

# Spomínanie na počítačovú grafiku roku 1968

## Monika Szúcsová

*1968:computer.art* - kurátori: Ondřej Chrobák, Pavel Kappel, Jana Písaříková / Moravská galerie v Brně / Pražákův palác / Brno / 20. 4. – 5. 8. 2018

*Computer Graphic Re-visited 2.0* - kurátori: Jana Horáková, Jiří Mucha / Dům umění města Brna / Brno / 21. 3. – 22. 4. 2018

Dve popredné brnenské galérie, Dům umění a Moravská galerie sa začiatkom tohoto roku postavili čelom k výzve pripomenúť si päťdesiat rokov od uskutočnenia výstavy *Computer Graphic*, ktorá sa v roku 1968 uskutočnila v Brne<sup>1</sup>. Jedná sa o unikátny kurátorský počin v tom období veľmi mladého Jiřího Valocha (v roku 1968 mal len 21 rokov), ktorý sa konal vo februári toho istého roku v brnenskom Domě umění. Význam tejto výstavy spočíva predovšetkým v reflexii počítačového umenia v galerijnom priestore, prvej výstavy tohoto typu umenia vo východnej Európe. Až v druhej polovici roku 1968 sa verejnosť dočkala výstav masovo popularizujúcich fenomén počítačovej grafiky, a to *Cybernetic Serendipity* (ICA, Londýn, 1.8. – 20.10.1968) a expozície počítačového umenia v rámci výstavy *Tendencie 4, Kompjutori i vizuelna istraživanja – Tendency 4, Computer and Visual Research* (Záhreb, 2.8. – 8.8. 1968). Fenomén počítačového umenia bol hlavným diskurzívnym bodom všetkých zmienených výstav v dobe, keď nastáva akási revolúcia vo vizuálnom umení a analógový prístup k umeleckej tvorbe sa poddáva nastupujúcim technológiám, ktoré transformujú estetické procesy do digitálnej sféry.

Básnik, tvorca vizuálnej a konceptuálnej poézie, kurátor a teoretik umenia Jiří Valoch predstavil v rámci výstavy *Computer Graphic* (1968) celkovo 81 exponátov, diel počítačovej grafiky pionierov počítačového umenia Friedera Nakeho, Georga Neesa, Charlesa Csuriho, Leslieho Mezeia, Michaela Nolla, Lubomíra Sochora a Maxa Benseho.<sup>2</sup>

Dům umění sa pripomienky päťdesiateho výročia Valochovej výstavy ujal už v októbri minulého roku, keď reagoval na výzvu Jany Horákovovej, garantky oboru Teorie interaktivních médií na FF MU, a Jiřího Muchy, študenta rovnakého oboru, ktorý sa vo svojej magisterskej diplomovej práci zaoberal práve zmapovaním a rekonštrukciou výstavy *Computer Graphic* z roku 1968. Zopakovanie zmienenej výstavy v širšom merítke začiatkom roku 2018 nieslo názov *Computer Graphic Re-visited 2.0* a konala sa v dňoch 21.3. – 22.4. 2018. V booklete k výstave *Computer Graphic Re-visited 2.0* Jana

---

<sup>1</sup> Výstava bola putovná a okrem Brna navštívila Oblastní galerii Vysočiny v Jihlave a Oblastní galerii výtvarného umění v Gottwaldove (dnešný Zlín).

<sup>2</sup> Zaujímavosťou je, že umelci poslali Valochovi svoje diela k jeho ďalšej selekcii pre účely výstavy. Valoch však žiadne dielo nenechal bokom a vystavil všetky zaslané grafiky.

Horáková upresňuje, že číselný údaj 2.0 v názve výstavy odkazuje k tomu, „že se jedná o druhou verzi výstavy *Computer Graphic Re-visited*. Poprvé byla představena účastníkům mezinárodní konference o historii a filozofii computingu *HaPoC\_4* ve dnech 3.10. – 6.10.2017. Zároveň však odkazuje na *web 2.0*, etapu vývoje *world wide webu* spjatou s rozvojem platform podporujících sdílení obsahu produkovaného uživateli, která akcelerovala rozšíření typicky postmoderní kulturní praxe spočívající v neustálém předělávání a rekontextualizaci, jako jsou *remix*, *remake* či *appropriace*.“<sup>3</sup>

V rámci oboch výstav v Domě umění bola umeleckým a kurátorským zámerom high-tech rekonštrukcia pôvodnej výstavy z roku 1968. Pohnútkou autorov bolo vyhnúť sa rekonštrukcii pôvodnej výstavy. Vychádzajúc z archívnych materiálov zrealizovali remake pôvodnej výstavy „*balancujúci medzi kunsthistorickým experimentem a žánrem 'vzpomínajících výstav'*. Účelem instalace není evokovat nostalgii po starých strojích [...] (instalace) zpřítomňuje Valochovo futuristické tvůrčí gesto.“<sup>4</sup> Súčasťou rekonštrukcie výstavy boli prezentácie pôvodných počítačových grafík prezentovaných ako morfujúce obrazy na LCD monitoroch, exponáty obohatila počítačová poézia a hudba.

Pripomienka výstavy *Computer Graphic* v Moravskej galérii niesla názov *1968: computer art* (20.4. – 5.8.2018). Táto sa neobmedzila len na vystavenie pôvodných exponátov výstavy roku 1968, ale do výstavného programu zakomponovala ďalšie medzné dobové udalosti. Prvý z nich je zrejmy z koncepcie výstavy, nazvanou „ľavá a pravá hemisféra“. Rozdeľuje tak výstavu na pripomienku výstavy *Computer Graphic* z roku 1968 (odkazuje k nej jako k „pravej hemisfére“) a na výstavu diel Zdeňka Sýkory („ľavá hemisféra“), ktorý sa od polovice 60. rokov 20. storočia začal vo svojej umeleckej tvorbe zaoberať abstraktnými kompozíciami skúmajúcimi vzťah medzi farbou a tvarom. K svojej tvorbe používal obrazy generované počítačom LGP-30, k čomu využíval služby matematika Jaroslava Blažka. Zdeněk Sýkora je označovaný za priekopníka počítačového umenia v svetovom merítku, sám sa ale tomuto označeniu vyhýbal a považoval sa skôr za maliara.<sup>5</sup>

V „pravej hemisfére“ výstavy sa recipient mohol, okrem už zmieňovaných pôvodných exponátov generatívnej estetiky, stretnúť s odkazom na dobové udalosti roku 1968. Je ním napríklad koláž videí odkazujúca k historickému kontextu 60. rokov 20. storočia, ktorý je ale okrem svojej informatívnej a vizuálne zaujímavej stránky len ťažko priraditeľný k výstave počítačového umenia. Informatívna koncepcia výstavy spočíva v dobových materiáloch, publikáciách a pôvodných exponátoch. Súčasťou výstavy je aj rozmerný nemecký počítač LGP-30, ktorý si galéria zapožičala z Národného technického múzea. Při příležitosti padesiateho výročí Valochovej výstavy vydala Moravská galéria publikáciu pod názvom *1968: computer art* (2018), ktorá obsahuje kópie dobových dopisov Valocha s vystavujúcimi umelcami a galerijnými inštitúciami.

---

<sup>3</sup> Horáková, Jana. *Computer Graphic Re-visited 2.0* (booklet k výstave). Brno: Dům umění města Brna, 2018.

<sup>4</sup> Ibidem

<sup>5</sup> Chrobák, Ondřej – Kappel, Pavel – Písaříková, Jana. *1968: computer art*. Brno: Moravská galerie, 2018.

Doprovodné programy oboch galérií boli bohaté na workshopy, edukačné programy a prednášky. Program Domu umění zaštiťoval v spolupráci s danou galériou predovšetkým študijný obor Teorie interaktívnych médií pri ÚHV, FF MU (prednášky sa konali v rámci cyklu *Nové historie pro umění nových médií / New Histories for New Media Art*, ktorý bol súčasťou doprovodného programu výstavy *Computer Graphic Re-visited 2.0*). Z tejto spolupráce sa zrodila mimoriadne pestrá ponuka workshopov, ako aj teoretických a praktických prednášok z oblasti algoritmického umenia od popredných teoretikov nových médií v ČR aj v zahraničí. Celá výstava a program k jej podpore bol nahliadaný optikou teórie a praxe nových médií, a to neobmedzený len na históriu umeleckých počinov z oblasti počítačového umenia, ale zároveň reflektujúci súčasné tendencie v oblasti performativity digitálnych technológií, imerzívnej skúsenosti a aspektov algoritmického umenia, z pohľadu historickej a dnešnej mediálnej skúsenosti a jej reflexie v oblasti umeleckej tvorby. Pre poučenú verejnosť takúto skúsenosť sprostredkovali pozvaní hostia ako Barbara Büscher, ktorá sa venuje teórii a histórii médií a intermediality, Oliver Grau, záujem ktorého spočíva predovšetkým v histórii imerzívneho obrazu a teleprezencie – venuje sa umelému životu a digital humanities. V neposlednom rade bol medzi pozvanými Frieder Nake, priekopník počítačového umenia, matematik, umelec a v súčasnej dobe mediálny teoretik a designér. Práve posledne menovaný bol jeden z vystavovaných umelcov počas Valochovej výstavy v roku 1968 a dokonca sa vernisáže danej výstavy osobne zúčastnil.

Výstava *1968: computer art* v Moravskej galérii môže byť nazvaná analógovou výstavou reflektujúcou počiatky vzniku počítačového umenia, ktorá sa vyznačuje prezentáciou množstva originálnych dobových exponátov, zatiaľčo Dům umění uplatňuje v rámci rekonštrukcie výstavy *Computer Graphic Re-visited 2.0* stratégie „spomínajúcich výstav“, premiestňuje výstavu do virtuálnej reality a prezentáciou pôvodných počítačových grafík na LCD monitoroch odkazuje k procesuálnej a generatívnej povahe digitálnych diel. Obe výstavy vnímam ako komplementárne, zároveň netriviálne a očakávajúce určitú úroveň diváckej poučenosti v oblasti dobovej umeleckej a mediálnej skúsenosti.

## **Použitá literatúra**

Horáková, Jana. *Computer Graphic Re-visited 2.0* (booklet k výstave). Brno: Dům umění města Brna, 2018.

Chrobák, Ondřej – Kappel, Pavel – Písaříková, Jana. *1968:computer art*. Brno: Moravská galerie, 2018.