Machinima reklama filmovaná ve hře Unreal Tournament 2004. A live action/machinima commercial. Filmed in Unreal Tournament 2004.  
**RED VS. BLUE** ROSTER TEETH PRODUCTIONS, US  
Hvězda machinima sitcomů. Filmované ve hře Halo. The queen of machinima sitcoms. Filmed in Halo.  
**NO LICENSE** SHORTFUSE, UK  
Slavná parodie na tajného agenta. Filmované ve hře 1942. A well known secret agent spoof. Filmed in Battlefield 1942.  
**IN THE WAITING LINE** FOUNTAINHEAD ENTERTAINMENT US  
ZERO7 hudební video, které běželo na MTV. Filmované v Machinimation. The ZERO7 music video that already aired on MTV. Filmed in Machinimation.  
**WE INTERRUPT YOUR PROGRAM** PERSON2184, DE  
Oslava města. Filmované ve hře Unreal Tournament 2004. An urban poem. Filmed in Unreal Tournament 2004.  
**ONLY THE STRONG SURVIVE** RIOT FILMS, US  
John-Woo styl gangsterské drama. Filmováno ve hře Max Payne 2. A John-Woo style gangster drama. Filmed in Max Payne 2.  
**COMMON SENSE COOKING WITH CARL THE COOK** ILL CLAN, US  
Záznam živé machinima performance. Filmováno ve hře Quake 2. Recording of a live performed machinima piece. Filmed in Quake 2.  
**BOT** DIGITALYOLK, US  
Příběh smutečného pochodu bota, který musí učinit rozhodnutí. Filmováno v Unreal Tournament 2004. The tale of a deathmatch bot that make a choice. Filmed in Unreal Tournament 2004.  
**THE JOURNEY** ZEITBRAND, DE  
Příběh o individualitě. Filmováno ve hře Unreal Tournament 2004. A tale about individuality. Filmed in Unreal Tournament 2004.  
**I.A. FOOT** VINCENT COGNE, FR  
A.I. fotbal hrají monstra z Doom 3. A.I. football played by monsters from Doom 3.



## PROJEKCE SCREENING

9.5.2005 / 14:00 - 15:45

### MEDIEN/KUNST/PREIS (1992-2002)

Detailní program [Detailed program](#)

[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Mezinárodní cena Medien/kunst/preis tvoří fórum pro projekty na rozhraní umění, vědy a nových technologií. Jedná se o jednu z nejdůležitějších evropských cen udělovaných v této oblasti. Soutěž je otevřena každý rok umělcům z celého světa. Soutěž organizují Südwestrundfunk Baden-Baden & ZKM (Centrum pro umění a média) v Karlsruhe. Díla, promítaná s laskavým svolením organizátorů v Praze, jsou výběrem z retrospektivní edice Time Lapse, vydané v roce 2002 u příležitosti desetiletého výročí udělování ceny. Navíc zařazujeme několik oceněných děl z roku 2004. Shromážděná díla v široké škále od hravých formálních experimentů s obrazem a zvukem, přes díla využívající pionýrské technologické postupy či remixující různorodý nalezený materiál až k videím, která vznikla záznamem pokusů analogických téměř vědeckým, ukazují rozmanitost umělecké tvorby, jež vyniká zejména touhou překračovat meze známých technologií. The international media award provides a forum – through television and events open to public – for projects and videos from the realms of both art and science. It is one of the most important European forums in the new media art sphere. The award is open every year to the artists from all over the world who can participate in the selection. Every year 50 videos are selected from the entries. The organizers of the award are Südwestrundfunk Baden-Baden & ZKM (Center for Art and Media) in Karlsruhe. Works presented in Prague with a kind permission of the organizers were selected by CIANT from the retrospective edition Time lapse released at the occasion of 10 year anniversary of the award in 2002, and were accompanied by several works awarded 2004. \_

## PROJEKCE SCREENING

10.5.2005 / 15:00 - 16:40

### ENTERSELECTION 2005

Detailní program [Detailed program](#)

[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Kurátorka Lenka Dolanová (CIANT) vybrala 16 experimentálních prací a rozdělila je do tří subkategorií: 1. díla se zaměřením na aspekty performance ve videotvorbě, 2. experimenty s pohyblivým digitál-

ním obrazem, 3. ukázky prací studentů FAMU, které se vztahují k fenoménu virtuální reality. The curator Lenka Dolanová (CIANT, Czech Republic) selected 16 experimental works out of those we received in response to the Call for entries and disposed them in three subcategories: 1. Recent attempts focusing on aspects of performance in video, 2. Experiments with moving digital image, and 3. Works of FAMU students that examine phenomenon of virtual reality.

### THE HAPPIEST DAY

HILARY HARP, SUZIE SILVER, US 2004

**DOBRODOŠLI** TANJA DABO, CR, 2004

**WET CHICKEN** GALINA MYZNIKOVA & SERGEJ

PROVOROV, RU 2003

**CAUSTICALLY HAPPY** TJADER-KNIGHT INC., FI 2004

**BOOP-OOP-A-DOOP**

SACHIKO HAYASHI, JP/SW 2004

**INTERFACE** ADÉLA PAVLÍKOVÁ, CZ 2003

**GENERÁTOR-P730...** JAKUB NEPRAŠ, CZ 2005

**DAVID-MARAT** MICHAL KINDERNAY, CZ 2004

**BEZ NÁZVU I** PETR KOCOUREK, CZ 2002-2004

**PASTA** JAN ŽALIO, CZ 2004

**BUDOÁR** MARTA SVOBODOVÁ, CZ 2005

**NA KŮŽI** JANA FRANCOVÁ, CZ 2005

**POSLEDNÍ ORGASMUS** TAMARA MOYZES, 2003

**VR** MARTIN DUDA, CZ 2005

**IF (PRESENCE OF) {ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

();} HANA VALENTOVÁ, CZ 2004

**TEST** VÁCLAV ŠVANKMAJER, CZ 1999

## PROJEKCE SCREENING

10.5.2005 / 17:00 - 18:00

### LA NUIT 15

Detailní program [Detailed program](#)

[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Projekce programu ARTE: hodina experimentálních filmů, videoartu a dokumentů, věnovaných společenským a filozofickým otázkám, ale také současným tématům jako jsou média, hudba nebo cestování. Screening of ARTE program: One hour of experimental films, videoart and documents tracing in contemporary condition themes such as society, philosophy, travel, media, music and more.

## PROJEKCE SCREENING

12.5.2005 / 18:00 - 19:00

### MEMORYSTYQUE 2005

Detailní program [Detailed program](#)

[www.entermultimediale.cz](http://www.entermultimediale.cz)

Projekce, kterou připravila slovenská kurátorka Mária Rišková (BURUNDI, SK), otevírá archivy lidí, kteří si neúnavně a s potěšením nahrávají hodiny videí a to jakýmkoliv přístrojem, který mají právě po ruce. Proč? Aby je později smazali nebo uložili na médium, které nenajdou či nebudou schopni otevřít? Proč touží zachytit krátký časový moment (svého) života navzdory pochybné kvalitě obrazu a zvuku? Přirozená hravost, sentimentalita, praktické důvody, estetické potřeby, sběratelský pud – to jsou některé z možných odpovědí. Výsledky jsou vtipné, abstraktní, informativní, nudné, umělecké, dlouhé, experimentální, dokumentární, poučné. Mohou být cenným zdrojem pro sociologii, malou teorii umění, nástrojem boje za společenskou změnu anebo paralelou zažloutlých fotoalb.

### LIDÉ CESTUJÍ PEOPLE ARE TRAVELLING

### LIDÉ CHOVÁJÍ MAZLIČKY

### PEOPLE ARE KEEPING PETS

### LIDÉ SE BAVÍ PEOPLE ARE HAVING FUN

### LIDÉ PROTESTUJÍ PEOPLE ARE PROTESTING

### LIDÉ CHODÍ DO PŘÍRODY PEOPLE ARE HIKING

### LIDÉ DĚLAJÍ UMĚNÍ PEOPLE ARE MAKING ART

The screening curated by Mária Rišková (BURUNDI, SK) is opening private archives of people who record hours of videos tirelessly, with pleasure using any device they lay their hands on. Why do they do it? To erase the videos later, to save them on a medium they will never find or be able to open again? Why do they long for catching the short moments of (their) lives, even in dodgy resolution and sound quality? A natural sense of play, sentimentality, practical reasons, aesthetic needs or the collectors' instinct could be a few of the answers. The results are witty, abstract, informative, boring, artistic, too long, experimental, documentary, or educative. They might be a valuable source for sociology, a short art history, a tool in a fight for social change or a parallel to old photo-albums.

# Akropolis Multimediale



Hudební doprovodný program festivalu EN-TERmultimediale 2 představuje čtyři nezávislá sdružení působící na české a slovenské alternativní a elektronické scéně. Každý z večerů byl sestaven jako ukázka jejich stylu a směřování. Představí se zde projekty s těmito sdruženími spřízněné, většinou ve speciálním programu, doplněné videoprojekcí.

**PONDĚLÍ, 9.5.2005, 22:00**  
**ATRAKT ART UVÁDZA**  
[www.34.sk](http://www.34.sk)

**RENTIP** je člen elektronického dua Poo, jednoho z nejdůležitějších zoskupení na slovenské scéně experimentální hudby (výstupní na festivaloch Alternativa, Multiplace, Wien Modern a i.). Jeho sólové digitálně „destruction derby“ je suverénnou postindustriální lahůdkou pro uši, hledající plnokrvný zvuk, dráždivé barvy trochu temnějších odtěňov a poničené rytmy. ■■■ Člen známé bratislavské elektronické skupiny Poo (sólové vystupenia napr. na medzinárodnom festivalu aktuálnej hudby NEXT 2004). Jeho vrstevnaté, sugestivné zvukové krajiny sú ukážkou virtuózneho tvarovania podstaty samotného zvuku (digital signal processing) v komplexných softvéroch ako je Reaktor či Pure Data.

**RBNH** súčasť post-DIY umeleckého zoskupenia Urbsounds, ktoré časopis The Wire označil za elektronický kolektív zvukových pilotov, pracuje pri vytváraní prekvapivých hlukových zákrut s množstvom analógovej a digitálnej elektroniky. Používané zariadenia si väčšinou sám zostrojil a tak aj jeho zvuk je vtipným a unikátnym vyjadrením post-digitálneho domáceho „kutilstva“. **MARTIN VYSOKÝ** „Ako vravia ľudia, hudba sa skladá z tónov, mala by určite mať melódiu aj harmóniu. veď čím by bola bez nich?“ Martin Vysoký sa vo svojej rôznorodej tvorbe riadi heslom „dvakrát digitálne strihaj a raz meraj“. **VIDEO** Dvojica výtvarníčok pripravila naživo vytváranú videoprojekciu, inšpirovanú konceptuálnym projektom Audioturizmus: Bratislava. **MIKELA** pracuje už vyše 8 rokov s pohyblivým obra-

zom, prepájajúcim pripravené videosekvencie so živým vstupom i typografiou. **TOUE** je známa grafickou dizajnérkou a tvorkyňou digitálnych animácií. **GNO** je predstaviteľom „obrazového inžinierstva“, interaktívneho vytvárania počítačovej videoprojekcie v reálnom čase s pomocou vlastnoručne naprogramovaných softvérových modulov.“

Združenie **ATRAKT ART** od roku 2000 podporuje a organizuje inovatívne aktivity v oblasti súčasného umenia a kultúry. Je spoluzakladateľom festivalu kultúry nových médií Multiplace. Vydáva časopis 3/4, organizuje medzinárodný festival aktuálnej hudby NEXT, je spoluzakladateľom centra pre súčasnú kultúru v Bratislave A4 – nultý priestor, kde pripravuje program audiovizuálneho klubu (experimentálne filmy, umelecké dokumenty a videá), koncerty inovatívnej súčasnej hudby a ďalšie tvorivé projekty. **ATRAKT ART** je vydavateľom a spoluvydavateľom nahrávok súčasnej inovatívnej hudby (napr. Marek Piaček, Požož sentimentál nebo Egon Bondy: Urban Songs ) Najnovšie CD Audioturizmus: Bratislava je konceptuálny album, na ktorom sa viacero bratislavských hudobníkov, experimentujúcich s novými technológiami, vyjadruje o svojom meste. „Zvedaví audioturisti touto nahrávkou získavajú dve prekrývajúce sa mapy: jedna je záznamom pocitov, spomienok, asociácií a zvukov, viazucich sa k Bratislave, a druhá topografiou miestnej tvorivej a vyvíjajúcej sa hudobnej scény. Obe svojím spôsobom prispievajú k budovaniu kultúrnej pamäte tohto zvláštneho mesta.“

**ÚTERÝ 10.5.2005, 22:00**  
**MUTEME UVÁDÍ**  
[www.muteme.cz](http://www.muteme.cz)

**ALFAMA** Nový projekt Michala Mariána, který je se značkou Muteme spojen od jejího vzniku a v němž pokračuje v rozvíjení konceptu microsamplingu a estetiky click'n'cuts. Na rozdíl od jeho sólových performancí zde pracuje s klasickou stopáží skladeb a více využívá živé nástroje (klávesy, bicí). Michal Mariánek pravidelně vystupuje v českých klubech, představil se na festivalu Alternativa 2004 a jeho skladba se objevila na mezinárodní kompilaci Muteme.point.0 compilation.

**JEZIS TAHNE NA BERLIN** Za bizarním názvem se skrývá performer, multiinstrumentalist a konceptuální umělec Ondřej Skala, který se mimo jiné proslavil i „spoluprací“ s nadějnou popstar Lucíí Vondráčkovou. Energickými vystoupeními, ve kterých se prolínají brutálně rozlámané beats, jemné melodie nebo jeho vlastní poezie a beatbox, už leckomu vyrazil dech. Svou hudbu popisuje jako brackcore-ambient a na festivalu vystoupí v duu s bubeníkem Jakubem Kopeckým na elektronické bicí. **MACHINE DRUM** (Merck US) Jako speciální host večera vystoupí asi nejvýraznější zástupce amerického labelu Merck (vydávají zde například Landau, Proem nebo Deceptikon), na kterém vydal již čtyři alba. Již svým debutem „Now You Know“ v roce 2001 nadchnul kritiky tak, že jej označili za naději experimentální IDM scény a byl srovnáván například s Boards Of Canada. Hudebně se Machine Drum pohybuje na hranici mezi abstraktním hip-hopem a elektronikou ve stylu cut'n'paste, charakteristická je pro něj práce s „rozsekanými“ vokály a nebrání se ani melodičtějšími hudebními postupům. V Praze živě představí své nové album s názvem Bidnezz. [www.m3rck.net](http://www.m3rck.net), [www.machinedrum.net](http://www.machinedrum.net)  
**DJ MICHAEL RIEGER** Svou djskou dráhu začal jako spoluorganizátor undergroundových parties v Mnichově, poté nějaký čas pobýval v Lisabonu a Londýně, kde vydal album se svou skupinou Lazy, a nyní žije v Praze. Je

součástí diského seskupení Muteme Sonic System a jeho sety se pohybují od experimentální elektroniky přes elektro až k retro úletům.

**VIDEO TOMAS HRUZA** Audiovizuální umělec, který se zabývá interaktivními instalacemi a live processingem video signálu. Jeho videoprojekce jsou vytvářeny v reálném čase za pomoci nejmodernějšího open source software – např. Pure Data nebo Eyes Web a jsou často založeny na originálních interaktivních metodách manipulace s obrazem.

**MUTEME** je internetové vydavatelství, které se orientuje na prezentaci experimentální live elektroniky. V minulém roce vydalo mezinárodní kompilaci s názvem Muteme.point.0 compilation s exkluzivními tracky například od Japonců Aoki Takamasa nebo Yoshihiro Hanno, podílelo se na úspěšných koncertech zahraničních umělců s názvem Live Electronic Session (např. Jan Jelinek, Fennesz, Apparat nebo AGF) V současné době připravuje několik dalších alb, mimo jiné videoklipové DVD a vinyl.

**STŘEDA 11.5.2005 , 22:00**

## **A.M.180 UVÁDÍ**

[www.am180.org](http://www.am180.org)

**CONCORDE CRASH** instrumentální inkarnace české indie-star Květoslava Dolejšiho ze Skalska u Mladé Boleslavi. Autor, kterého časopis Respekt počastoval titulem „český lo-fi Bůh“ a jehož home-made alba „Zapalte koně“ a „Kill Your Child“ se stala kultovními, tentokrát rezignuje na zpěv a – vybaven pouze baskytarou a předtočenými podklady – podbarvuje svoje melodické songy útržky z TV zpravodajství, každodenního života i temných období historie. Výsledkem je novotvar, který se vzpírá žánrovému zařazení. **HING VITAMIN** One-man projekt i kapela hudebníka a výtvarníka Jeremiah Palecka ze Severní Dakoty, nyní žijícího v Praze. Za pomoci laptopu a akustických nástrojů vytváří písničkové útvary, které s nadsázkou definuje jako „lo-fi electronic noise folk-hop“. Inspirace sahá od umělců na underground-hip-hopovém labelu Anticon po experimentální soft-industrial sound kapel jako jsou Black Dice nebo Wolf Eyes. **INDIE TWINS** členové A.M.180 za DJs pultem. Indie-rock + alternative + experimental + emo + electronic + disco-punk + nu wave v divokém mixu dvojice sourozenců / výtvarníků. **VIDEO GUMA GUAR** Tříletné subverzivní seskupení umělců pracujících s politickým kontextem. Skupina, která se zapsala do povědomí například dekonstrukcí principů fungování masmédií a audiovizuálními mystifikacemi na téma „válka proti teroru“, se obvykle věnuje propojování videoartu a elektronické hudby. V rámci A.M.180 stage vystoupí v roli VJs.

**A.M.180** je nezávislý kreativní a promotérský kolektiv založený na principech DIY a punkové etiky. Od října 2003 provozuje v Praze multifunkční prostor stejného jména. Hlavní mise: platforma pro propojování nezávislé hudební scény a současné výtvarné scény. A.M.180 pořádá výstavy, koncerty a performance.

**ČTVRTEK 12.5.2005, 22:00**

## **SURREAL MADRID UVÁDÍ**

[www.surrealmadrid.net](http://www.surrealmadrid.net)

**SURREAL MADRID LIVE** je zhmotnělá vize nového experimentálního net-labelu Surreal Madrid. MMtm a Watesino, hlavní protagonisté tohoto abstraktně elektronického liveactu, jsou přesvědčeni, že například kuchyň nebo i běžná návštěva u zubaře, poskytuje zcela zásadní hudební materiál, který je potřeba zachytit, zpracovat a podívat se na něj z trochu jiného úhlu. V atmosférických rytmických strukturách tak můžeme v překvapivých souvislostech slyšet i zcela běžné zvuky a situace, kterými je člověk obklopen, ale nebere je příliš vážně. **KARAOKE TUNDRA FEAT. DJ SPINHANDZ** Na Slovensku žijící ukrajinec Viktor Tverdokhlivov tvoří pod pseudonymem Karaoke Tundra od roku 2001 a jeho těžce definovatelná hudba je směsicí mikrozvukových experimentů, pseudosyntetických textur a hravého samplingu s rafinovaně poskládanou hiphopovou rytmikou. Jeho krátkometrážní tracky, zřídka překročí 2 minuty, potěší především milovníky zvukového kung-fu a černého humoru. Po 3" CDR „Urban love story“ (Neonarcist rec.), mp3 albu „Residence“ (Kikapu rec.) a několika remixech vydává u českého labelu Mufonic novinku „Gastarbeiter“. Jeho živá vystoupení s Dj Spinhandzem jsou fúzí lo-fi elektroniky a turntablismu. **MMTM IN DA MIX** Ze své vinylové sbírky nám MMtm naservíruje ty nejštvatnější kousky – ambient, abstraktní elektroniku, breakbeat. **VIDEO HYDE PARK** Surrealistická vizualizace v režii party z freetekno undergroundu.

**SURREAL MADRID** je nový experimentální net label se sídlem v Čechách, prostor pro abstraktní elektronickou a elektroakustickou tvorbu volně dosažitelnou na internetu. Prvním zářezem na surreálné pažbě se býti zdá CDR „Re: Mixtape“ s exkluzivními remixy od/pro zakladatele tohoto labelu - MMtm & Karaoke Tundra.





[www.luisance.com](http://www.luisance.com)



# Luisance D'

- › Promo akce na klíč
- › Videoprojekce a VJing
- › Návrh scény a světelný design
- › Velkoplošné projekce
- › Grafický design
- › Flashové animace
- › 3D animace a modely, vizualizace
- › Design a výroba CD-ROM, DVD a DVD-ROM
- › Výroba skleněných gob

[atelier@luisance.com](mailto:atelier@luisance.com)

Multimedia ATELIER

Bright & Benson  
CONSULTANTS

Luisance D' - member of Bright & Benson media group

## ORGANIZÁTOŘI ORGANISED BY

### P A L Á C **Akropolis** CENTRUM NEZÁVISLÉ KULTURY

Centrum nezávislé kultury Palác Akropolis je multifunkční kulturní prostor, který prezentuje aktuální trendy domácí i zahraniční umělecké produkce na poli divadla, hudby, tance a multimédií. Palác Akropolis nabízí kulturní vyžití více než 160 tisícům návštěvníků ročně a svým zařazením do sítě evropské kulturní výměny je významným koproducentem řady hudebních a divadelních festivalů. Centre of Independent Culture Palác Akropolis is a multifunctional cultural centre presenting contemporary trends of local as well as international artistic production in the field of theatre, music, dance and multimedia. Palác Akropolis offers the interdisciplinary programme to more than 160 000 visitors a year. Being a part of the European exchange networks it has become a recognised coproducer of music and theatre festivals. [www.palacakropolis.cz](http://www.palacakropolis.cz)



CIANT (Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie) je nevládní nezisková organizace založená v roce 1998. Působí na mezinárodní úrovni v kulturní, vzdělávací a výzkumné oblasti spojené s novými technologiemi. CIANT provozuje multimediaální laboratoř zaměřenou na mezioborovou spolupráci. Produkuje a koprodukuje umělecké projekty, pořádá tvůrčí pobyty pro umělce, věnuje se osvětové činnosti v oboru umění a nových médií: organizuje festivaly, tvůrčí dílny a konference. Spolupracuje s jednotlivci a organizacemi uměleckého, technického i vědeckého zaměření. CIANT (International Centre for Art and New Technologies) has been active since 1998 at the international level in the field of culture, education and research related to new technologies. CIANT operates a multimedia laboratory focused on the interdisciplinary collaboration, especially innovative experiments and development in domain of interactive media. We produce and co-produce artistic projects, co-ordinate residencies for artists and participate in the promotion of new media art and culture:

We organise festivals, workshops and conferences. CIANT was founded in Prague as a non-for-profit independent institution that initiates and supports partnerships with individuals as well as institutions having a background intersecting art, science and technology. [www.ciant.cz](http://www.ciant.cz)



ScArt (Společnost pro konvergenci vědy a umění) působí na pomezí současného umění, přírodních i humanitních věd a mediálních technologií. Realizuje mezioborové projekty, pořádá výstavy, organizuje přednášky a setkání vědců, mediálních teoretiků a kurátorů. ScArt (Society for the Convergence of Science and Art) is active in the interdisciplinary field where the contemporary artistic practices merge with science and media technologies. ScArt supports exhibitions, lectures and meetings of scientists, media theorists and curators. [www.scart.cz](http://www.scart.cz)



ARTE [www.arte-tv.com](http://www.arte-tv.com)



BURUNDI datalab / studio / displej / press  
Bratislava SK [www.burundi.sk](http://www.burundi.sk)



C3 – Centrum pro kulturu a komunikaci C3 – Center for Culture and Communication Budapest HU

## SPOLUORGANIZÁTOŘI CO-ORGANISED BY



International Media Art Award  
[www.swr.de/medienkunstpreis](http://www.swr.de/medienkunstpreis)



KIBLA – Asociace pro kulturu a vzdělávání  
KIBLA – Association for Culture and Education /  
Multimedia Center Maribor SL [www.kibla.org](http://www.kibla.org)



LIBAT - Laboratoř pro míšení umění a nových technologií  
LIBAT – Laboratoire d'Hybridation des Arts et des Nouvelles Technologies Paris FR  
[www.silondi.net](http://www.silondi.net)



PHASE Praha CZ [www.phase.cz](http://www.phase.cz)

Postmusic Production

Postmusic Production Praha CZ  
[www.postmusic.cz](http://www.postmusic.cz)

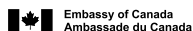


WRO – Centrum pro umění a média WRO – Center for Media Art Wroclaw PL

## ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ SPECIAL THANKS TO

Děkujeme všem spoluorganizátorům a partnerům, všem jednotlivcům i organizacím. Zvláštní poděkování patří Mezinárodnímu višegrádskému fondu, který podpořil myšlenku zintenzivnění spolupráce uměleckých center a laboratoří působících v regionu V4 v oblasti nových technologií. Evropské komisi děkujeme za podporu v programu Kultura 2000. Díky tomuto programu zaměřenému na inovativní projekty a mezinárodní spolupráci jsme mohli uspořádat řadu tvůrčích dílen, jejichž společným jmenovatelem je mezioborový experiment. Kanadskému velvyslanectví v Praze vděčíme zejména za příležitost propagovat tvorbu spojenou s novými médii. We would like to thank all the co-organisers and the partners of the festival. We thank all contributing individuals and institutions that supported the event. Special thanks to the International Visegrad Fund for supporting the idea to intensify cooperation among the new media centres and laboratories of the V4 region. We thank for a generous support received from the European Union with the Culture 2000 programme. Due to its focus on the innovation and the international cooperation we could organise a series of creative workshops that all served a purpose of the interdisciplinary experimentation. We thank the Canadian Embassy in Prague for making it possible to promote the artistic creation related to new technologies.

## PODPORA SUPPORTED BY



MINISTERSTVO KULTURY ČR



MĚSTSKÁ ČÁST PRAHA 3

## POD ZÁŠTITOU UNDER AUSPICES OF



## PARTNEŘI



## MEDIÁLNÍ PARTNEŘI



Filozofický ústav AV ČR Institute of Philosophy, Czech Academy of Sciences  
Ústav informačních studií a knihovnictví Filozofické fakulty Univerzity  
Karlovy v Praze Institute of Information Studies and Librarianship,  
Faculty of Philosophy and Arts, Charles University, Prague



## TÝM TEAM

**JAROSLAV RAUŠER** Ředitel [Director](#)  
**PAVEL SMETANA** Umělecký ředitel [Artistic director](#)  
**BOHUŠ ZÍSKAL** Technický ředitel [Technical director](#)  
**CYRIL HOŘÁNEK** Produkce [Production](#)  
**ALEŠ ČERNÝ** Architekt [Architect](#)

**PAVEL SEDLÁK** Hlavní kurátor [Chief curator](#)  
**DENISA KERA** Hlavní kurátorka herní sekce  
[Chief curator of game art](#)  
**ALEŠ ČERNÝ** Kurátorka [Curator](#)  
(Akropolis Multimediale)  
**LENKA DOLANOVÁ** Kurátorka [Curator](#)  
(Cooking in the Kitchen, ENTERselection)  
**JAROSLAV BALVÍN ML.**  
Kurátor českých projektů v herní sekci  
[Curator of game art \(Czech projects\)](#)  
**MICHAL MARIÁNEK** Kurátor [Curator](#)  
(Uzdravte svět [Heal the World](#))  
**MICHAL RYBKA** Kurátor [Curator](#) (Retro Comp)  
**FRIEDRICH KIRSCHNER** Kurátor [Curator](#)  
(MACHINIMA selection)  
**MÁRIA RIŠKOVÁ** Kurátorka [Curator](#)  
(MEMORYSTYQUE 2005)

**TEREZA KUNOVÁ** Koordinace [Coordinators](#)  
**DENISA KERA, LUDĚK JANDA**  
Koordinátoři herní konference  
[Coordinators of the game conference](#)  
**ANDREA CHENOVÁ, EDITA BRUMOVSKÁ,**  
**CLAUDIE PRŮŠOVÁ, JAKUB SLÁMA**  
[Guest service](#)  
**JAN ŠEBEK** Logistika [Logistics](#)  
**ALEŠ ČERNÝ, TOMÁŠ NOVÁČEK, VÍTA VÁŇA**  
[Stage managers](#)  
**ALEŠ ČERNÝ,**  
**DENISA KERA, PAVEL SEDLÁK** [Press](#)  
**JOLANA MATĚJKOVÁ** [Public Relations](#)  
**DENISA KERA, PAVEL SEDLÁK** [Editoři katalogu](#)  
[Catalogue editors](#)  
**DUŠAN BAROK, BRANISLAV MATIS, MIKELA**  
**DANKOVÁ, RADOVAN MIŠOVIČ** [Grafický design](#)  
[Graphical design](#), [Web design](#)  
**RADEK POKORNÝ** [Fotograf](#) [Photograph](#)  
**MICHAL KINDERNAY, PAVEL VÝBORNÝ**  
[Cameramen](#) [Kameramani](#)

## TIRÁŽ IMPRINT

**ENTERMULTIMEDIALE 2**  
**MEZINÁRODNÍ FESTIVAL UMĚNÍ**  
**A NOVÝCH TECHNOLOGIÍ**  
**INTERNATIONAL FESTIVAL OF ART**  
**AND NEW TECHNOLOGIES**

Vydalo [Published by](#)  
**CIANT – MEZINÁRODNÍ CENTRUM**  
**PRO UMĚNÍ A NOVÉ TECHNOLOGIE**  
**CIANT – INTERNATIONAL CENTRE**  
**FOR ART AND NEW TECHNOLOGIES**  
ve spolupráci s [in cooperation with](#)  
**CENTRUM NEZÁVISLÉ**  
**KULTURY PALÁC AKROPOLIS**  
**CENTRE OF INDEPENDENT**  
**CULTURE PALÁC AKROPOLIS**

© 2005 ENTERMultimediale 2  
© 2005 pro reprodukovaná díla umělců  
[for the reproduced works by the artists,](#)  
[or their legal successors](#)  
© 2005 pro texty [for the texts](#)

Grafická úprava [Catalogue Design](#)  
**BRANISLAV MATIS, DUŠAN BAROK**  
První vydání [First Edition](#) 2005  
Vytiskl [Printed by](#) **TISKÁRNA PRINTHOUSE**  
Nademejnská 600, 190 00 Praha 9