

Minimal Difference
14.12.2018
– 15.2.2019

Jana Bernartová
Václav Krůček
Pavel Mrkus

Tato skupinová výstava představuje práci tří autorů, Jany Bernartové, Václava Krůčka a Pavla Mrkuse. Autoři si za její název zvolili *Minimal Difference*, což značí – jak zmiňuje Pavel Mrkus v rozhovoru ve stejnojmenné publikaci – „rozdíl ve stavech jednoho okamžiku od druhého, který v rozměrech lidského vnímání může být nepostřehnutelný“. Součástí výstavy jsou nová díla či na místě počítačem generovaná projekce, které se systematicky vztahují k tomuto motivu. Zdůrazňují nepatrné posuny, jemné nuance a odchylky, jež se dnes, na prahu 21. století rámovaného technologiemi, stávají běžnou, lehce přehlédnutelnou každodenní normalitou. Výraz minimální lze v případě těchto autorů vztáhnout také na způsob jejich formálního vyjádření. Práce je založena až na asketicky omezeném a věrném používání limitovaného množství formálních prostředků. Autoři stupňují svůj nárok na diváka také strohostí a přísně vedenou instalací.

Pro Janu Bernartovou je charakteristická inspirace vizualitou digitálního a virtuálního světa, její díla existují fyzicky a v některých případech jako softwarová. V nedávném projektu *Nula jedna* se inspirovala emailovou korespondencí, ve které se obsah zprávy rozsypl do množství dat. Autorka se za pomoci operačního systému následně snažila tato data přečíst a získaný vizuální materiál posloužil jako předloha k dalším dílům. V expozici výstavy *Minimal Difference* navazuje na svůj projekt *Tekuté krystaly RGB* představený v Galerii města Blanska. Z galerie bylo streamováno video zachycující pigment ultramarínu do internetové virtuální galerie ScreenSaverGallery. V Kvalitáři je pak prezentován výběr z těchto záběrů v podobě lightboxů s názvy ve formě číselného označení generovaného automaticky při ukládání jpegů, například *Stream 0.00004900 1517478834*, *Stream 0.00008100 1517479399* atd. Mezi jednotlivými boxy sledujeme jen nepatrné proměny pigmentu, které jsou o to hůře viditelné, čím je kvalita obrazu nižší. Rozpor mezi novými technologiemi a nízkou kvalitou podkladů je jedním z nejvíce dráždivých momentů celé její instalace, i obecně v kontextu tvorby Bernartové, založené na téměř dokonalé preciznosti. Zároveň zde kriticky naráží na gesto francouzského modernistického umělce Yvese Kleina, který si pod označením IKB (International Klein Blue) přivlastnil právě čistý ultramarín a používal jej při svých uměleckých realizacích. Nebo spíš, co jej následovalo. Jeho počín se natolik vryl do dějin umění, že postupem času jakákoliv modrá blízká IKB vyvolávala a stále vyvolává tuto asociaci. Bernartová tak připomíná problematičnost reinterpretace a technologické reprodukce jedinečnosti této barvy. Zdáme-li IKB do internetového vyhledávače, zobrazené monochromy Yvese Kleina se od sebe barevně liší, zároveň se mezi nimi objevují díla, ale i oblečení a módní doplňky inspirované IKB, které však s originálním odstínem nemají nic společného. Jednak tu jde o neschopnost technologií věrně přenést odstín, ale i přivlastnění si této modré širší veřejností, která ovšem paradoxně nepovažuje za důležité držet se originálního odstínu. Je překvapivé, že dílo Bernartové působí přesvědčivě malířsky, přestože se od počátku pohybuje ve sféře nových médií.

Pod názvem *Scatter* (možno přeložit jako rozptyl či difuze) se v Kvalitáři prezentovaným dílem vrací Václav Krůček k pracím vytvořeným z transparentního materiálu. Autor se ve své tvorbě vztahuje k médiu malířství, k roli tradičního závesného obrazu a jeho zobrazivé funkce, kterou lze dnes s určitou nadsázkou označit za překonaný koncept. Od počátku devadesátých let pracuje s malými i velkoformátovými bílými kovovými a syntetickými sítěmi, jejichž význam se oživuje teprve s instalací na bílé pozadí. Prostřednictvím přirozeného denního či umělého osvětlení se teprve tehdy objevuje projekce stínů nebo, pokud je síť ze zadní strany opatřena akrylovou barvou, barevná reflexe. Autor se zabývá proměnou zrakové zkušenosti, upozorňuje na situaci, kdy nejsme schopni daný jev pevně zrakově uchopit nebo ani vůbec zaznamenat. Kovové mřížky jsou ve skutečnosti prefabrikovaný materiál, Krůček je mnohdy systematicky modifikuje prostřiháváním a ohýbáním, aby tak umocnil optický účinek výsledného díla. Jeho práce jsou také, vzhledem ke své efemérnosti, prakticky nereprodukovatelné. Reflektují tedy podobně úskalí jako Bernartové snímání pigmentu ultramarínu v cyklu *Tekuté krystaly RGB*. Oba autoři se také na jaře tohoto roku představili společným projektem v Etcetera Gallery v Brně, kde metaforicky zvolený název *Oeil de Perdrix* (koroptví oko), vypůjčený z vinařské terminologie, odrážel motiv výstavy – problematičnost přesného vizuálního či slovního popisu určité barvy. V díle *Scatter* Krůček pracuje s fólií, barvu na ni nechává náhodně kapat vlivem gravitace. Předsazený objekt před bílou zeď tak prostřednictvím umělého osvětlení vytváří abstraktní projekci stínů. Jakkoliv jsou Krůčkovy práce hmotné, svým konceptem založeným na projekci barvy nebo stínu na stěnu je lze považovat za předstupeň digitálního obrazu. Jeho faktický vstup do sféry nových médií představují videa, na nichž pracuje souběžně s prací na reliéfech od roku 2012. Motivem jsou rovněž minimální posuny zpracovávané formou statických záběrů vyžadující zklidnění a plné soustředění diváka.

Ani tvorba Pavla Mrkuse nepostrádá novomediální rámec, na rozdíl od Bernartové a Krůčka však jeho interaktivní instalace často pracují s daty generovanými v reálném čase a na daném místě. Opírá se o pohybové podněty nebo zvuk a o čas, jakožto tekutou přísadu, která shlukuje data do vizuálních světelných celků. Čas je v tvorbě Mrkuse zásadním momentem a zájem o něj je ovlivněn zkušeností s východoasijskou kulturou získanou delším pobytem v Japonsku. Interaktivní instalace nevytváří jen jistou podívanou, ale vlivem vnímání času na prahu fyzického a virtuálního prostředí dostává chladná počítačem generovaná animace určitý duchovní rozměr. Zároveň však Mrkus působí z celé trojice jako technologicky nejvíce orientovaný. Jak přiznává v rozhovoru v jiné části této publikace, digitální technologie v tvorbě využívá, ale ne nutně od začátku. Někdy vyplynou z kresby, jindy z pozorování nebo četby. Navíc si je vědom výhody formátu, jakou nabízejí digitální projekce nebo zobrazování. Jde totiž o dynamické přenesení nějakého nápadu do vizuálního díla.

Projekce v Kvalitáři s názvem *Night Waves* je v podstatě zvukovou kresbou pořízenou z nahrávky nočních zvuků z lesa v Keni. Dílo je generováno počítačem, zvukový signál, jeho dynamika a frekvence tvoří celkové uspořádání. Zvuková smyčka je uzavřená, stále se opakující, projekce vzniká v reálném čase. Použitím skutečných zvuků z přírody autor nejenže umocňuje jistou časovou stopu, ale snaží se propojit vlákný živý svět a technologie. Přes všechna úskalí, která technologie přináší, Mrkus stále zůstává technooptimistou, tudíž projekt v Kvalitáři není vzpomínkou na svět, který se nám vzdaluje nebo již neexistuje, ale naopak je jeho extenzí a rozšiřuje jeho realitu. Autor vlastně nechává počítač, aby si na základě zvuku vytvořil vlastní svět, a nevádí mu, pokud bude jeho představa jiná než představy tvořené z poslechu zvuků u člověka.

Monika Čejková

Minimal Difference
14.12.2018
– 15.2.2019

Jana Bernartová
Václav Krůček
Pavel Mrkus

This group exhibition presents the artworks of Jana Bernartová, Václav Krůček, and Pavel Mrkus. The artists decided for a *Minimal Difference* title. As mentioned by Pavel Mrkus in the interview for at the self-titled publication it refers to “the discrepancy between the states of one moment and another which, within the capacity of human perception, may be imperceptible.” *Minimal Difference* features both new works and on-site, computer-generated projections systematically related to the theme. These works emphasize slight shifts, fine nuances, and deviations which today, in the earlier part of the 21st century framed by technology, have become common, easily overlooked aspects of everyday life. Minimal expression should, in the case of these artists, be related to their formal method of interpretation, which is based on an ascetically limited and consistent use of narrow resources. The artists further increase their challenge to the viewer with a certain strenuousness and strict installation of the work.

Jana Bernartová's work is characterized by an inspiration with the visuality of the digital and virtual world. Although some of her works gesture toward this visuality with their physicality, others exist only as software. In her recent project *Zero One*, the artist was inspired by email correspondence in which the content was scattered into numerous forms of data. With the help of an operating system, Bernartová attempted to read the data, using the resulting visual material as a foundation for further work. In the current exhibition at the Kvalitář Gallery, the artist makes use of her previous project, *Liquid Crystals RGB*. This project, presented in the Blanska City Gallery, featured a video of an ultramarine pigment which was then streamed to the ScreenSaverGallery, a virtual internet gallery. In the Kvalitář Gallery, a number of shots from this video are presented in lightboxes with titles in the form of numeric designations automatically generated when saving jpegs such as, *Stream 0.00004900 1517478834*, *Stream 0.00008100 1517479399*, and so forth. The differences between the images featured on the individual lightboxes are nothing more than minuscule transformations of pigment. These are all the more difficult to see as the image's quality worsens. This contradiction between new technologies and low image quality is perhaps one of the most frustrating moments of Bernartová's entire installation, otherwise based on almost perfect precision. At the same time, this installation ties into the gesture of the renowned French Modernist artist Yves Klein who, under the name IKB (International Klein Blue), appropriated true ultramarine and incorporated it into his artistic realizations. But perhaps what is most remarkable is how the artist's use of this colour etched itself into art history, resulting in the association of any shade of blue similar to IKB with the artist and his work. Bernartová thus motions toward the problematics of reinterpreting and technologically reproducing the uniqueness of this colour. If we type IKB into an internet search engine, we'll get not only Yves Klein's monochromes, varying from one another in shade, but also clothing and fashion accessories inspired by IKB which, however, have nothing in common with the original colour. What concerns us here is not only technology's inability to create a true reproduction of this shade, but also the appropriation of this blue to the wider public which, paradoxically enough, does not consider it important to remain faithful to the original colour. Surprisingly, Bernartová's work appears convincingly painterly despite having circulated in the sphere of new media from the very beginning.

Václav Krůček's piece *Scatter*, featured in the Kvalitář Gallery, is a work made up of transparent material. In his work, the artist relates to the medium of painting and gestures towards its traditional role as a hung object and display function. Today this role can, with some exaggeration, be taken as an outmoded concept. From the beginning of the 1990's, Krůček has been working with small and large format white metal and synthetic grids whose significance becomes clear when installed on a white background. Here, with the aid of artificial or natural light, a shadow is created. If the grid has been treated with acrylic coloured paint, the piece generates a colour reflection. The artist deals with the transformation of the visual experience, drawing attention to a situation in which the viewer is unable to comprehend or perhaps even notice the phenomenon. Although the metal grids are in themselves prefabricated material, Krůček systematically modifies them on numerous occasions through bending and cutting in order to strengthen the desired optical result of the final work. At the same time, as a result of their ephemerality, the artist's pieces are practically unreproducible. They thus contain a similar challenge to the one present in Bernartová's scanning of the ultramarine pigment in her *Liquid Crystals RGB* series. Likewise, this spring the artists presented a collaborative project at the Etcetera Gallery in Brno where the metaphorical name, *Oeil de Perdrix* (eye of partridge), reflected the exhibition's theme: the difficulty of accurately visually or verbally describing a colour. In the piece *Scatter*, Krůček works with foil on which paint is allowed to randomly drip according to gravity's influence. With the aid of artificial light, the object placed in front of the white wall creates an abstract shadow projection. Although Krůček's work is material, its concept, based on the projection of colour or shadows on the wall, can be considered as a precursor to the digital image. His actual entry into the sphere of new media is represented by the videos the artist has been producing concurrently with his work on reliefs since 2012. These videos also take up the theme of minimal shifts in the form of static shots requiring a serene and fully concentrated viewer.

Pavel Mrkus' work is also not without its new media framework. However, in contrast to Bernartová and Krůček, Mrkus creates interactive installations which often work with data generated in real-time in a given location. These pieces rely on motion stimuli, sound, or time, which serves as a fluid element putting data together into a visual whole based on light. Time is an essential aspect in Mrkus' work which, in turn, has been influenced by an attraction to East Asian culture and his extended stay in Japan. Mrkus' interactive installations not only create a spectacle, they also imbue cold, computer-generated animations with a certain spirituality due to their ability to influence the viewer's perception of time. Although Mrkus appears to be the most technologically oriented out of the three exhibiting artists, as he admits in his interview for this publication, digital technology is not something he necessarily uses from the very start of his work on a piece. At times his work stems from drawings, observations, or readings. Most of all, the artist is aware of the benefits of the display format or digital projection and its ability to dynamically transfer his ideas into a visual work. The projection *Night Waves* in the Kvalitář Gallery is an acoustic drawing that has been created with recordings of nocturnal noises from a Kenyan forest. Generated by a computer, the work is composed of an audio signal's dynamics and frequency. Here the audio loop is closed, consistently repeating while the projection generates itself infinitely in real time. In using genuine sounds from nature, the author not only enhances a certain time trace, but also attempts to interlink the fibers of the living world and technology. Despite all the challenges technology brings, Mrkus is still a techno-optimist. The work in the Kvalitář Gallery is therefore not a memory of a world becoming distant or already non-existent, but rather an extension of the world expanding its reality. In the end, Mrkus leaves the computer to create its own world on the basis of sound, unconcerned with the fact that its notion of forest sounds may differ from the one the viewer may have.

Monika Čejková