

2/99



INSTANTNÝ KULTÚRNY MAGAZÍN

29 SK

ELECTRONICS?

ul Performance Art Festivalu

stiera akýkoľvek rozdiel. Aj medzi obrazmi, striedajúcimi sa na projekčnom plátne. Zvuk je majstrovsky spracovanou kolážou samplov a slučiek z bojových akcií (reálnych i virtuálnych), mítingov, hudobných vložíek.

O dva týždne v Nových Zámkoch: **Peter Kalmus** (SK) predvádza v *Cuculolo (Movie 1)* a *Matrixxx (Movie 2)* "citáciu a interpretáciu dominantných fragmentov, produktov masmediálnej kultúry."

Strih. Zubárska ambulancia. Jozef Cseres sa stáva obeťou i účinkujúcim v multimediálnej scénickej fraške o strachu a stomatologických strastiach, prenášanej internetom na veľkoplošnú obrazovku. Účinkujú: dentista, Franz Hautzinger, homeopatička, LENGOW & HEYERME arS, Bob Ostertag, Uncle Ben.

Performance **Bena Pattersona** (USA) *Colgate, J. S. Bach, etc.*, opäť na nepríjemnú stomatologickú tému. Vedeli ste, že Johann Sebastian Bach sa naučil kontrapunkt od svojho zubára?

Opäť Nové Zámky, opäť o dva týždne neskôr. Málo ľudí, trochu nevhodný studený priestor KLIKK pubu, ale zato skvelý zážitok. Jedinečný koncert osemdesiatročného maďarského hudobníka **Erno Királya**, žijúceho v Juhoslávii. U nás neznámy skladateľ, ktorý však napísal okolo stovky kompozícií pre sólistov, komorné zoskupenia, orchestre spolu s magnetofónovou páskou i bez nej, šesť soundtrackov, je nadšeným zberateľom ľudových piesní, o ktorých aj publikuje v odborných časopisoch. Najnovší album mu produkoval Chris Cutler, ktorý Királya nedávno "objavil". Deduško čaruje na vlastnoručne skonštruovaných originálnych nástrojoch - tablofóne a citrafóne, ktoré na prvý pohľad pripomínajú veľké mechanické hračky. Napokon, niečím takým aj sú - vďaka elektromagnetickým snímačom a mikrofónom je každý zo zaujímavých tónov a zvukov náležite zosilnený. Jeho hudba ponúka paralelu s tvorbou Američana Harryho Partcha, taktiež úspešného konštruktéra hudobných nástrojov.

V dvoch skladbách (*Variácie na písmeno B pre tablofón a Citrafónia pre citrafón*) nechal Erno Király zaznieť až neuveriteľne pestrú škálu zvukov: pružiny, struny, hrkálky, neidentifikovateľné lietajúce a vrčiace prístroje. Partitúru pre prvú skladbu predstavoval list papiera popísaný písmenami B v rôznych prevedeniach, rovnako nekonvenčné sú i "noty" kompozície-improvizácie *Flora No. 14*, ktorú hrá Király spoločne s maďarským duom S.K.y podľa kvetov muškátu, ľalie a listov palmy. To, nad čím sa trápia v štúdiu hordy skladateľov, produkujúcich takzvanú elektroakustickú hudbu, sledujeme teraz v reáli. Navyše v spojení s takmer divadelnou zložkou - sledovať starého pána skláňajúceho sa nad svojimi vynálezmi z iného sveta - je to naozaj nevidaný-neslýchaný zážitok.

A nasledovali ďalšie a ďalšie, zväčša vydarené akcie: séria performance v Nových Zámkoch, koncert v Bratislave, sympóziu "Nové médiá v hudbe"... O rok sa určite prídte pozrieť.

Jana Hanulová - Sláv o Krekovič



H U M A N B O D Y

JUHOSLOVANSKÁ SUITA

A. *War games* (Vojnové hry)
B. *These hands* (Tieto dlane)
od

Boba Ostertaga v spolupráci s Richardom Boardom

Možno je to bláznivý nápad - americký umelec odide na Balkán bezprostredne po bombardovaní tohto územia leteckými silami NATO, ktorým vyvrcholila desať rokov trvajúca vojna. Čo už len môže Američan, ktorý pochádza z takej diaľky a vie tak málo, povedať ľuďom žijúcim vo vojnovnej realite deň čo deň? Nie je práve toto jedným aspektom celého problému - pocit amerických občanov, že môžu rozhodovať o veciach národov tak veľmi od nich vzdialených?

Nemyslím si však, že umenie je kompetentné prenášať sudy, malo by skôr otvárať okná reflexii, pomôcť nám hlbšie sa nad vecami zamyslieť a pozrieť sa na ne z iného uhla. Ľudské rozhodnutia môžu byť ovplyvnené umením, avšak iba nepriamo. Umenie, ktoré sa pokúša súdiť, prestáva byť umením a stáva sa politickým prejavom. Nechcem zaznávať prejavy, považujem ich za dôležité a potrebné. Sám som autorom niekoľkých. Ale dúfajme, že dnešný koncert politickým prejavom nebude. Verím tomu, že žijeme v globálnom spoločenstve, v ktorom sme povolaní zamýšľať sa nad udalosťami vo vzdialených krajinách a zaujímať k nim stanoviská.

K svojmu projektu prístupujem sa z pozície amerického občana, ktorého vláda ako jediná na svete navrhla obrovské množstvo technologických prostriedkov na použitie vojenskej sily kdekoľvek na svete, a to takmer bez rizika pre seba alebo svojich vojakov. Nedávne bombardovanie Juhoslávie bolo vôbec prvým prípadom, keď sa americkí hovorcovia explicitne vyjadrili, že stojac tvárou v tvár tomuto potenciálu je tu i určité morálne stanovisko: že existujú dôvody, pre ktoré by Američania mali byť ochotní zabiť, ale nie dať sa zabiť. Skutočne šokujúci vývoj. A tiež k projektu prístupujem ako umelec, ktorý vo svojich dielach hojne využíva technológiu. A je šokujúce, že NATO pri bombových zásahoch použilo rovnaký druh technológie, aký používam ja pri skladaní mojej hudby. Čo je zároveň rovnaká technológia využívaná pri výrobe počítačových hier napodobňujúcich skutočné (real-life) vojny.

Toto je z historického hľadiska nový druh vývoja. Technológia, ktoré sa kedysi používali na výrobu povedzme huslí, futbalových lôpt a automatických zbraní, nemohla byť rozmanitejšia. Dnes sú však nástroje na hranie, zabíjanie a komponovanie hudby rovnaké... Dokonca som raz osobne spolupracoval s výrobcom hudobných nástrojov, ktorý - keď mu jeho práca nestačí - zlepšuje svoju finančnú bilanciu predávaním rovnakej technológie do NASA (americká vládna organizácia zaoberajúca sa stavbou satelitov a rakiet).

Vojnové hry sú reflexiou tejto novej reality. Video mixuje stopy počítačových hier, aké môžete nájsť v herniach alebo zahrat si na domácom počítači s počítačovými hrami, pomocou ktorých trénuje americká armáda svojich pilotov a posádky tankov, a aktuálnymi stopami bombových útokov na Balkáne a ďalších obrázkov z americkej televízie.

Pre diváka bude ťažké rozlíšiť, čo je čo. Netreba sa znepokojovať: to nevie nikto. Ako som sa dozvedel pri zháňaní materiálu na tento projekt, zážitky hráča bojovej počítačovej

hry sú v súčasnosti podobné zážitkom pri skutočnom bombardovaní reálneho cieľa, a tak americká armáda vníma uchádzajú sa s výraznými skúsenosťami nadobudnutými hraním takýchto hier ako obzvlášť perspektívnych. Alebo si zoberte strelca v modernom tanku. Dokonca aj v skutočnom boji sa pri stlačení spúšte nepozera na naozajstný cieľ, ale na monitor zobrazujúci animovanú počítačovú verziu cieľa, čo je rovnaký pohľad aký si väčšina z nás spája s počítačovými hrami. Skutočnosť je taká, že častokrát sa dieťa hrajúce bojovú počítačovú hru pozerá na realističnejšie zobrazenie cieľa než vojak, ktorý strelia zo zbrane s enormnou deštruktívnou kapacitou.

V protiklade k Vojnovým hrám sú Tieto dlane reflexiou "staromódneho" typu vojny, aká sa v nedávnej minulosti odohrala napríklad v Bosne. Toho typu zabíjania, ktoré sa odohráva na vzdialenosť troch metrov namiesto tridsiatich tisíc, a kde si vrah a obeť navzájom hľadajú do očí.

Zažil som to len sprostredkované, cez vysielanie americkej televízie. Tým pádom by sa toto dielo dalo pravdepodobne výstižnejšie opísať ako reflexia skúsenosti z pozerania týchto výjavov prenášaná cez satelit do môjho televízneho prijímača. A, samozrejme, ide o tú istú digitálnu technológiu o akej sme práve debatovali. Nemám ani poňatia, ako budú tieto diela vnímať ľudia, ktorých zážitky patria na opačný koniec dosahu tejto technológie: ktorí videli explodovať skutočné bomby, stratili skutočných priateľov a skutočné domy, a teraz si robia starosti o to, či je ich voda skutočne pitná a ich vzduch skutočne dýchateľný.

Sedíme na opačných brehoch nezmerateľne hlbokej priepasti technológie. Dúfam, že moje performance prispievajú k dialógu prebiehajúcejmu ponad túto bariéru.

Po každej performance vyzývám divákov, aby vyjadrili svoje pocity z nej do objektívu videokamery. Po skončení zájazdu nahrám ich komentáre na videokazetu, ktorú použijem na koncertoch v iných častiach sveta. Spravím tiež kópiu a poskytnem ju akémukoľvek balkánskemu umelcovi, ktorý o ňu prejaví záujem. Ak ju nejakým spôsobom upraví, pokúsim sa to zaradiť do programu pri ďalších performance. Dúfajme, že dialóg bude takýmto spôsobom udržiavaný naživo.

Na rade sú dve finálne pripomienky. Po prvé, v Týchto dlaních budete mať možnosť uvidieť obrázky obetí, kým vo Vojnových hrách nie. Ale o to mi práve ide: z vojny, akú v súčasnosti zažívajú členovia americkej armády, obeť totálne vymizli - skutočnosť, ktorá prirodzene dramaticky ovplyvňuje ich ponímanie vojny ako hry. V žiadnom prípade sa nesnažím naznačiť, že bosnianske obeť by mohli byť akosi dôležitejšie než obeť v Srbsku.

A na záver technická poznámka. Vo svojej hudbe sa vo veľkej miere venujem improvizácii a Juhoslovanská suita nie je v tomto ohľade výnimkou. Obrázky v mojom počítači sú len "surovými" vzorkami rôzneho audio a video materiálu. Všetky manipulácie a transformácie robím priamo na javisku pomocou laptopu pripojeného ku kniplitu z hračkárskeho lietadla, ktorý bol pôvodne vyrobený na účely bojových počítačových hier. Naprogramoval som software potrebný k tomu, aby sa týmto nástrojom dalo "hrať" - čiže improvizovať s audio a vizuálnymi

prvkami. Tieto dlane sú do veľkej miery improvizáciou: Vojnové hry sú improvizované úplne. Veľmi ďakujem mojim priateľom na Balkáne, ktorí pre úspech tohto diela vykonali tak veľa. ■