

## Umenie v Second Life

Do poslednej chvíle som sa nemohol rozhodnúť o čom bude moja esej. No, našťastie na poslednej hodine ma inšpiroval pán Daněk, ktorý spomenul tému umenia v Second Life(d'alej len SL). O SL som už samozrejme počul, no nikdy som ho sám nevyskúšal, ale aj na priek tomu ma myšlienka, či skôr otázka, *a čo umenie vo virtuálnej realite, konkrétne SL?*, nesmierne zaujala. Začal som teda uvažovať nad tým, čo všetko je a zrejme bude možné v SL a ako by toho umelci mohli využiť.

Keďže moje poznatky o SL boli veľmi strohé, dá sa povedať, že aj moje predstavy o umení v tomto prostredí neboli iné. Pod pojmom umenie v SL som si predstavoval najmä umenie vizuálne, resp. maliarstvo, fotografiu a grafiku. Ako prvá ma napadla myšlienka toho, že umelci majú v rámci SL úžasnú možnosť dostať svoje reálne práce do virtuálneho sveta. Teda, že originály ručne vytvorené môžu za pomoci naozaj kvalitnej techniky zoskenovať a vystaviť vo virtuálnej realite. Aká úžasná možnosť, napríklad pre nás, obyčajných ľudí, ktorí sa aspoň trochu zaujímajú o umenie. Veď, si len predstavme, že váš obľúbený maliar, či fotograf vystavuje svoje najnovšie práce. No, nemáte na letenku do New Yorku. Ale to viac nepotrebuje. V SL prebieha táto výstava taktiež. Pri naozaj kvalitnej technológii si tento zážitok môžete vychutnať skoro ako v reálnom svete. A čo neskôr, keď technológia bude na takej úrovni, o ktorej momentálne nemáme ani predstavu? Ak sa nám napríklad podarí zostrojiť naozaj kvalitný prístroj na simulovanie 3D reality, nebude problém si tieto diela pozrieť vo vynikajúcom rozlíšení, v skutočnej veľkosti a v priestore.

Mojou ďalšou predstavou o umení v SL bolo samozrejme, sochárstvo. Ako som neskôr zistil, v SL sa dá za pomoci kódov, textúr a nápadu vytvoriť naozaj skoro čokoľvek. Prečo sa teda nepozrieť na sochy vytvorené v SL? Nástrojmi novodobého sochára, alebo sochára blízkej budúcnosti už nemusí byť kameň, dláto a kladivo, ale virtuálny priestor, tablet a nápady, ktoré nie

sú obmedzené materiálom alebo fyzikálnymi zákonmi. Pri mojom neskoršom pátraní som zistil, že najmä toto odvetvie je v SL nesmierne rozšírené a obľúbené. Našiel som rebríček 10 najlepších umeleckých objektov, ktoré treba vidieť, a ostal som naozaj prekvapený tým, čo všetko dokážu v „novom svete“ vytvoriť, pokiaľ nie sú limitovaný fyzikou. Architektúra, ako som zistil, je v SL ďalším druhom umenia, ktoré stojí za pozornosť. Narazil som na stavbu architekta CJ Holdena, ktorý vytvoril budovu The AHO Museum, ktoré je určenú na prezentáciu diel vytvorených v SL. Budova však reaguje na prostredie okolo nej a prispôsobuje mu svoj vzhľad.

Pri pátraní na interne som však narazil na množstvo vecí, ktoré sa dejú v rámci SL, o ktorých som nemal ani tušenie. Zaujala ma práca Liz Solo, speváčky, hudobníčky, skladateľky a performerky. Tomuto všetkému sa venuje v reálnom aj virtuálnom živote. Organizuje akcie vo virtuálnom svete, kde predstavuje svoju tvorbu a tvorbu iných. Na ostrove Odyssey, ktorý je určený pre umelcov zorganizovala čítanie z prác rôznych autorov. Ľudia tak sledovali avatarov, a zároveň za nimi sa streamovalo reálne video autora čítajúceho svoju prácu. Liz taktiež vydala projekt I AM COOP kde sú predstavené záznamy z jej virtuálnych vystúpení. Taktiež vydala svoj album najskôr v SL. Dokonca sa mi podarilo nájsť aj klip z jednej z jej piesní. Samozrejme v nej vystupuje jej avatar a celý klip je z prostredia SL. Tu vidím tiež veľmi zaujímavú možnosť pre hudobníkov. Môže to byť naozaj nová cesta pre hudobný trh. V dnešnej dobe, keď predaj albumov neustále klesá a väčšina ľudí si ho radšej stiahne z internetu, prečo sa v budúcnosti nezamerať na virtuálny svet. Prečo nevydať album v SL a neurobiť k nemu promo koncerty, taktiež virtuálne. Nevie, čo nám technika v budúcnosti ponúkne, ale ktovie, ak bude na takej úrovni, aby sa dali zahrať koncerty naživo tak, aby boli prenášané do virtuálnej reality, tak prečo nie?? Veď práve svet v podstate bez obmedzení dáva nové nepoznané možnosti, ktoré určite stojí za to vyskúšať.

Ďalšou umelkyňou, ktorá si získala moju pozornosť je Gazira Babeli. Spája dohromady performance a silu techniky vo virtuálnom svete. Ak sa prídete v SL pozrieť na jej výstavy a projekty môžete ostať veľmi prekvapený. To, čo ponúka, nie je obyčajná výstava obrazov alebo sôch.

Gazira pracuje v SL od roku 2006 a svoje umenie nazýva *resident art*, pričom využíva nástroje ponúknuté programom. Jej performance využívajú kódy, ktoré sú používané na kódovanie prostredia. Používaním týchto kódov skúma nielen tvorivé možnosti ponúknuté týmto prostredím ale aj možnosti celkovej ľudskej predstavivosti v syntetickom svete. Pri jej projekte *Come Together* dostane riadne zabrať váš ťažko „vypýplaný“ avatar. Všetci zúčastnení totiž splynú do jednej veľkej celistvej masy. V reálnom svete úplne nemožné, no predsa ako performance podľa môjho názoru geniálne. A možné len vďaka SL. V inom projekte *Avatar on Canvas* sa z vás stane surrealistická socha, ktorá zostane deformovaná až pokiaľ neukončíte program. Body art tu dostáva úplne iný rozmer. Keď už som pri tom body arte, nedá sa mi nezamyslieť nad témou výzoru vašeho avataru. V SL nájdete naozaj divné stvorenie. Ľudia si naozaj dávajú záležať na tom, ako ich avatar vo virtuálnom svete vyzerá. Dokonca sa mi podarilo nájsť firmu, ktorá vám fotky vašeho avatara zo SL ručne namaľuje olejovými farbami na plátno vami zvolenej veľkosti. Takže ak si chcete poviesiť ručne maľovaný obraz vašeho druhého ja, nech sa páči! No, tu by som o umení veľmi nehovoril...

Pri skúmaní SL, ktorý ma viac a viac uchvacuje svojimi možnosťami som narazil dokonca na časopis SLART, ktorý sa venuje výlučne umeniu v rámci SL. Založil ho Richard Minsky s tým, že doposiaľ nebolo nikde žiadne kritické hodnotenie umenia vytvoreného v SL, a tiež umenie v SL bolo v podstate neznáme pre reálny svet(plne súhlasím). Časopis vychádza v elektronickej forme, no periodicky vychádzajú aj tlačene čísla, ktorých hlavnou úlohou je zachytiť vývoj umenia v SL, nakoľko elektronické médiá sa dajú považovať za prchavé. Časopis tak ponúka recenzie na výstavy a udalosti, ktoré sa odohrávajú v SL. Taktiež predstavuje umelcov, ktorý tvoria v SL alebo pre SL. Napríklad, Filthy Fluno, umelec, ktorý kreslí kresby v reálnom svete, ktoré sú založené na udalostiach alebo miestach v tomto virtuálnom svete. Tieto obrazy importuje do SL a tam ich predáva ako limitované edície. SLART si taktiež všimol, že vzhľad samotných avatarov môže byť tiež umením a tých najzaujímavejších začal fotografovať a vystavovať na svojej stránke.

No, asi najviac ma prekvapila skutočnosť, že aj na našom malom Slovensku sa niekto tejto oblasti serióznejšie venuje. Doslova ma nadchol projekt absolventa Vysokej školy výtvarných umení Mateja Vakulu. Jeho absolventská práca *CSSL (Czech and Slovak Second Life) Art Project* mapuje život československej komunity v SL. Pri rýchlom vývoji technológií sa urýchľuje aj proces historizácie. A tak objekty, vytvorené niekedy zo začiatkov fungovania SL dnes už v podstate patria „do múzea“. V Amerike sa týmto dokonca zaobera samostatný odbor virtuálnej archeológie.

Vakula pozbieral predmety vytvorené užívateľmi SL, ktoré dokumentujú ich každodenný život v tomto svete. Podľa nich vytvoril reálne materiálne modely, ktoré potom vystavil v budove Slovenského národného múzea v rámci výstavy *Ako sme žili*. Táto „site specific art“ inštalácia bola doplnená videoprezentáciou a bohatou obrazovou dokumentáciou. No, to, čo ma zaujalo viac je, že táto výstava prebiehala aj v rámci SL v Kultúrnom centre slovenského mesta Valuta v SL. Tam boli vystavené virtuálne „originály“ predmetov. A korunku tomu podľa môjho názoru nasadila vernisáž výstavy. Teda presnejšie rovno dve vernisáže. Pri zahájení výstavy v Slovenskom národnom múzeu prebiehala vernisáž paralelne aj v Kultúrnom centre Valuty. Matej Vakula prepožičal svojho avatara počas trvania výstavy, a tak návštevníci výstavy skrze tohto avatara mohli sledovať na veľkoplošnom monitore, ako prebieha výstava v SL. A zároveň, na virtuálnej vernisáži bolo streamované reálne video prenášané z výstavy v Slovenskom národnom múzeu. Dokonalá interaktivita. Možnosť zhliaďnúť jedinečnú výstavu, ktorá nemá v našej spoločnosti zatiaľ obdobu v reálnom svete aj tom virtuálnom, a tieto svety sú pritom aj prepojené musel byť zrejme unikátny zážitok.

Zdá sa, že SL ponúka naozaj unikátne možnosti pre sebavyjadrenie. Nie je to len akýsi 3D chatroom, ale podľa môjho názoru je to obrovský priestor pre mladých umelcov, ktorí nie sú ničím viazaní, môžu naplno rozvinúť svoju predstavivosť, objavovať nové smery pre umenie ako také a dať mu nový význam. Nemám predstavu čo prinesie budúcnosť v oblasti techniky, či SL prežije najbližších 10, 20 rokov, alebo ho nahradí iný typ virtuálnej reality. Nechcem tu prehlasovať, aby sa všetko umenie sústredilo do virtuality, a klasické umenie už v našom živote nemá miesto. Projekt Vakulu ukázal, že

virtuálne umenie a to klasické sa dajú prepojiť. Možno aj to je jedna z ciest ako ísť ďalej. Každopádne musím uznať, že SL mi ukázal nové nepoznané obzory, ktoré stoja za preskúmanie. Neoslavujem SL ako niečo dokonalé, samozrejme ako všetko má svoje pre aj proti, no cieľom mojej eseje nebolo poukazovať na mínusy typu „sex sell“ a pod. Chcel som ukázať na to, že je tu priestor, ktorý stojí za to vyskúšať, a zaplniť ho umením v akejkolvek forme. Vedť, umenie predsa nepozná hranice...