



Marie Lukáčová
(*1991, Opava, CZ), www.marielukacova.com

Marie Lukáčová vyštudovala bakalársky stupeň na FaVU VUT v Brne v Ateliéri maľby 1 a magisterský program v Ateliéri supermédií na UMPRUM-e v Prahe. Vo svojej umeleckej praxi sa venuje predovšetkým obrazovej skladbe, kompozícii a naratívu v pohyblivom obraze. Kombinuje digitálne video, princípy hraného filmu s komiksovou kresbou a 3D animáciou. Je aktivistka a jedna zo zakladateľiek feministickej skupiny Čtvrtá vlna. V súčasnosti je finalistkou ceny Jindřicha Chalupeckého za rok 2019.



Bonita
video, časť projektu/video-muzikálu Moréna REX,
3 min 12 s, rozmer 1920x1440, 2019
hudba: Dizzcock, text: Marie Lukáčová

Bonita spadá do širšieho video-projektu alebo tzv. video-muzikálu Marie Lukáčovej s názvom Moréna REX. V ňom sa skupina investorov a investoriek stretáva v temnom pracovnom hube, kde riadia svetové finančné a digitálne toky a čarujú nad nimi. Video Bonita je krátkym hudobným video-skečom jednej z investoriek, ktorá mešká do práce, lebo raňajkuje. Video Bonita môžeme chápať ako istý druh ironického protestu songu, ktorý si vypožičiava formu rapovej skladby. Lukáčová ňím (aj celým súborom Moréna REX) nadväzuje na predošlé angažované umelecké projekty a aktivistickú činnosť, ktorými neustále poukazuje na rôzne chyby, nespravodlivosť a absurditu v systéme. Nedokonalosť a nespravodlivosť systému ju natoľko frustruje, že ho komentuje nahnevane, osobitným, drzým "mladickým" humorom. Formou súčasnej umeleckej (post) produkcie kóduje abnormality systému do rôznych metafor, ktorými ho spätne s veľkou dávkou ironie a nadsádzky kritizuje.

Lukáš Procházka
(*1994, Dunajská Streda), www.pro-chazka.com

Lukáš Procházka je absolventom vyššieho odborného vzdelania na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu (2017). Momentálne študuje v Ateliéri reklamnej fotografie na Fakulte multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáše Bati v Zlíne a navštevuje Ateliér hostujúceho umelca na UMPRUM-e v Prahe. Venuje sa prevažne digitálnej fotografii, ktorou často zaznamenáva mestské prostredie a jeho všedno-nevšedné priestory a situácie.



Safety first I.
séria digitálnych fotografií, 100x70 cm, 2019

Safety first II.
séria tašiek, koža, polystyrén a molytán, 2019
dizajn: Lukáš Procházka
produkcia: Zuzana Ondrušíková

Fotografická séria *Safety first* topologicky zachytáva dnešný fenomén rozširujúcich sa betónových zábran vo verejnom priestore. Zábrany pôvodne určené na usmernenie a obmedzenie dopravy v súčasnosti nadobúdajú novú funkciu. Z dopravných zábran sa stávajú prekážky na protiteroristickú ochranu. Autor prostredníctvom cyklu fotografií skúma ich vecné využitie a „dôležitosť“, pričom si uvedomuje, že rozmiestnenie takýchto zábran zrkadlí najmä politickú rétoriku, korekciu faktov, umelé šírenie strachu a hrozby za účelom demagógie. Zábrany mapuje vo forme rozličných nájdenej absurdných mestských zážití a situácií. Autorské fotografie sú doplnené taškami makiet betónových zábran. Makety

sú hravým autorským fórom na pomedzí objektu a fashion dizajnu. Naráža nimi na súčasné reklamné a marketingové tahy, ktoré nám podsúvajú rôzne konzumentské uspokojenie, rýchle riešenie a falošný pocit bezpečia, ktorý nám bude navodený po zakúpení istého druhu produktu/tovaru.

VYSTAVUJÚCI ŠTUDENTI A DIELA

Emma Arnold
(*2000, Bratislava)

Emma Arnold je študentkou 3. ročníka odboru Grafický a priestorový dizajn na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu. Venuje sa objektu, maľbe a grafickým technikám, najmä tlačí z hĺbky. Jej tvorba odzrkadľuje témy bežné pre dospievajúceho človeka, ako je hľadanie vlastnej identity a vnímanie času.

O
objekt, quartz mechaniky a plátno, 40x40 cm, 2019

Dielo s názvom *O* je tvorené z mechanizmov zo štyroch ručičkových hodínok. Každá z ručičiek má inú formu odčítanky, pričom ani jedna nie je v rozpore s tou druhou. Autorka sa zaoberá časom, uvedomuje si rýchlosť a subjektívne vnímanie jeho plynutia. Čas môže byť objektívne, ale i subjektívne prežívanou veličinou, ktorú do istej miery dokážeme korigovať, oklamať alebo deformovať.

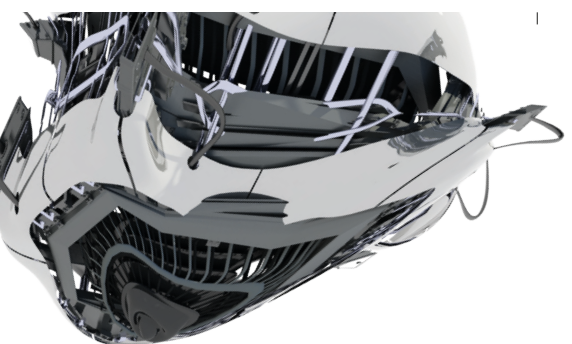
Linda Berkýová
(*1999, Bratislava)

Linda Berkýová je študentkou 1. ročníka odboru Grafika vizuálnych komunikácií na vyššom odbornom štúdiu Súkromnej strednej umeleckej školy dizajnu. Zaoberá sa grafickým dizajnom, klasickou grafikou a ilustráciou.

Lazy Sunday
Animácia, GIF, 2019

Témou animácie *Lazy Sunday* je klamlivé prezentovanie sa jednotlivcov na sociálnych sieťach a tiež obmedzené a skreslené vnímanie ich sledovateľov. Tí sa porovnávajú, píšú nenávisťné či obdivujúce komentáre, lebo majú pocit, že to, čo na sociálnych sieťach vidia, je skutočné. Pravdou však je, že takáto prezentácia je často len klamlivou ilúziou so silnou retušou, zavádzaním a korekciou skutočnosti.

Zilleniáli (1994 – 1999)
multimédia, variabilná veľkosť, 2018



Klára Kusá
(*1996, Bánovce nad Bebravou), www.klarakusa.sk

Klára Kusá je študentkou vyššieho odborného štúdia odboru Grafika vizuálnych komunikácií na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu. Okrem výtvarnej tvorby a písaniu poézie sa venuje aj aktivizmu a písaniu článkov pre denník N a .týždeň, v ktorých sa zaoberá duševným zdravím a jeho poruchami.

BIČ
vizuálna identita instagramového účtu, video loop a virtuálne rozhranie, 2019
autorský „katalóg“ k výstave, 2019

BIČ je procesuálne subverzívne dielo zaoberajúce sa identitou na sociálnych sieťach. Autorka sa prezentuje pomocou anonymnej identity na instagrame, ktorá „hekla“ oficiálny instagramový účet festivalu DOM a žije si vlastným životom. Je ironizujúcim, narcistickým, exhibicionistickým „autocorrectom“. Ďalším výstupom je autorský „katalóg“ k výstave, ktorý ma rovnako subverzívny a ironický charakter. Obsah pôvodných kurátorských textov a informácií sa mení na vizuálnu hru.

René Lazový
(*1998, Bratislava), www.instagram.com/renelazovy/

René Lazový je nedávny absolvent Súkromnej strednej umeleckej školy dizajnu v odbore Fotografického dizajnu. Momentálne študuje na VŠVU v Bratislave. Okrem hľadania presahov fotografie a iných médií sa venuje aj dokumentárnej, športovej, žurnalistickej a produktovej fotografii.

Zilleniáli (1994 – 1999)
multimédia, variabilná veľkosť, 2018

Dielo vzniklo ako maturitná práca autora na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu (2018). Zachytáva generáciu tzv. zilleniálov, ktorí sa narodili počas vzostupu internetu a mobilných technológií. Zilleniáli sa rýchlo prispôbili dynamickému vývoju digitálneho sveta a osvojili si smartfóny ako nástroj kreovania identity a vyjadrenia vlastnej personality. Lazový sa prostredníctvom multimédií zamýšľa nad tým, či vôbec existuje niečo ako autentické okamžité ja.

Chiara Némethová
(*1999, Košice)

Chiara Némethová je študentkou 1. ročníka odboru Grafiky vizuálnych komunikácií vyššieho odborného štúdia na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu. Zaujímajú ju sociálne témy spojené s ľudským správaním a prezentovaním sa na internete.

Český autocorrect
animácia, GIF, 2019

Autorka sa prostredníctvom média GIF zaoberá funkciou opráv textu v mobilných telefónoch. Vychádza zo situácie z reálneho života, keď česká verzia autocorrect zamenila pôvodné slovo „objet“ za význam, z ktorého

kontextu vychádza, že sa niekto stane obeťou. Hranice medzi rôznymi významami jazyka sú niekedy veľmi tenké. Nástroj autocorrect je voči nim necitlivý. Často ani neulahčuje proces písanie, skôr ho komplikuje.

Martina Stančová
(*1999, Čadca)

Martina Stančová študuje 1. ročník vyššieho odborného štúdia v odbore Grafika vizuálnych komunikácií na Súkromnej strednej umeleckej škole dizajnu. Venuje sa prevažne ilustrácii a grafike. Zaujímajú ju sociálne témy spojené s ľudským správaním a prezentovaním sa na internete.

Zisk sledovanosti
animácia, GIF, 2019

Čoraz bežnejším úkazom sa na sociálnych sieťach stala ľudská nahota. Mnoho užívateľov sociálnych sietí sa prezentuje formou zdieľania fotografií obhajujúcich rôzne stupne nahoty s cieľom zvýšenia si sebavedomia či vzbudenia záujmu a zbierania „lajkov“ a „followerov“. Tento jav je už takým bežným, že nás robí necitlivými voči iným ľuďom a ich súkromiu. Autorka uvažuje, či je takého správanie na strane zdieľajúcich, ale i prijímajúcich vôbec korektné.

PROGRAM – účinkujúci

Lucia Kotvanová
Čo by bolo keby, participatívny happening/spoločenská hra/ inštalácia, 2019

Čo by bolo keby je participatívneho diela, ktoré sa formou hry zamýšľa nad spôsobom šírenia informácií v post faktualnej spoločnosti. Uvažuje nad aktuálnym stavom spoločnosti a nad rôznymi spôsobmi, akými sa šíria (dez)informácie medzi ľuďmi. Bráni nám internet šíreniu pravdy? Ako vznikajú konšpiračné teórie? Je dôležitý kanál, ktorým sa informácia šíri? Do akej miery sme schopní zachovať obsah pôvodnej informácie jej prerazprávaním a odovzdaním ďalej? Procesuálne dielo vo forme hry však neponúka jasné odpovede, priamu kritiku či veľkolepý estetický zážitok. Vytvára skôr priestor na úvahy o spôsobe šírenia informácií, a to nielen v súčasnom spoločenskom kontexte politických situácií a konšpiračných teórií, ale aj v medzigeneračnej komunikácii a medziľudských vzťahoch.

Iniciatíva Zvol si info (CZ)
Veronika Pavlíková Klindová a Andrej Schulcz
(Slovenská debatná asociácia)

Cieľom iniciatívy Zvol si info je zvyšovať povedomie o mediálnej gramotnosti a fake news v súčasnom svete. Prostredníctvom interaktívnej prednášky Zvol si info ukáže príklady hoaxov, fake news a rôznych konšpirácií. Hravou formou divákov naučí, ako sa proti nim brániť a odhaliť aj rôzne skryté manipulatívne techniky. Zvol si info verí, že mediálne gramotná spoločnosť je aj dobrá spoločnosť, a preto sa ju snaží interaktívnou formou poučiť.

Iniciatíva #somtu
Kristína Blažeková a Jakub Jusko

Iniciatíva #somtu prostredníctvom prednášky vysvetlí, čo je to counterspeech a prečo online „hejti“ nestačí len ignorovať. Ukáže, ako viesť kultivovanú diskusiu bez nenávisť postavenú na faktoch a ľudskosti. #somtu v spolupráci so Slovenskou debatnou asociáciou predstaví základy argumentácie a princípy counterspeechu, ktoré sa dajú ľahko využívať v každodennom živote. V roku 2017 sa iniciatíva #somtu stala najlepším projektom proti extrémizmu oceneným prezidentom SR Andrejom Kiskom.

Nelo – VJ ZDEN
Apollo live & CIRCULATION
www.apollo-live.firebaseio.com/about

Umelci a programátori Nelo a Vj ZDEN pripravili jedinečné vystúpenie, ktoré pomocou interaktívneho softvéru vytvára experimentálnu hudbu a z nej generuje aj obraz. Súčasťou vystúpenia a samotného komponovania výsledného diela sa môže stať ktorýkoľvek divák. Jednoduchým a dobre známym klikom na „like“ alebo „dislike“ na webovom portáli poskytnete dáta, podľa ktorých na základe diváckych preferencií softvér skomponuje zvukovú stopu. Proces tvorby diela sa odohráva prostredníctvom učiaceho sa algoritmu, ktorý v reálnom čase skúma zvukový priestor, pričom sa v ňom pohybuje pomocou spätnej väzby publika. Ľudské zmysly, emócie a zámer divákov tu plnia kľúčovú funkciu. Algoritmus ju vníma, hodnotí a tým mení proces vzniku diela a jeho výslednú podobu. Spracovaný signál vstupuje do hardwarového modulárneho syntezátora a vizuálneho „engine“, ktorý generuje a moduluje samotný zvuk a obraz. Vzniká tým neopakovateľné zážitkové umelecké dielo spájajúce obraz, zvuk, ľudský cit a umelú inteligenciu, ktorého vývoj, estetiku a kontext definujú aktuálne emócie publika. Vyvstáva tu však kľúčová otázka: Kto je autorom diela?

VJ ZDEN (Zdeno Hlinka) sa pohybuje na rozhraní medzi softvérovým developerom a digitálnym umelcom. Venuje sa vývoju aplikácie na tvorbu živých video projekcií, klipov a tvorbe grafických aplikácií pre web. Jeho vizuálny prejav osciluje medzi prvkami rannej estetiky net.artu, video glitchu, generatívneho umenia a geometrického minimalizmu. Korene jeho tvorby siahajú do demoscény, ktorá sa dá chápať aj ako digitálne graffiti.

www.zd3n.com
www.satori.digital

NELO (Kornel Kabele) vyštudoval architektúru na VŠVU v Bratislave. Vyučoval počítačovú grafiku, animáciu a pracoval na vývoji počítačových hier. Od roku 2002 sa zaoberá umelými neurónovými sieťami, autonómnymi agentmi a evolučnými algoritmi. Prostredníctvom svojej tvorby, ktorá siaha od vizuálneho umenia cez počítačovú grafiku a programovanie až k experimentálnej hudbe, skúma témy umelého života, nelineárne procesy, generatívne algoritmy a machine learning.

www.apollo-live.firebaseio.com/home



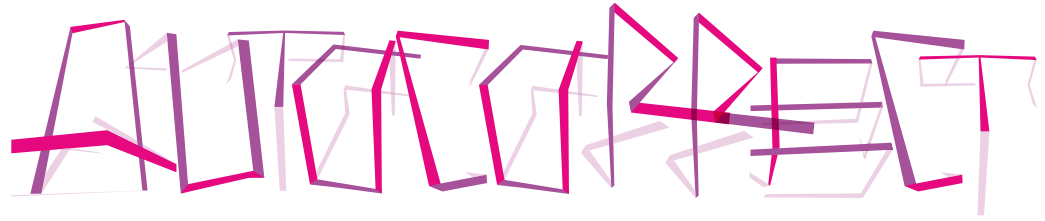
30. 5. – 12. 6. 2019
Nová Cvernovka, Račianska 78, Bratislava

Vystavujúci autori
Tero Abaffy, Martin Bizík, Radovan Dranga, Ivan Dudáš,
Dominika Kolačková, Lucia Kotvanová, Marie Lukáčová, Lukáš Procházka

Vystavujúci študenti Súkromnej strednej umeleckej školy dizajnu
Emma Arnold, Linda Berkýová, Klára Kusá, René Lazový,
Chiara Némethová, Martina Stančová

DOM 2019 AutoCorrect vznikol s podporou Fondu na podporu umenia. Fond je hlavným partnerom projektu.





Čo pre nás v súčasnosti znamenajú pojmy korektnosť a slušnosť? Ako môžu v dnešnej spoločnosti tieto základné sociálne elementy upevniť svoje nenahraditeľné miesto? Čo môžeme spraviť, aby naše názory neboli korigované automaticky (autocorrect), ako nám to ponúkajú aplikácie na smartfónoch, tabletoch a počítačoch? Prečo je čoraz problematikejšie vnímanie správ a informácií z masmédií bežným divákom a jeho (ne)schopnosť rozlišovať medzi korektnou informáciou, zavádzaním a podvedomou manipuláciou? DOM 2019 AutoCorrect prostredníctvom výstavy etablovaných umelcov, ale aj študentov Súkromnej strednej umeleckej školy dizajnu, prednášok, diskusií a sprievodného programu hľadá na tieto otázky odpovede. Zameriava sa na problematiku informovanosti v spoločnosti a na manipulatívne ideologické zásahy do formovania verejnej mienky. DOM 2019 AutoCorrect je cieľený najmä na najmladšiu generáciu Z a generáciu Y (tzv. mileniálii), ktoré si zvykli na diskusiui/ dialóg vedený prevažne na sociálnych sieťach a na inteligentné chatboty ponúkajúce nám jednoduché úkony prijatia tzv. „lajkovanej“ pravdy alebo „post-pravdy“. Podujatie DOM 2019 AutoCorrect sa prostredníctvom vizuálneho umenia, prednášok a diskusií snaží zmapovať, pochopiť a vysvetliť podoby manipulácie s informáciami a informačné vojny. Nosnou témou festivalu je preto korektnosť a korektné vzťahy, ktorých absenciu v dnešných dňoch stále pociťujeme.

Vznik tejto témy sa formoval ešte v roku 2018, teda v čase, keď našou krajinou začalo dôraznejšie a hlasnejšie rezonovať slovo slušnosť. A to nielen v reálnej komunikácii a spoločenskom živote, ale najmä v internetových diskusiách na sociálnych sieťach, kde sa v širšej miere rozmožili rôzne skryté manipulatívne praktiky. Hoaxy, konšpiračné teórie a tzv. post-pravdy (post-truths) sa stali hlavným nástrojom šírenia strachu, znepokojenia a neistoty. My sami sme si za posledné roky prívleli zvykli viesť diskusie a dialógy prevažne na sociálnych sieťach, kde sa cítíme komfortnejšie a strácame zábrany, ktoré sme zvykli mať v komunikácii „face-to-face“. Dokonca nám v našej mienkotvornosti napomáhajú už aj inteligentné chatboty, ktoré nás nabádajú robiť rôzne úkony. Je ale počet „lajkov“ relevantným ukazovateľom vierohodnosti nejakej informácie alebo činu, či úprimnosti a hodnotového rebríčka nejakej osoby alebo skupiny? Pre generáciu mileniálov (a nielen) je to často jediný barometer úspechu, obdivu alebo potvrdenia „pravdy“.



VYSTAVUJÚCI UMELCI A DIELA

Tero Abaffy

(*1992, Bratislava), www.teroabaffy.com

Tereza Sadilková (alias Tero Abaffy) vyštudovala Ateliér voľnej a farebnej grafiky na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave (2018). Venuje sa grafickej tvorbe, ktorú prezentuje aj na rôznych festivaloch a mestských eventoch. Zachytáva súčasné sociálne aspekty. Zaoberá sa pojmami ako sú pohlavie, sociálne role a ženskosť. Tie divákovi predkladá s vizuálne príťažlivým ironickým podtónom, avšak s priestorom pre vlastnú interpretáciu.



Pičurdy

séria mikín s potlačou Pičurda, textil, veľkosť L, 2018

Pičurdy sú femme fatale dneška. Sú emocionálne vyprázdnené a zároveň plné predstieranej energie. Obrázky *Pičúrd* (na obrazoch/textílnych potlačiach Tero Abaffy) zachytávajú tzv. influencerky a ich dokonalý „insta-život“. Ten s realitou nemá až tak veľa spoločného a je skôr konštruktom sociálnych sietí. *Pičurdy* sú súčasťou autorkinho dlhodobého konceptu – introspekcie, ale aj sondy do života iných žien. Týmto nelichotivým označením však Abaffy nechce priamo odudzovať či moralizovať. Snahou je skôr ironicky signalizovať potrebu odstránenia nálepiek, tagov, lajkov a blížajúcich notifikácií, ktoré sa stávajú akousi stigмой a sociálnym markerom mnohých žien. Zámerom zaradenia autorkiných diel do výstavy bolo poukázať na identity žien („pičúrd“) na blogoch a sociálnych sieťach s tým, že v expozícii výstavy vznikla akási zámena umeleckého diela a fashion dizajnu. Z tejto „zámeny“ vyvstáva aj otázka, čo možno pokladať v ére post internetu za tzv. vysoké umenie a jeho reprezentatívne dielo.

Snahou dvoch paralelných výstavných expozícií v priestoroch Novej Cvernovky (Zborovňa a KRT) a sprievodného programu festivalu sa tak stalo sprostredkovanie viacerých pohľadov na danú tému prostredníctvom rôznych foriem, prístupov a médií.

Martin Bizik

(*1996, Martin), www.idm.aku.sk/martin-bizik

Martin Bizik je aktuálne študentom Fakulty výtvarných umení Akadémie umení v Banskej Bystrici v Ateliéri Digitálnych médií u Michala Murína. Vo svojej tvorbe sa venuje vytváraniu interaktívnych zvukových objektov, inštalácií a videí, ktoré zohľadňujú antropometrické hodnoty. Často sa zaoberá problematikou skrytej cenzúry, ktorá pod rúškom takzvanej demokracie a slobody slova zamedzuje vyjadriť autentický názor alebo ho deformuje.



Censored

interaktívny objekt, drevo, mikrofóny, reproduktory a mini počítač, 21×21×120 cm, 2018

Do akej miery sú naše stanoviská, názory i výzvy vypočítané, a čo sa s nimi deje, keď ich odprezentujeme verejne alebo v internetových diskusiách či na blogoch? Napriek tomu, že žijeme v dobe slobody slova, stále existujú odvetvia, krajinné celky alebo mediálne priestory, kde je prítomná rôzna forma a stupeň cenzúry. Práve cenzurovanie objektívnych informácií umožňuje vytvárať priestor na šírenie pokrivených právdi rôznymi dezinformačnými a alternatívnymi spolkami. Interaktívne zvukové dielo s názvom *Censored* je založené na aktívnej participácii diváka, ktorý má možnosť do mikrofónu vysloviť svoj názor a požiadavky, podobne ako protestujúci na námestiach. Toto zariadenie však prichádzajúci hlas pohltí, zakóduje a skreslí. Ako spätnú väzbu namiesto vysloveného posolstva vyšle von neprijemný rezonujúci zvuk. Ten nám môže evokovať chybu alebo výhradne znamenie kontroly informácií a prebiehajúceho dozoru.

Radovan Dranga

(*1991, Bratislava), www.radovandranga.com

Radovan Dranga momentálne študuje magisterský stupeň na Katedre fotografie a nových médií na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. V roku 2018 sa stal finalistom Slovak Press Photo a víťazom študentskej ceny na Bienále divadelnej fotografie. V tvorbe sa okrem divadelnej fotografie zaoberá aj interaktívnymi inštaláciami a zvukovými objektmi, ktoré pracujú so strojovou estetickou a zaoberajú sa problematikou nových technológií.



Net Cable Man

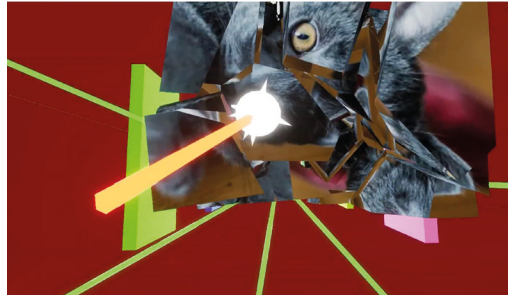
zvukovo-svetelný objekt, káble, svetlá a reproduktor, priemer 1,5 m, 2019
huďba: The Blackwood Incident
(Dominik Novák, Michal Hrozán, Jozef Čabo)

Net Cable Man – torzo alebo monument? Dranga používa prvky divadelnej scénografie, aby vyjadril svoju post-apokalyptickú predstavu zhmožnenia neviditeľných „networkov“. „Biomechanoidného“ tvora štylizuje v mierne dramatickej inštalácii. V neviditeľnej sieti „infosféry“, do ktorej sme chciaci-nechtiaci vpletení aj my, môžeme v trochu romantizujúcej predstave vidieť akúsi uväznenú „živú“ entitu – *Net Cable Mana*. Zviditeľnená dátová sieť pripomína štruktúru svetového decentralizovaného prepájania, v ktorom je nemožné určiť začiatok a koniec. Zvukovo-svetelný objekt Radovana Drangu môžeme vnímať ako torzo nás samotných, pretože to je dobrovoľne svojou spoluprácou v internetovej sieti tvoríme stále nové a nové dáta. Vrháme tým digitálny tieň, ktorý nás dobrovoľne „uväzňuje“ v tejto spletitej štruktúre. *Net Cable Man* je monštrum poskladané z internetových káblov. Je metaforou na technológie, online a offline, informácie a dezinformácie, analóg aj digitál...

Ivan Dudáš

(*1980, Trnava), www.dudasbrothers.com

Ivan Dudáš vyštudoval Katedru maľby a iných médií na VŠVU v Bratislave a je absolventom doktorandského štúdia na Fakulte výtvarných umení AU v Banskej Bystrici (2012). Pracuje s nájdeným filmom, obrazom, zvukom (tzv. found footage), pričom sa venuje ich dekonštrukcii, interaktívnym presahom a možnosťou vstupu diváka do diela. Mnoho projektov, na ktorých sa podieľa, spadá pod politický a sociálny aktivizmus. Dlhodobu spoluprácu s bratom Jurajom, s ktorým tvorí tandem Dudas Brothers.



ArtWars: Hoax Beater

interaktívna VR inštalácia, 2019
autori: Ivan Dudáš a Michal Kabát
spolupráca a technická realizácia: Dalibor Bartoš

ArtWars: Hoax Beater je interaktívnym dielom, ktoré má formu na pomedzí výtvarného diela a počítačovej hry. *ArtWars* nám umožňuje stať sa súčasťou nového virtuálneho priestoru, v ktorom môže zvíťaziť sloboda a pravda nad hybridnými vojnami, dezinformáciami a hoaxami. Interaktívna VR inštalácia funguje na báze softvéru, prostredníctvom ktorého divák (spomedzi informácií umiestnených v pláne hry) rozhoduje o tom, čo je hoax a dezinformácia. Následne má možnosť túto lživú informáciu zničiť a získať body. Hra je parodickým spracovaním úspešnej VR hry Beat Saber, no tentokrát nie je jej cieľom rytmický telocvik, ale tréning pozornosti. *ArtWars: Hoax Beater* na seba zámerne preberá vizualitu jednoduchej počítačovej zábavy, aby sa tak priblížilo širšej verejnosti a ukázalo, že umenie môže byť aj hra s dôležitým odkazom. To, či takéto dielo môže niečo reálne meniť, ostáva otázkou. Ničenie hoaxov aj v realite a v reálnom čase predstavuje nadľudský výkon a toto ničenie je možné len za cenu priznania základnej paradigmy hybridnej vojny. Každá informácia je nepravdivá, pokiaľ sa nepreukáže opak.

Dominika Kolačková

(*1996, Košice), www.idm.aku.sk/dominika-kolackovska

Dominika Kolačková momentálne ukončuje bakalárske štúdium v Ateliéri digitálnych médií pod vedením Michala Murína na Fakulte výtvarných umení AU v Banskej Bystrici. Už počas štúdií vystavovala na skupinových výstavách KEBABB, Považská galéria umenia v Žiline, 2017 a Creative Playgrounds, Kunsthalle Košice, 2017 a 2019. Venuje sa fotografii, video-inštalácii, interaktívnym a zvukovým projektom, v ktorých reflektuje najmä spoločensko-sociálne a občianske témy.



ERR(JR):404

inštalácia, konštrukcia z kovového lešenie a BUSE panely, 80×280×450 cm, 2019

Dielo *ERR(JR):404* je bakalárskym projektom autorky a už samotným názvom odkazuje na chybu. Číslovanie na konci slova Error definuje konkrétny druh chyby, ktorá nastáva v systéme najčastejšie pri nesprávnom vyhľadávaní alebo nefunkčnosti odkazu. Kolačková prostredníctvom svojej inštalácie umožňuje divákovi nahliadnuť do sveta médií a aktuálneho diania pomocou RSS systému, ktorý je generovaný možnosťami výkonu autobusových informačných panelov. BUSE panely zhmožňujú zobrazenia chýb a dávajú divákovi priestor, v ktorom môže uvažovať nad ich konotáciami. Na paneloch sa objavujú chyby meniace význam slov, vynechávajúce niektoré slová alebo narušujúce štruktúru slova nesprávnym znakom. RSS systém je vytvorený pomocou softwaru Python, ktorý je naprogramovaný tak, aby získaval online informácie a dáta z internetu v reálnom čase. Inštalácia každý deň odkazuje na iné významy/kauzu, keďže závisí od titulok a vybraných online mediálnych článkov, ktoré sa neustále menia.



Lucia Kotvanová

(*1988, Bratislava)

Lucia Kotvanová je absolventkou Ateliéru IN Ilony Németh na VŠVU v Bratislave (2014) a Pedagogickej fakulty Trnavskej univerzity. Okrem voľnej tvorby sa venuje galerijnej pedagogike a kurátorstvu výstav. Ako galerijná pedagogička pôsobila v Galérii Jána Koniarka v Trnave a v Slovenskej národnej galérii. Momentálne pôsobí v Kunsthalle Bratislava. Je výherkyňou ceny Rady galérií Slovenska – Biela kocka za najlepší edukačný projekt za rok 2017 spoločne s Danielou Čarnou.



ALL FOR JAN

video 1:04 loop, bez zvuku, 2019

„V rámci jarného upratovania som sa rozhodla urobiť poriadok (nielen) v byte a umyť okná. Mama ma naučila umývať okná starými novinami. Nekupujem si fyzicky dennú tlač, neodoberám žiadne letáky. Jediné noviny, ktoré som medzi svojimi vecami našla, boli noviny z protestov za Služné Slovensko. A tak som ich zrecyklovala, znovu použila, našla im ďalšie využitie, dala im nový význam. Týmto spôsobom som si vyčistila výhľad z okna mojej izby. Výhľad z okna špinavého od prachu z nadstavby, ktoré bude zase o týždeň rovnako špinavé ako predtým. Nič to, to je život... To, že ich raz umyjem, neznamená, že budú čisté navždy. Stálo to však za to, bolo potrebné vidieť jasne...“

Nikdy nezabudneme.
7. apríla 2019, 12:58, Lucia Kotvanová*

Kurátorky a organizátorky festivalu
Martina Ivičič a Marianna Brinzová

Grafický dizajn festivalu
Karel Bařina

PR
Hana Kucharovičová

www.festivaldom.com
fb: [festivaldom2019](https://www.facebook.com/festivaldom2019)
insta: [@festival_dom](https://www.instagram.com/festival_dom)

O FESTIVALE

Festival DOM každoročne zhmožňuje myšlienku „diela otvoreného miesta“ v podobe skupinovej výstavy vizuálneho umenia so sprievodným programom. Proces realizácie smeruje k temporálnemu, nomádskemu, site-specific eventu. DOM nemá trvalé miesto, ale ako festival dočasne hostuje v rôznych alternatívnych priestoroch a adaptuje sa na špecifiká daného miesta. Objavuje nové netypické priestory so snahou využiť ich potenciál na umelecko-prezentačné aktivity. Takouto prezentáciou približuje súčasné vizuálne umenie aj bežnému divákovi, ktorý je dôležitým elementom vo fáze recepcie diela. DOM neguje stereotypnú šablónu – umenie = centrum mesta a rozširuje ho aj do periférie. Zameriava sa na prezentáciu mladej generácie autorov zo Slovenska i zahraničia. Na predošlých štyroch ročníkoch festivalu DOM (2015 – 2018) sa predstavilo okolo 50 začínajúcich i etablovaných umelcov, vystúpilo 20 účinkujúcich performerov, hudobníkov či hudobných skupín zo Slovenska i zahraničia. Medzi nich patrili: Juraj Florek, Rišo Kitta, Sebastián Komáček, Mira Podmanická, Ján Hrkča, Marek Jarotta, Ivana Hrončeková, Ondrej Běllica, Jakub Roček, Kristína Kandriková, Mária Júdová a ďalší.

Vstup na program a výstavu: FREE
Trvanie výstavy: 30. 5. – 12. 6. 2019
Otváracie hodiny: PO – NE: 15.00 – 21.00