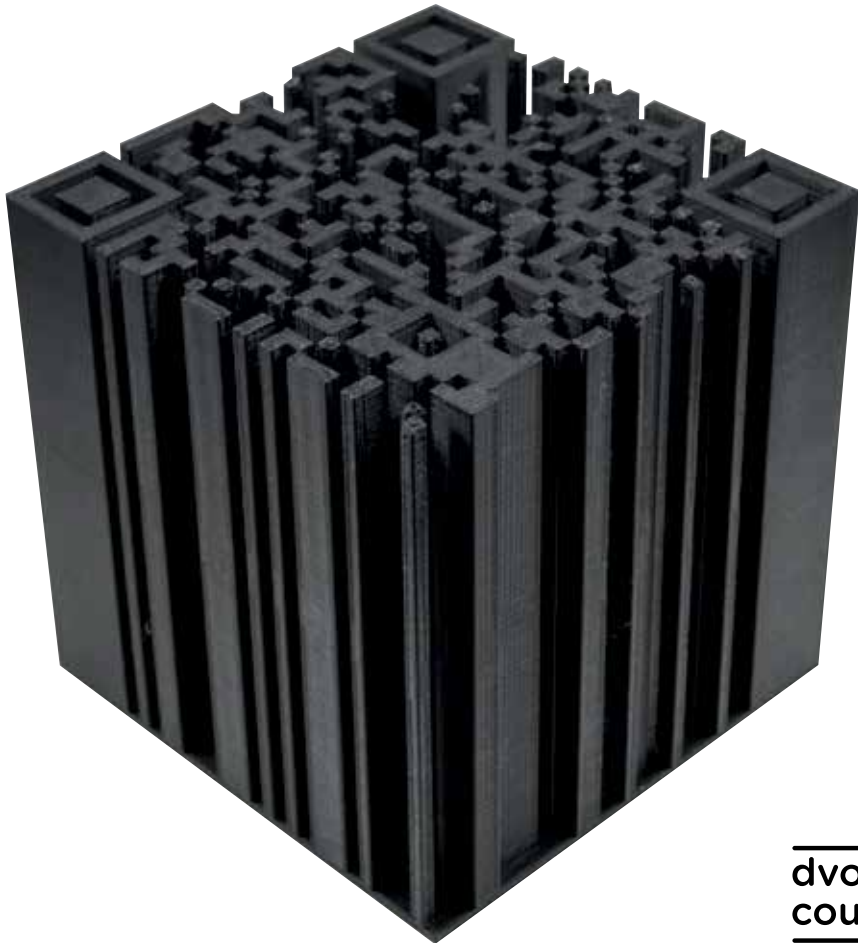


# SAMPLE DATA

RICHARD KITTA & MARTIN KUDLA



dvojice  
couples



# SAMPLE DATA

RICHARD KITTA & MARTIN KUDLA

dvojice  
couples

OBSAH /  
CONTENT





0	04	ÚVOD / INTRODUCTION
1	22	SUSTAINABLE FEELINGS
2	28	UNDO
3	34	TEMPLATES
4	46	SELF-PAGES / CHAPTER 3
5	52	CROP
6	62	DIGITAL MEMORIES
7	68	RAM
8	80	O AUTOROCH / ABOUT ARTISTS

# ÚVOD / INTRODUCTION



## O výstave

Výstava autorskej dvojice Richard Kitta a Martin Kudla pod názvom Sample Data je súčasťou dramaturgie Galérie umelcov Spiša v cykle Dvojice: cieľom je konfrontácia tvorby vybraných umelcov, ktorí sa dlhoročne venujú tandemovej práci, prípadne v spoločnom pracovnom, či súkromnom živote sa vývoj ich diela vzájomne ovplyvňuje.<sup>1</sup> Uvedeniu projektu predchádzala prvá vlna pandémie, pri druhej vlne sa výrazne posunuli termíny realizácie - výstava tak bola prezentovaná v termíne 15. 7. 2020 - 31. 1. 2021 vďaka podpore z verejných zdrojov Fondu na podporu umenia.

Obaja autori sú výraznými mediátormi mix-mediálneho umenia, vychádzajúcimi z regiónu východného Slovenska - ich osobný vplyv a podiel na formovaní výtvarnej nielen „košickej“ scény, vyplýva aj z ich dlhoročnej pedagogickej činnosti na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach. V kurátorskej koncepcii Kataríny Balúnovej je výstava prierezom tvorby s akcentom na „digitálny vek“ a špecifické hranice, ktoré vymedzuje súčasné umenie v dialógu s počítačovými realizáciami: multi-mediálne obrazy sa striedajú s technologickými odkazmi v podobe projekcií, objektov, či interaktívnych inštalácií komunikujúcich prostredníctvom rôznych médií (panely, tablet, počítače a pod.). Výstava tak priblížila intermediálne tendencie súčasného umenia a zároveň kriticko-objektívne poukázala na čoraz vyššiu mieru digitalizácie v živote a umení.

Lucia Benická - riaditeľka Galérie umelcov Spiša

---

---

1 Prvý výstavný koncept Dvojice uviedol autorov Samuela Čarnokého & Evu Čarnokú (Tkáčikovú) na výstave v termíne 5. 12. 2014 - 28. 2. 2015. V rámci dramaturgie galérie ide o kontinuálny projekt, ktorý po štarte v roku 2014 plánuje ďalšie konfrontácie súčasných výtvarníkov zo Slovenska i strednej Európy.



Zlava / From left: Martin Kudla, Lucia Benická, Richard Kitta, dr. Teo



## About the exhibition

The exhibition of the authors' duo Richard Kitta and Martin Kudla entitled Sample Data is a part of the dramaturgy of the Gallery of Spiš Artists in the cycle Couples: the aim is to confront the work of selected artists who have been working in tandem for many years.<sup>1</sup> The launch of the project was preceded by the first wave of the pandemic, during the second wave the dates of implementation were significantly postponed - the exhibition was presented in the period of July 15th, 2020 - January 31st, 2021 thanks the support from public resources of the Slovak Arts Council.

Both artists are prominent mediators of mix-media art, based in the region of eastern Slovakia - their personal influence and contribution to the formation of the artistic, not only "Košice" scene, results from their many years of teaching at the Faculty of Arts of the Technical University in Košice. In curatorial concept of Katarína Balúnová, the exhibition is a cross-section of work with an emphasis on the "digital age" and specific boundaries that define contemporary art in dialogue with computer realizations: multi-media images alternate with technological references in the form of projections, objects or interactive installations communicating through various media (panels, tablets, computers, etc.). The exhibition thus presented the intermedia tendencies of contemporary art and at the same time critically and objectively pointed out the ever-increasing degree of digitalization in life and art.

Lucia Benická - director of the Gallery of Spiš Artists

Lucia Benická je kurátorka a lektorka súčasného umenia i fotografie, art-manažérka, publicistka a organizátorka výstav doma i v zahraničí. Založila Dom fotografie (1996), ktorý viedla do r. 2016 (Poprad, Liptovský Mikuláš). V r. 1996/1997 a 2005 absolvovala Fulbrightove štipendiá (USA). Od r. 2012 je riaditeľkou Galérie umelcov Spiša - kultúrneho zariadenia Košického samosprávneho kraja.

Lucia Benická is a curator and lecturer of contemporary art and photography, an art manager, a publicist and an organizer of exhibitions at home and abroad. She founded the House of Photography in Slovakia (1996) which she led to 2016 (Poprad, Liptovský Mikuláš). In 1996/1997 and 2005 she completed Fulbright Scholarships (USA). Since 2012, she is the director of the Gallery of Spiš Artists - a cultural facility of the Košice self-governing region.

---

1 The first exhibition concept of Couples presented the artists Samuel Čarnoký & Eva Čarnoká (Tkáčiková) at the exhibition in the period of 5th December, 2014 - 28th February, 2015. Within the dramaturgy of the gallery, Couples is a continuous project: after its start in 2014 there are plans for further confrontations of the contemporary artists from Slovakia and Central Europe.



Pohľad do expozícií výstavy Sample Data, Galéria umelcov Spiša, 2020 /  
View of the exhibition Sample Data, Gallery of Spiš Artists, 2020

## Sample Data

Umelci Richard Kitta a Martin Kudla vzájomne „kolaborujú“ už od čias spoločných štúdií na Fakulte Umení na Technickej Univerzite v Košiciach, kde momentálne pôsobia ako pedagógovia. Kým Martin Kudla inklinuje ku klasickým médiám, Richard Kitta je od začiatkov svojej tvorby multimedialný.

Prepojenie klasického média s digitálnym je obojstranne prospešné. Obraz na plátne získava tekutosť času, kým digitálne médiá sa konfrontujú s fyzickosťou maľby. Práve v tejto kombinácii vyvstávajú otázky o limitoch a možnostiach jednotlivých médií, čo umelci vo svojich inštaláciách zámerne zdôrazňujú. Maľba bola od začiatku 20. storočia podrobovaná čoraz dôslednejšej analýze, ako po formálnej stránke, tak aj v otázke dôležitosti či dôvodu jej existencie. Koniec minulého storočia priniesol deklarovanú smrť maľby, aby sme sa zanedlho stali svedkami jej zmŕtvychvstania.

Martin Kudla reviduje tento vývoj, prechádza od figurálnych kompozícií k abstrahovaným obrazom farebných vertikálnych a horizontálnych línií. Tie sú zrkadlom vnímania sveta cez digitálne médiá a zároveň sú odkazom na čiarové kódy komoditného fetišizmu. Popretie gesta navádza k hľadaniu subtilných momentov maliarskeho procesu a v prepojení s digitálnymi médiami zároveň otvára polemiku aury umeleckého diela.

Richard Kitta kombinuje diferentné médiá, aby rekontextualizoval ich obsah. Digitálna platforma je preňho selektívnou hrou významov a protirečení, transformuje a rekonfiguruje jednotlivé diela v kontinuálnych sériách. Je mu blízka práca s konceptuálne podloženými a pseudo-naratívnymi vzorcami, ktoré sú v tomto prípade previazané v intelektuálno-ludickom dialógu s prácami Martina Kudlu.

Výstava Sample Data je odrazom blízkej, už prítomnej budúcnosti. Fluidnosť času, do ktorého sa dá vstúpiť, alebo možná variabilita fyzického a virtuálneho priestoru – to sú výzvy, na ktoré umelci odpovedajú stále novými riešeniami.

---



Katarína Balúnová (1982) je vizuálna umelkyňa a kurátorka. Venuje sa geometrickým tendenciám v maľbe a témam priestoru, urbanizmu a utópiám. Kurátorsky spolupracuje s Galériou umelcov Spiša a pedagogicky pôsobí na Fakulte výtvarných umení na Akadémii umení v Banskej Bystrici.

Katarína Balúnová (1982) is a visual artist and curator. She studies the geometric tendencies in painting and themes of space, urbanism and utopias. She is a curator at the Spiš Artists' Gallery and teaches at the Faculty of Fine Arts at the Academy of Arts in Banská Bystrica.

The artists Richard Kitta and Martin Kudla have been “collaborating” with each other since their student days at the Faculty of Arts at the Technical University in Košice, where they currently work as lecturers. While Martin Kudla’s work tends towards traditional media, Richard Kitta has been focused on multimedia work from the very beginning of his artistic career.

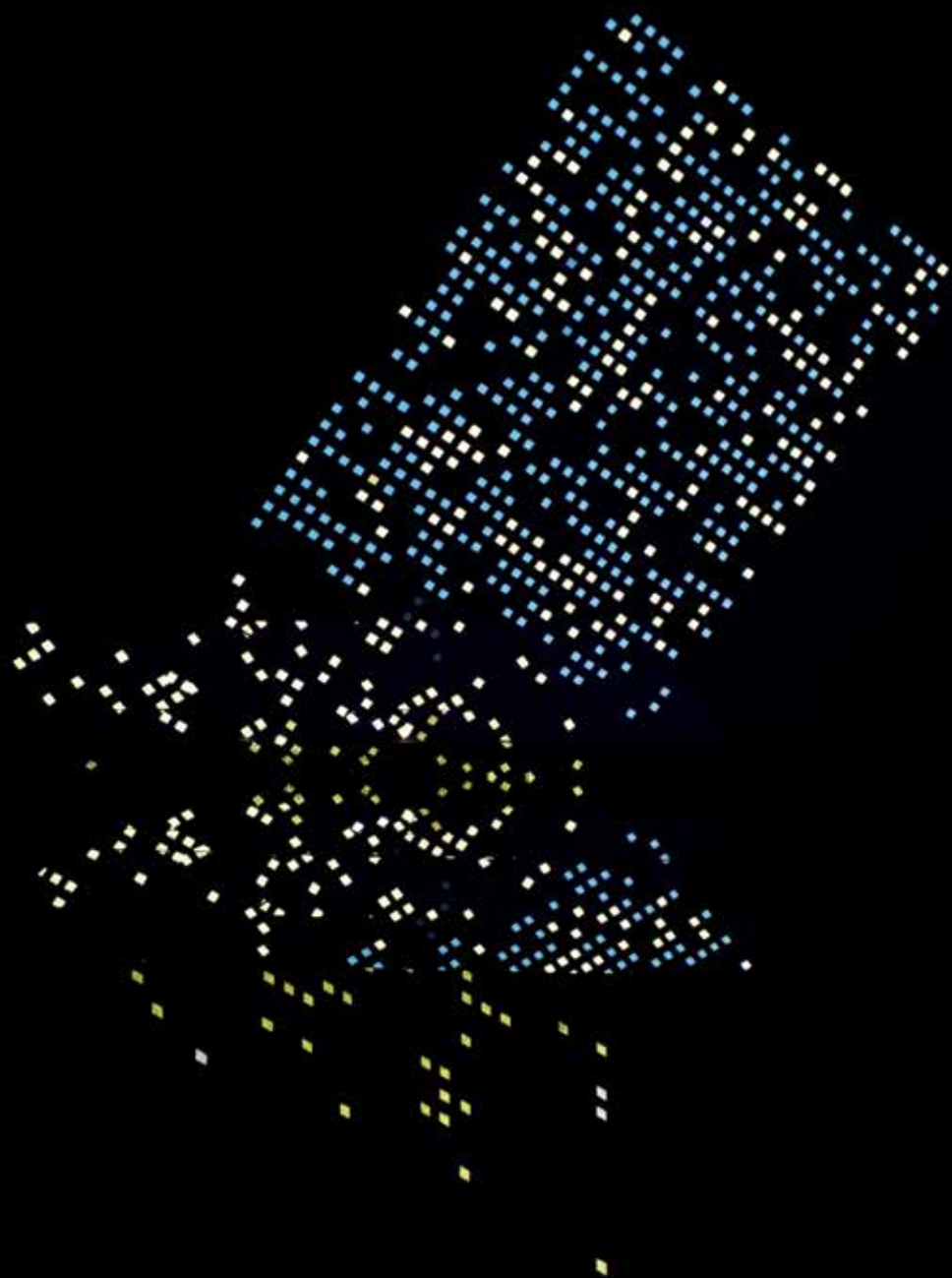
The connections between traditional and digital media are mutually beneficial. Painting on canvas acquires the fluidity of time, while digital media confronts the physicality of painting. The contrasts between the two approaches provoke questions over the potential and the limitations of each type of media, and it is these dichotomies which the artists examine and address in their installations. Since the beginning of the 20th century, painting has been subject to an increasingly thorough analysis, both in terms of its form and significance and in justifications for its continued existence. The painting was declared dead at the end of the last century so that we could witness its resurrection in the beginning of the new millenium.

Martin Kudla offers a revised perspective on these developments, moving from figural compositions to constructed images of colored vertical and horizontal lines. His works serve as a mirror of the perception of the world through digital media and simultaneously make reference to the barcodes of commodity fetishism. The denial of gesture leads to a search for the transitory subtleness of the painting process and, in drawing a connection with digital media, also opens the question of the aura of a work of art.

Richard Kitta combines different media in order to recontextualize their content. He sees the digital platform as a selective game of meanings and contradictions, transforming and reconfiguring individual elements throughout his ongoing series of works. He works in detail with conceptually based and pseudo-narrative patterns, which in this case are intertwined in playful yet thoughtful dialogue with the works of Martin Kudla.

The Sample Data exhibition is a reflection of an imminent, already present future. The ability to enter into the fluidity of time or the potential variations of the physical and virtual space - these are the challenges to which the artists are constantly responding with their novel solutions.

[Katarína Balúnová]



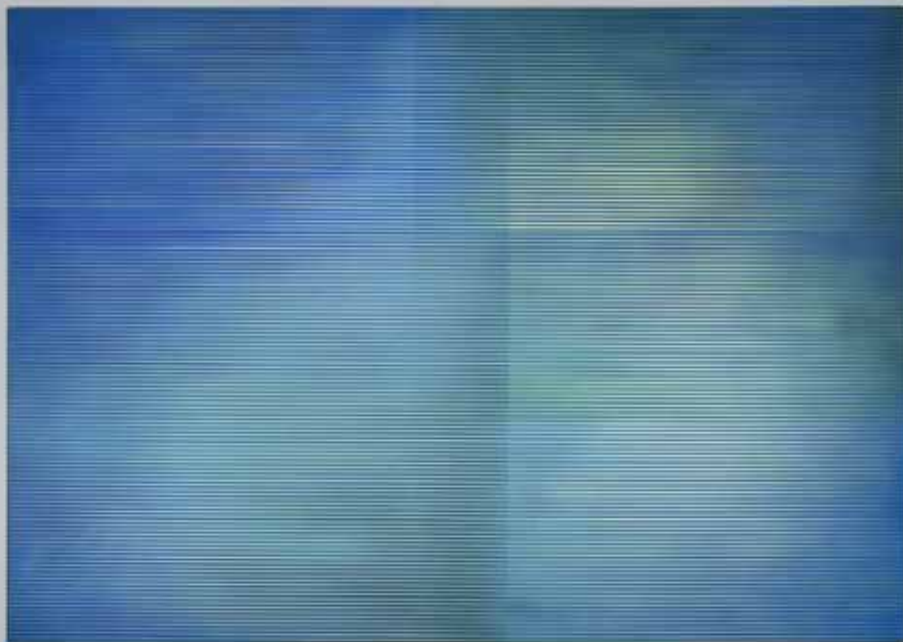


^

R. Kitta: Pixel Storm 1.0; veľkoformátová videoprojekcia, digitálna animácia, loop / large-format projection, digital animation, loop; objekt / object; 700 x 300 x 120 cm; technická spolupráca / technical cooperation: M. Ivan, M. Kolčák (DIG); 2014 – 2018 (detail)

<

R. Kitta: Pixel Storm 4.0; veľkoformátová videoprojekcia, digitálna animácia, loop / large-format projection, digital animation, loop; technická spolupráca / technical cooperation: M. Kolčák; výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020

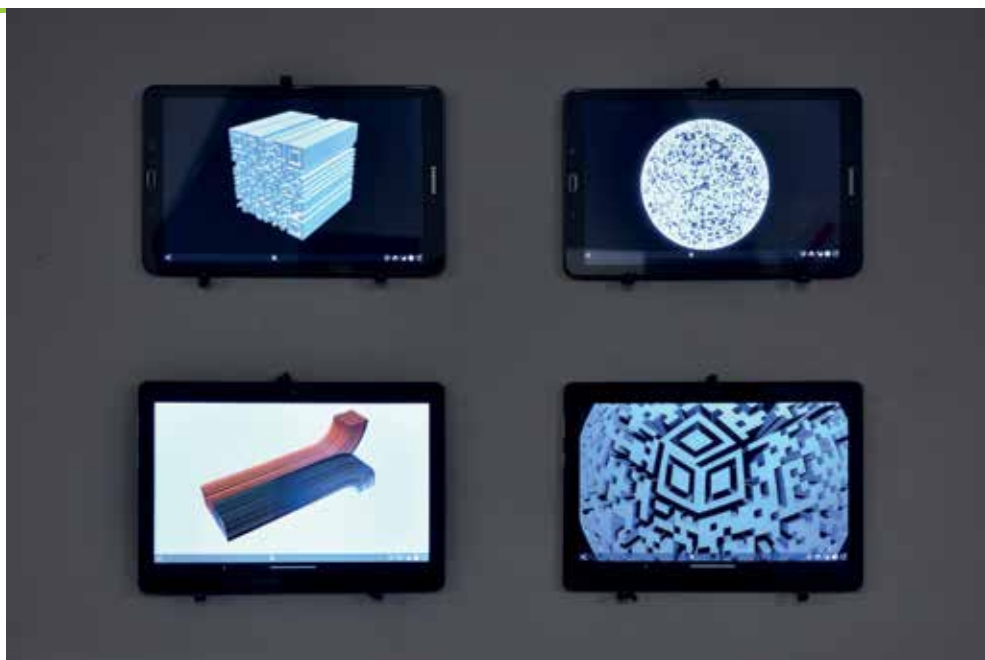


M. Kudla: Interlacing; akryl na plátne / acrylic on canvas; 200 x 140 cm; 2018



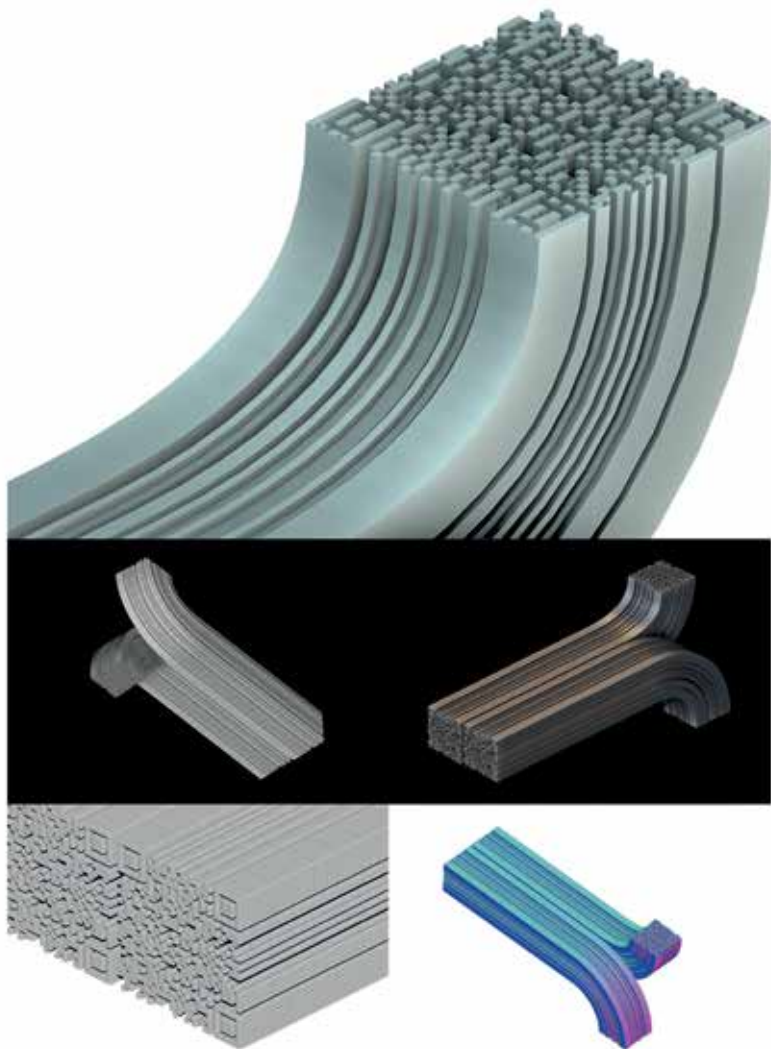


M. Kudla: Interlacing; akryl na plátne, plexisklo / acrylic on canvas, plexiglass; 100 x 300 cm; 2019  
R. Kitta: Re-interlaced; rekomprimované video / re-compressed video, 01:15 min, loop; 2020  
výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020



R. Kitta: QR Basho; 3D print objekty, interaktívne digitálne objekty, inštruktáž /  
3D print objects, interactive digital objects, instruction; 2019  
výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020



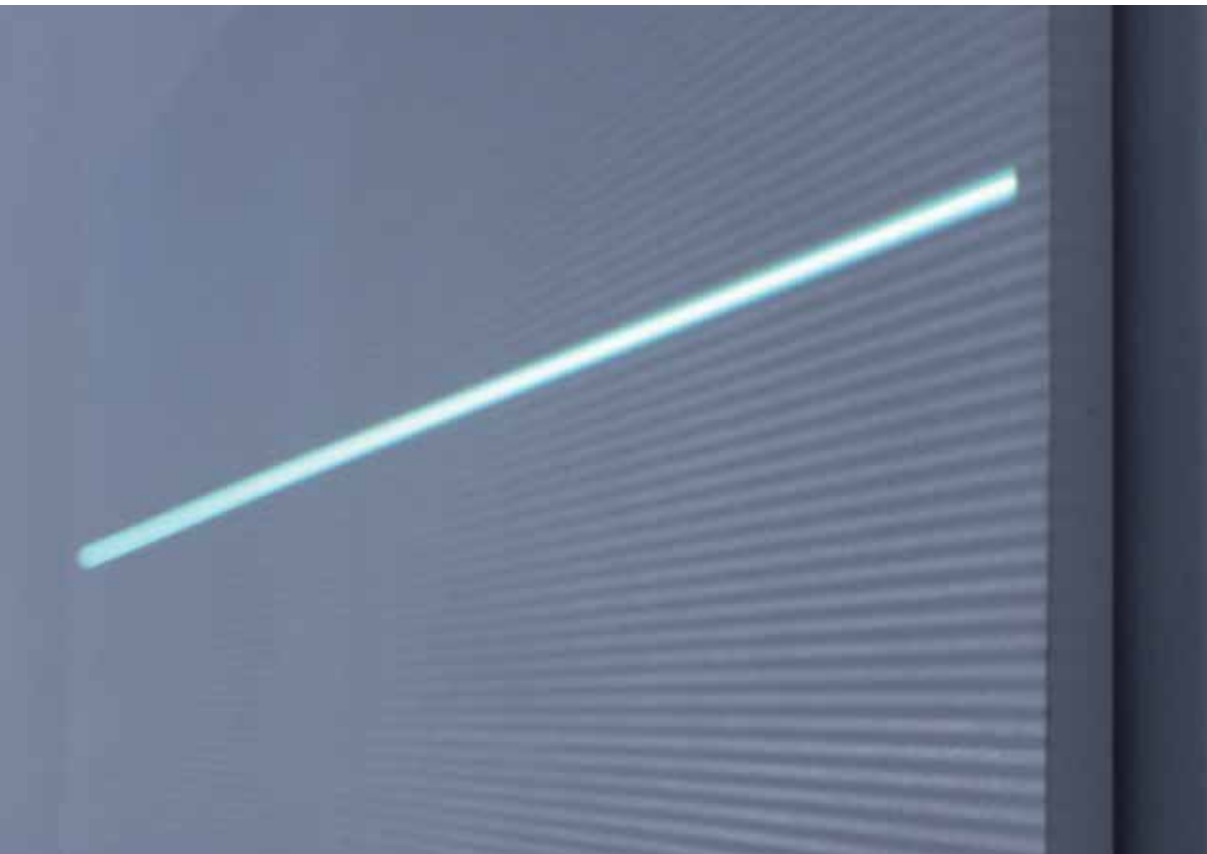


# DON'T IMITATE

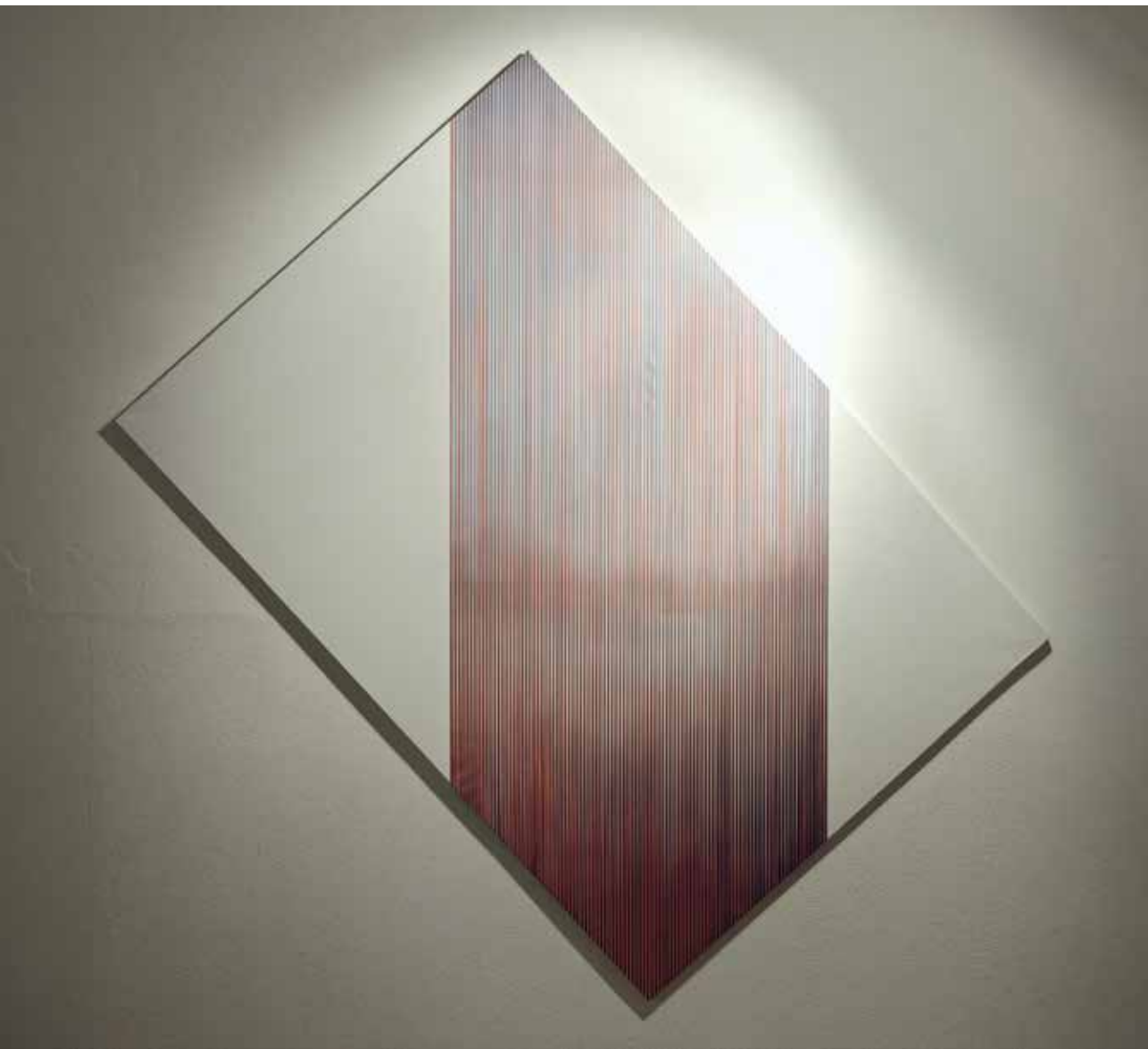
DON'T IMITATE ME  
IT'S AS BORING  
AS THE TWO HALVES OF A MELON.

POEM BY MATSUO BASHŌ  
(松尾 芭蕉 / \*1644)  
QR BASHŌ PROJECT BY  
RISŌ KITTA / 2019

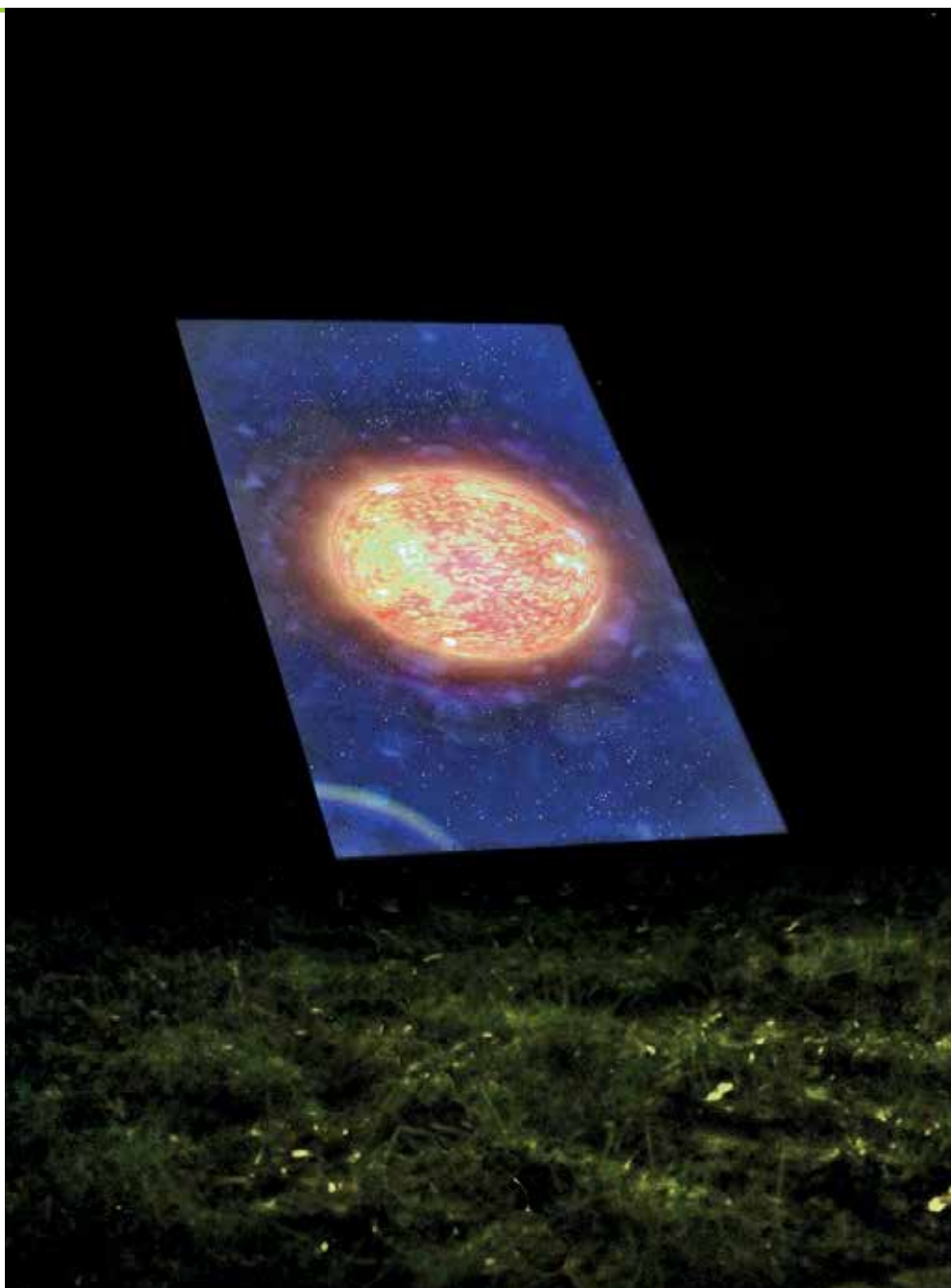




M. Kudla: Whitescreen; akryl na plátne / acrylic on canvas; 200 x 100 cm; videomapping; 2018



M. Kudla: Timeline; akryl na plátne / acrylic on canvas; 200 x 140 cm; 2018  
výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020



R. Kitta: Krajina zle vychádzajúceho slnka / The Land of the Badly Rising Sun;  
3D render, videoinštalácia, loop / 3D render, video installation, loop; 2019;  
Park Camp VI, Trebišov (SK); 2019



R. Kitta: Longest Play (LP) Recycled; objekty, recyklovaný akrylát, laser /  
objects, recycled acrylate, laser; Ø 39 cm, 2019 - 2020;  
výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020

# SUSTAINABLE FEELINGS





Dielo Richarda Kittu sú ukážkou interdisciplinárnych prienikov, ktorých zámerom je autorská kontemplácia nad možnosťami subžánrov media artu, respektíve zaužívaných koncepcií v tejto umeleckej oblasti.

Autor sa dlhodobo zaoberá otázkami týkajúcimi sa vzťahu virtuálneho a reálneho, zaujíma sa o reláciu medzi kultúrnym kódom prepísaným počítačovou lingvistikou a divákom (userom). V tomto kontexte sa umelec stáva intermédiom vytvárajúcim rozličné prepojenia. Môžeme nadobudnúť pocit, že sa strácame v hyperpriestore, no okrem imerzie vnímame aj vlastný fyzický rozmer a stávame sa tak konkrétnou postavou v komplexnom príbehu umelca.

Internetová komunikácia definitívne ovplyvnila pôvodný diskurz a semiotické formy jednotlivých kultúr sveta. Pod vplyvom nových médií, technológií a komunikačných systémov sa naše interakcie neustále menia. Algoritmy ovplyvňujú spôsob komunikácie a spôsob, akým umelec tvorí. Objekty, ktoré vytvára Kitta, sú hravé, štruktúrované a neraz subverzívne, ako je to v prípade diel, ktoré poznáme z jeho cyklu *User Unfriendly* (od roku 2014). Autor skúma, ako môžu parciálne a komplexné informácie (a s nimi súvisiace emócie), ktoré prechádzajú digitálnou infraštruktúrou, pôsobiť spätne na ľudské zmysly a vnímanie. Filozof William Mitchell vo svojej práci *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era* tvrdí, že „obrazy v post-fotografickej ére nemôžu byť zaručenou vizuálnou pravdou, dokonca to nie sú ani signifikanty so stabilným významom a hodnotou“.

Z tohto pohľadu je umelecký záber Richarda Kittu spojený s budovaním vlastného vizuálneho repertoáru techník. V rámci koncepcie *Sustainable Feelings* pracuje s dekodovaním derivácií pocitov a emócií, ktoré podliehajú novej abstraktnej modifikácii a počítačovému kódu, kde sú štandardy videnia prednastavené mechanickými procesmi rozpoznávania a vizuálneho samplingu. Nenápadné opozitum tvorí autobiograficky ladený cyklus pod názvom *Paper-cut objects* (2019). Napriek tomu hovoríme o vizualite, ktorá obsahuje jasný zámer a ciele stanovené samotným umelcom.

V kontinuálnom projekte *QR Basho* (od roku 2014) Kitta posúva možnosti architektúry sveta heterogénnych prvkov, ktoré ponúkajú preview artistického vesmíru umelca. Textúry, texty, škála tvarov a farieb konjugujú, aby vytvorili objemovú konštrukciu virtuálnej existencie, ktorú má divák prostredníctvom digitálnej interakcie odhaliť. V aktuálnych dielach cyklu ako *Don't Imitate, A Ball of Snow* alebo *Year's End* (2019) sa semiotické vrstvy vzájomne prekrývajú, aby divák/čitateľ (user) mohol pomocou dekodovania vytvárať novú „kyber-entitu“. Význam je konštruovaný aktívne,

vždy v interakcii medzi divákom a umelcom resp. jeho dielom. Interaktívne „trvalo udržateľné pocity“ Richarda Kittu nás vťahujú do poetického sveta digitálnych obrazov a predstavujú kyber-sémantický horizont, ktorý je v úzkom spojení s rôznymi módmi percepcie. Na to, aby sme zistili, aké udržateľné sú naše pocity, musíme akceptovať, že sa sami stávame súčasťou tejto pokročilej „hry“. Ak sa to však rozhodneme urobiť, otvorí sa pred nami nové univerzum možností.

---

Richard Kitta's works are examples of interdisciplinary intersections in which the artist aims to explore the potential of sub-genres of media art or on concepts which may (or may not) be applied in this artistic field.

Kitta's artistic oeuvre is focused on an ongoing questioning of the relationship between the virtual and the real; between the cultural code inscribed in computational linguistics and that of the user, the individual. This approach allows the artist to become an inter-media presence, establishing connections charged with substance in which the viewer can feel as if they are lost in hyperspace and experience a sense of physical embodiment and immersion, of becoming an actual character in the complex narrative world of the artist.

The introduction of internet communication into human discourse has influenced semiotic forms throughout all of the cultures of the world. With the penetration of new media and computer mediated communication systems, human interactions are changing at a rapid pace. Computers and the internet influence the ways in which we communicate and the ways in which we create. Kitta's works are structured in a playful, almost subversive manner, an approach which is well known from his cycle *User Unfriendly* (2014 - present). The artist shows us how information and emotion can permeate the digital infrastructure and examines their impact on the human condition. In his work *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, the philosopher William Mitchell claims that "images in the post-photographic era can no longer be guaranteed as visual truth-or even as signifiers with stable meaning and value". In this regard, Richard Kitta's artistic interests are connected to building a new repertoire of visual techniques for decoding sensations and emotions which have been displaced by a new abstract regime of computer code. He examines the ways in which the standards of vision have been established by mechanised processes of pattern recognition and visual sampling and which,

nonetheless, still carry within themselves the complete intention and purpose as set by the artist. The inconspicuous nature of this opposition is particularly apparent in his autobiographically tuned cycle *Paper-Cut Objects* (2019).

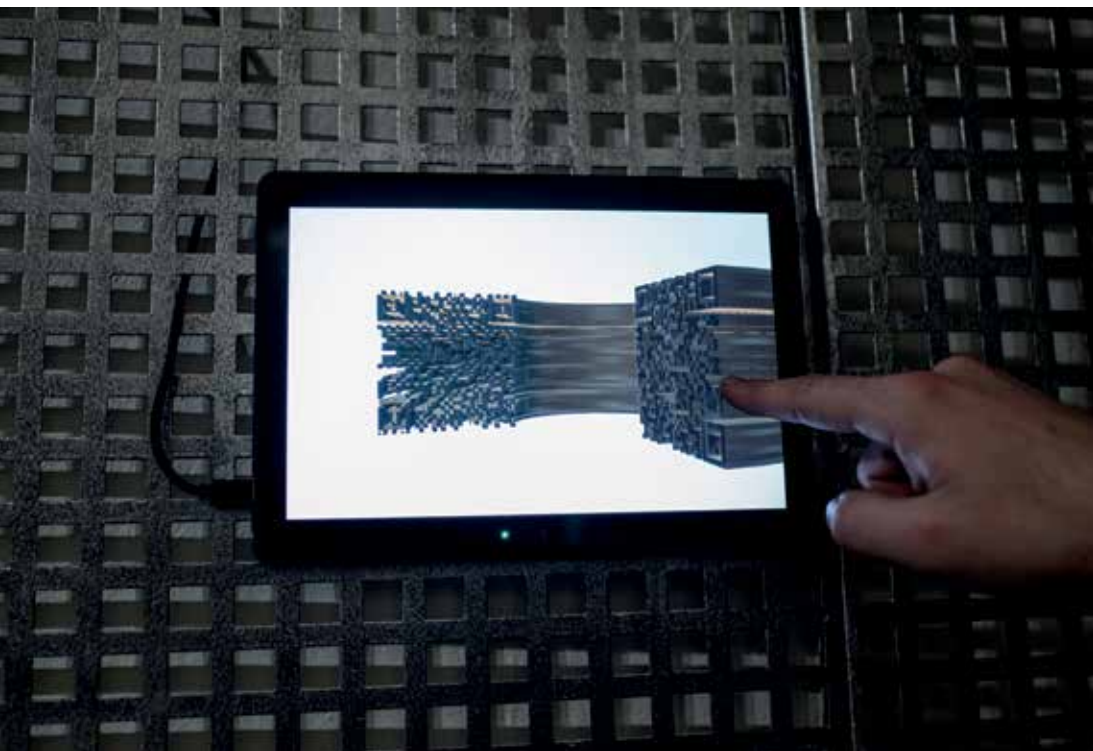
Through his long-term project *QR Basho* (2014 - present), Kitta further expands the possibilities of an architecture for a new world, shaped by heterogeneous elements that seem to offer us a glimpse into the artist's interior creative universe. Textures, texts and colors intertwine in order to create a volumetric construction of a virtual existence that reveals itself only gradually. The semiotic layers and techniques overlap, as if encouraging the viewer and the digital encoding to form a new "cyberentity". In his more recent works, such as *Don't Imitate, A Ball of Snow or Year's End* (2019), meaning is actively constructed through a collaboration between the viewer, the artist and the mediated work. In the inter-active works which are featured in *Sustainable Feelings*, Kitta invites us into a poetic world of digitally created images that open the horizons for a cyber semantic which is intimately connected to our own emotions and perceptions. In order to see how sustainable our feelings are, we must accept the challenge and take part in this "game". And once we do, an entirely new world of possibilities will open up to us.

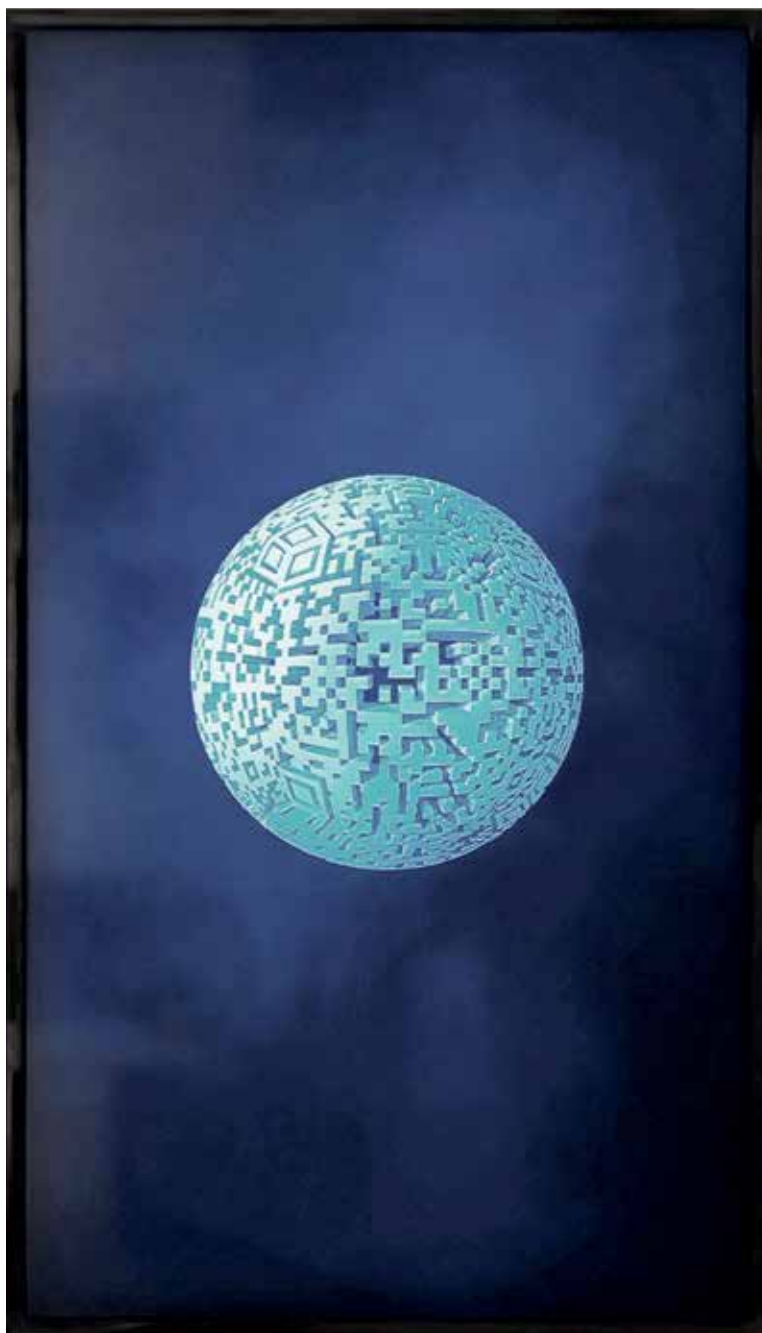
[Mirela Stoeac-Vlăduți]

---

Mirela Stoeac-Vlăduți (1982) je kurátorka, kultúrna manažérka a galeristka. Je zakladateľkou galérie pre súčasné umenie META Spatiu, ktorá je zameraná na podporu a prezentáciu umelcov zo strednej a východnej Európy. Žije a pôsobí v Timișoare (Rumunsko).

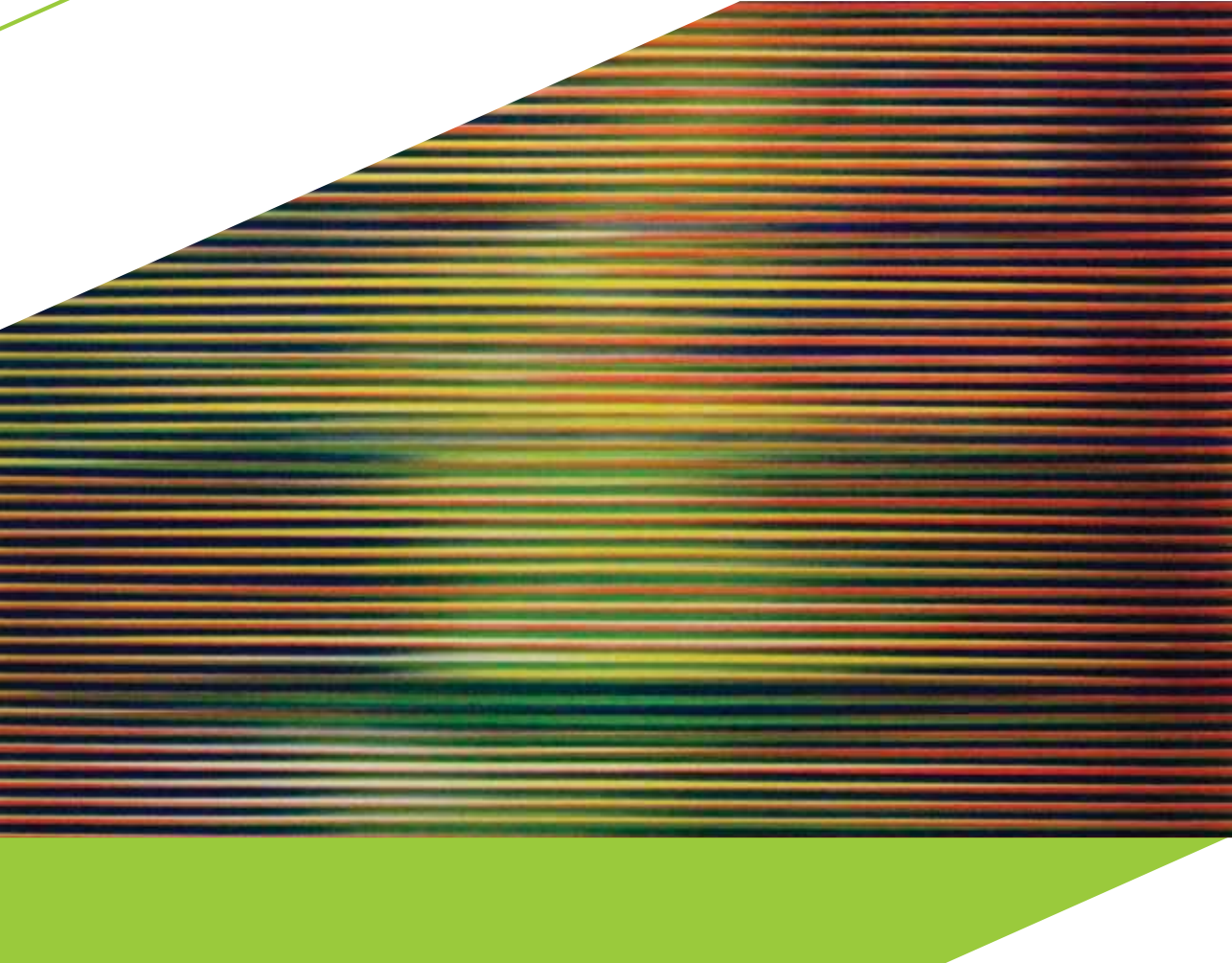
Mirela Stoeac-Vlăduți (1982) is a cultural manager, curator and gallery owner. She manages the META Spatiu contemporary art gallery which focuses on supporting and showcasing artists from Central and Eastern Europe. She lives and works in Timișoara, Romania.





R. Kitta: QR Basho; 3D print objekty, interaktívne digitálne objekty, 3D render, animácia / 3D print objects, interactive digital objects, 3D render, animation; 2019

UNDO

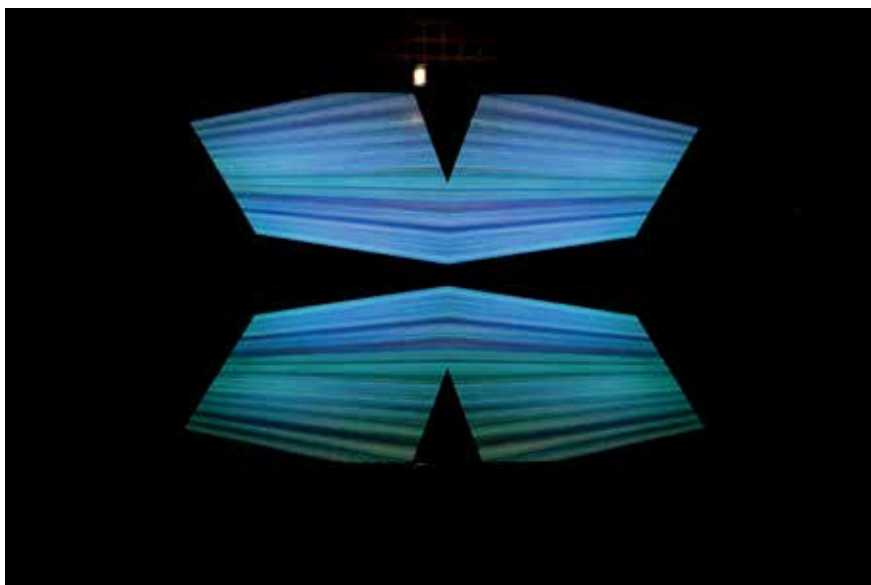


Vývoj digitálneho obrazu prináša nové spôsoby vnímania. Umelecký objekt súčasnosti je multi-dimenzionálny, čo dokazuje rozširovanie spektra používaných techník či technologických postupov. Všetko je vystavené zložitému procesu stratifikácie a modelovaniu svetelnej a geometrickej jednoduchosti obrazov, ktoré sú generované, manipulované a sú čoraz menej priamym odkazom na bezprostrednú realitu. V dielach Martina Kudlu vnímame práve tento konflikt a diverzifikáciu. Autor analyzuje abstraktné uvažovanie a technologický základ analógovo-digitálnych obrazov vlastným jazykom a približuje nám nové vzorce zobrazenia (cyklus *Interlacing*, 2018). V jeho podaní je možné obraz „trackovať“, pričom tu vzniká priestor na skúmanie spôsobov percepcie vo viacerých rovinách. Vyjadrenie objemu, tak významné pre mediálny priestor, je často ponomom dovnútra, ktorý charakterizuje napríklad transparentnosť obrazu. Transparentnosť umožňuje pohyb vo všetkých smeroch, prekračujúc rôzne vrstvy a substráty diela (*White Screen*, 2018), čím je obraz definitívnou reprezentáciou.

Na druhej strane môžeme hovoriť o taktilnej dimenzii, ktorú Kudla dosahuje prostredníctvom detailu. Bi-dimenzionálny digitálny obraz je lineárnym grafom a jeho elegantné prevedenie je založené na dôraznej hre kontrastov, na systematickom používaní farieb a jasne definovaných líniách, ktoré sú svojím spôsobom volumetrické. Obraz sleduje obraz, inokedy je zas derivátom slova „matka“ alebo „otec“ (cyklus *Barcodes*, 2017) ako prvej konštruktívnej lingvistiky dieťaťa, ktorá má viesť k poznaniu a pochopeniu sveta. Vidíme kaleidoskopické a fragmentárne predstavy, ktoré kopírujú spôsob, ako funguje ľudská pamäť - a obraz je nepretržite prekrývaný ďalším. Martin Kudla pracuje s čitateľnosťou. Jeho diela sú emocionálnymi metaforami, ktoré poukazujú na to, ako technológie dokážu formovať naše pocity a vnímanie.

---

The development of the digital image has brought us new means of perception. The artistic object of the present is multidimensional, which proves the broadening range of the spectrum of the technology or technological procedures employed in its creation. Everything undergoes a complex process of stratification, a modeling of the light and a geometric clarity of generated and manipulated images which are less directly referent to the immediate reality. It is precisely these conflicts and diversification that we can perceive in the works of Martin Kudla. The author analyzes the abstract thinking and technological basis of the analog-digital image in his own



M. Kudla: Interlacing; veľkoformátová videoprojekcia / large-format video projection; MAO public screen; Biela Noc Košice / White Night Košice; 2019





language and introduces us to new patterns of display (*Interlacing cycle*, 2018). In its presented work, it is possible to “track” the image, creating a space for exploring the methods of perception on multiple levels. The expression of volume, so significant in the media space, is often an inward immersion that characterizes, among others, the transparency of an image. Transparency allows movement in all directions, crossing various layers and substrates of the work (*White Screen*, 2018), granting the image the quality of a definitive representation.

In another respect, we can also discuss the tactile dimensions that Kudla achieves through his use of detail. The two-dimensional digital image is a linear graph, and its elegant design is based on a strong play of contrasts, the systematic use of colors and clearly defined lines that are, in some sense, volumetric. The image observes the image; at other times it is a derivation of the words “mother” or “father” (*Barcodes cycle*, 2017), hinting towards the first attempts of the child to construct language and thereby lead to a greater knowledge and understanding of the world. We see kaleidoscopic and fragmentary images that mimic the ways in which human memory functions, with image after image constantly overlapping. Kudla works with readability. His works are emotional metaphors that draw our attention to the ways in which technology allows us to shape our feelings and perceptions.

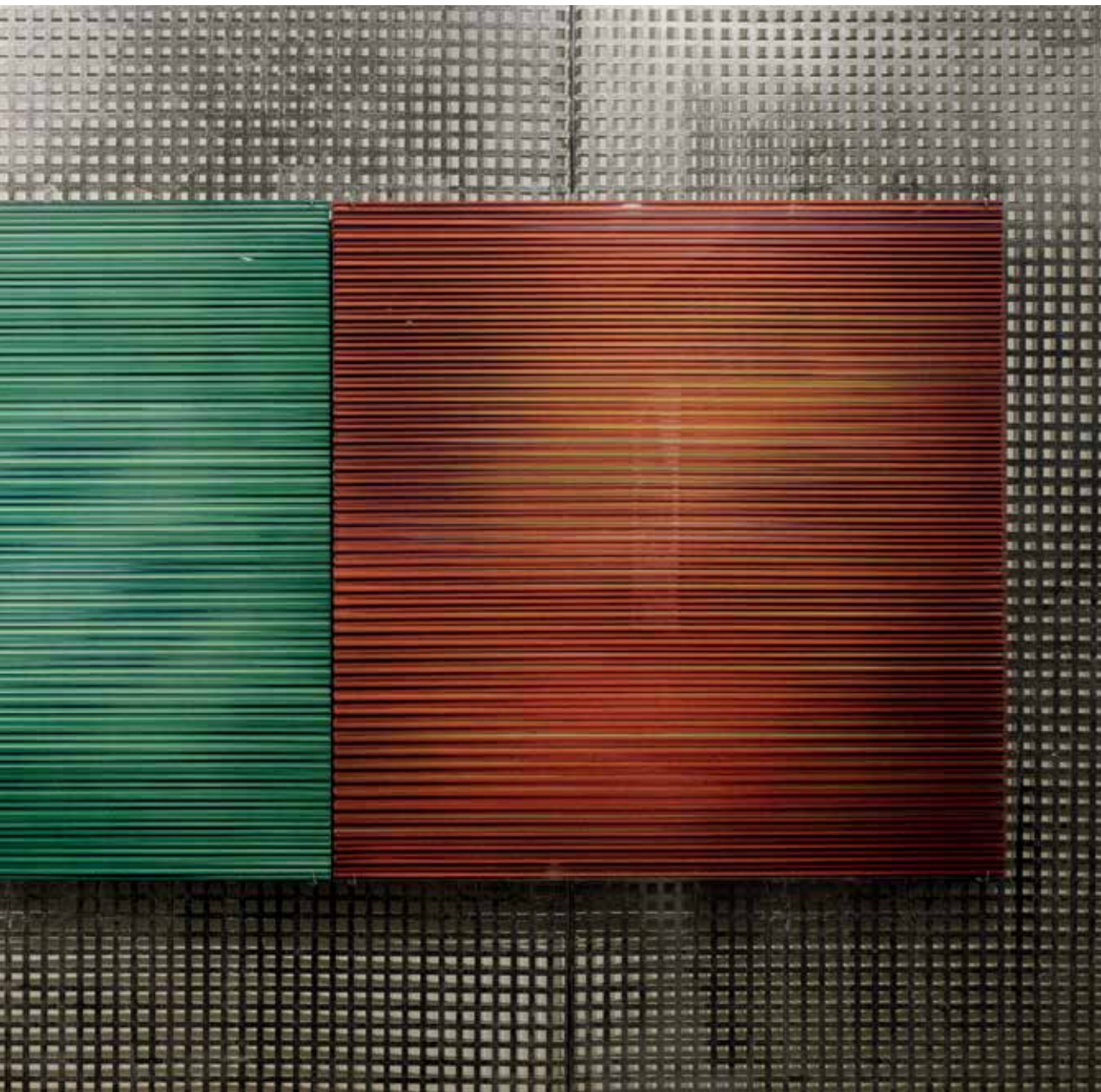
[Ioana Terheş]

---

Terheş Ioana - Georgiana (1995, Rumunsko) je kurátorkou a organizátorkou umeleckých podujatí. Realizovala výstavy ako „Hashtag Offline“ a „Trophies“ v spolupráci s Lapsus Art Space alebo „Nostalgia“ pre Art Number 23 (UK).

Terheş Ioana - Georgiana (1995, Romania) is a curator and manager of exhibitions and artistic events. She has organised exhibitions such as “Hashtag Offline”, “Trophies” and also collaborated on “Nostalgia” organized by Art Number 23 (UK).





M. Kudla: Interlacing; akryl na plátne, plexisklo / acrylic on canvas, plexiglass; 300 x 100 cm; 2019; MMUAW, Medzilaborce (SK); 2019

# TEMPLATES



Autorská dvojica Kitta – Kudla spolupracuje na svojich interdisciplinárnych projektoch už niekoľko rokov. Ich umelecké projekty vykazujú prvky zaujímavej symbiózy prostredníctvom stierania hraníc vo vnímaní, prezentovaní a diváckej recepcii umeleckého diela, resp. umeleckej inštalácie primárne založenej na problematike analógového (v kontexte tradičného závesného obrazu) a digitálneho obrazového konštruktú.

Pre multimediálne portfólio umelca Richarda Kittu sú charakteristické interdisciplinárne presahy v kontexte nových médií. Kitta sa dlhodobu venuje kombinačným možnostiam médií v intenciách súčasného mediálneho umenia. V rámci výstavy *Templates*, kde koexistuje s ďalším autorom, sa však podriadil koncepcii, ktorá viac-menej opúšťa polohu digitálnej interakcie, a to v prospech celku či výsledného environmentu. Niektoré z jeho diel, ako napr. *Vacuum* (2018) alebo *Nails* (2017), majú výsostne subverzívny podtón a nesú rukopis jeho intermediálneho dizajnu. Iné post-videoartové dielo *Interlaced* (2018) je na prvý pohľad abstraktným, no v koncepte naratívny video-loopom, ktorý je v priamej interakcii s dielom Martina Kudlu *Interlacing* (2018). Môžeme povedať, že v tomto zmysle ide o spoluautorské site-specific dielo. V oboch autorských prístupoch je citelný princíp defragmentácie a „doslovnej“ komprimácie digitálneho a analógového obrazu. Svoje miesto na výstave má aj objekt, ktorý Richard Kitta prezentuje pod hlavičkou umeleckej skupiny DIG, ktorá pôsobí v Košiciach od roku 2009. *Paradigm Square* (2018) je typ imerzívnej videoinštalácie, ktorej základný koncept vychádza z princípov tečúceho digitálneho média a virtuálnej fluidnej matérie. Karteziánske chápanie a zobrazovanie digitálnej reality je spochybňované animáciou, v ktorej je ortogonálny obraz deformovaný do sústredného bodu, aby bol opäť vytvorený. Dielo odkazuje na štandardizované digitálne prostredie, ktorého limity je dnes veľmi ťažké prekonať, resp. uvedomovať si jeho normovanú exkluzivitu ako iba jednu z „x“ možností určených pre výsledné zobrazenie. Výrazné zmeny v diváckej recepcii v dobe hybridných médií a digitálnych technológií odráža koncept postmediálnej estetiky, ktorý formuloval už americký teoretik umenia Lev Manovich. Základnou doménou postmediálnej estetiky je práve kultúrna komunikácia s ohľadom na diváka. Mechanická reprodukovateľnosť a digitálna prezentácia umenia v dobe elektronických médií vyžaduje nové kritériá. Digitálne manipulovaný obraz udáva nové hodnoty, ktoré spočívajú v jeho okamžitej manipulácii, transformácii a šírení (William J. Mitchell, 1992). Uplatnením takéhoto postupu sa však popiera „kultúrna hodnota jedinečného

objektu alebo výstavná hodnota umeleckého diela, na ktoré sa kladie dôraz pri recepcii diel.”<sup>1</sup> Rovnaké obavy vyslovuje nemecký filozof a kritik Walter Benjamin už vo svojej eseji *Umelecké dielo v epoche svojej technickej reprodukovateľnosti* z roku 1936.

Trochu odlišný diskurz a s tým súvisiace paralely vnáša do sféry mediálneho umenia Martin Kudla. Je to typ umelca, ktorý osciluje od autorského zvukového undergroundu až po súčasnú maľbu alebo intermediálny objekt. Jeho snahou je popri priznanom maliarskom backgrounde rozšíriť oblasť mediálneho umenia o ďalšie možnosti, predovšetkým využitím techniky videomappingu. Dielami, ktoré majú charakter time-based a sú v podstate kolíziou abstraktne orientovanej maľby a videoprojekcie, autor zvyrazňuje aktuálnu situáciu v nielen rámci post-digitálnej maľby, ale aj súčasnej fotografie. Moc elektronických médií vo výtvarnom umení má nemalý vplyv na obdobný princíp hybridizácie, tzv. miešania médií, ktorú opisuje napríklad rakúsky umelec a teoretik Peter Weibel ako neukončený proces. Podľa Weibela vedie proces miešania médií k novým umeleckým inováciám, ktoré „nevznikajú z vnútra obrodou konkrétneho média,”<sup>2</sup> ale sú syntézou vzájomných vplyvov digitálnych a analógových médií, ktoré v postmediálnej estetike tvoria tzv. staré médiá - maľba, socha, kresba alebo grafika. Weibel svojou provokačnou teóriou poukazuje na prínos nových médií nielen pre oblasť nových technologických a terminologických inovácií (interaktivita, virtualita, participácia, kódovanie a pod.), ale práve v „nakopnutí” či vyprovokovaní starých médií na základe inovatívnych praktík nových médií. Kudla v sérii diel *Interlacing* (2018) reviduje odkaz abstrakcie a technologické pozadie analógového či digitálneho obrazu. Aditívne „efemérne” vrstvy na maliarskych plátnach predstavujú projekcie, ktorými ich autor rozširuje o kontrastné protiklady. Zároveň sa stávajú nevyhnutným a dôležitým elementom konceptu. Závesné dielo *White Screen* (2018) v zámerne sterilnom dizajne obsahuje animačný loop grafického prvku „guideline” po minimalistickej rastrovanej ploche. Vzniká

---

1 RUSNÁKOVÁ, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, FVU, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2011, s. 22

2 Dostupné online na: <https://estrategiasimagem.files.wordpress.com/2010/04/29170167-the-postmedia-condition-a-condicao-pos-midia-peter-weibel-1.pdf>

tenzia, pri ktorej divák očakáva „flattening“ virtuálneho a fyzického. Pojem „médium“ v tradičnom význame dovoľuje vnímať fyzické vlastnosti umeleckého diela a možnosti jeho prezentácie. Etymologická analýza nás odkazuje v dnešnom ponímaní a chápaní na komunikačné a informačné kanály v kultúrnom kontexte. Tradičná estetika vo svojej komplexnejšej podobe zdôrazňuje koncept tradičného (klasického) média v komparácii s autorovým zámerom, obsahom a formou umeleckého diela. Tradičné médium nerozlišuje svoj vzťah voči recipientovi, snaží sa byť nápomocné pri elementárnom vnímaní určujúcich estetických kvalít konkrétneho umeleckého diela.

Lev Manovich v štúdiu *Postmediálna estetika* (2001) opisuje na báze novovznikajúcich umeleckých foriem a pluralitných tendencií v umení ohrozenie tradičnej typológie médií. Tradičné médiá vďaka svojej typologickej obmedzenosti ustupujú novým výtvarným praktikám a stratégiám. „Kým tradičná typológia médií je založená na odlišnosti materiálov použitých v umeleckom diele, v nových formách umenia sa môžu používať rozdielne materiály v ľubovoľných kombináciách, alebo môžu smerovať k dematerializácii umeleckého objektu, ako v prípade konceptuálneho umenia.“<sup>3</sup> S príchodom novátorských prejavov do výtvarného umenia a ich imateriálnou povahou sa zdá byť druhová nečistota médií a ich vzájomná konfrontácia nevyhnutná, „nehovoriac o tom, že ďalšie mutácie pojmu médium reprezentujú ďalšie nové technologické formy kultúry.“<sup>4</sup> Širšia analýza pojmu médium vo vzťahu k umeleckému dielu tak vyvstáva s príchodom už spomínaných nových foriem umenia, a to nielen z hľadiska hybridizácie štýlovosti, ale tiež nástupom elektronických médií. Do 2. polovice 20. storočia bolo médium považované za nevyhnutný fyzický komponent, ktorý je súčasťou umeleckého diela. Rosalind Kraussová vo svojej štúdiu *Video: Estetika narcizmu* z roku 1976 uvádza príklad média vo vzťahu k pohyblivému obrazu, ktoré nie je vo fyzickom stave z dôvodu „zrkadlového odrazu absolútnej spätnej väzby, ktorý je procesom vylúčenia objektu.“<sup>5</sup>

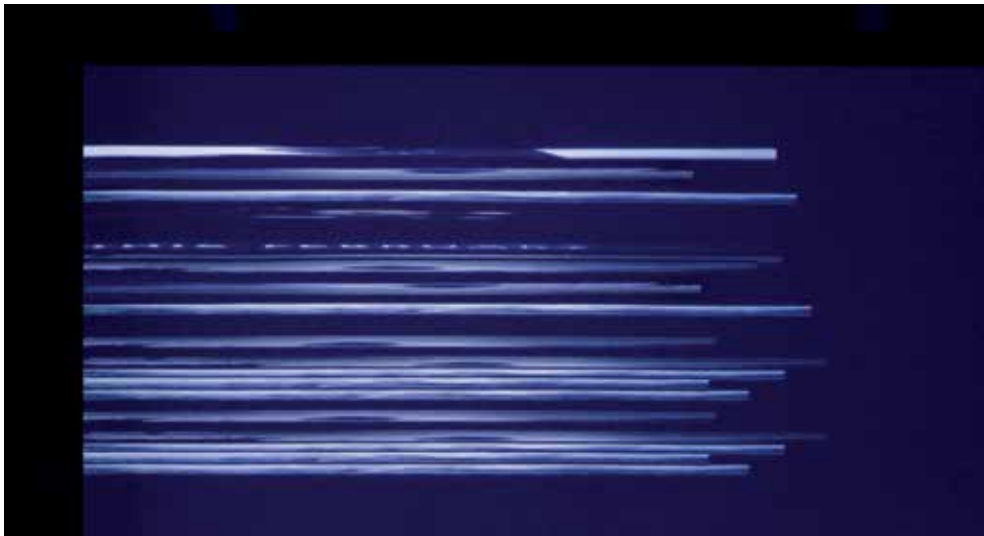
---

3 RUSNÁKOVÁ, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia, FVU, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2011, s. 21

4 Ibid.

5 RUSNÁKOVÁ, Katarína a kolektív autorov: Zborník prednášok o súčasnom výtvarnom umení so zameraním na mediálne umenie, Nitrianska galéria, 2014, s. 16

U spomínanej dvojice autorov je prítomná a evidentná konceptuálna hra s médiom a jeho neustála transformácia. V narábaní s fragmentárnym aj výsledným konceptom ide o určitú „prezieravosť“, ktorá v sebe nesie individualistické znaky. Výstavný formát pod názvom *Templates* (Šablóny) dokazuje, že obaja autori dokážu zaujať najmä spôsobom, akým utvárajú priestor pre asociatívnu a otvorenú „kód“ v príkladnej reprezentácii pluralitného umenia, ktoré celkom výstižne definuje teoretička Jana Geržová: „Pluralitná podoba umenia druhej polovice dvadsiateho storočia sa prejavuje v synkretizme a eklekticizme ako opozícii voči modernistickej žánrovej a druhej čistote, v negácii individualizmu, originality a idey pokroku v umení a z nich vyplývajúcich praktík.“<sup>6</sup>



R. Kitta: *Interlaced*; komprimované video / compressed video, 01:15 min, loop; 2018

6 GERŽOVÁ, Jana, kolektív autorov: *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia*, Kruh súčasného umenia PROFIL, 1999, s. 217



The artistic team of Kitta - Kudla have been collaborating on their various interdisciplinary projects for many years. Their projects display elements of their interest in intersections through their blurring of the boundaries of the perception, presentation and audience reaction to art works or, more specifically, to art installations primarily based on the construction of analogue (in the sense of the traditional hung image) and digital images.

The multimedia portfolio of the artist Richard Kitta displays his characteristic interdisciplinary interplay within the context of new media. Kitta has long been interested in the potential for intersections within the scope of contemporary media art, but for the Templates exhibition, in which his work is displayed with those of other artists, he followed a concept which more or less diverges from the field of digital interaction, a step which is to the benefit of the entire or consequent environment. Several of his works, such as *Vacuum* (2018) or *Nails* (2017), show a subtly subversive undertone and bear the signature of his intermedial design. Another post-video artwork, *Interlaced* (2018), appears at first as an abstract piece but is in fact a narrative video-loop concept which is in direct interaction with the work *Interlacing* (2018) by Martin Kudla. It is possible to argue that, in this sense, the piece is a co-created site-specific artwork. In both artistic approaches we can discern the principle of defragmentation and the "literal" compression of the digital and analogue images. Another of Kitta's works which can be found in the exhibition is one which he presents under the banner of the art group at DIG where he has been based since 2009. *Paradigm Square* (2018) is a type of immersive video installation whose core concept lies in the principles of the flow of digital media and virtual fluid materials. The Cartesian way of thinking and the depiction of digital reality is brought into question through the animation in which the orthogonal image is deformed into a concentric point so that it can be created anew. The work points toward the standardised digital environment which sets limits which are now almost impossible to overcome, in particular the awareness of its normative exclusivity, offering one of only a fixed number of consequent representations. The dramatic changes in viewers' reaction to art in the age of hybrid media and digital technologies is reflected in the concept of post-media aesthetics which was formulated by the American art theorist Lev Manovich. The basic domain of post-media aesthetics lies precisely in cultural communication with respect to the viewer. The mechanical reproducibility and digital presentation in the era of electronic media require new types of criteria. The digitally

manipulated image declares new values which lie in its immediate manipulation, transformation and dissemination (William J. Mitchell, 1992). The application of such an approach, however, is in contradiction to the “cult value of individual objects or the exhibition value of an artwork which resides primarily on the reception of the work”.<sup>1</sup> Similar concerns were raised by the German philosopher and critic Walter Benjamin in his 1936 essay *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Martin Kudla offers a somewhat different discourse and related parallels to the field of media art. Kudla is the type of artist who oscillates from the artistic musical underground to contemporary painting or the intermedia object. In addition to his respected background in painting, he aims to broaden the field of media art through other possibilities, above all through the use of the technique of videomapping. Through works which have a time-based character and which are, in essence, a collision between abstract-oriented painting and video projection, the artist addresses the current situation not only in post-digital painting but also in contemporary photography. The power of electric media in the visual arts exerts a not insignificant influence on the related principle of hybridisation or media mixing which has been described by, for example, the Austrian artist and theorist Peter Weibel as an unfinished process. Weibel sees the process of media mixing as leading to new artistic innovations which have “come to life not by virtue of itself, but through its referencing of other media”,<sup>2</sup> as a synthesis of the mutual influence of digital and the forms of analogue media now known as “old media” in terms of post-media aesthetics, such as painting, sculpture, sketching or drawing. By means of this provocative theory, Weibel draws attention to the contributions of new media not only to the spheres of new technological and terminological innovation (such as, for example, interactivity, virtuality, participation or coding), but especially in “kicking off” or inspiring old media forms on the basis of innovative techniques of new media. In his series of works titled *Interlacing* (2018), Kudla revises the message of abstraction and the technological background of both the digital and analogue image. The painter’s canvas is granted additional “ephemeral” layers by means of projections

- 
- 1 RUSNÁKOVÁ, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia [Advanced Methods of Audience Reception of Digital Art], FVU, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2011, 22.
  - 2 Available online at: <https://estrategiasimagem.files.wordpress.com/2010/04/29170167-the-postmedia-condition-a-condicao-pos-midia-peter-weibel-1.pdf>.

which the artist further broadens through contrasting oppositions but which, nonetheless, remain an integral and crucial element of the concept. The hung work of *White Screen* (2018) employs a deliberately sterile design which includes an animated loop of the graphical element “guideline” on a minimalistic bitmapped grid. This approach creates a sense of tension through which the viewer can expect a “flattening” effect, both physically and virtually. The term “medium” in the traditional sense allows us to perceive the physical properties of an artwork and the possibilities of its presentation. An etymological analysis of the term is indicated in the modern day understanding of communication and information channels within a cultural context. Traditional aesthetics in its more complicated form emphasises the concept of traditional (or classic) media as related to the content, form and authorial intention of an artwork. Traditional media cannot be separated from their relationships with their recipients and attempt to aid the elementary perception of the defining aesthetical qualities of a specific work of art.

In his study *Post-media Aesthetics* (2001), Lev Manovich describes the threat posed to traditional typologies of media by newly emerging art forms and the pluralistic tendencies in art. The typological limitations of traditional media are forcing them to give way to newly developed techniques and strategies: “If the traditional typology was based on difference in materials used in art practice, the new mediums either allowed for the use of different materials in arbitrary combinations (installation), or, even worse, aimed to dematerialize the art object (conceptual art).”<sup>3</sup> With the advent of innovative expressions in the visual arts and their immaterial nature, the generic impurity of the media and their mutual confrontation seems unavoidable: “Another mutation in the concept of medium came about as new technological forms of culture were gradually added to the old typology of artistic mediums.”<sup>4</sup> A broader analysis of the concept of the medium in relation to the artwork thus arises through the appearance of the above-mentioned new art forms, not only from the perspective of stylistic hybridisations but also through the advent of electronic media. Until the second half of the 20th century, the medium had been seen as

---

3 RUSNÁKOVÁ, Katarína: Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia [Advanced Methods of Audience Reception of Digital Art], FVU, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2011, 21.

4 Ibid.

an essentially physical component of an artwork. However, in her 1976 study *Video: The Aesthetics of Narcissism*, Rosalind Krauss presents the example of the moving image as a medium which does not exist in a physical form, as its “mirror-reflexion of absolute feedback is a process of bracketing out the object”.<sup>5</sup>

In the work of the two artists under consideration here, we can see the clear presence of a conceptual play on the idea of the medium and its constant transformation. Their handling of the fragmentary resulting concept evokes a certain “foresight” which bears individualistic traces within itself. The exhibition format under the heading of *Templates* indicates that the two artists primarily draw our interest due to the way in which they create space for associativity and an open “code” in their representation of pluralistic art, an approach which is quite aptly defined by theorist Jana Geržová: “The pluralistic form of art in the second half of the 20th century manifests itself in its syncretism and eclecticism, in its opposition to modernistic genres and categorical purity, in its negation of modernism, its originality and its idea of progress in art, and also through the influence of its techniques.”<sup>6</sup>

[Miroslav Kleban]

Miroslav Kleban (1988) je historik umenia a kurátor pracujúci pre Východoslovenskú galériu v Košiciach. Spolupracoval na projekte *Po moderne / Metropola východu 1945 - 1989*. V roku 2019 získal prestížne ocenenie Biela kocka v kategórii edičný projekt za objavné monografické spracovanie *František Veselý - Predvídanie o krajine*.

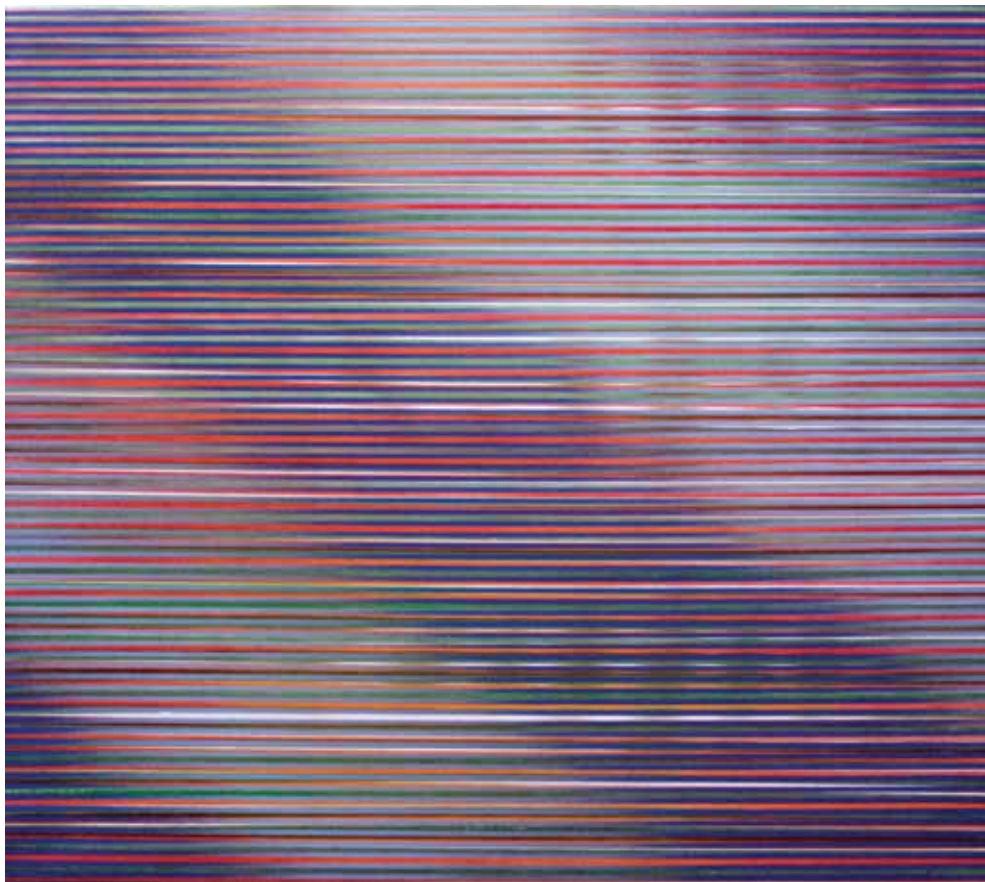
Miroslav Kleban (1988) is an art historian and curator at the East Slovak Gallery in Košice. He collaborated on the project *After the Modern / Metropolis of the East 1945 - 1989*. In 2019, he was awarded the prestigious White Cube award in the category of publishing projects for his pioneering monographic work *František Veselý - Prediction of the Landscape*.

5 RUSNÁKOVÁ, Katarína, et al: Zborník prednášok o súčasnom výtvarnom umení so zameraním na mediálne umenie [Collected Lectures on Contemporary Visual Art Focusing on Media Art], Nitrianska galéria, 2014, 16.

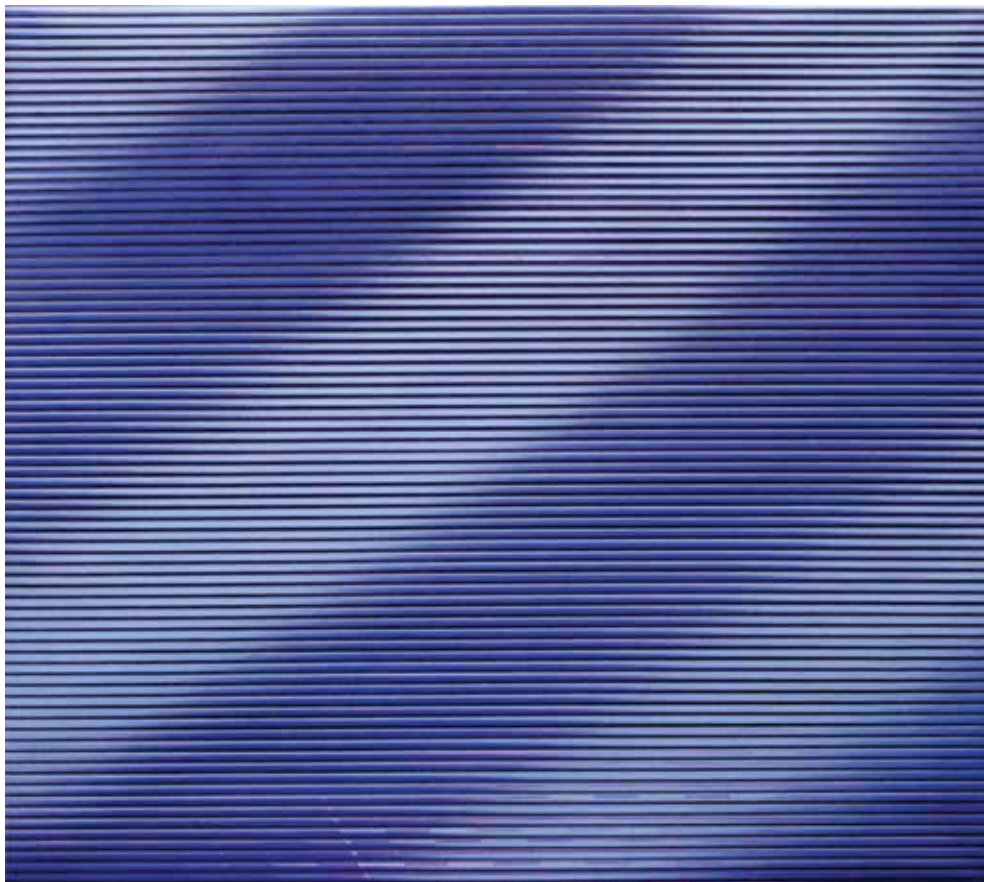
6 GERŽOVÁ, Jana, et al: Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia [Dictionary of World and Slovak Visual Art of the Second Half of the 20th Century], Kruh súčasného umenia PROFIL, 1999, 217.



R. Kitta: Paradigm Square; objekt, recyklovaný olej, 3D render, videomapping / object, recycled oil, 3D render, videomapping, 200 x 200 cm; technická spolupráca / technical cooperation: M. Kolčák; 2018  
výstava Templates / Templates exhibition; Galéria Alfa / Alpha Gallery (K13), Košice (SK); 2018

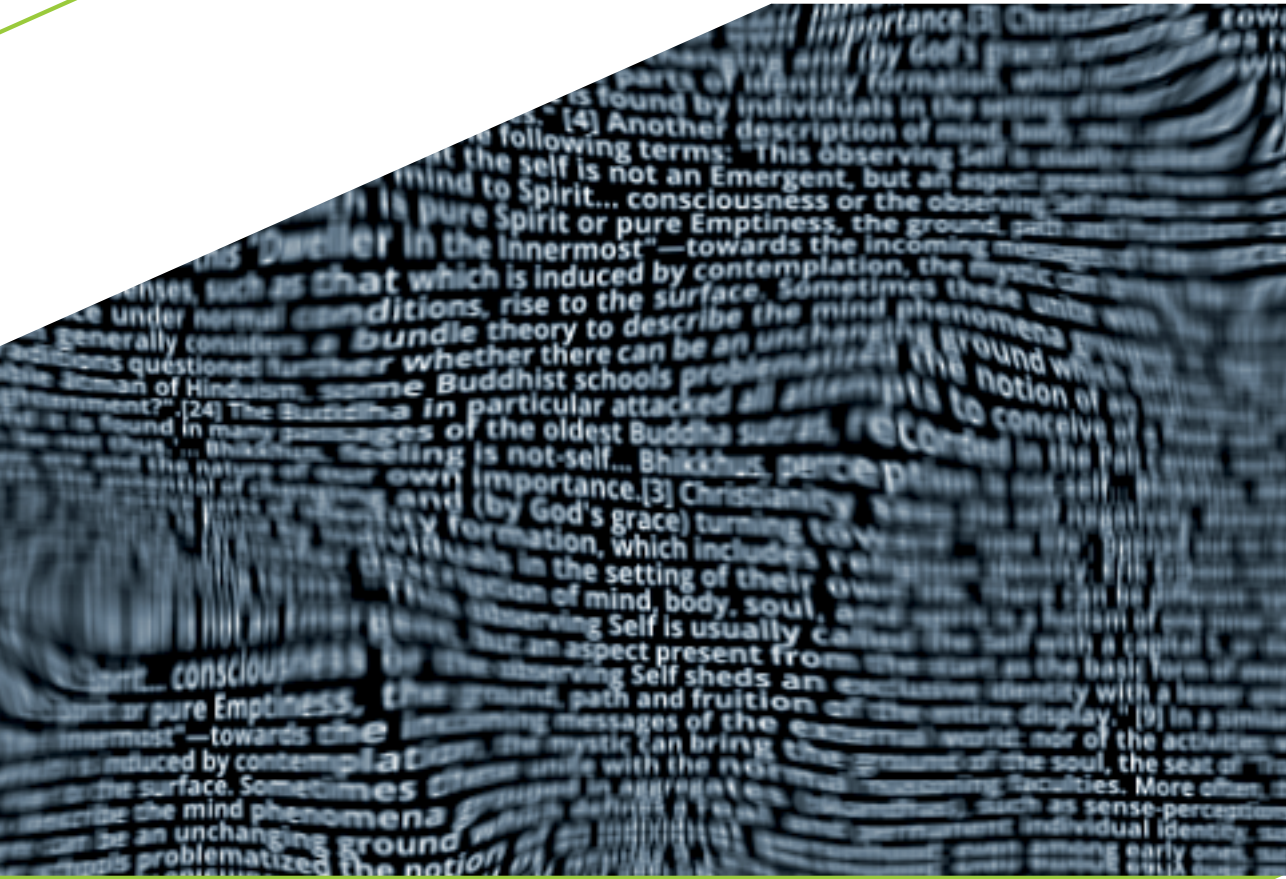


M. Kudla: Interlacing No. 22; akryl na plátne / acrylic on canvas; 90 x 80 cm; 2018



M. Kudla: Interlacing No. 23; akryl na plátne / acrylic on canvas; 90 x 80 cm; 2018

# SELF-PAGES/ CHAPTER 3





Dielo *Self-Pages* („seba-strany“) multimedialneho umelca Richarda Kittu, prezentované v rámci výstavného formátu Creative Playgrounds<sup>1</sup>, predstavuje model hypotetickej knihy vo virtuálnom prostredí. *Chapter 3* je ďalšou, tentokrát interaktívnou ukážkou z tejto autorskej série.

Koncept diela vychádza z analýzy knihy ako hieratického funkčného objektu, ktorý má podľa slov autora „obal, objem, škrupinu, má svoj obsah, odkaz, pamäť či lineárnu štruktúru“. Fluidný charakter pomyselných strán narúša konvenciu čítania zľava-doprava, predpokladá však aj akt písania, ktorý ho definoval, a ten je v tomto prípade nelineárny.

Syntéza a rekonštrukcia virtuálnej knihy v podobe animácie je jedným z potenciálnych riešení alebo jedným z x-tých algoritmov, ktorý ju v danom momente definuje. Predpokladané úvodné a tirážne strany, strany obsahujúce grafémy v neznámom jazyku, strany obsahujúce obrazový materiál a poznámkový aparát alebo bezobsažné strany – vakáty sú z fluidného, bližšie nedefinovaného materiálu. Prechod medzi stranami sa stráca, kniha je digitálne kontinuum, vyvstáva otázka či je kniha schopná čítať samu seba. Časť virtuálnej hmoty (erráta) miestami vyteká mimo stanovený rámec, ocitá sa v iracionálnom priestore (priestor priestoru) a je navždy stratená. Kdesi vo vnútri sú však uchované informácie, ktoré neprenikajú na povrch, sú posvätným neporušiteľným objemom dát. Analýza-syntéza-analýza je autorskou naráciou, podporuje zdanlivú gradáciu diela, virtuálne dáta definované na začiatku sú v tejto kombinatorickej hre premiešané, zleptané, stečené, ostáva len nečitateľné jadro. Hoci je obsah knihy otvorený (semiotický), je navždy uzamknutý nielen pred čitateľmi, ale aj jej autormi.

Dielo *Self-Pages / Chapter 3* Richarda Kittu je efektívnou reprezentáciou hierarchických funkcií knihy, preklenujúc priestor od klasického pasívneho čítania po súčasné aktívne komunikačné kanály. Autor tak obstál v umeleckom vyjadrení problémov našej doby filozofickým spôsobom, zároveň ponúka svojský pohľad na mediálne umenie súčasnosti, ktoré v spojení s interdisciplinárnym diskurzom sám mixuje, pričom vytvára formálne a funkčné invarianty, resp. originálne umelecké relikty.

---

1 Creative Playgrounds je medzinárodný výstavný a konferenčný formát so zameraním na interdisciplinárnu v umení a prieniky rôznych, nielen umeleckých oblastí, ktoré Richard Kitta realizuje v rámci platformy MAO od roku 2014.

The work *Self-Pages* by the multimedia artist Richard Kitta which is displayed in the Creative Playgrounds<sup>1</sup> exhibition format presents the model of a hypothetical book in a virtual environment. *Chapter 3* is another sample from this series of works, this time with an interactive element.

The concept of the work is derived from the analysis of the book as a hierarchical functional object which, as the artist describes, has “a cover, a volume, a shell, and its own content, message, memory or linear structure”. The fluid nature of its imaginary pages disrupt the convention of reading from left to right, yet it also presupposes the act of writing by which the object is defined, albeit in a non-linear manner.

The synthesis and reconstruction of the virtual book in animated form is only one potential solution or one of a countless number of algorithms by which the object can be defined at any given moment. The assumed title page and table of contents, the pages with lettering in unknown languages, pages with illustrations and footnotes or even blank pages; everything is formed from a fluid, barely discernable material. The transition from one page to another goes astray; the book is a digital continuum, and it remains open to question whether the book is even capable of reading itself. Parts of the virtual material (the errata) drift out beyond the framework of the book, finding itself in an irrational space (or the space of the space), and is forever lost. Somewhere deep below the surface, however, never interacting with the surface, information is stored, a sacrosanct and untouched volume of data. The artist’s narrative is one of analysis-synthesis-analysis, supported by the apparent gradation of the work; the virtual data as defined at the outset of this play of combination is blended, patched and boiled down until we are left with nothing more than an unreadable core. Although the content of the book is open (or semiotic), it will remain forever closed off not only to the reader, but even to its own author.

---

1 Creative Playgrounds is an international exhibition and conference format focused on interdisciplinary approaches to art and their intersections with other fields, both artistic and non-artistic, which Richard Kitta first developed through the MAO platform in 2014.

Richard Kitta's *Self-Pages / Chapter 3* is an effective representation of the hierarchical function of the book, spanning the gap between the traditional passive act of reading to the more active communication channels of the present day. The artist thus takes a philosophical stance on our modern day issues through his artistic expression, simultaneously offering us his own perspective on contemporary media art which he in turn combines with an interdisciplinary discourse to create a formal and functional invariant: more specifically, a unique artistic remnant.

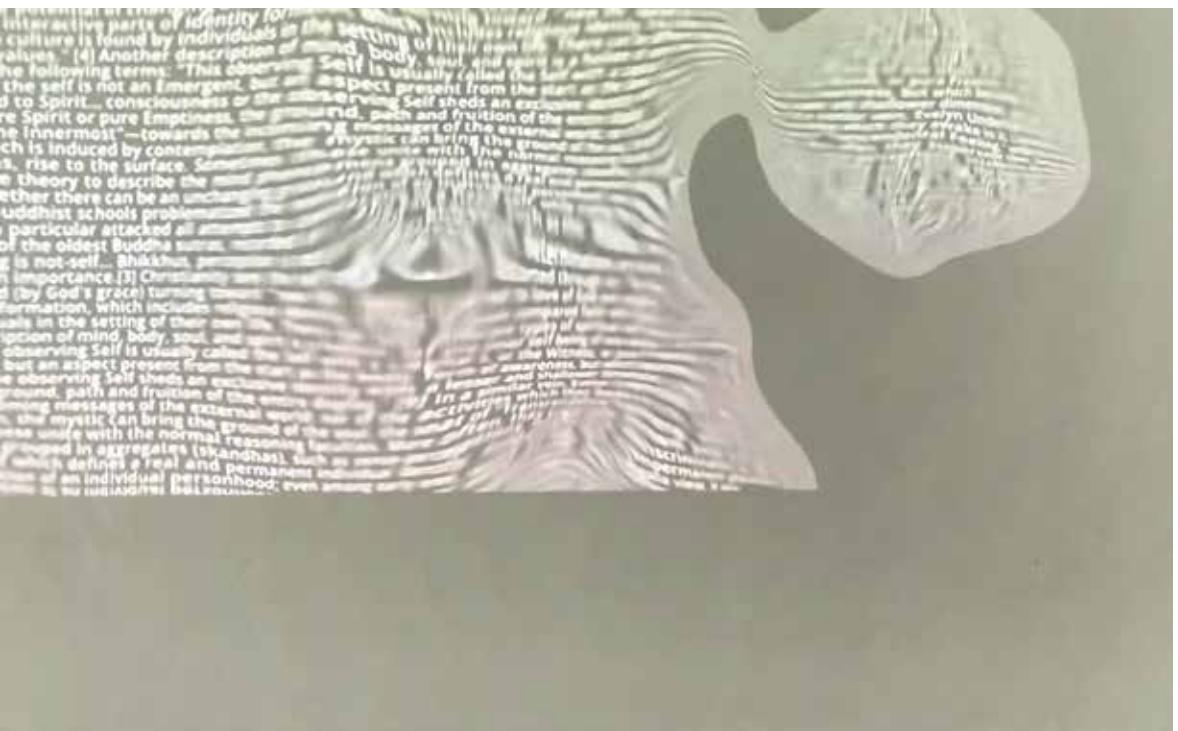
[Denise Herz]

---

Dr. Denise Herz (1955) absolvovala umelecké a filozofické doktorandské štúdium na Akadémii výtvarných umení vo Viedni, kde bola ocenená cenou Master Prize. Jej umelecko-vedecký výskum je zameraný na tému feminizmu a performativity v kontexte súčasného umenia. V roku 2009 založila Fondation Herz.

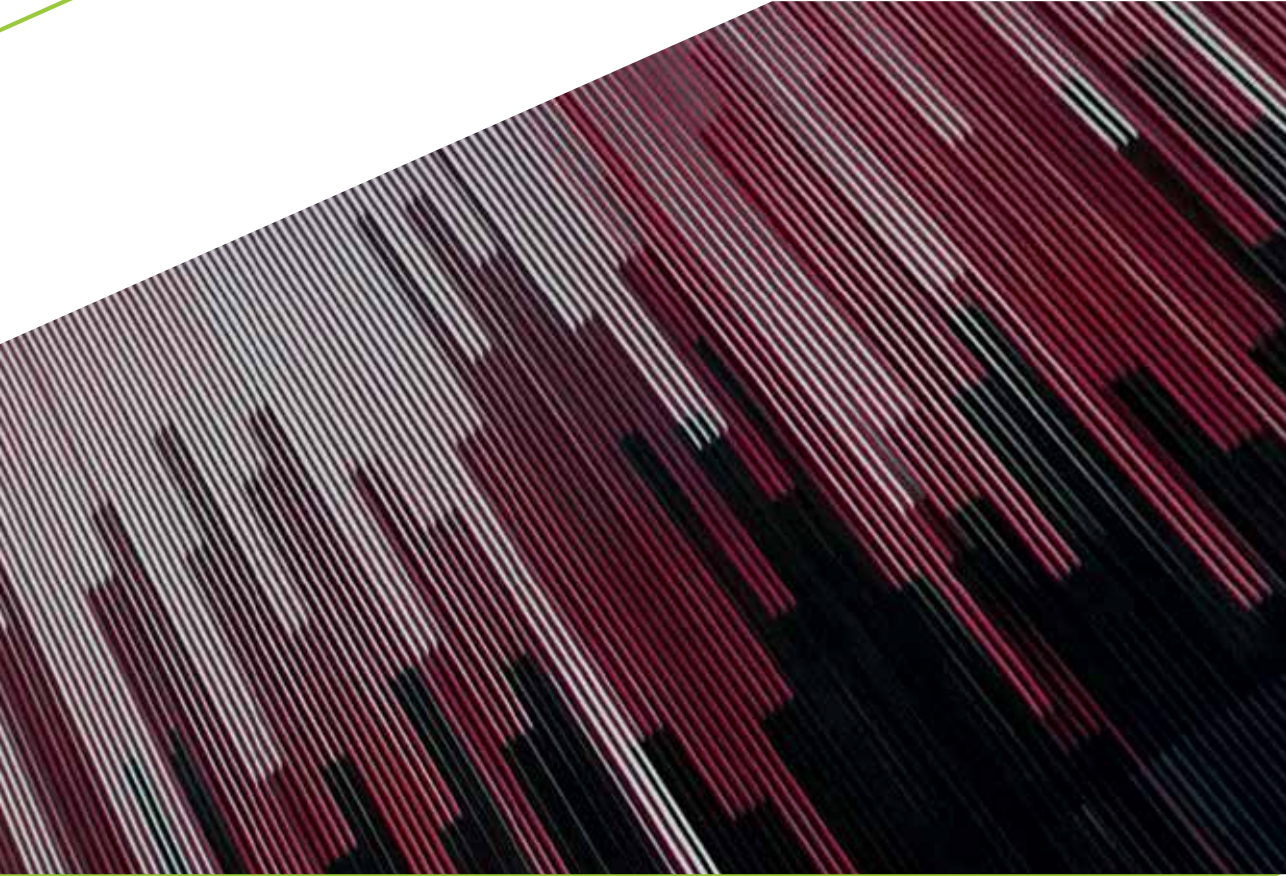
Dr. Denise Herz (1955) completed her artistic and philosophical doctoral studies at the Academy of Fine Arts in Vienna, where she was awarded the Master Prize. Her academic research focuses on the topic of feminism and performativity within the context of contemporary art. In 2009, she founded the Fondation Herz.





R. Kitta: Self-Pages (Chapter 3); interaktívne video, veľkoformátová videoprojekcia /  
interactive video, large-format video projection; 2019 - 2020  
Creative Playgrounds #4; Kunsthalle - Hala umenia / Kunsthalle - Hall of Art, Košice (SK); 2020

CROP



## O priestorovo-expandovanej maľbe Crop

Táto krátka úvaha je výsledkom rozhovoru s umelcom Martinom Kudlom, ArtD.

Cieľom je zmena perspektívy a rozšírenie významu súčasného umenia.

Martin Kudla je absolventom doktorandského štúdia v Ateliéri kritickej analýzy obrazu na Akadémii umení v Banskej Bystrici. Zaujíma ho aktuálnosť našej doby, (de)konštruktívne<sup>1</sup>, v rozličných znakových (vizuálnych, matematických či informačných) systémoch neustále sa meniace procesy, ako aj ich kreatívne, intra-aktívne<sup>2</sup> či mediálne (re)prezentácie.

Práve časovosť našej doby, skutočnosť, odohrávajúca sa tu a teraz, vyvolaná napr. zvolenou technikou maľby, či jej umiestnením v priestore galérie, je spoluvytvárateľom, ko-producentom umeleckého diela, obrazu, ktorý prestáva byť „len“ obrazom. Stáva sa skutočnosťou a zároveň (sú)časťou oveľa väčšej reality existujúcej v komplexe vzťahov.

Pre pochopenie nasledujúcich riadkov je potrebné objasniť vzťah medzi skutočnosťou a realitou. Realita sa vymyká akejkolvek forme ohraničenia. Je podstatnou vlastnosťou javov, fenoménov, existujúcich bez ohľadu na ľudskú predstavivosť. V našom prípade: maľovaním obrazov či písaním textov vzniká umelecké dielo zobrazujúce prežitú skutočnosť. Celý tento proces maľovania či písania je redukciou ďaleko komplexnejšej reality.

---

1 V zmysle Jacquesa Derridu odhaľuje proces dekonštrukcie nové významy. V tomto texte ide o rozšírenie významov umeleckého diela.

2 Intra-akcia je neologizmom americkej teoretickej fyziky Karen Barad a „predstavuje vzájomnú kombináciu agentívnych hmôt. To znamená, že na rozdiel od zvyčajnej ‚interakcie‘, ktorá predpokladá, že existujú samostatné jednotlivé agencie, ktoré predchádzajú ich vzájomnému pôsobeniu, pojem ‚intra-akcia‘ znamená, že rôzne agencie ich vzájomnému pôsobeniu nepredchádzajú, ale skôr jeho prostredníctvom vznikajú. Je dôležité poznamenať, že ‚rozdielne‘ agencie sa odlišujú iba v relatívnom, nie absolútnom zmysle, čo znamená, že hmoty sa odlišujú iba vo vzťahu k ich vzájomnej ‚intra-akcii‘ [a] neexistujú ako jednotlivé elementy.“ Originál: “The neologism ‘intra-action’ signifies the mutual constitution of entangled agencies. That is, in contrast to the usual ‘interaction’ which assumes that there are separate individual agencies that precede their interaction, the notion of intra-action recognizes that distinct agencies do not precede, but rather emerge through, their intra-action. It is important to note that the ‘distinct’ agencies are only distinct in a relational, not an absolute, sense, that is, agencies are only distinct in relation to their mutual entanglement; they don’t exist as individual elements.” Barad, Karen: Meeting The Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Durham & London: Duke University Press 2007, s. 33

Slovami autora: „Tvorba post-analogového obrazu, ktorý je odlúčený od autor-ského gesta, predpokladá, že niekde v inej realite existuje jeho samotný originál [...] a aj keď sme v jeho prítomnosti, vidíme len vernú kópiu toho, čo chceme vidieť. [...] Realitu [skutočnosť], ktorá nie je realitou.“<sup>3</sup>

Koncepcia priestorovo-expandovanej maľby s názvom *Crop* (2018), prezentovaná na výstave *Templates* v galérii Alfa (Kulturpark Košice, 2018)<sup>4</sup>, odkrýva vizuálne zamyslenie sa nad šifrovacími softvérmi či algoritmami kryptografických techník.<sup>5</sup>

Kudla konkretizuje: „inšpirovali ma krypto-klúče nových decentralizovaných mien, ktoré pracujú na báze blockchainu a postupného šifrovania. A sú do našej reality zasadené tak, ako samotný obraz do reality galérie.“<sup>6</sup>

Situácia vo výstavnom priestore vyzerala nasledovne: päťhranová, tón v tóne v prevažne červených odtieňoch vytvorená maľba (140 x 200 x 60 x 120 x 110 cm) nevisela na stene. Ľahko naklonená, spodnou hranou dotykajúca sa podlahy, bola umiestnená v otvorenom priestore, kde ju prostredníctvom neustále vznikajúcich intra-akcií, rozšírených o necentralizované skutočnosti, bolo možné vnímať komplexne. Vyjadrené maliarskym jazykom: vystavená maľba vrhá tieň a zároveň komunikuje s ďalšími objektmi, pričom každý z nich reaguje so vzduchom, meniacimi sa svetelnými podmienkam či divákmi. Procesom vzniku jedného z druhého, druhého spojením tretieho a prvého alebo možno štvrtého, vzniká nová skutočnosť.

Autor dopĺňa: „Rozšírenie maľby do priestoru je túžbou po väčšej imerzivitve a pohlcujúcom zážitku. Je tiež porušením úzusu, že obraz má visieť na stene galérie. Obraz tak sám o sebe nepotrebuje galériu, iba diváka.“<sup>7</sup>

Exkurs: Priestorové rozšírenie umeleckého diela rozvíja myšlienku existencie ďalších dimenzií. Veľmi zjednodušene aplikovanou „stringovou teóriou“: pozrieme sa na maľbu/objekt Martina Kudlu a pokúsime sa zistiť, z čoho je vyrobená/-ý. Od rámov, plátna, farieb cez vnútornú štruktúru a naša predstavivosť končí pri

3 Rozhovor s Martinom Kudlom, 21. 01. 2021

4 <https://www.k13.sk/udalosti/riso-kitta-martin-kudla-templates-vystava/> (25. 01. 2021)

5 Na prelome 70-tych rokov 20. stor. priniesli krypto- či iné šifrovacie systémy podstatnú paradigmatickú zmenu prejavujúcu sa o. i. aj v technologicko-dizajnových aspektoch. Pozri: Diffie, Whitfield; Hellman, Martin E.: New Directions in Cryptography. In: IEEE Transactions on information Theory, Vol. IT-22, No. 6, November 1976, <https://ee.stanford.edu/~hellman/publications/24.pdf> (04. 02. 2021)

6 Rozhovor s Martinom Kudlom, 21. 01. 2021

7 Ibid.



atómoch. Tu začína „stringová teória“, ktorá tvrdí, že hlboko, niekde vo vnútri týchto častíc, je aj niečo iné. To „iné“ je „tanečné energetické vlákno“, pripomínajúce vibrujúcu niť, ktorá produkuje častice vytvárajúce náš svet. Matériu a prírodné sily možno zhrnúť termínom „vibrujúcich strún“. Silu týchto „strún“ zatiaľ nie je možné vyjadriť fyzikálnym jazykom. Potrebujeme matematiku. Ak sa však pozrieme na matematické vzorce stringovej teórie, zistíme, že fungujú iba vo vesmíre s desiatimi priestorovými a jednou časovou dimenziou. To nás privádza späť k pôvodnej myšlienke Kaluzy a Kleina, že svet má viac rozmerov, ako vnímame.<sup>8</sup> Kým veda nájde riešenie, môže v našej úvahe platiť: matéria je realita s aktívnou schopnosťou konať (agency) a nie je iba nositeľkou myšlienok, informácií a významov. Nadväzujúc na tradíciu post-humanizmu a baradovského agentívneho realizmu je „intra-aktívnym stávaním sa“ (“intra-active becoming”)<sup>9</sup>, v ktorom sa jej vnímanie interdisciplinárnym prístupom neustále mení, vyvíja, (re)konfiguruje a redefinuje.

Zmenou perspektívy vyúsťujúcej do – za každých okolností meniacich sa – kontextuálnych posunov, sa maliarske plátno mení vo viacdimenzionálny objekt, ktorý vytvára situáciu v priestore. Tá je súčasťou materiálnej konfigurácie sveta; na určitý moment sa stáva našou novou prežitou skutočnosťou a zároveň je časťou oveľa väčšej reality.

V zmysle Derridovej dekonštrukcie, ktorá otvára možnosti (re)akcií v novovzniknutých situáciách, odкрýva ich významy, spochybňuje ich, transformuje a posúva novovytvorený systém do ďalších významových rovín, možno v objekte/malbe *Crop* vnímať jeho aktívnu agency a uvažovať tak nielen dekonštruktívne, ale aj performatívno-posthumanisticky. Produktivita performativity je chápaná „v rozšírenom zmysle slova ako forma produkcie – v snahe vytlačiť samozrejmy odpor medzi ekonomickým a sociálnym.“<sup>10</sup> Jej potenciál spočíva v schopnosti neohraničovať, neo(b)/vy/medzovať čokoľvek, čo môže byť rozmanité. Performativita matérie (s)pôsobí zmenu v rámci situácie, prinesie nové zamyslenia sa, posunie limity a významy súvisiace s prežitými udalosťami, rozšíri a transformuje pôvodnú koncepciu spôsobom, ktorý ju posúva mimo rámec tradičnej koncepcie založenej na zaužívanom ľudskom chápaní a vytvorí ďalšiu novú, inú realitu.

8 Pozri napr. <https://www.weltderphysik.de/gebiet/teilchen/bausteine/jenseits-des-standardmodells/stringtheorie/> (04. 02. 2021)

9 Barad, Karen: *Meeting The Universe Halfway*, s. 170

Realita, (spolu)vytvorená maľbou *Crop* je vždy spätá s inakosťou. Nie je to len technika airbrushu a kombinácia skladby RGB farieb v digitálnom svete, či jej neobmedzené vrstvenie, je to pochopenie umeleckého diela, deklaráujúceho výraz svojej doby. Dielo zobrazuje nielen krypto-technologické súvislosti, odrážajúce naše ekonomické, sociálno-politické dejiny, ale predovšetkým kontextuálne dopĺňa a rozširuje hranice myslenia o ďalšie možné úrovne. Spojenie matérie a jej otvorených, nezávislých a neustále vznikajúcich x-významových možností je v maliarskom experimente *Crop*, slovami Karen Barad: „[...] oveľa viac ako metafora, najmenšie zmeny a reusporiadania v konfiguráciách atómov obsahujú potenciál prepojení rôznych možností priestoru, ekonomiky a predstavivosti a môžu v blízkej budúcnosti iniciovať reťazovú reakciu, ktorá sa rozprúdi a exploduje množstvo nových technológií a mocenských reorganizácií.“<sup>11</sup>

Naše performatívno-posthumanistické zamyslenie sa nie je len o samotnej agency matérie. Je to jej aktívna „intra-akcia“ s umelcom, divákmi a celkovou neprestajne sa meniacou situáciou, ktorá vytvára novú skutočnosť otvárajúcu nové možnosti vnímania našej reality.

---

Zuzana Križalkovičová (1985) sa venuje súčasnému umeniu a filozofii. V roku 2021 úspešne ukončila doktorandské štúdium na Akadémii výtvarných umení vo Viedni. Vo svojej tvorbe prepája vedu a umenie v rámci posthumanistických a -feministických teórií. Jej práca *Northern Lights* získala ocenenie z Finnish Cultural Foundation, 2017.

Zuzana Križalkovičová (1985) focuses on contemporary art and philosophy. In 2021, she successfully completed her doctoral studies at the Academy of Fine Arts in Vienna. In her work, she connects science and art within a framework of posthumanist and -feminist theories. In 2017 her work *Northern Lights* won an award from the Finnish Cultural Foundation.

---

10 Originál: „in an expanded sense of its own as a form of production in an effort to dislodge the taken-for-granted opposition between the economic and the social.“ Pozri Barad komentár k *Mirande Joseph*. In: *Ibid.*, s. 451

11 Originál: „[...] much more than a metaphor, that the tiniest changes, rearrangements in the configurations of atoms, hold the literal potential to tunnel across different scales of space, economy, and imagination, that they may initiate a chain reaction in the not-too-distant future that will fan out and explode into a host of new technologies and reorganizations of power.“ *Ibid.*, s. 362



M. Kudla: Crop; akryl na plátne / acrylic on canvas; 200 x 140 x 110 x 120 x 60 cm; 2018  
výstava Sample Data, Galéria umelcov Spiša / Sample Data exhibition, Gallery of Spiš Artists; 2020

## On the Space-Expanding Painting Crop

This brief article is the result of an interview conducted with Martin Kudla ArtD which aims to change the perspective and expand the meaning of contemporary art. Martin Kudla is a graduate of the doctoral program at the Studio of Critical Image Analysis at the Academy of Arts in Banská Bystrica. His interests lie in the contemporaneity of our age, both constructively and deconstructively<sup>1</sup>, in various sign systems (visual, mathematical or informational) undergoing processes of constant change and also their creative, intra-active<sup>2</sup> or mediated (re)presentation.

It is precisely the temporality of our age, the actuality played out in the here and now, evoked, for example, by his chosen technique of the painting or its placement in the gallery space, which is the co-creator, co-producer of the work of art, the image, which is no longer a “mere” painting. It becomes instead a matter of actuality and, at the same time, a part (possibly an integral element) of a far greater reality existing in within a complex of relationships.

In order to reach a fuller understanding of the following considerations, it is essential to clarify the relationship between actuality and reality. Reality goes beyond any form of boundary. It takes on the essential quality of an event, a phenomenon, existing with no regard for the human imagination. To touch upon our example, through the painting of an image or the writing of a text, a work of art emerges which depicts an actuality which is already obsolete. The entire process of painting or writing is, in essence, a reduction of an infinitely more complex reality.

In the words of the artist, “the creation of a post-analogue image which is detached from the authorial intention presupposes the fact that its original exists also

- 
- 1 According to Jacques Derrida, the process of deconstruction opens up and reveals new meanings. In this work, this is taken to mean the expansion of meaning in a work of art.
  - 2 As defined by the American theoretical physicist Karen Barad: “The neologism ‘intra-action’ signifies the mutual constitution of entangled agencies. That is, in contrast to the usual ‘interaction’ which assumes that there are separate individual agencies that precede their interaction, the notion of intra-action recognizes that distinct agencies do not precede, but rather emerge through, their intra-action. It is important to note that the ‘distinct’ agencies are only distinct in a relational, not an absolute, sense, that is, agencies are only distinct in relation to their mutual entanglement; they don’t exist as individual elements.” Barad, Karen: *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham & London: Duke University Press 2007, 33.

in some other reality... and were we to find ourselves in the presence of such a work, we would see only a faithful copy of that which we want to see. [...] A reality [or an actuality] which is not, in fact, reality.”<sup>3</sup>

The concept of the space-expanding painting *Crop* (2018), which was displayed at the *Templates* exhibition held in the Alfa Gallery (Kulturpark Košice, 2018)<sup>4</sup>, presents a visual reflection on encoding software and algorithmic encryption techniques.<sup>5</sup>

As Kudla explains, “I was inspired by the cryptographic keys of modern decentralised currencies which operate on the basis of blockchains and sequential encryption. They are embedded into our reality in much the same way as an individual painting is embedded into the reality of the gallery.”<sup>6</sup>

The arrangement in the gallery is as follows: the pentagonal (140 x 200 x 60 x 120 x 110 cm) painting in overlapping tones of shades of red is not hung on the wall. Gently inclined and with its lower edges touching the floor, it is positioned in an open space which allowed its full complexity to be revealed, with intra-actions developing freely and constantly, expanding into decentralised actualities. Expressed in painterly terminology: the exhibited work casts its shadow over the other works yet also communicates them, with each of these responding with the shifting air, the changing light conditions or through the viewers themselves. Through a process of creation of one with the other, of the other combining with a third and the first or even with a fourth, a new reality gradually emerges.

The artist adds: “The expansion of the painting into the space is a yearning for a deeper immersiveness and an absorbing experience. It is also a violation of the convention that a painting should hang on the gallery wall. The painting in and of itself has no need for the gallery, it requires only the viewer.”<sup>7</sup>

---

3 Martin Kudla. Personal interview. 21. 01. 2021.

4 Available online at: <https://www.k13.sk/udalosti/riso-kitta-martin-kudla-templates-vystava/> (accessed on 25. 01. 2021).

5 The emergence of encryption technology and other encoding systems at the turn of the 1970s brought about a paradigm shift which was apparent in, among others, technological design aspects. See Diffie, Whitfield; Hellman, Martin E.: New Directions in Cryptography. In: *IEEE Transactions on Information Theory*, Vol. IT-22, No. 6, November 1976, <https://ee.stanford.edu/~hellman/publications/24.pdf> (accessed on 04. 02. 2021).

6 Martin Kudla. Personal interview. 21. 01. 2021.

7 Ibid.

A brief digression: the spatial expansion of the artwork develops the idea of the existence of alternative dimensions. As a greatly simplified application of “string theory”, we can examine Kudla’s work and attempt to determine exactly what it is made from. Moving from the frame, the canvas and further into its internal structure, our imagination reaches the atomic level. And it is here that string theory begins, the belief that there is some other force residing deep within these particles. This “something else”, this “other”, are “dancing filaments of energy”, reminiscent of a vibrating string, which produce the particles that constitute our world. This matter and natural forces can be summarised as “vibrating strings”, but the power of these strings cannot be put into the language of physics; instead, mathematics is needed. Yet when we examine the mathematical formulae of string theory, we find that they can only function in a universe within ten dimensions of space and only one of time. This brings us back to the original Kaluza-Klein theory which states that the universe has many more dimensions than we ourselves can perceive.<sup>8</sup> Until science finds a solution to this conundrum, the following consideration might be sufficient for our purposes: matter is not just the bearer of ideas, information and meaning but is instead a reality with the active ability to act (agency). Following on from the post-humanist tradition and Barad’s agent-realism, an “intra-active becoming”<sup>9</sup> arises in which perception is constantly changing, evolving, (re)configuring and redefining itself through interdisciplinary approaches.

Through shifts in perspective resulting in ever-changing contextual transitions, the painting canvas is transformed into a multi-dimensional object that creates its own presence in the space. It forms part of the material configuration of the world; at any given moment, it becomes our newly obsolete actuality and, at the same time, part of a far greater reality.

Within the sense of Derrida’s concept of deconstruction which opens up the possibilities of action and reaction in newly-developing situations, meaning is revealed and called into question; the newly-developed system is transformed and transferred into other layers of meaning, and we can perhaps perceive an active agency within the object/painting *Crop* and thereby consider it not only deconstruc-

---

8 See, for example, <https://www.weltderphysik.de/gebiet/teilchen/bausteine/jenseits-des-standard-modells/stringtheorie/> (accessed on 04. 02. 2021).

9 Barad, Karen: Meeting the Universe Halfway, 170.

tively but also through a performative-posthumanistic approach. The productivity of performativity is understood “in an expanded sense of its own as a form of production in an effort to dislodge the taken-for-granted opposition between the economic and the social.”<sup>10</sup> Its potential lies in its ability to eliminate limitations, to neither limit nor delimit anything whatsoever in all its diversity. The performativity of matter both resides within and brings about changes in a given situation; it brings about new ways of thinking, shifts the boundaries and limitations connected to preceding events, expands and transforms original concepts of methodology which it propels beyond the framework of traditional concepts based on shared human understanding and creates a further, other reality.

The reality which is (co)created by the painting *Crop* is always connected with otherness. It is not merely a technical exercise in the use of airbrushing and of composition based on the combination of primary colours in the digital world and its seemingly unlimited layering; it is an understanding of the work of art as a declared expression of its time. The work not only depicts the crypto-technological context in which our economic and socio-political history is reflected, but above all it offers a contextual expansion and enrichment of the borders of thinking on other potential levels. *Crop* is an experiment in painting which demonstrates the intricate connection of the material and its open, independent and constantly emerging possibilities of infinite meaning which, in the words of Karen Barad, is “much more than a metaphor, that the tiniest changes, rearrangements in the configurations of atoms, hold the literal potential to tunnel across different scales of space, economy, and imagination, that they may initiate a chain reaction in the not-too-distant future that will fan out and explode into a host of new technologies and reorganizations of power.”<sup>11</sup>

Our performative-post-humanistic reflections are not only about the agency of the material itself. It is an active “intra-action” between the artist, the viewer and the totality of the ever-changing situation, creating a new actuality which opens novel possibilities for the perception of our reality.

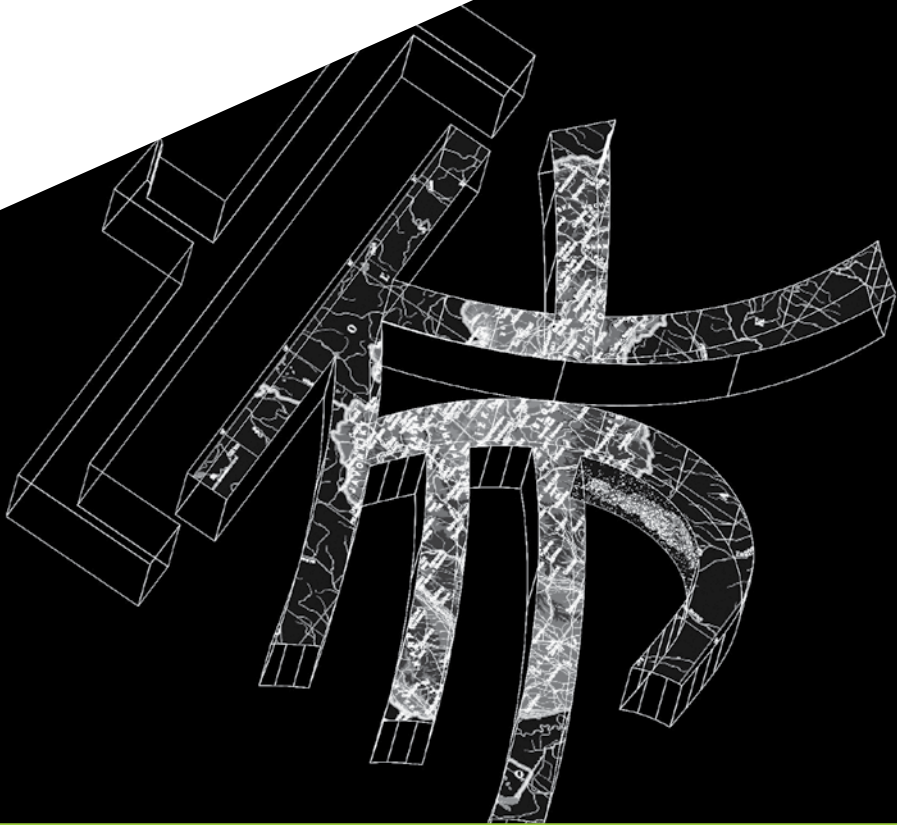
[Zuzana Križalkovičová]

---

10 See Barad's comments on Miranda Joseph. In: *Ibid.*, 451.

11 *Ibid.*, 362

# DIGITAL MEMORIES

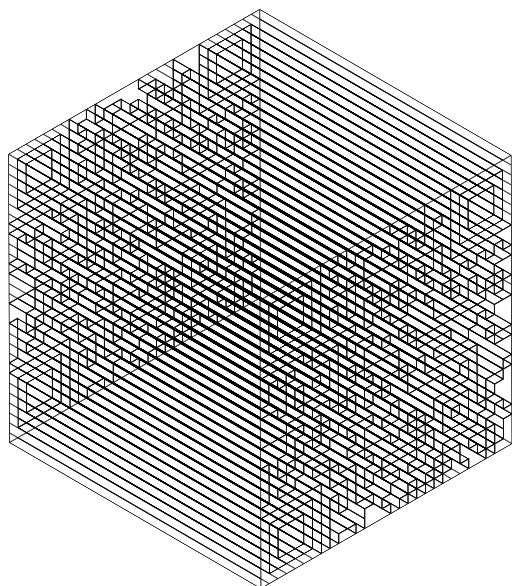




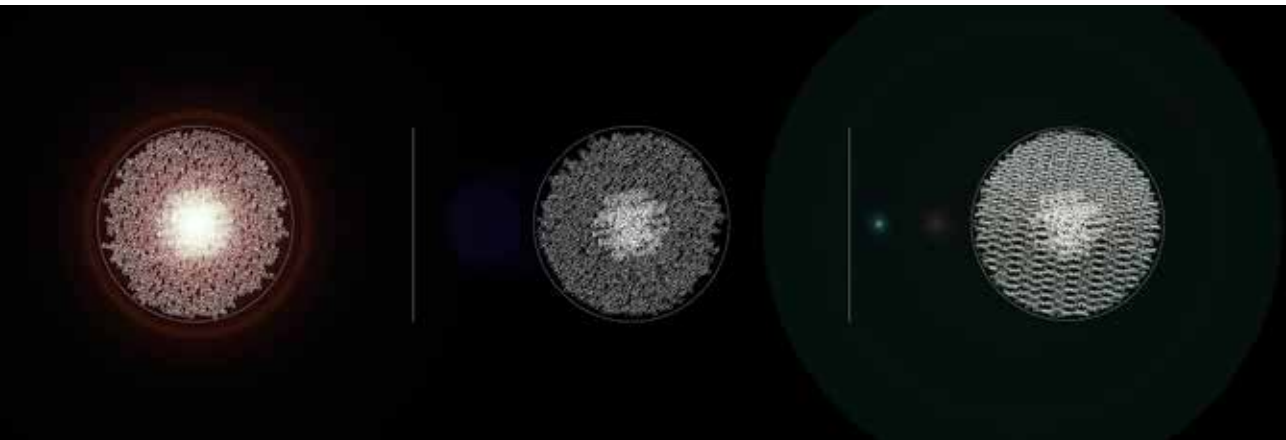
Multimediálny formát výstavy *Digital Memories* (2017, Poľsko) predstavuje autorskú kompiláciu diel Martina Kudlu a Richarda Kittu. Napriek tomu, že ide o vzájomne odlišných autorov, ich tvorba sa prelína v reflexii a hľadaní podstaty vizuálneho jazyka či v experimentovaní s jeho možnosťami, a to rôznymi autorskými prístupmi.

Martin Kudla upozorňuje na zmenu paradigmy (paradigm shift) ako maliar s nepopierateľnými znalosťami výtvarných techník. Tie využíva najmä v rámci svojich monochromatických materializovaných odkazov, ktorými sa odvoláva na súčasný umelecký kontext. Jeho digitálna pamäť obsahuje množstvo úrovní - od naratívnej cez abstraktnú až po výsostne geometrickú. Vo svojich prácach sa zameriava na precepciu digitálneho sveta alebo otázky jeho „presného čítania“ percipientom. Sme schopní zachytiť ilúziu skutočnej ilúzie virtuálnosti, dokonca môžeme hovoriť o tzv. „analogovom photoshope“. Využíva ikonografiu počítačových ikon a prostredníctvom nich naznačuje možný archeologický výskum, ktorý sleduje digitálne stopy civilizácie. Ako hovorí autor, „je veľmi pravdepodobné, že v ďalších tisícročiach, budú naše maliarske záznamy detekované a dekodované obyvateľmi Marsu.“

Inak štrukturovanú pozíciu z pohľadu témy digitálnej pamäte zaujíma multimediálny umelec Richard Kitta. Jeho formálny prejav sa miestami javí ako ironický, no v jadre konceptu narážame na snahu o nadosobný presah s zdôrazom na proces abstrakcie. V prípade výstavy *Digital Memories* môžeme hovoriť o jeho vizuálnej (multimediálnej) poézii, prostredníctvom ktorej konverguje hneď k ďalším umeleckým žánrom. V cykle *QR Basho* transformuje textové pole haiku do priestorových QR kódov a počítačom generovaná grafika slúži aj ako dokumentácia pre tvorbu fyzických 3D objektov a fragmentov. V sérii diel *Visual Translations (Vizuálne preklady)* pracuje so špeciálnou technikou image-tweeningu, čím takpovediac spochybňuje otázku „statickosti a konečnosti“ obrazu v globalizovanom hyperpriestore. Richard Kitta využíva svoj minimalistický pohľad aj pri zameraní sa na marginálne znaky samotného jazyka, ktoré sú často rozhodujúce pre výslednú sémantiku jeho diel.



R. Kitta: cyklus / cycle QR Basho;  
generatívna grafika, 2D print, škálovateľné /  
generative graphics, 2D print, scalable; 2017



R. Kitta: Imbibition; generatívna grafika, digitálny interfejs /  
generative graphics, digital interface; 2019

Kaja Renkas (1978, Poľsko) je kurátorka a umelkyňa v oblasti nových médií. Pôsobí na Katedre videohier a virtuálneho priestorového dizajnu na Sliezskej univerzite v Katoviciach. V roku 2017 realizovala výstavu *Digital Memories*, ktorá prezentovala tvorbu Martina Kudlu a Richarda Kittu.

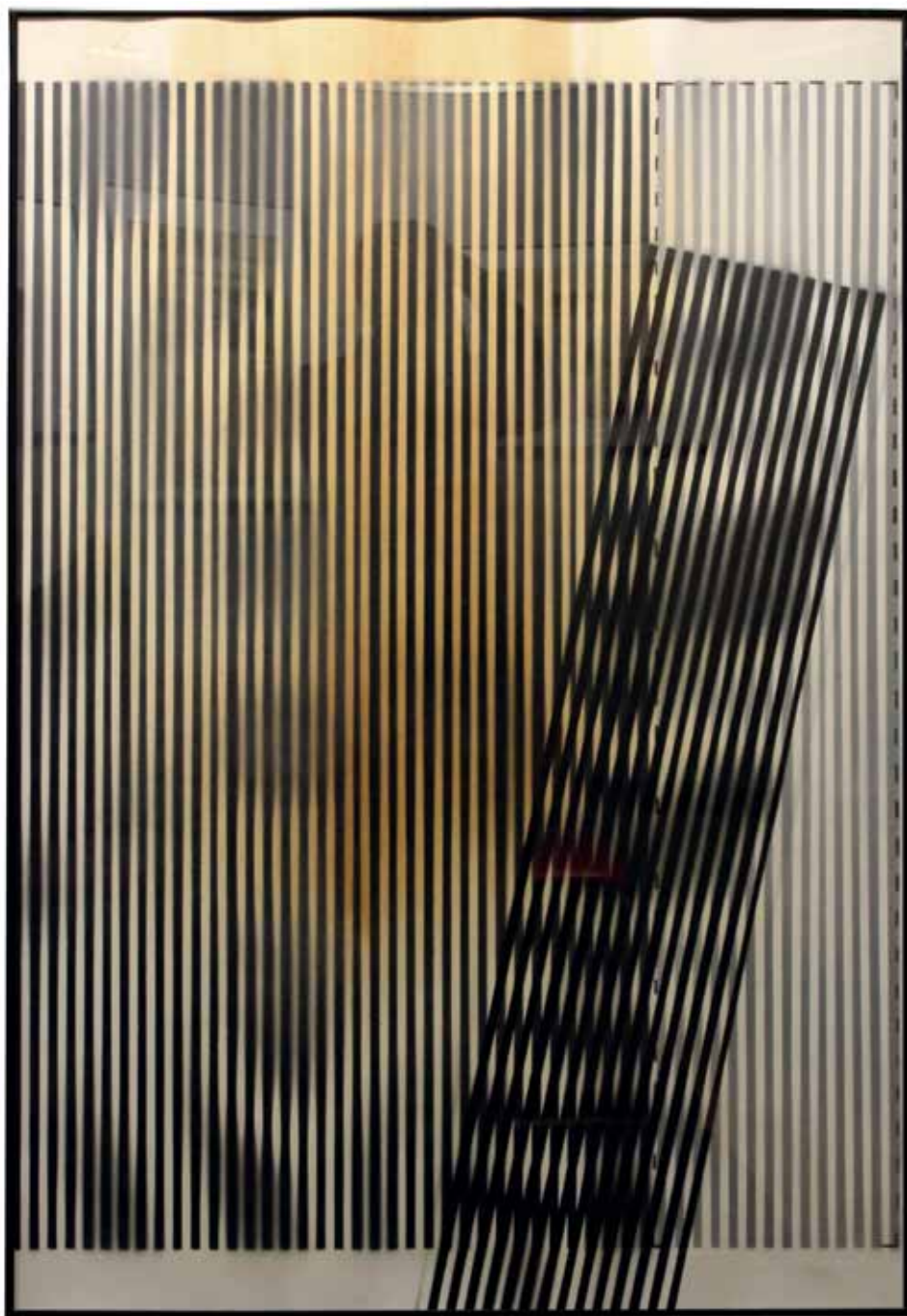
Kaja Renkas (1978, Poland) is a curator and new media artist. She teaches at the Department of Video Games and Virtual Reality Design at the University of Silesia in Katowice. In 2017, she curated the *Digital Memories* exhibition which presented the works of Martin Kudla and Richard Kitta.

The multimedia exhibition format of *Digital Memories* presents a compilation of the works of two contemporary Slovak artists - Martin Kudla and Richard Kitta. Although the two artists are markedly different from each other, their work intersects in their reflection and search for the essence of visual language or in their experimentation with its potential, albeit using different artistic approaches.

Martin Kudla stands out as a paradigm shift; he is a painter with an undeniable expertise in knowledge of art techniques who primarily employs these skills in his monochromatic materialized missives through which he makes reference to the contemporary artistic context. His digital memory contains multiple layers - from the narrative to the abstract, or even to the sublimely geometric. In his art works, he focuses on the perception of the digital world or the issue of its "precise feeling" by the viewer. We may be able to sense the illusion of the actual illusion of virtuality and also, conversely, the idea of a so-called "analogue Photoshop". Kudla uses the iconography of computer icons and through them indicates a possible archaeological research that would seek out the digital traces of civilization. As the artist himself notes, "it is very likely that in the next millennium, our painterly observations will be detected and decoded by the inhabitants of Mars."

The multimedia artist Richard Kitta offers a differently structured approach to the issue of digital memory. His formal expression might appear somewhat ironic, but at the core of the concept we can discern the effort to transcend the individual through an emphasis on the process of abstraction. In the case of the *Digital Memories* exhibition, we can discern Kitta's visual (multimedia) poetry which allows him to converge directly into other artistic genres. In the case of the exhibition cycle, we can talk about the author's visual poetry, which in its essence converges immediately to other artistic genres. In the *QR Basho* cycle, the haiku text field is transformed into spatial QR codes, and computer-generated graphics also serve as a futuristic plan for the creation of physical 3D objects or fragments. In a series of works titled *Visual Translations*, he works with the special technique of image-inbetweening which calls into question the concept of the "static and finite" nature of the image in a globalized hyperspace. Kitta also uses his own minimalist approach to focus on the marginal features of language itself which often play a decisive role in the resulting semantics of his artworks.

[Kaja Renkas]



M. Kudla: Guide Line II; akryl na papieri / acrylic on paper; 93 x 75 cm; 2017

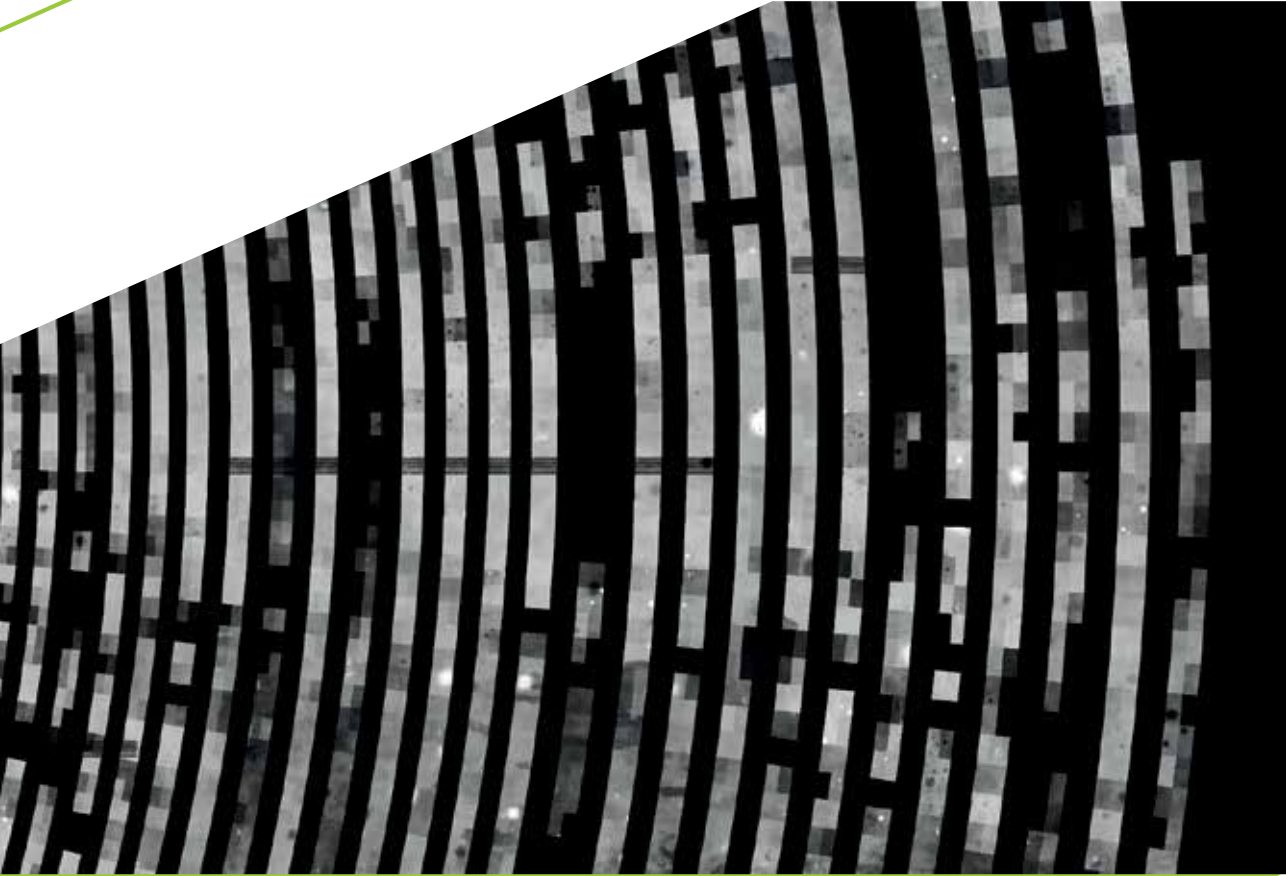


M. Kudla: Brush; akryl na papieri / acrylic on paper; 10 x 12 cm; 2017



M. Kudla: Mama/Tata / Mum/Dad (Digital memories); akryl na papieri / acrylic on paper; 93 x 75 cm; 2017

RAM



## **(De)materializovaná pamäť umelca**

Festival Ars Electronica (AE) v roku 2013 otvoril tému „hľadania dokonalej pamäte“ pod názvom *Total Recall*.<sup>1</sup> Prestížne fórum predstavilo v tejto súvislosti rôznorodé interpretácie, plány a vízie budúcnosti: aké pamäťové technológie budú v našej budúcnosti dominovať? Podarí sa nám niekedy prehodnotiť obrovské množstvo informácií, ktoré generujeme? Čo na to umelá inteligencia? Festival AE priniesol viac otázok, ako odpovedí. Odznali projekty zamerané na perzistenciu digitálneho dedičstva civilizácie, ale aj jednoznačné kognitívne postrehy: mozog človeka už nie je absolútnym úložiskom – je interfejsom medzi jeho nositeľom a okolitým prostredím a jeho „RAM“ pamäťou. Ľudská spomienka je konštrukciou, ktorá sa v centre pamäti opakovane v reálnom čase regeneruje.<sup>2</sup>

Nasledujúci text je koncíznu sondou do vybraných projektov a diel multi-mediálneho umelca Richarda Kittu, pre ktoré je charakteristické narábanie s pojmami ako idea, informácia, dáta, alebo skúmanie typických relácií – médium, tracking, replay či transformácia – v zmysle ich variovania a koncepcného riešenia, a to na pozadí jeho utopickej „sustainable memory“ („trvalo udržateľnej pamäte“). Pre proces tvorby Richarda Kittu je typická neustála rekonfigurácia parametrov diela a značná (vedomá, striktná) otvorenosť výsledných konceptov.

Základný variant diela *Self-Pages* (2018) predstavuje model hypotetickej knihy vo virtuálnom prostredí. Dielo, ktoré vzniklo v autorskej dvojici Richarda Kittu a Michala Murina, bolo premiérové uvedené v Seoul Museum of Art – SeMA v rámci Seoul Mediacity Biennale 2018<sup>3</sup>, neskôr na výstave MASS vol. 5 v MMUAW v Medzilaborciach.<sup>4</sup> Koncept diela vychádza z analýzy knihy ako vrstveného funkčného objektu plného historických sedimentov významov. Fluidný charakter diela podporuje nelineárnosť, ktorá je viditeľná najmä pri manipulácii čitateľa (diváka) s jeho

---

1 Eds. Leopoldseder H., Schöpf Ch., Stocker G.: *Ars Electronica 2013. Total Recall. The Evolution of Memory*. Nemecko: Hatje Cantz Verlag, 2013. 384 str., ISBN 978-3-7757-3630-5.

<https://www.hatjecantz.de/ars-electronica-2013-5661-1.html>.

2 <http://dicult.it/news/ars-electronica-2013-total-recall-the-evolution-of-memory/> (7. 12. 2020). Etymológia pojmu „record“ („záznam“) vychádza z latinských slov „re“ (späť) a „cor“ (srdce, vedomie). <https://www.oed.com/viewdictionaryentry/Entry/159867>.

3 [https://monoskop.org/Exhibition\\_Library](https://monoskop.org/Exhibition_Library)

4 <https://www.muzeumaw.sk/clanok/vernizaz-vystavy-mass-media-art-slovak-scene-2019-vol-5>

interaktívnu verziu. Pamäť ako fenomén sa v tomto prípade nachádza v režime jej reálneho zobrazenia – akýkoľvek pohyb a zmena je zaznamenaná a stáva sa súčasťou individuálnej aj kolektívnej minulosti.

Podobný princíp využíva Kitta aj v diele *Longest Play* (LP), ktorého typologické varianty produkuje v rôznych sériách od roku 2017 a kontinuálne (vo forme ideového prototypu) už vyše desaťročie.<sup>5</sup> V rámci výstavného súboru *Sample Data* autor prezentoval dielo vo forme digitálnej 2D/3D animácie (loop ako „nekonečno“), ktorá je abstraktnou vizualizáciou fragmentov zvukových a obrazových digitálnych stôp. Zvukový nosič je dekomponovaný, digitalizovaný a podrobený analýze, je doplnený o obrazové stopy, ktoré Kitta mixuje a vizualizuje do opäť „prehrávateľnej“ podoby. Takto deklarovaná koncepcia je prienikom media artu, konceptuálneho dizajnu a sound dizajnu.<sup>6</sup> Autor ňou priamo odkazuje na jeho série vrstvených, semi-transparentných, manipulovaných či deformovaných LP platní, ktoré majú virtuálnu alebo fyzickú podobu, resp. sú interaktívnym umeleckým nástrojom alebo súčasťou jeho proto-performancií a inštruktáží. Treba podotknúť, že rozšírená digitálna verzia diela *Longest Play* (LP) mala svoju premiéru vo verejnom priestore, a to prostredníctvom veľkoformátovej interaktívnej projekcie (platforma MAO / Media Art Office, K13 – Kasárne Kulturpark) v Košiciach v roku 2018.

Koncept „najdlhšie“ hrajúcej platne nie je iba formálnou hrou s retro-materiálom. Za každým vnímateľným zásahom vidíme sústred(e)ný záujem autora o redefiníciu či rekontext pamäťového média. Napr. autorskú sériu *Longest Play* (LP) / *Recycled* tvoria fyzické objekty – LP platne z recyklovaného akrylátu. Vrstvením jednotlivých segmentov chcel Kitta upriamiť pozornosť na širší problém digitálneho spracovania dát a ich následnou materializáciou poukázať na možnosť re-archivácie informácií,

5 Pozri: Slovenský filmový ústav – Filmová ročenka 2006 – 2010. Richard Kitta: *Natu-re-cord*. 33rd International Film Festival on the Environment and Natural and Cultural Heritage EKOFILM, České Budějovice, Český Krumlov (CZ), str. 434.  
[http://www.sfu.sk/uploads/ckeditor/attachments/115/Filmova\\_rocenka\\_2006\\_-\\_2010.pdf](http://www.sfu.sk/uploads/ckeditor/attachments/115/Filmova_rocenka_2006_-_2010.pdf)

6 Poznámka: „Pamäť“ – fenomén, ktorý je umeniu vlastný a ktorý je od „nepamäti“ jeho priamou súčasťou. Z pozície mediálneho umenia ide o veľmi podnetnú tému, ktorou sa dnes zaoberá mnoho umelcov resp. je integrálnou súčasťou aktuálneho umeleckého výskumu a rôznorodých interdisciplinárnych projektov. Pozri: Amanda Ghassaei – *3D Printed Record* (2012).  
[https://amandaghassaei.com/projects/3D\\_printed\\_record/](https://amandaghassaei.com/projects/3D_printed_record/) (7. 12. 2020)



príčom som sa nevyhýba ekologickému podtextu. „Hravosť“ alebo „hrateľnosť“ je možné vnímať aj doslovne, efemérny svet multimédií a fyzická realita sa ocitajú opäť v produktívnej synergii.

Retrográdny pohľad na virtuálne sociokultúrne schémy ponúka najnovšie dielo *By Heart* (Naspamäť, 2020). Richard Kitta zvolil kvázi naratívnu stratégiu a aj v projekte asociovanej výstavy Survival Kit (2020) vychádza z predpokladaného scenára, ktorý je možné vnímať fragmentárne v náznakoch alebo ako samostatne uvažovaný (a zámerne neukončený) produkt. Štyri zvukové veľkoformátové objekty série *By Heart* sú podľa slov autora „odvážnou metalifikáciou internetu“ a subverzívnym príkladom zámerne komplikovanej až nemožnej archivácie akejkoľvek informácie, ktorá by prekračovala nielen ekonomický, ale najmä civilizačný časový horizont. Inými slovami, autor pracuje s ideou „čiernej skrinky“ a jeho snahou je poukázať na neuchopiteľnosť dimenzie času a reality. Inak povedané, zamýšľa sa nad otáznou budúcnosťou gigantických, stále narastajúcich rezidenčných objemov digitálnych dát.<sup>7</sup> Kvantá multimediálnych informácií sú x-násobné zálohované, ale z pohľadu predpokladanej archeológie budúcnosti je otázka ich prípadnej „fosilizácie“ zrejme irelevantná.<sup>8</sup> Táto „pochybnosť“ je autorovi vlastná a je imanentná aj v jeho ďalších prácach.

Na prvý pohľad ide možno o ironickú až absurdnú predstavu autora, ktorý uvažuje nad možnosťami záznamu a limitmi ľudskej a civilizačnej pamäte. Antikorózne boxy<sup>9</sup> obsahujú digitálne printy framov z investigatívnych videí dostupných na internete, ktoré boli neskôr z rôznych dôvodov odstránené – od udalostí z 11. septembra 2001 cez teasery o ostrovoch globálneho otepľovania až po Banksyho loď s migrantmi či misiu NASA s fokusom na planétu Mars. Doslovnú materializáciu obsahu autor

---

7 Hilbert M., López P.: The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information. *Science*, 332(6025) 2011, str. 60-65.2

8 Celkový objem digitálnych dát, ktorý naša civilizácia momentálne archivuje, je odhadovaný na 2,7 zettabytov. Tento archív už nie je prakticky možné v celom jeho rozsahu naklonovať (napr. do printovej podoby). <http://dicult.it/news/ars-electronica-2013-total-recall-the-evolution-of-memory/> (7. 12. 2020)

9 Poznámka: indexáciou diel s použitím angl. homonyma „case“ (v prekl. „udalosť“, alebo „obal“) autor zvýrazňuje nielen konkrétnu udalosť v čase, ale potvrdzuje aj samotný význam autorského objektu ako obalu, (ktorý je prázdny) a materializuje (zvečňuje) napokon iba samotný hypertextový odkaz.

spochybňuje postprodukovanými zvukovými stopami (dekompozíciou pôvodného videomateriálu), ktoré sú pre sústredeného diváka viac-menej dešifrovateľné. Je pravdepodobné, že touto skratkou naznačuje svoj možný „plán úniku z tohto sveta“. Každopádne je v takomto akte prítomná a podstatná najmä osobná pamäť človeka, ktorá je schopná archivovať napríklad systémové chyby infosféry. Otázka znie, akým spôsobom a dokedy.

---



R. Kitta: Longest play / LP; veľkoformátová interaktívna videoprojekcia / large-format interactive video projection; MAO public screen; Biela Noc Košice / White Night Kosice; 2019

### **The (de)materialised memory of the artist**

In 2013 the Ars Electronica Festival raised the issue of “the search for perfect memory” under the title *Total Recall*.<sup>1</sup> Within this framework, the prestigious forum presented a wide range of interpretations, plans and visions of the future: what types of memory technology will dominate our future? Will we ever be able to reevaluate the vast amounts of information that we produce? What role will artificial intelligence play in this respect? The Ars Electronica Festival raised many more questions than answers. This was reflected in projects focusing on the persistence of the digital heritage of civilization but also expressly on cognitive perception: the human brain is no longer a perfect repository - it is an interface between its user, its surroundings and its own “RAM” memory. Human recall is a construction which is continually being recreated in real time within the memory core.<sup>2</sup>

The following commentary is a concise survey of a selection of projects and works by the multimedia artist Richard Kitta, works which are characterized by the exploration of concepts such as the idea, information and data and his experimentation with variations and conceptual approaches to typical relationships such as the medium, tracking, replay or transformation, all of which emerge against the backdrop of his utopian concept of “sustainable memory”. Kitta’s creative process is marked by the constant reconfiguration of the parameters of the artwork and a considered (conscious and strict) openness to the resulting concepts.

The basic variant of the work *Self-Pages* (2018) is a model of a hypothetical book within a digital environment. The artwork, which was developed through a collaboration between Richard Kitta and Michal Murin, was first displayed at the Seoul Museum of Art as part of the Seoul Mediacity Biennale 2018<sup>3</sup> and was later exhibited at the Mass Vol. 5 exhibition at the Andy Warhol Museum of Modern Art in Medzilaborce.<sup>4</sup> The concept of the work arose from the analysis of the book as a multi-layered functional object filled with historical sediments of meaning.

---

1 Leopoldseder H., Schöpf Ch., Stocker G. (Eds): Ars Electronica 2013. Total Recall. The Evolution of Memory. Nemecko: Hatje Cantz Verlag, 2013. 384 str., ISBN 978-3-7757-3630-5.  
<https://www.hatjecantz.de/ars-electronica-2013-5661-1.html>.

2 <http://dicult.it/news/ars-electronica-2013-total-recall-the-evolution-of-memory/> (7. 12. 2020). The etymology of the word “record” comes from the Latin “re” (back) and “cor” (heart or consciousness).

3 [https://monoskop.org/Exhibition\\_Library](https://monoskop.org/Exhibition_Library)

4 <https://www.muzeumaw.sk/clanok/vernizaz-vystavy-mass-media-art-slovak-scene-2019-vol-5>.

The fluid nature of the work supports its non-linearity, and this is particularly apparent through the manipulation of the reader (viewer) in its interactive version. The work explores memory as a phenomenon through its realtime display - the slightest movement or change is recorded and becomes an element of an individual and collective past.

Kitta employed a similar principle in the work *Longest Play (LP)*, and he has gone on to produce various series of typological variants of this conceptual prototype since 2017.<sup>5</sup> Within the framework of the collective exhibition *Sample Data*, the artist presented the work in the format of a looping digital 2D/3D animation of abstract visualisations of sound fragments and depictions of digital traces. The audio medium is broken down, digitalized and analyzed in detail, supplemented by video fragments which Kitta mixes and visualizes in order to return it to a “playable” form. This declarative concept is an intersection between media art, conceptual design and sound design<sup>6</sup>, through which the artist refers directly to his series of layered, semi-transparent, manipulated or deformed LP records in virtual or physical form; they are instruments of interactive art or part of its proto-performance or a handbook. It should be noted here that the expanded digital version of the *Longest Play (LP)* work premiered in a public space in a large-scale interactive projection at the MAO / Media Art Office, K13 - Kasárne Kulturpark in Košice in 2018.

However, the concept of the “longest” playing record is not just a formalistic play on a “retro” material. Behind each thoughtful intervention we can discern the artist’s refined focus on the redefinition and recontextualization of the memory storage medium. For example, the *Longest Play (LP) / Recycled cycle* is formed from LP records produced from recycled acrylic material. Kitta uses the layering of individual

---

5 See: Slovenský filmový ústav - Filmová ročenka 2006 - 2010 [Slovak Film Institute - Film Almanac 2006-2010]. Richard Kitta: *Natu-re-cord*. 33rd International Film Festival on the Environment and Natural and Cultural Heritage EKOFILM, České Budějovice, Český Krumlov (Czechia), pg. 434.

6 Author’s note: “Memory” is a phenomenon which has been an integral component of art from time “immemorial”. In terms of media art it is an extremely stimulating topic which is currently the focus of many artists, particularly through its crucial role in contemporary artistic research and in a wide variety of interdisciplinary projects. See: Amanda Ghassaei - *3D Printed Record* (2012). [https://amandaghassaei.com/projects/3D\\_printed\\_record/](https://amandaghassaei.com/projects/3D_printed_record/) (accessed on 7. 12. 2020).

segments of the discs to draw our attention to the wider problem of the digital processing of data and, through its subsequent materialisation, points out the potential for the re-archiving of information, an approach which also evokes an ecological subtext. "Playfulness" or "playability" can also be perceived literally; the ephemeral world of multimedia can be reconciled with physical reality, with both phenomena rediscovering a productive synergy within themselves.

Kitta's most recent work, *By Heart* (2020), offers a retrospective look at virtual socio-cultural schemes. The artist adopts a quasi-narrative strategy and, together with the project of the associated Survival Kit exhibition, the work is based on a hypothetical scenario which can be perceived fragmentarily through allusions or as a separately considered product which has intentionally been left uncompleted. The four large-scale sound objects in the *By Heart* series are, in the artist's own words, "a bold metallisation of the internet" and a subversive example of a purposefully complicated, even unrealisable archiving of all types of information which would exceed not only "economic" limitations but, above all, our civilizational time horizon. In other words, the artist is playing with the concept of a "black box", and his intention is to show us the impossibility of conceiving the true dimensions of time and reality. Or, alternatively, he is exploring the future issue of the gigantic residual quantity of digital data which continues to grow at an exponential rate.<sup>7</sup> This vast amount of multimedia information is stored and backed up in numerous formats, but from the perspective of a potential archaeology of the future the question is whether this "fossilization" of data would not likely be rendered entirely irrelevant.<sup>8</sup> This gentle "scepticism" is characteristic of Kitta and it permeates much of his work.

---

7 Hilbert M., López P.: The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information. *Science*, 332(6025) 2011, pgs. 60-65.

8 The total volume of digital data that our civilization has archived to date is estimated at 2.7 zettabytes. This archive can no longer be transferred in its entirety into another format such as, for example, the printed form. See: <http://digicult.it/news/ars-electronica-2013-total-recall-the-evolution-of-memory/> (accessed on 12. 7. 2020).

At first appearance, the work may seem to be an ironic or even absurdist concept on the part of the artist, a meditation on the possibilities of recording and the limitations of human and civilizational memory. The work consists of a series of corrosion-resistant cases<sup>9</sup> containing digital prints of frames of investigative videos which had been available on the internet, but which were then removed for various reasons - scenes from the September 11 attacks or clips from films about islands affected by global warming, Banksy's migrant rescue ship or NASA missions to Mars. The artist casts doubt on the materialisation of the content itself through the use of post-production soundtracks (the decomposition of the original video recordings) which more discerning viewers are left to decode as best they can. It is, indeed, likely that these clips suggest a potential "escape plan from this world". In any case, the personal memories of the individual are ever-present and essential in such an act, and only this can record, for example, the systematic errors in the infosphere. It remains open to question, however, how this can be stored and for how long.

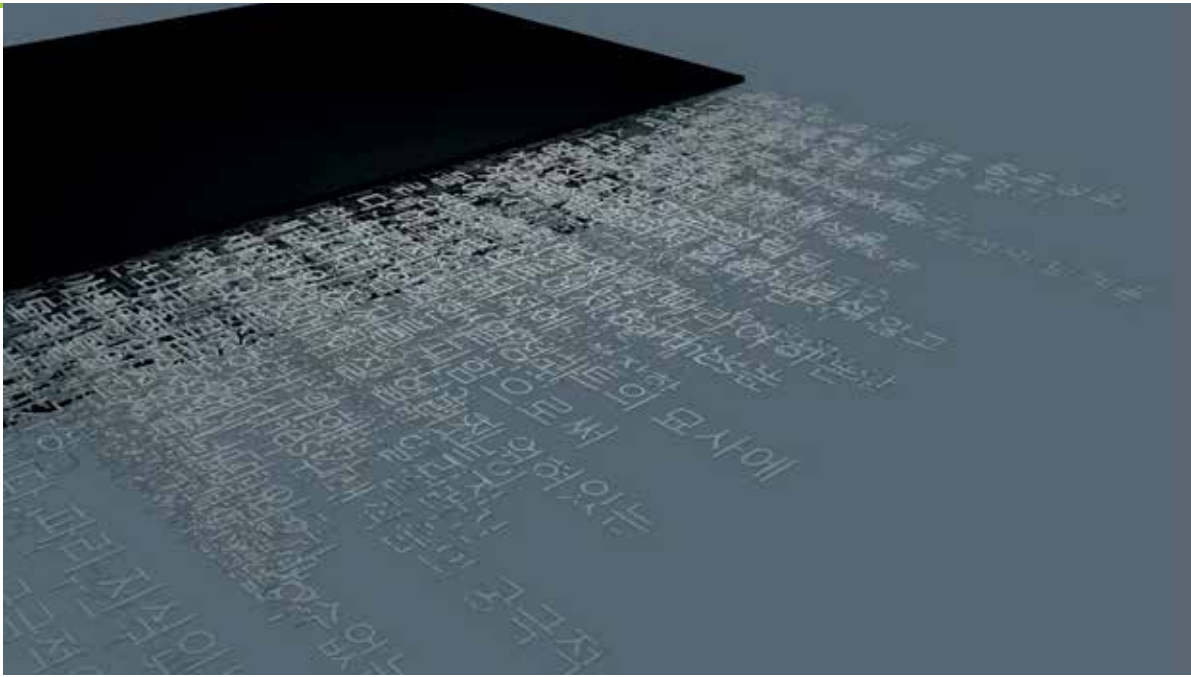
[Michal Murin]

Michal Murin (1963) je konceptuálny umelec, kurátor a teoretik. Autorsky sa venuje rôznym formám mediálneho umenia, performancii a sound artu. Venuje sa aktívne publikačnej, edičnej a pedagogickej činnosti.

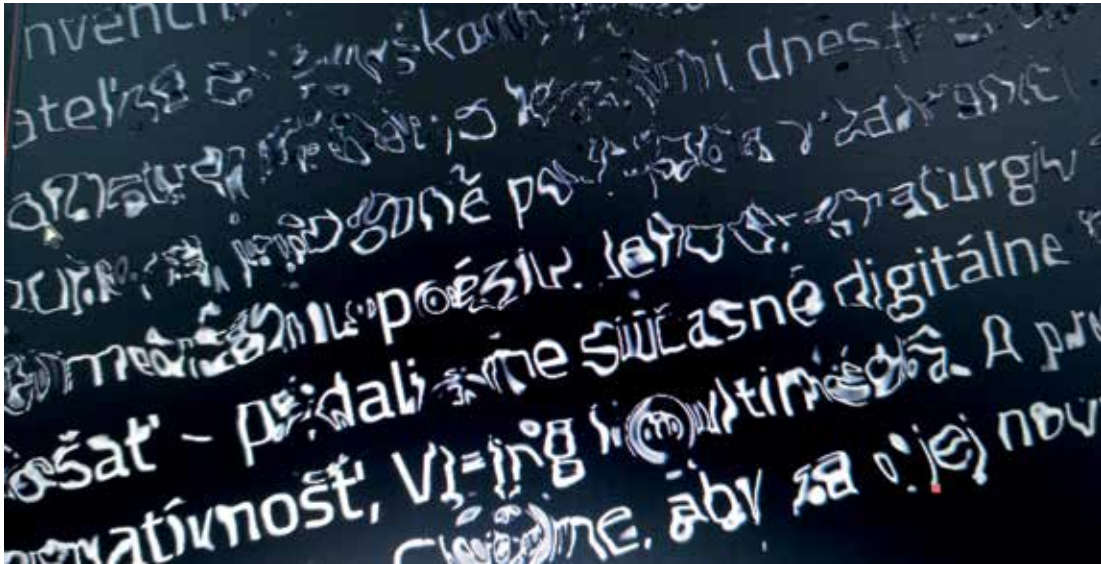
Michal Murin (1963) is a conceptual artist, curator and theorist. He works with various forms of media art, performance and sound art. He is actively involved in publishing, editing and teaching activities.

---

9 Author's note: by indexing the work using the English word "case", the artist exploits the double meaning of the word, emphasising the case as a specific event in time, but also confirming the precise meaning of the artistic object as a case in the sense of a container which is empty, but which ultimately only materialises (and perpetuates) the hypertext link itself.



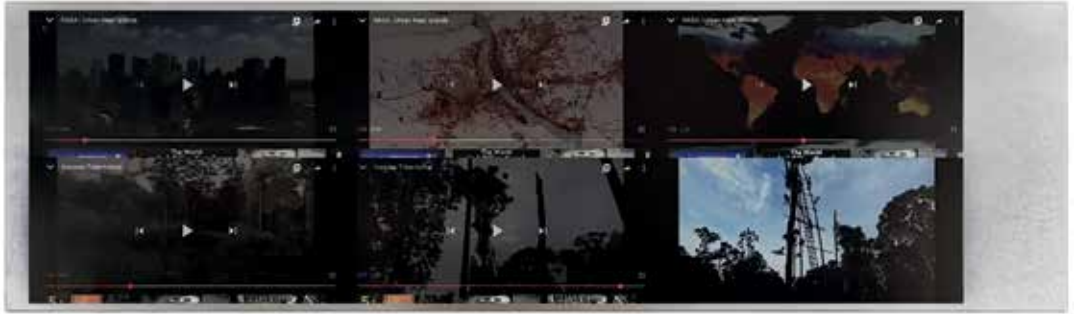
R. Kitta: Self pages 1.0; prototyp, 3D render, škálovateľné / prototype, 3D render, scalable; 2018



R. Kitta: Self pages 1.0; prototyp, 2D render / prototype, 2D render; 2018







R. Kitta: By Heart (4 Different Cases); zvukové objekty, UV print, plech /  
sound objects, UV print, metal; 120 x 35 cm; 2020

# O AUTOROCH / ABOUT ARTISTS



## RICHARD KITTA

Diela Richarda Kittu sú ukážkou interdisciplinárnych presahov, ktorých zámerom je provokácia ku kontemplácii nad možnosťami médií a umeleckých subžánrov či (ne)zaužívaných umeleckých konceptov. Venuje sa tvorbe interaktívnych objektov a dizajnu digitálnych environmentov, pričom niektoré z jeho prác majú výsostne subverzívny podtón. Práca *Pre labilné povahy* (od r. 2014) predstavuje sériu interaktívnych objektov (stoličiek) usporiadaných pre „stabilizovaného diváka so zmyslom pre absurditu“. Dielo *Fork-o-phone* (2018) nadväzuje na predošlé úspechy projektu *User Unfriendly* (od r. 2014). Ide o zvukový objekt, ktorý pozostáva z mechanizmu gramofónu, vidličky a rotujúceho prázdneho taniera. V rámci spomínaného projektu autor vytvoril viacero interaktívnych objektov a art konceptov.

Diela zo série *Sustainable Feelings* obsahujú umelecké projekty, ktorých priesečníkom je v prvom rade autonómny autorský zámer. Otvorené pole možností, ako je to v prípade série audio-hack objektov *Loops* (2018 - 2019), ponúka viacero významových rovín - od formálnej recyklácie a tinkeringu až po obsahové či ideové „skraty“ podporené hravým rukopisom autora. V diele *Liquid Archive* (2019) umelec narába s konceptom pamäte a „udržateľnosti“ času a histórie a prechádza od autobiografických motívov k civilizačným. V tekutých archívoch, resp. špeciálne upravených nádobách nachádzame nájdené objekty, ktoré majú charakter drobných kinetických a zvukových (vodotesných) inštalácií.

Kitta ponúka svojský pohľad na mediálne umenie súčasnosti, ktoré v spojení s interdisciplinárnym diskurzom sám mixuje a vytvára formálne a funkčné invarianty, resp. originálne umelecké relikty. Špecifickou oblasťou záujmu umelca je vizuálna poézia. Slovo sa stáva fluidnou entitou aby ponorilo diváka do možností viacvrstvových interpretácií (*Breathings*, 2014; *Self-Pages*, 2018). V cykle *QR Basho* (2018) transformuje haiku básne na priestorové QR kódy, pričom počítačom generovaná grafika pôsobí ako architektonické fragmenty proto-mestských utopických plánov.

## O autorovi

Richard Kitta (1979) je multimediálny umelec, kultúrny aktivista a vysokoškolský pedagóg. Stojí za lokálnymi a dlhodobými umeleckými projektmi ako DIG gallery, ENTER, MAO alebo Kotoľňa. Jeho účasť s platformou DIG v prestížnom medzinárodnom projekte EDASN (2014 - 2017) s lídrom Ars Electronica, Linz (AT) prispela k zisku titulu Košice UNESCO - Creative City of Media Arts v roku 2017. V rokoch 2004 - 2010 študoval na Fakulte umení TU v Košiciach v Ateliéri nových médií pod vedením doc. Anny Tretter (DE). V roku 2011 absolvoval doktorandské štúdium na Akadémii umení v Banskej Bystrici v Ateliéri Digitálne médiá pod vedením prof. Michala Murina. Autor hravým spôsobom pracuje okrem iného s témou digitálnej pamäte, spochybňujúc otázku univerzálnosti obrazov v globalizovanom svete. Žije a tvorí v Košiciach.

[Katarína Balúnová]

- 
- 1 Knight Industries Two Thousand.
  - 2 Suprafenestra (z lat.) je ozdobný prvok barokovej, rokokovej a neoklasickej architektúry.
  - 3 Chiralita označuje asymetriu priestorového rozloženia objektu (napr. molekuly).
  - 4 Haiku (jap. 俳句) je žáner japonskej poézie pozostávajúci tradične zo 17 slabík.
  - 5 Digitálna synapsia (digitálne spojenie).
  - 6 Ľudský mozog obsahuje približne 86 miliárd neurónov navzájom prepojených asi 100 biliónmi synapsií. Informácie prúdia a transformujú sa cez tieto rozsiahle prepojené siete v zložitých a nepredvídateľných vzorcoch, ktoré vytvárajú myseľ.
  - 7 AI - Artificial Intelligence (umelá inteligencia) je simulovaním inteligentného riešenia strojom, resp. zdanlivou, nepravou inteligenciou napodobenou vlastnosťami počítačových programov. Pozri: intelektika.

## „Ren[ ]esencia“

Kitta ako multifunkčná myseľ. Ako Kitt<sup>1</sup>, ako A-B, D-C (Digital Consciousness), ako pohľad na život. Ospravedlňte ma, charakteristiky sú ako sendvič – čím viac vrstiev, tým sú chutnejšie. Mix a neustála transformácia médií je v tomto prípade typická: pixeloidy vystreľujú z „utopizovaného“ videa do priestoru, znudený pohyblivý obraz rotuje okolo klinca na stene, stierač vytrhnutý z kontextu stiera naše viny a za tým všetkým sa zrkadlí digitálne nekonečno. Nie každý má nadhľad zniesť a vidieť veci zhora, z tretej odbočky vpravo. Vľavo? Pre bežného znalca umenia je to určitý problém, pre zainteresovaného diváka prekvapivo neurčitý. Dátové toky energií (DIG gallery, Kotolňa, Enter, Dive Buki, MAO...) majú v našich končinách svoje výnimočné postavenie. V poriadku, nekonečno ukáže.

Kitta ako DOM. Voľná architektúra bez barokovej suprafenestry<sup>2</sup> stojí na pevných „renesenciálnych“ základoch. Občas sa DOM presunie skrz čiernu dieru o niekoľko nano-kilometrov či o zopár mikro-nano-kvantových častíc ďalej. Ale chiralita<sup>3</sup> DOM-u má svoju pamäť a nikdy nezabúda. DOM dovoľuje iným posúvať priečky, dokonca zamykať sa v izbách, slovách, pojmoch – najmä tým talentovaným, ktorí „nevedia“, čo je umenie. Tolerantný DOM s adoptívnymi sklonmi zaznamenáva digitálnu poéziu v databázach vedomia. Interakcia je povolená, haiku<sup>4</sup> sa materializuje, je všetkým a zároveň ničím. Je zapísané v kóde alebo odliate v betóne, je 3D modelom a večným objektom – predmetom. Lebo haiku sa ani tak nečíta, ako žije.

Kitta ako DS<sup>5</sup> 10<sup>18</sup>. Život uploaduje myseľ a vedomie používateľa do synaptických spojení<sup>6</sup>. Digitálna transformácia je v umení pomerne mladá disciplína. Pre mnohých je to maximálne concept art či game art, ešte stále si málokto „spomenie“ na generative art, o AI ani nehovoriac<sup>7</sup>. Analógové a digitálne vo vzájomnej interakcii. Možno práve pohľad na paralelné svety umenia pomôže objektívne nasnímať tieto nuansy. Ďalším priekupníkom sú dvere otvorené: stačí iba odvaha a viera v experiment. Jednoduché?

[Martin Kudla]

---



## RICHARD KITTA

The works of Richard Kitta present interdisciplinary intersections which aim to provoke the viewer to contemplate the possibilities of media and artistic sub-genres or overused (or underused) artistic concepts. He focuses on the creation of interactive objects and on the design of digital environments, with much of his work displaying a sublimely subversive undertone. The work *For Unstable Natures* (from 2014) presents a series of interactive objects (chairs) which have been adapted for “the stabilised viewer with a sense of the absurd”. The work *Fork-o-phone* (2018) builds on the earlier success of the *User Unfriendly* project (from 2014). This sound object consists of the mechanism of a gramophone, a fork and a rotating empty plate. Within the framework of this project, the artist also created a wider range of interactive objects and conceptual artworks.

The works in the *Sustainable Feelings* series consist of a group of artistic projects all of which primarily intersect in their focus on the autonomy of artistic intention. The open field of possibilities in works such as the series of audio-hack objects titled *Loops* (2018 - 2019) suggests multiple levels of meaning - from the recycling of and tinkering with form to “shortcuts” in both concept and content, all of which are underlined with the artist’s signature playfulness. In the work *Liquid Archive* (2019), the artist examines the concept of memory and the “sustainability” of time and history, transitioning from autobiographical motifs to the civilisational. In these liquid archives, more specifically a series of specially adapted containers, we can come across found objects which take the form of small kinetic and sound (waterproof) installations.

Kitta offers his own perspective on contemporary media art which blends itself in combination with interdisciplinary discourse and generates invariants in form and function; in essence, original artistic remnants. Visual poetry is especially important in Kitta’s work. The word becomes a fluid entity which can immerse the viewer into the potential of multiple layers of interpretations (*Breathings*, 2014; *Self-Pages*, 2018).

In the *QR Basho cycle* (2018), haiku poems are transformed into spatial QR codes through which computer-generated graphics take on the effect of architectural fragments of proto-urban utopian plans.

### About the artist

Richard Kitta (1979) is a multimedia artist, cultural activist and university lecturer. He is man behind the well-established "glocal" art projects of the DIG Gallery, ENTER, MAO and Kotoľňa. His participation with the DIG platform in the prestigious EDASN international project with Ars Electronica, Linz (Austria) from 2014 to 2017 contributed to Košice being named the UNESCO - Creative City of Media Arts in 2017. From 2004 - 2010, he studied at the Studio of New Media at the Faculty of Arts in the Technical University of Košice under doc. Anna Tretter (Germany). In 2011 he completed his doctoral studies at the Studio of Digital Media at the Academy of Arts in Banská Bystrica under prof. Michal Murin. The artist takes a playful approach to such topics as digital memory and questions the issue of the universality of the image in a globalised world. He lives and works in Košice.

[Katarína Balúnová]

- 
- 1 Knight Industries Two Thousand.
  - 2 A pediment (or suprafenestra in Latin) is a decorative feature of Baroque, Rococo and Neoclassical architecture.
  - 3 Chirality refers to the asymmetrical spatial arrangement of an object (for example, a molecule).
  - 4 The haiku (jap. 俳句) is a Japanese poetic form that consists traditionally of 17 syllables.
  - 5 Digital synopsis (digital connection).
  - 6 The human brain contains approximately 86 billion neurons connected by around 100 trillion synapses. Information flows and transforms itself through this vast interconnected network in complex and unpredictable patterns which form the human mind.
  - 7 AI (artificial intelligence) is a simulation of intelligent problem solving by means of a machine; more specifically, through a contrived fake intelligence mimicked by a computer program. See also: the intellect.



### **“Renaiss[ ]sense”**

Kitta as a multifunctional mind. As Kitt<sup>1</sup>, as A-B, D-C (Digital Consciousness), as a perspective on life. You'll have to indulge me here; characteristics are like a sandwich – the more layers it has, the better it tastes. The mixing and endless transformation of media is typical for this particular case: pixels shoot out of a “utopianised” video into the exhibition space, a listless moving image rotates around a nail in the wall, a windscreen wiper yanked out of its context wipes away our guilt; and all of this is reflected digitally into infinity. Not all of us have to endure the overview and watch from above this third stop from the right. Or is it from the left? For the average art connoisseur, this is a concrete problem; for the interested viewer, a curious ambiguity. His data bursts of pure energy (DIG gallery, Kotolňa, Enter, Dive Buki, MAO...) have their own special space here in our corner of the universe. Don't worry, they too will shine on into infinity.

Kitta as HOUSE. A free-form architecture without Baroque pediments<sup>2</sup> standing on firm “Renaiss-sense” foundations. From time to time, this HOUSE passes briefly through a black hole, finding itself either several nano-kilometres or a few micro-nano-quantum particles away. But the chirality<sup>3</sup> of the HOUSE has its own memory and it never forgets. The HOUSE allows others to rearrange the partitions, even to lock themselves away in its rooms, words, impressions – especially those talented ones who “have no idea” what art is. A tolerant HOUSE with an adoptive bent which records its digital poetry in the databases of consciousness. Interaction is allowed, a haiku<sup>4</sup> materialises which is at once both everything and nothing. It is written in code or poured in concrete; it is a 3D model and an eternal object-subject. Because a haiku is lived rather than merely read.

Kitta as DS<sup>5</sup> 10<sup>18</sup>. Life uploads the mind and the consciousness of the user to the synaptic network.<sup>6</sup> Digital transformation is a relatively new discipline in art. For many it is the ultimate concept art or game art, for fewer still it is “reminiscent” of generative art; don't even dare to mention AI.<sup>7</sup> Analogue and digital in mutual interaction. Maybe just looking at the parallel worlds of art will help us to pick up on these nuances objectively. The doors are open for the next dealer in stolen goods: all that is required is courage and faith in experimentation. Simple, no?

[Martin Kudla]



M. Kudla: Rubbish Ideas (Visual Borders); site-specific objekty / site-specific objects;  
HALA - Sympóziium súčasného umenia / HALA - Symposium of Contemporary Art, Trenčín; 2016

## MARTIN KUDLA

Martin Kudla je klasický maliar s neklasickým prístupom k maľbe, ktorý rovinu obrazu prekonáva multimediálnymi a intermediálnymi presahmi v tvorbe.

Vo svojich raných dielach pracuje so záznamom autobiografickej performancie, čím reflektuje uzavretý svet obchodu s umením. Cez symbolickú postavu biznismena v elegantnom obleku, ktorá predstavuje všeobecne platný charakter, autor zobrazuje samého seba v pózach hľadania významu maliarskeho gesta (2007 - 2008). Neskôr ho téma vlastnej identity privádza k rekonštrukcii rodinnej genealógie cez genetické vzorce bunkových štruktúr (*Self naration*, 2009 - 2010).

Napriek výborne zvládnutým figurálnym kompozíciám inšpirovaným osobným príbehom napojeným na spoločensko-politickú situáciu (*Silent Lords, Flag*), ho výskum výtvarných možností dovedol k abstrakcii. Najprv je to zabstrahovaná krajina *Post Landscape* (2012) videná robotickým okom digitálnej prítomnosti, neskôr sa vonkajší svet úplne stráca v geometrických plochách symbolických farieb politických území (*Visual borders*, 2015 - 2016) a horizontálnych či vertikálnych čiarach dátového kódu (*Interlacing*, 2017 - 2018). Na prvý pohľad jednoduchý raster ponúka možnosti ponorenia sa do novej syntetizovanej reality, pričom prelínanie sýtych farebných vrstiev s lazúrami otvára plochu do znásobených dimenzií čítania.

V posledných rokoch sa intenzívnym poľom výskumu autora stáva vzťah maľby k priestoru a otázka, ako sa vymaniť z definície závesného obrazu. Plátno rozširuje o digitálnu projekciu, alebo ho premieňa na trojdimenzionálny objekt, ktorý seabedome ovláda okolie.

**O autorovi**

Martin Kudla (1983) je absolventom doktorandského štúdia na Akadémii umenia v Banskej Bystrici, Ateliér kritickéj analýzy obrazu, pod vedením doc. Štefana Balázsa (2015 - 2018). V rokoch 2003 - 2009 študoval na Fakulte umení na Technickej univerzite v Košiciach, v Ateliéri súčasného obrazu u doc. Adama Szentpéteryho. Má za sebou viacero samostatných aj kolektívnych výstav doma i v zahraničí (Maďarsko, Poľsko, Francúzsko, Japonsko a USA). Pravidelne sa zúčastňuje domácich aj zahraničných sympózií, za svoju tvorbu získal ocenenie Ars Longa Vita Brevis 2019. Je aktívnym členom košického umeleckého zoskupenia DIG a participuje na výstavnej činnosti viacerých galérií na Slovensku (DIG gallery, Kotolňa, Múzeum moderného umenia Andyho Warhola v Medzilaborciach, Šarišská galéria v Prešove). Žije a tvorí v Prešove.

[Katarína Balúnová]

### **Neoromantický kyborg**

Maľba ako médium, závesný relikv budúcnosti, vrátane povrchovej (a ideovej) patiny, ktorú je možné kedykoľvek obnoviť. Martin Kudla je umelec, ktorý sa nevyhýba intermedialnému prístupu, práve naopak: reštauruje realitu, (de)vizualizuje ju efektívnym a efektívnym spôsobom, pričom sa snaží rešpektovať oko diváka. Teda aspoň naoko. Čítanie jeho obrazov (zľava doprava?) sa zdá byť jednoduchou záležitosťou – za predpokladu, že dobrovoľne zotrváme v prvom pláne, alebo ešte nevieme, ako a kam upriamiť našu pozornosť. Okom však vieme predpokladať zámer autora, jeho formálnu a lineárne komponovanú hru, ktorá sa postupne obracia „proti“ nám. Obraz obsahuje presne definovaný počet elementov, hoci nakoniec nie je podstatný. Je to iba frame nespočítateľnej skutočnosti. Je to ukážka koncept dizajnu, ktorý nemá iný účel, než byť presvedčivou odraznou plochou? Tiež. Ide o geometrické uchopenie odkazu na ortogonálny svet či ekonomický „softvér“, ktorý sa stal integrálnou súčasťou našej existencie? Neoromantický kyborg, ktorý v nás driemal tisíce rokov... Naplnenie, estetický profit a vyprázdnenie. Radosný pocit zo samotného procesu tvorby, deklamácia pozície umelca ako objaviteľa, usporiadanie, digitálny poriadok v analógovom prevedení. Kódy kultúrneho kontextu či fyzické pixely, ktoré Kudla prenáša na plátno, aby sa dopracoval k meta-informelu rozšírenému o poetickú a racionálne neuchopiteľnú víziu. Maľba ostáva médium. Kudlov obraz je závesným nosičom informácií, univerzálnym a sériovým, ale vždy autentickým prototypom neustálej autorskej defragmentácie. Obraz, o ktorom predbežne snívajú všetci stúpeneci umenia umelej inteligencie.

[Richard Kitta]

---



## MARTIN KUDLA

Martin Kudla is a traditional painter with a non-traditional approach to the painted image, who overlays the surface of the painting with intersections of multimedia and intermedia creativity.

In his early works, he focused on recordings of autobiographical performances which reflected the secretive world of the art business. Through the symbolic figure of the elegantly besuited businessman, a universally accepted character, the artist depicted himself in poses of the search for the meaning of the painterly gesture (2007 - 2008). He later switched to the theme of his own identity and the reconstruction of his family's genealogy through genetic samples of cell structures (*Self Narration*, 2009 - 2010).

Despite his mastery of figural composition in works inspired by his personal background and its connections with the socio-political situation (*Silent Lords, Flag*), his research into creative potential drew him towards abstractionism. This first appeared in the abstracted landscape of *Post Landscape* (2012), seen through the robotic eye of a digital presence, but the external world later vanished entirely into the geometric fields of the symbolic colours of political territories (*Visual Borders*, 2015 - 2016) and the horizontal or vertical lines of data code (*Interlacing*, 2017 - 2018). At first glance, the simple raster graphics offer the potential for immersion into a newly synthesised reality, while the interweaving layers of rich colour open up the canvas to multiple dimensions of readings.

In recent years, Kudla has become deeply involved in research into the relationship of the painting with the gallery space and the issue of how to liberate ourselves from the definition of the displayed image. He expands the canvas through digital projections or transmogrifies it into a three dimensional object which can confidently assert itself into its surroundings.

**About the artist**

Martin Kudla (1983) studied at the Studio of the Contemporary Image in the Faculty of Art at the Technical University of Košice under doc. Adam Szentpétery from 2003 to 2009. From 2015 to 2018, he completed his doctoral studies at the Studio of Critical Image Analysis at the Academy of Arts in Banská Bystrica under doc. Štefan Balázs. His work has been displayed at many individual and collective exhibitions both in Slovakia and abroad, for example in Hungary, Poland, France, Japan and the USA. He regularly participates in national and international symposia and was awarded the Ars Longa Vita Brevis Prize in 2019. He is an active member of the Košice-based art collective DIG and is involved in exhibition activities in numerous galleries around Slovakia, such as the DIG Gallery, Kotoľňa, the Andy Warhol Museum of Modern Art in Medzilaborce and the Šariš Gallery in Prešov. He lives and works in Prešov.

[Katarína Balúnová]

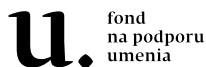


### **Neoromantic cyborg**

Painting as a medium, a suspended remnant of the future, carrying a superficial (conceptual) patina which can be renewed at any time. Martin Kudla is an artist who is not afraid to embrace intermedial approaches; in fact, the very opposite: he restores reality, (de)visualising it in effect and effectively, always striving to respect the eye of the viewer. Or, at least, so it appears at first glance. To read his paintings (from left to right?) might seem a straightforward affair - provided that we choose to restrict ourselves to the first level, yet we are always unsure of where or how to direct our attention. Our eye, however, allows us to assume the intention of the artist, his formal and linear compositional play which gradually turns "against" us. The image contains a precisely defined number of elements, but ultimately this is of no real significance. It is merely a frame for infinitesimal realities. Is it a demonstration of a design concept that has no other purpose than to be a convincingly reflective surface? Yes, this too. Is it also a geometric conception of the reference to the orthogonal world or an economical "software" which has become an integral part of our existence? A neoromantic cyborg which has slumbered among us for thousands of years... Fulfillment, aesthetic profit and release. The feeling of joy in the creative process itself, the assertion of the role of the artist as explorer, alignments, digital order in an analogue format. Codes of cultural contexts or physical pixels which Kudla transmits to the canvas in an effort to achieve a meta-informalism, expanded into a poetic vision which is unattainable through reason alone. The painting remains a medium through media. Kudla's work is a suspended information cache; both universal and serial, but always an authentic representation of the artist's ongoing defragmentation. An image of which all disciples of the the art of artificial intelligence can dream in anticipation.

[Richard Kitta]

Tento projekt bol podporený z verejných zdrojov poskytnutých Fondom na podporu umenia.  
Katalóg reprezentuje výlučne názor autora a fond nezodpovedá za jeho obsah. /  
This project has been supported using public funds provided by Slovak Arts Council.  
This catalogue reflects the views only of the author, and the Council cannot be held responsible  
for the information contained therein.



---

**Katalóg k výstave / Exhibition catalogue:****Sample Data: Richard Kitta & Martin Kudla**

Galéria umelcov Spiša / Gallery of Spiš Artists, 15. 7. 2020 - 31. 1. 2021

**Zostavili / Editors:**

© Katarína Balúnová, Richard Kitta, Martin Kudla

**Zodpovedná redaktorka / Editor in chief:**

Lucia Benická - riaditeľka Galérie umelcov Spiša / director of Gallery of Spiš Artists

**Texty / Texts:**© Katarína Balúnová, Mirela Stoeac-Vlăduți, Ioana Terheș, Miroslav Kleban, Denise Herz,  
Zuzana Križalkovičová, Kaja Renkas, Michal Murin, Richard Kitta, Martin Kudla, Lucia Benická**Preklady / Translations:**

© Gavin Cowper

**Kurátorka výstavy / Exhibition curator:**

Katarína Balúnová

**Grafický dizajn / Graphic design:**

© Ivana Babejová - Galéria umelcov Spiša / Gallery of Spiš Artists

**Fotografie a reprodukcie / Photographs and reproductions:**

© archív Galérie umelcov Spiša a autorov / archive of Gallery of Spiš Artists and the authors

**Tlač / Printed by:**

Vienala, Košice | vienala.sk

**Náklad / Copies:**

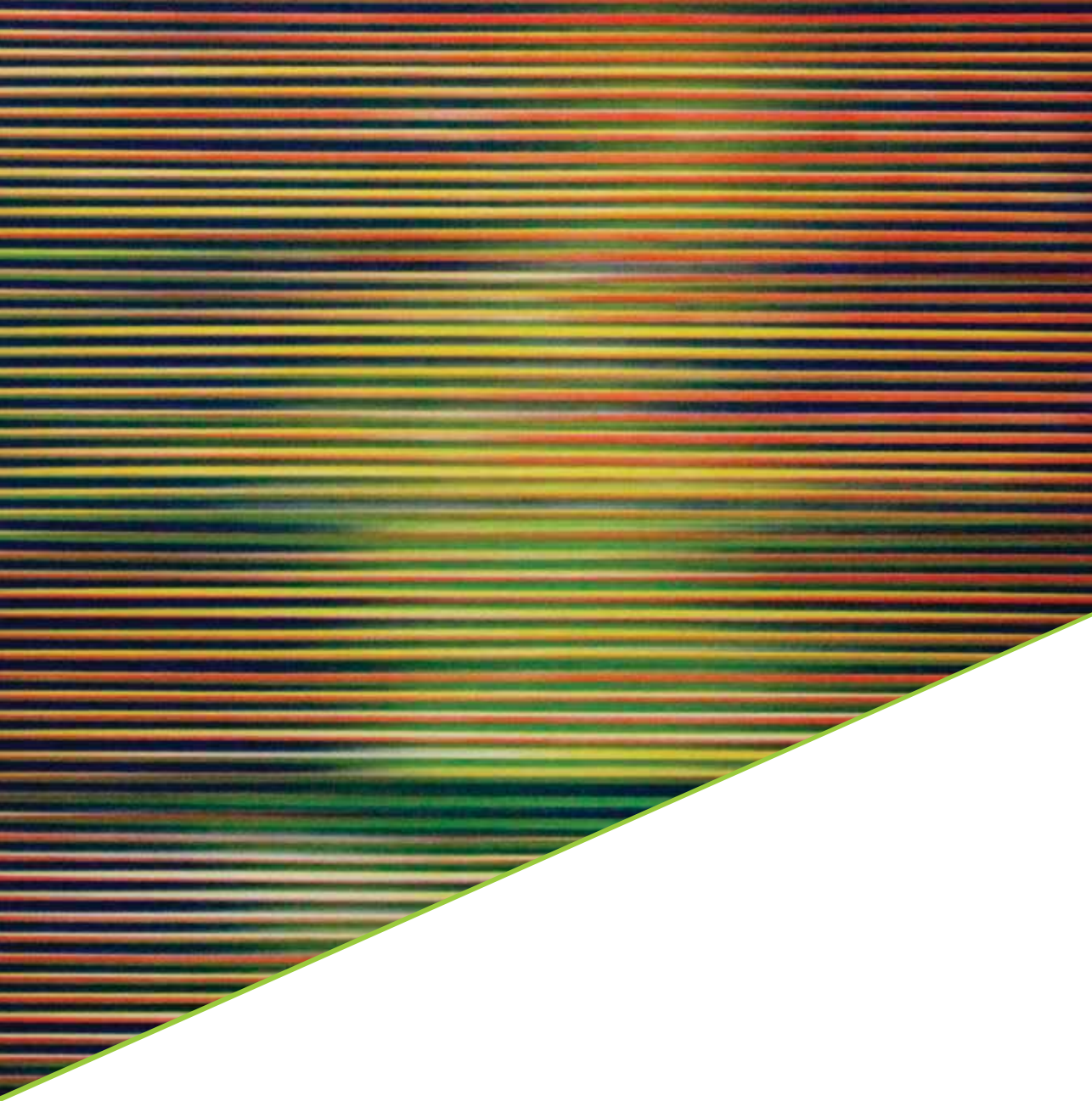
500

**Vydavateľ / Published by:**Galéria umelcov Spiša, 2020 - 2021, [www.gus.sk](http://www.gus.sk)

ISBN 978-80-89081-74-5

EAN 9788089081745





9 788089 081745