Toto! je galéria

ANALOG_NOT_FOUND
od diernych štítkov k AI

1_DANIEL FISCHER | 2_VLADIMÍR HAVRILLA | 3_JOZEF JANKOVIČ & 4_NIKOLA ARONOVÁ | 5_ĎURO BALOGH | 6_VERONIKA NINA BOHUŠOVÁ | 7_SLÁVKA ČAMATEJOVÁ | 8_DZIVE (SLAVOMÍRA ONDRUŠOVÁ, IVANA ŠÁTEKOVÁ A NATÁLIA JAREMBÁKOVÁ) | 9_LUKÁŠ FREYTAG | 10_ENIAC | 11_JOZEF GĽABA | 12_HAN DONAU | 13_HEDVIGA M. GUTIERREZ | 14_EDITA HAJDU | 15_ADRIÁN HNÁT | 16_FILIP HORNÍK | 17_KATARÍNA HUTNÍKOVÁ | 18_KATARÍNA CHLEBNIČANOVÁ | 19_BARBORA IDESOVÁ | 20_MATEJ ILČÍK | 21_KATARÍNA ILKOVIČOVÁ | 22_RADO JAVOR | 23_EMÍLIA JESENSKÁ | 24_TOMÁŠ KLEPOCH | 25_ANDREJ KOLENČÍK | 26_MILOŠ KOPTÁK | 27_MARIA KRALOVIČ | 28_IVANA KRIŠTOFOVIČOVÁ | 29_JÁN KURINEC | 30_PETER LIČKO | 31_TEREZIA LOMNICKÁ | 32_MARTIN LUCIAK | 33_ZSOLT LUKÁCS | 34_PETRA LUKOVICSOVÁ | 35_DÁVID MARCIN | 36_MARTINA MASAROVIČOVÁ | 37_MATÚŠ MAŤÁTKO | 38_MATJE! | 39_MARTA MATUS | 40_KATEŘINA MORGENSTEIN | 41_MÁRIA NERÁDOVÁ | 42_DANIELA OLEJNÍKOVÁ | 43_OVÉ PICTURES (MICHAELA ČOPÍKOVÁ A VERONIKA OBERTOVÁ) | 44_NOEMI RÁCZ | 45_KRIS SAGAN | 46_BROŇA SCHRAGGE | 47_KATARÍNA SCHWARZ | 48_MARTIN SCHWARZ | 49_VILIAM SLAMINKA | 50_DAVID SOBOŇ | 51_KRISTÍNA SOBOŇ | 52_SILVIA SZABOOVÁ | 53_ANDREA SKLEPEK ŠAFAŘÍKOVÁ | 54_ZUZANA ŠEBELOVÁ | 55_BORIS ŠÍMA | 56_LENKA ŠTURMANKINOVÁ | 57_KAROLÍNA UHERČÍKOVÁ | 58_JÁN VAJSÁBEL | 59_MATÚŠ VIZÁR | 60_BIANKA TŐRŐK | 61_LUCIA ŽATKULIAKOVÁ

—

A čo keby sme o digitálnej ilustrácii tentoraz premýšľali inak, než len ako o „kresbe v počítači"? Keby sme odstúpili od rastrov, pixelov, ditheringu, aliasingu, kompresných artefaktov, low-polov? A pokúsili sa len zachytiť ten proces, keď sa začala meniť nielen nástrojmi, ale sa rozhýbal celý jej priestor? Veď „čítanie" – to už to zďaleka nie sú len „papierové" knihy a časopisy zarovnané v knižniciach. Pribúdajú webtoony, ilustrované stories, e-knihy, newslettery, digitálne magazíny, videohry...

Digitálna ilustrácia bola dlho (a nielen v slovenskom priestore) vnímaná ako „niečo menej". Menej ako maľba štetcom či perom. Menej ako airbrush. Menej ako lept, drevoryt aj linoryt. Nečudo. Ako sa zmieriť s tým, že z procesu zmizne všetko „fyzické" a podklad sa zmení na súbor dát, algoritmus či workflow? Mnohým hlava nebrala, ako sa dá udržať v takomto prostredí originalita. A k tomu tá dráždivá zmena umelca či umelkyne – z ľudí, čo pohybom ruky tvoria veľké a autentické gestá – na operátorov*ky systémov.

Zdalo sa, že také niečo nemôže prejsť.

Vydavateľstvá si išli svoje a nájsť v tisícoch kníh v 70-tkach či 80-tkach digitálnu ilustráciu, bolo výnimočné. Tvorilo sa najmä „po starom" – okrem iného aj preto, že prístup k novým technológiám, k informáciám, ku kontaktom s inými umelcami a umelkyňami, k vzájomnému ovplyvňovaniu, spoločnému hľadaniu „nového" a v neposlednom rade aj k technickému a softvérovému vybaveniu bol obmedzený.

Napriek tomu vznikali sebavedomé a suverénne diela. Stačí sa pozrieť na titulnú stranu knihy poviedok Julia Cortázara *Solentinamská apokalypsa*, ktorú vydal Tatran v roku 1982 s jedinečným vizuálom Daniela Fischera. Jozef Jankovič ako prvý československý výtvarník vystavoval v rámci najväčšej svetovej konferencie počítačovej grafiky SIGGRAPH ´85 v USA. S počítačovou grafikou začal koncom 70-tych rokov experimentovať Vladimír Havrilla.

Od Skatchpad.u cez Blender po Adobe Illustrator, Photoshop a Midjorney sa digitálna ilustrácia postupne stala samozrejmosťou.

Vývoj technológii ukázal, že ilustrácie, ktoré vznikajú vo virtuálnom priestore, majú vlastnú dynamiku, neprestávajú sa meniť v čase a nemusia mať jednu konečnú podobu. Mimikrujú v rôznych verziách na rôznych platformách. Môžu existovať súčasne v knihe, vo videu, v animácii, v AR filtri. Svoj tvar prispôsobujú svetu, ktorý sa neustále mení.

Český publicista a analytik Ondřej Trhoň vo svojich textoch o digitálnej kultúre píše, že „*technológie neuberajú médiám dušu – ale skôr presmerovávajú našu pozornosť: z podkladu na rozhranie, z hmoty na proces, z fyzična na interakciu*." Digitálne médiá vtrhli do našej každodennosti, prestali byť „paralelnými" či „virtuálnymi", stali sa každodennými. Tak veľmi, že niektoré príbehy dokázali odstrihnúť aj od „papierových" kníh a nechať ich žiť len vo webtoonoch, newsletteroch, interaktívnych stories, v digitálnych magazínoch, v aplikáciách, kde vytvárajú vlastný vizuálny jazyk. Šíria sa šialenou rýchlosťou notifikácií „tu a teraz, hneď", migrujú cez platformy, vrstvia ich, remixujú, finálne diela ukladajú do cloudov, aby sa niektoré z nich mohli vrátiť späť na papier a potom opäť zmiznúť v dátach.

Digitálna ilustrácia nikdy nebola a nie je iba niečím, čo urýchľuje tvorbu samotnú a jej transport ku grafikom a k tlači. Je autonómna, produkuje vlastnú filozofiu, mení náš jazyk a spôsob, akým sa rozprávame.

Stala sa súčasťou kultúry.

Je médiom prítomnosti: prístupná autorom a autorkám, ktorí nemajú priestor ateliéru. Je tak inkluzívna, umožňuje experimentovať bez hraníc! A je univerzálna, pripravená prispôsobovať sa formátom.

Názov výstavy ANALOG_NOT_FOUND nie je nostalgiou po minulosti, nie je to popis straty. Je to len glitch: ikonická hláška stroja, ktorý niečo nenašiel – a my vieme, že nie preto, že by to bolo stratené, ale preto, že sa zmenil spôsob hľadania.

V priestore TOTO! je galéria sa stretla viac než päťdesiatka slovenských ilustrátoriek a ilustrátorov, ktorí tvoria (aj) digitálnou formou. Sú spojení generačne, vydavateľstvami, nosičmi... všetkým, na čo si len spomeniete. Tento svet je bohatý, farebný a rôznorodý. Totálny biotop, čo pulzuje v rýchlom tempe, premieňa sa a reaguje na množstvo impulzov.

Veď sa pozrite.

— Ida Želinská —
kurátorka TOTO! je galéria

Partneri

Bratislavský samosprávny kraj

Bratislava - Staré Mesto

asociácia ilustrátorov

Ďakujeme

—
Galériu finančne podporila rodina Cebecauerová

www.totojegaleria.sk