

# Idle Cruising

*Rozhovor s Alex Selmeči a  
Tomasom Kockom Juskom*



**Erik Vilím:** Mohli by ste hneď na úvod priblížiť, ako sa projekt Idle Cruising vyvíjal? Ako ste uvažovali o výstavnom priestore vo Východoslovenskej galérii? Stáli diváci sú možno zvyknutí na úplne iné osvetlenie, pravdepodobne si pamätajú, ako do interiéru preniká denné svetlo. Prečo ste mali potrebu to zmeniť?

**Tomáš Kocka Jusko:** Projekt Idle Cruising začal vznikať počas leta 2019. Jeho fyzická časť sa odohrala v Košiciach. Z hľadiska plánovania to bol pre nás veľmi zaujímavý projekt, diela vznikali celé leto a na konci septembra sme uskutočnili jednu skúšobnú inštaláciu v DIG gallery (začo spätne ďakujeme za výpožičku priestoru), nakoľko náš ateliér priestorovo nepostačoval na inštaláciu hlavných diel (kočov). Po tomto teste boli diela prevezené do VSG, my sme sa presťahovali do Prahy a začala fáza plánovania architektúry. Musím povedať, že architektúru výstavy sme mali pripravenú už pred inštaláciou v DIG-u, no počas 4 mesiacov po prevezení diel sa začali veci meniť. Bol to pre nás prospešný odstup, kedy sme si uvedomili rôzne detaily. Pripravili sme 3 až 4 spôsoby inštalácie celej výstavy, spätne sme premýšľali o jej obsahu a dokončovali rôzne detaily na dielach. Čo sa týka osvetlenia a prístupu denného svetla do galérie, je to pre nás už bežný postup „čistenia“. V tomto prípade nám prišlo prirodzené priestor presvetliť v prospech vizuálneho konštruktú, s ktorým pracujeme a celé to spätne usadiť do prostredia, v akom diela vznikali u nás v ateliéri.

EV: Vaše umelecké výstupy sú takmer vždy prispôsobené na konkrétny priestor, sú skoro neprenosné. Je možné vo vašom prípade vôbec oddeliť architektúru od konkrétnych diel? Kde je ich hranica a potrebujete ju vôbec?

Alex Selmecci: O tom, v akom prostredí budú diela umiestnené často premýšľame už pri tom, ako ich vytvárame. Je to taký dvojité prístup, v ktorom pracujeme s vlastnosťami daného priestoru a tie potom ďalej prispôbujeme tomu, čo tam chceme vytvoriť. Väčšina z našich novších diel tiež pracuje s určitou variabilitou a ak ich chceme niekam presunúť, je možné ich aktualizovať, samozrejme, s ohľadom na ich pôvodný kontext.

TKJ: Spomínaná variabilita diel súvisí aj s ich opakovaním na viacerých výstavách, čo je postup, ktorý máme radi a momentálne naň často myslíme. Po minulom roku plnom drobných projektov s množstvom deadline-ov sme mali potrebu vytvoriť niečo ucelenejšie. Idle Cruising berieme ako štartovací bod pre nový cyklus a spätne sme si uvedomili, že zhŕňa diela z viacerých minuloročných výstav. Momentálne väčšina vystavených diel dostáva nový tvar, nové komponenty a poputujú do nových priestorov. Oddeliť architektúru od diel je možné, teda my sami sme toho schopní. Ale hľadať konkrétnu hranicu nepotrebujeme. Pri tejto výstave ide skôr o knižnicu použitých materiálov a komponentov, ktoré sú opätovne využiteľné.

EV: Akú úlohu zohrával pri vytváraní celkovej kompozície výstavy divák? Zdá sa mi totiž, akoby ste koncepčne počítali s jeho pohybom v priestore.

AS: Áno, je to tak. Jedna vec, nad ktorou sme premýšľali, bola, akým spôsobom poskytovať vodička k uchopeniu toho, čo sa v priestore odohráva. Táto miestnosť je špecifická tým, že je úzka a dlhá, len s jedným vchodom hneď na jej začiatku, a tak nás automaticky usmerňuje k tomu, aby sme v nej vykonávali lineárny pohyb tam a späť. To sme sa snažili trochu narušiť rozmiestnením kočov a malých diel okolo nich vytvárajúc tak akési zóny, ktorým je potrebné sa vyhnúť, alebo im práve v tej chvíli venovať pozornosť. Pohyb tam a naspäť sme sa naopak

snažili využiť na to, aby si divák mohol výstavu pozrieť dvoma spôsobmi. Cestou tam vnímať objekty a cestou späť o nich môcť rozmýšľať v súvislosti s kurátorským textom a textom piesne, ktoré mohol získať na konci miestnosti.

Rovnako sme teda pracovali aj so zvukovou časťou výstavy, v ktorej sme rozdelili pieseň na dva kanály. Na začiatku miestnosti znel inštrumentál a na jej opačnom konci spev, pričom uprostred vzniklo ich spojenie. To celé potom bolo prerušené pauzou, tichom, v ktorom sa divák môže zorientovať, ale len chvíľu...haha.

*„Snažíme sa tiež uvažovať, čo sa deje, ak zlyhanie zabuduješ už do vytvárania novej vízie.“*

EV: Tomáš, spomínal si, že jedným z vašich postupov je recyklovanie a následné varíovanie už existujúcich materiálov a komponentov. Zostaňte ešte chvíľu pri formálnej stránke. Aký je váš ďalší postup? Diváci si určite všimnú, že materiály vašich objektov sú im dobré známe – pri mnohých ide o prefabrikáty. Tento ich industriálny „pôvod“ sa nesnažíte „kamuflovať“, naopak, zámerne ho priznávate. Je pre vás dôležitý kontext či akási „identita“ konkrétneho materiálu?

TKJ: Z našej strany je variovanie komponentov a objektov skôr snahou ako spomaliť produkciu nových diel s prihliadnutím na ekologický rozmer takejto „objektovej“ produkcie. Nemôžeme povedať, že by naše diela boli „eko“, to vôbec nie, ale snažíme sa brať do úvahy aj tento rozmer, a to v podobe obmedzenia výroby niečoho, čo nemá minimálne druhotné využitie. V ideálnom prípade by však druhotné použitie nemal byť koniec procesu a recykláciu a modulárnosť by som chcel dostať do popredia v našich dielach. Určitá deštrukcia starších diel je v umeleckej práci bežná a samostatnou témou, my si však zvykáme na postup absolútnej demontovateľnosti diela. ...



Musím sa pozastaviť pri pojme „kamuflovať“, práve tu sa to nedá postaviť iba na jednu stranu. Ak by sme sa bavili iba o vystavených kočoch, proces kamuflovania v celku odpadá v prospech konštruovania reprezentácie technického objektu, novými technickými prostriedkami. Ak však ide o menšie diela rozmiestnené okolo, práve v nich je „kamuflovanie“ súčasťou procesu a prevrstvovanie materiálov podstatné. Čo je na viditeľnom povrchu, čo je nosný prvok a čo je vo vnútri. Tu sa dostávame k tomu, že identita materiálov je pre nás podstatná, rovnako ako aj kontext, z ktorého k nám prichádzajú. Ten si nesú, aj keď ich často využívame inak, ako je ich pôvodné určenie.

*EV:* Pri „kamuflovaní“ som narážal napríklad aj na priznané čiarové kódy, ktoré nájdeme na kočoch (Isaac Supersoft, 2019; Vale Supersport, 2019) či na kolese (Untitled, 2019). Mal som za to, že tu priznaním pôvodu materiálov odkazujete aj na niečo konkrétnejšie – kapitalistickú cirkuláciu tovaru.

*TKJ:* Ako vravíš, nechcel som to však povedať takto na priamo. Pri téme cirkulácie tovaru sa mi ešte otvára otázka toho, čo cirkuluje a do akých hraníc sa dostávame. V jednom zmysle je človek najvplyvnejším hýbatelom prírodného materiálu, v tom druhom ma baví do akých detailov to zachádza. Prečerpávanie a blížiac sa vyčerpanie rôznych prírodných zdrojov je samostatnou dôležitou témou. Mám však na mysli kupovanie si „prírody“ vo svojom oblúbenom hobby markete, transformáciu (aj anorganických) časti prírody na štandardný produkt kupovaný po kusoch.

*EV:* Spomenul si konštruovanie reprezentácie technického objektu. Presuňme sa teda viac k téme, ktorou sa v Idle Cruising zaoberáte. Skôr než prejdeme k podrobnostiam, chcel by som svoju otázku smerovať všeobecnejšie – akú rolu podľa vás dnes zohráva technológia? Zdá sa, že už dávno ju nemôžeme brať ako neutrálny prostriedok, ktorý máme plne pod kontrolou.

*AS:* No, myslím si, že technológiu majú pod kontrolou len tí, ktorí určujú smer jej vývoja. Pre mňa začali byť veľmi zaujímavé teórie, ktoré tento viac menej jednosmerný vývoj problematizujú alebo odkrývajú procesy, ktoré sú pre tento vývoj nevyhnutné ...



... a sú pre nás často skryté, od zložitejších vecí, až po úplne jednoduché. Mnoho z týchto informácií ma neprekvapí, skôr ma zarazí, že som sa nimi predtým vôbec nezaoberala. Príde mi čoraz dôležitejšie zaujímať sa o to, ako veci okolo nás fungujú. To súvisí aj s ďalšou témou, s ktorou sa snažíme pracovať, a ktorú teraz rieši veľa ľudí – ako technológie ovplyvňujú naše vnímanie času.

*EV:* Mohla by si upresniť, aké teórie máš na mysli? Sú tieto teoretické myšlienky a ich poznatky prítomné aj vo vašej práci?

*AS:* Jasne. Hneď na začiatku sa priznám, že aj teóriu prijímam podobne ako väčšinu informácií, fragmentárne a chaoticky, často využívam jej prístupnejšie formy, ako sú podcasty, prednášky, rozhovory, eseje či zbierky jednotlivých textov. Potom to nárazovo doháňam nejakým sústredenejším čítaním. Čo sa týka teórie technológií, bola som na skvelej prednáške filozofa Yuk Hui-a, ktorý tvrdí, že sa príliš sústredíme na rýchlosť technologického vývoja, pričom by sme mali viac vnímať jeho smer a následne možnosti fragmentácie prístupov k technológii. Tento nový stav nazýva technodiverzitou. Ďalej je to Jussi Parikka, ktorý sa zaoberá materialitou médií a okrem štúdiá nových technológií smeruje jeho záujem aj k zastaraným médiám; k tomu, ako v minulosti ovplyvnili spoločnosť a čo si z toho môžeme vziať dnes. Tiež sa mi páčila esej Lukáša Likavčana s názvom „Technologie abstraktna: O fosilných palivech a kosmopolitním kapitálu“, ktorá vyšla v prvom čísle Artalk Revue s témou ťažby. Obom sa nám tiež páčila kniha „Vytváření věci“ od Bruce Sterlinga. Tieto informácie sa potom premiešajú s tými, ktoré prijímame v našom bežnom živote a počas scrollovania internetom a sú potom súčasťou našich vzájomných diskusií, na ktoré volne nadväzuje aj tvorba fyzických diel. V nejakej hmatateľnejšej podobe sa potom nachádzajú v textoch, ktoré niekedy k našim veciam píšem, tam ich však tiež nevyužívam priamo či explicitne. Rozmýšľam o nich skôr ako o nejakých vstupných podmienkach reality, ktorú sa v (väčšinou naratívnych) textoch snažím vytvoriť.

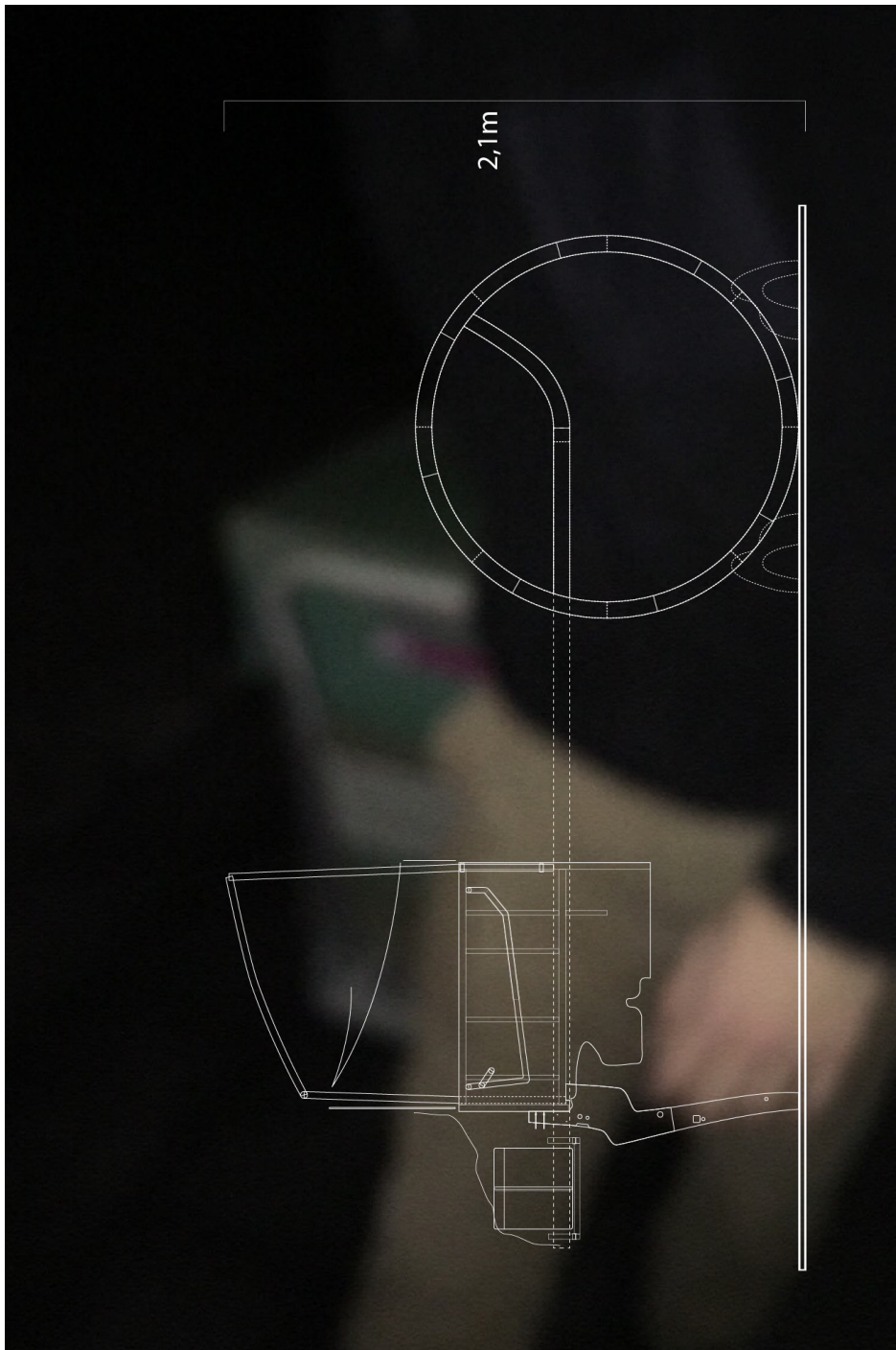
*EV:* Zastavme sa pri spomínanom Parikkovi. Uviedla si, že tento autor sa zaoberá materialitou médií a spôsobmi, ako zastarané technológie v minulosti ovplyvnili naše spoločenské fungovanie. Tu vidím možno dve paralely k tomu, čo divák môže vnímať na výstave Idle Cruising. V prvom rade je to dôraz na materialitu vecí, o ktorom sme už hovorili. Venujete sa technológii, pričom mnohí ľudia ju vnímajú iba cez určité rozhranie – v ich predstavách je niečím nemateriálnym; internet je napríklad často považovaný za akýsi „nepriestor“. Mohli by sme váš dôraz na materiálne prevedenie diel súčasne chápať aj ako poukázanie na túto materiálnu podstatu technológie?

Druhú paralelu vidím v niečom inom. Najvýraznejšími dielami v priestore sú koče – zastaraná technológia stojaca na počiatku rozvoja komunikačných sietí, ktorá premenila naše chápanie priestoru. Okrem iného však urýchlila nielen prenos informácií (pošta), ale aj tovaru. Je pre vás dôležité aj toto historické pozadie objektov?

*AS:* Materiálna podstata technológie je súčasťou nášho uvažovania, zároveň si však uvedomujeme paradox poukazovania na materiál ďalším materiálom. Aj preto je pre nás dôležité odhaľovanie z čoho sú diela zložené, ich demontovateľnosť a možnosť jednotlivé časti znovu použiť. Ja som v poslednom čase začala uvažovať o našich dielach aj ako o rekvizitách k premýšľaniu, keďže mám často pocit, že mi veci, ktoré vytvárame pomáhajú utriediť si myšlienky, nájsť záchytné body a postupovať nejakým smerom. Akoby moje vlastné uvažovanie tiež potrebovalo hmatateľné objekty.

*TKJ:* Historické pozadie objektov je určite dôležité. V tomto prípade sa objekt/koč naskytl ako dobré formálne riešenie v diskusii, ktorú sme viedli pri plánovaní výstavy. Z týchto diskusií sa nám však väčšinou ťažko hľadá presný bod, kedy sa k fyzickým realizáciám dostávame a využívame skôr širší kontext diskusie. Koč bol zvolený kvôli jeho pretrvávaniu v čase (od vzniku a plného funkčného využitia, až po súčasné využívanie vo verejnom priestore ako atrakcia) a pre jeho zložitú (materiálnu a konštrukčnú) stavbu. Tá nám ponúka možnosť pracovať s väčším množstvom podkontextov. ...





Je však dôležité povedať, že aj keď často pracujeme s konkrétnymi objektmi, nie vždy selektujeme tie s historickým kontextom. Historický objekt nám však napomáha v práci s časovou osou, ktorú sme začali používať – je tam záchytný bod pre vytváranie niečoho nového.

*EV:* Alex, v tvojej predošlej odpovedi si spomenula niečo zásadné – vnímanie času a jeho premena pod vplyvom bezprecedentnej prítomnosti technológie v našom bežnom živote. Dnes sa často hovorí o „zrýchľovaní času“: takmer nikto z nás už „nemá čas“. Technológie pôvodne vznikli, aby nám čas ušetrili, aby automatizovali či inak urýchlili naše bežné úkony. Ocitli sme sa tak trochu v paradoxnej situácii. Na jednej strane máme k dispozícii veľké množstvo technologických možností, ktoré v konečnom dôsledku veľkú časť našej práce dematerializovali a čas strávený v práci by mali skracovať, na strane druhej pociťujeme nedostatočnosť produktivity aj keď máme notebooky (často naše hlavné pracovné nástroje) zapnuté viac ako 12 hodín denne. Reflektujete túto paradoxnosť aj vo vašej tvorbe?

*AS:* Určite, a sme tiež jedni z mnohých, ktorí túto paradoxnosť silno pociťujú, keďže naša práca nie je ohraničená pracovnou dobou a voľne sa prelieva do nášho osobného či oddychového času (čo samozrejme nie je iba negatívne). Zaujímavý na tom je hlavne ten pocit strácania kontroly či vlastníctva svojho času. Uvažovanie o tom, sa napríklad objavuje v časovej osi, ktorú už spomenul Tomáš. Jednou z jej vlastností je neustála cyklickosť vízií či projektovania budúcnosti, pochybností a zlyhaní. Snažíme sa tiež uvažovať, čo sa deje, ak zlyhanie zabuduješ už do vytvárania novej vízie.

Tiež sme sa spolu s tebou bavili o tom, ako tieto nové pracovné podmienky ovplyvňujú naše telo, a ako sa napríklad mení množstvo času, ktoré trávime v sedacej polohe, čo si zahrnul aj do tvojho kurátorského textu.

*EV:* Myslím, že túto paradoxnosť si už uvedomujú aj samotní vývojári. Na YouTube už dlhšie funguje možnosť „pozrieť neskôr“. Webová platforma tak už dopredu predpokladá, že užívateľ si bude musieť v budúcnosti vytvoriť voľný čas na pozretie videa.

Priblížme si teraz nosné diela výstavy: Isaac Supersoft (2019) a Vale Supersport (2019). Ako sme už hovorili, ide vám o reprezentáciu technologických prostriedkov. Ako to vyplýva už z názvov, technológia je tu subjektivizovaná. Prečo? Odkazuje tento postup subjektivizácie na vývoj technológie, na jej snahu o absolútnu individualizáciu a adaptáciu na konkrétneho užívateľa? Mne osobne to napríklad v niečom pripomenulo film Her (2013, Spike Jonze).

*AS:* Adaptácia technológií na konkrétneho užívateľa je zaujímavá záležitosť sprevádzaná množstvom vedľajších účinkov. Pomenovanie diel pre mňa však odkazuje skôr k tomu, ako sa menia naše vzťahy k určitým objektom, ako sa prehlbujú a ako menia aj vzťahy, ktoré máme medzi sebou. Čo je ale tiež jednou z hlavných tém filmu Her.

*EV:* Koče sú taktiež v priestore ponechané v pasívnej polohe, akoby úplne stratili svoju funkciu, len tak tam „postávali“ bez konkrétneho účelu, podobne ako muzeálne exponáty. V ako čase sa divák na výstave ocitá?

*AS:* Tu sa zase objavuje spomínaná časová os. Vytvárame v podstate objekty s fiktívnou minulosťou, ktorá ešte len hypoteticky nastane. Divák na výstave je prenesený do vzdialenejšieho bodu na časovej osi, kde má možnosť sledovať útržky vízie, ktorá už bola prekonaná. A objekty reprezentujúce túto víziu sa znovu stávajú nepoužívanými artefaktmi.

*TKJ:* Pracujeme so samotným aktom vystavenia a jeho významom inštitucionalizovanej/muzeálnej konzervácie objektu. Tento objekt si prešiel určitým vývojom. Jeho pôvod je v minulosti, ktorú poznáme a je nami pripravený na ďalší život. Táto fáza „života“ je však preskočená a objekt je priamo uložený do „muzeálneho“ prostredia bez ohľadu na to, či bol technologickým vrcholom alebo zlyhaním. Súvisí to práve so spomínaným projektovaním budúcnosti.

*EV:* K tejto strate funkcie či vyradenia mimo prevádzku odkazuje aj názov výstavy, je to tak?

*TKJ:* Áno, žiaľ nie je možný doslovný preklad spojenia Idle Cruising, preto sme vo vizuále zvolili širšie „slovníkové“ vysvetlenie týchto slov. „Idle“ ako nečinný, nevyužitý alebo lenivý v spojení s „cruising“ (bezcieľným pohybom) majú nepriamo označovať náš chaotický pohyb na časovej osi, presun artefaktov a skoky zohľadňujúce ich životnosť.







EV: Pokúsim sa teraz o zhrnutie a pôjdem v smere nášho rozhovoru. Ako ste spomínali, pre vaše realizácie je dôležitá ich materiálna stránka a dôsledná práca s divákom, ktorého pozývate do „očisteného“ priestoru zbaveného jeho architektonických stôp vonkajšieho sveta. „Útočíte“ na jeho zmysly objektmi, hudbou, ale aj textom. Alex spomenula slovo „rekvizity“, ktoré navodzuje dojem istej teatrálnosti. V kontexte vašej práce – a je to zrejme najmä v prípade Idle Cruising – by sa dalo hovoriť o istej imerzívnosti. Pod týmto „povrchom“ sa však dostávajú k zložitým problémom, akým je napríklad premena vnímania času. Podobné „ponorenie“ očakávate aj od diváka. Pri uvažovaní o vašej tvorbe sa stále vraciam k slovu „zvádzanie“, ktoré zaznelo v jednom z našich prvých rozhovorov. Vedeli by ste sa s touto interpretáciou stotožniť?

AS: Áno, myslím, že je to v celku presné. Výstavou Idle Cruising sme sa snažili priestor doslova obsadiť, a tým, že sme zmenili aj podlahu, ktorá tak nadobudla špecifické vlastnosti (šírenie zvuku, absorpcia krokov), vzniklo prostredie, vyžadujúce fyzickú prítomnosť diváka. V našich plánoch sú ale tiež projekty, ktoré viac využívajú vopred dané vlastnosti určitého priestoru, či už ide o inú galériu, off-site výstavu alebo online priestor. Každopádne platí, že je pre nás dôležitý zmyslový zážitok z inštalácie, do ktorej vkladáme vodítka napomáhajúce spomínanému „ponoreniu sa“. Namiesto toho, aby sme hneď a všetko objasnili či vysvetlili, snažíme sa vytvárať priestor, v ktorom na seba jednotlivé časti nadväzujú a vzájomne sa dopĺňajú, od objektov až po text. Takto prepojené komponenty vytvárajú akúsi neúplnú naráciu, s rôznymi odkazmi na témy, ktorými sa zaoberáme.

Idle Cruising  
Alex Selmečí, Tomáš Kocka Jusko  
Východoslovenská galéria  
Trvanie: 31. 1. 2020 – 22. 3. 2020  
Kurátor: Erik Vilím  
Hudba: Sám Bady  
Vizuálna identita: Tomáš Kocka  
Fotodokumentácia: Ondrej Rychnavský

Komentovaná prehliadka vznikla ako súčasť sprievodného programu Východoslovenskej galérie k výstave Idle Cruising.  
<https://vsg.sk/este-viac/rozhovor-s-alex-selmecci-a-tomasom-kockom-juskom/>