



Daniela Dostálková, Linda Dostálková: **Kino Kosmos**

Kurátorský text k výstavě v PLATO.

Kino Kosmos

**Vladimír Bichler, Persijn Broersen & Margit Lukács, Andreas Greiner, Calla Henkel
& Max Pitegoff, Selmeci Kocka Jusko, Stéphanie Lagarde, Rudolf Štafa, Markéta
Žáčková**

29/5–26/10/2025

Výstava Kino Kosmos představuje archiv myšlenek vznikajících v jednom z nejzajímavějších regionů současnosti, jenž může sloužit jako citlivý seismograf diskusí o teorii, fikci, satíře, science fiction či aktivismu. Zkoumá nejen fyzický prostor reálného kina Kosmos v Třinci¹, ale zároveň se otevírá jeho mentálnímu rozměru jako imaginárnímu poli, v němž se překrývají různé vrstvy významu, paměti a zkušeností. Nesnaží se interpretovat region prizmatem velkých sebeurčujících fenoménů, jako jsou industrializace nebo těžký průmysl; místo toho se soustředí na subtilnější, avšak silně aktivující momenty, jež jsou pro tuto oblast specifické. Celá výstava se tematicky rozprostírá v žánrech, které obíhají kolem orbity představované kinem Kosmos. Instituce kina zde vystupuje nejen jako geografický a kulturní bod, ale také jako prostorová a kognitivní struktura, kde se na kino (film) díváme jako na médium, které dokáže zprostředkovat jakoukoli oblast myšlení. Pomocí audiovizuálních, sochařských a fotografických forem zastoupených jak místními, tak zahraničními autorkami a autory se snažíme definovat specifickou (filmovou) gramatiku této lokality. Východiskem je právě Kosmos, jehož název i funkce aktivují prostor k reinterpetaci vztahů mezi historií, lokálním nářečím, pohyblivým obrazem, přírodou, hranicemi a teritoriálností. Oslovené umělkyně a umělci pracují s touto komplexitou s citlivostí, která by mohla být popsána jako forma hypersoučasnosti – stavu, v němž investice do fikce je spolehlivější než sázka na realitu.

Místy zde dochází k tzv. multiperspektivě, kdy umělci přicházejí se spřízněnými koncepty, čímž rozšiřují lokální rámec na širší pole významu, působnosti a interpretačních možností. Zajímá nás také svébytná mentální rutina při přemýšlení o tomto místě i efemérní procesy, které tato ustálená klišé narušují. Kino se tak stává platformou pro zkoumání nejen fyzického prostoru, ale i prostoru samotné kinematografie – tedy oblasti, jež generuje a šíří informace umožňující přemýšlet nejen nad konvencemi dvourozměrné projekce, ale i nad univerzem. Pokud bychom zkoumaný region mohli charakterizovat jako drsný a průmyslový a život v něm nahlížet jako náročný, pak je důležité připomenout i související aspekt – tedy prostředí, které je zároveň také pečující, sofistikované, senzitivní a vstřícné. Mezi jazykem a obrazem, mezi kritikou a nostalgií tak vzniká akustická situace i obrazové echo regionu. Zaměřujeme se na místa, která byla historicky rozdělena mezi dva sousedící státy – Česko a Polsko. Česká část

území je na západě ohraničena řekou Ostravicí, na jihu vede historická hranice přes Moravskoslezské Beskydy jižně od Starých Hamrů, Dolní Lomné a Mostů u Jablunkova; dále se její vymezení shoduje se státní hranicí České republiky s Polskem, respektive Slovenskem. Běžným dorozumívacím prostředkem mnoha obyvatel, a nejen na Těšínsku, je těšínské nářečí, označované také jako *gwara* nebo *po naszymu* (po našymu). Lokální dialekt se na výstavě stává nejen nositelem kulturní identity, ale i aktivním prvkem vytvářejícím jemný filtr náhledu na soubor konvenčního jazykového projevu v oblasti současného vizuálního umění.

Audioinstalace *Kino Kosmos – pokus o scénář* (2025) MARKÉTY ŽÁČKOVÉ propojuje lokální jazykové dědictví s výzkumem věnovaným historii a architektuře kina Kosmos v Třinci. V centru díla je hlas rodaček čtoucíh autorský text v místním dialektu. V této formě se jazyk nestává jen prostředkem komunikace, ale komplexním kulturním nosičem. Instalace jej přetváří v performativní prvek – scénografický prostor, v němž se mísí odkazy na klasickou literaturu, avantgardní film, kunsthistorický výzkum i architektonickou analýzu. Výsledná kompozice připomíná svérázný několikaminutový thriller – napínavý, teatrální i pečující. Vyprávění ženských hlasů evokuje prostor divadelní scény, v níž se odehrává jazyková choreografie gest, pohledů a skrytých komentářů.²

To, co je pozemské i mimozemské, vázané k území i za jeho hranicemi, vzdušné i geologicky zakořeněné, spojuje ve výstavě francouzská umělkyně STÉPHANIE LAGARDE Stéphanie Lagarde. Ve filmu *Minimal Sway While Starting My Way Up (Malé zakolísání při rozjezdu vzhůru, 2021)* se výtah stává něčím víc než jen prostředkem vertikální mobility – pojí nás s kosmem, mění se v metafyzický subjekt, v bytost, která se pokouší pochopit vlastní místo v rámci struktur, jež ji stvořily a současně ji omezují. Výtah je zde nositelem vědomí, které zkoumá prostor mezi extrémní výškou a hloubkou – mezi zrcadlovými fasádami spekulativních mrakodrapů a temnými důlními šachtami, kde se skrývá materiální základ této vertikální dominance.

Poeticko-filozofický krátkometrážní film Stéphanie Lagarde záměrně stírá hranici mezi dokumentem, fikcí a esejem. Skrze „myšlení“ výtahu, jenž se učí a formuje své vědomí ve světě algoritmického a architektonického předurčení, umělkyně odhaluje napětí mezi přírodními zdroji a jejich technologickým zpracováním, mezi lidskou ambicí ovládnout vertikální a ekologickými, sociálními i existenciálními důsledky této snahy. Metafyzika pohybu nahoru a dolů se proměňuje v reflexi sociální stratifikace, kdy horní patra nejsou jen vrcholem budovy, ale zároveň reprezentací nedosažitelného privilegia, zatímco spodní patra či podzemí symbolizují opomíjené, těžce pracující vrstvy společnosti. Estetika filmu připomíná dystopickou vědeckou fantastiku, avšak bez klasického narativu – místo toho autorka skládá postmoderní koláž obrazů: mrakodrapy, těžební zařízení, podzemní chodby, rotační mechanismy. Tyto fragmenty nesou symbolickou sílu snů – někdy halucinačních, jindy úzkostných – a slouží jako stavební materiál nejen pro prostor samotný, ale i pro vědomí výtahu, jež se formuje v reálném čase. Film tím vytváří vertikální filozofii bytí, kde fyzická výška a hloubka odpovídají metaforickým hodnotám moci a ztráty, poznání, izolace a vztahu k univerzu.

Série volně stojících soch v prostoru galerie připomíná kulisy či fragmenty z filmu s futuristickým vyzněním – jako by nesly patinu času. Ačkoli nám jejich estetika zjevně nepomáhá s tím, abychom je zařadili v čase, ve své skromné uhlazenosti působí jako předobrazy budoucích scénářů. Tento kvazi-choreografický princip vytvářejí na výstavě solitérní díla autorské dvojice SELMECI KOCKA JUSKO. Jejich výběr přináší do výstavního

celku vlastní, zásadní význam v propojení technologie a „archeologie“ vizionářských snů, kombinuje tradiční sochařské prvky s exotickou představivostí a zájmem o uměle vytvořenou realitu. Materiálová strohost propůjčuje objektům svébytnou energii a umožňuje nám nahlédnout do zákulisí produkce filmu. Soubor zdánlivě funkčních předmětů-objektů vytváří nestrukturovaný archiv snah o propojení filmového zákulisí a hrané reality. Objekty, instalace i videa fungují jako nositelé sociální komunikace – interaktivní, využitelné, umístěné ve fyzickém prostoru. Dílo *basket 03* (2022) může být skutečným košíkem, *Wind Catcher I, II* (2024) jsou jako letištní větrník (windsock) sloužící k vizuální indikaci směru a síly větru, *Five working days I a Five working days II* (*Pět pracovních dnů I; Pět pracovních dnů II*, 2023) připomínají stránku týdenního plánovače. *Untitled (high seat)* (*Bez názvu /vysoký trůn/*, 2022), *Untitled (window)* (*Bez názvu /okno/*, 2022), *Untitled (jester's wand)* (*Bez názvu /šašková hůlka/*, 2022) odkazují na umělci citovanou americkou spisovatelku Ursulu K. Le Guin, která dále rozvíjí myšlenku nádob jako nosičů uchovávajících a přenášejících kulturní, emocionální i mentální obsah. Díla Selmei Kocka Jusko tak nemusí být jen fyzickým předmětem, ale i symbolickou nádrží – metaforou pro uchovávání vzpomínek nebo myšlenek, které jsou přetvářeny a interpretovány v čase. Dvě videa z cyklu *Uncombative tools: Traced and Transferred* (*Nenásilné nástroje: Sledované a přenesené*, 2021) a *Another, Larger Type of Pouch* (*Jiný, větší typ pouzdra*, 2021) reflektují současné technologie jako aktivní subjekty ovlivňující naše vnímání reality. Příběh o pokušení a zradě symbolizuje moc médií a naše časté postavení pasivních příjemců v nežité realitě, zatímco neustále sníme o budoucnosti, která asi ani nenastane. Objekty a instalace neznámých tvarů a účelů minulost neničí ani ji nepřestavují; umělci spolupracují s pozůstatky historie, spolupracují s moderními zříceninami, redefinují funkční architekturu a podporují prostorové a časové rozšíření do minulosti i budoucnosti, čímž vytvářejí různé existenční uspořádání kulturních forem.

Po dobu tří let (2020–2022) využívali CALLA HENKEL a MAX PITEGOFF svůj berlínský TV Bar jako duální prostor: fungoval pro veřejnost a současně sloužil i jako kulisa pro seriálovou tvorbu. Výsledkem je videocyklus *Paradise (Ráj)*, v němž se tvůrci obracejí k nedaleké budoucnosti roku 2023 a reflektují reálnou provozní strukturu baru v imaginativní polodokumentární podobě.

Fiktivní bar Paradise zaměstnává pod dohledem záhadně nepřítomného šéfa skupinu barmanů, kteří mají za úkol přetvářet každodenní rozhovory do formátu zpravodajství, jež následně přednášejí hostům z čtecího zařízení. Plní tak absurdní příkaz vedoucího změnit bar v improvizovanou redakci. Tato spekulativní hra vede k dočasnému zapomnění úvah o nutnosti platby nájemného či dalších společensko-ekonomických tlaků svázaných s životem v metropoli. Od prvotní snahy udržet monotónní linii příběhu se postavy postupně snaží převzít vládu nad vlastními vyprávěními – narážejí však na omezení, která jim určuje šéfov text. Z této konfrontace vyplývá nejen jistý humor a poezie, ale i kritická otázka, kdo má právo na to, aby utvářel společné dějiny.

Henkel a Pitegoff původně plánovali koncem roku 2023 skutečný bar předat svým zaměstnancům, aby umělecká fikce přešla do hmatatelné spolupráce, ovšem kvůli jiným plánům vlastníka budovy k tomu nedošlo; důležitou kulisou celé instalace tak je i kontext nuceného konce a jeho vyznění. Série *Paradise* zaznamenaná na 16mm filmový pás mísí žánry fotografie, divadelní inscenace i experimentálního filmu. Přátelé a kolegové z kruhu TV Baru (například soundtrack k filmům vytvořil umělec, hudebník a bývalý barman TV Baru M. K. Frøslev) se mění v aktéry, kteří obnažují pracovní dřinu, společné rituály i touhu po soběstačnosti, jež se sice rodí z každodenní rutiny, ale zároveň míří k utopické představě

sdíleného prostoru.

Ve filmovém „zákulí“ promítání všech čtyř epizod filmu *Paradise* (Josef & Tara, 2020; *Margarite & Tennessee*, 2021; *Jess & The Neighbor*, 2022; *The Bartenders Weren't Alone*, 2022) můžeme vidět to, co autoři ve skutečném zákulí baru našli po původních nájemcích. Jsou to předměty typické pro provoz baru – sady sklenic, popelníky, vázy apod. Calla Henkel a Max Pitegoff provedli jejich inventarizaci a následně vytvořili sadu deseti černobílých fotografií podobající se muzeálnímu archivu (*Functioning Antique Chandelier, Wooden Pretzel Tree, Document Tray Stack of 3, 2x Industrial Fans, 11 Unused Glass Ashtrays, 9x Grappa Glasses 87 ml, 7x Spiegelau Wine Glasses 2 cl, Variety of Glass Vases, 9x Glass Fish Carafes 1 l, Small Cashbox [no key]*, 2022). Video tak získala další vrstvu, která prohlubuje surrealistický pocit bezčasí a nevyhnutelné tiché vzpoury v jednom „běžném“ baru v Berlíně.

Ve zcela odlišném geografickém i kulturním kontextu rozvíjí téma prehistorického formátu přírody, pralesa, autoři, kteří hovoří o podobných celcích, avšak v naprosto odlišných adaptacích. Prales Mionší se rozkládá na území obce Dolní Lomná v Moravskoslezském kraji a představuje jedinečné útočiště pro vzácné druhy velkých šelem, široké spektrum ptáků, hub i rostlin. Ačkoli dosud neexistuje jednoznačná písemná pramenná souvislost objasňující původ jména Mionší, jedna z lidových verzí jej odvozuje od místního potoka, nazývaného v nářečí Mienszy (Menší).

Dlouhodobě budované dílo VLADIMÍRA BICHLERA v podobě černobílých fotografií sestává převážně z krajinářských snímků, které autor pořizuje právě v oblasti *Mionší*. Ačkoli prales v minulosti dokumentovali mimo jiné Josef Sudek nebo lékař a fotograf Petr Helbich, Bichlerův přístup se od jejich poetických vizí výrazně liší. Zatímco Sudkova i Helbichova fotografie často směřuje ke kontemplaci a harmonii, Bichlera zajímá struktura místa – jeho neuspořádanost, houstnutí, vizuální „šum“. Vábí ho zlomené kmeny, podivně rostlé lesní solitéry, nepropustné houštiny, shluky kapradin či kusy dřeva evokující zvířecí tvary. V jeho snímcích se objevuje motiv „špehování“ přes křoví a stromoví, jako by krajina měla být méně pozorována a více sledována.

Fotografické práce Vladimíra Bichlera zachycují nestálé přírodní procesy, které se však nesnaží přírodu „zakonzervovat“, nýbrž zaznamenat její spontánní vizuální projevy. Krajinu lze vnímat coby určitý výsek přírodního prostředí s estetickými a formálními rysy, avšak z perspektivy kritických přístupů ji můžeme chápat spíše jako (naši) mentální konstrukci poskytující další, subtilnější výklady. U Vladimíra Bichlera s námi příroda komunikuje přímo: působí mysticky, nedotknutelně, současně však kulturně i analyticky. V jeho fotografiích můžeme tuto intenzitu pocítovat a interpretovat – výsledkem je nabídka nových vyprávění o divokosti pralesa jako lesního jeviště. Autor v upřímných kompozicích, prostých gestech i ve svůdných kuriozitách objevuje podobně jako archeolog skryté narativy a doposud neprobádané scenerie Mionší.

Bělověžský prales se rozkládá na hranici Polska a Běloruska a představuje jeden z posledních dochovaných pralesů mírného pásma v Evropě. Od roku 1979 je zapsán na seznam světového dědictví UNESCO. Jde o unikátní příklad smíšeného lesa, který se po tisíce let vyvíjel bez zásadního zásahu člověka. V posledních letech však toto výjimečné území čelí vážným výzvám – ať už jde o současnou humanitární krizi na polsko-běloruské hranici, nebo o kontroverzní těžbu dřeva. V kontextu probíhající ekologické krize představují umělci PERSIJN BROERSEN a MARGIT LUKÁCS videoinstalaci *Bark with a Trace* (*Otisk v kůře*, 2022), která vychází z digitálního modelu vytvořeného spojením stovek detailních fotografií

fragmentu kůry z Bělověžského pralesa. Tento model je transformován v novou, virtuálně konstruovanou krajinu evokující prostředí počítačové hry, jež problematizuje vztah mezi přírodním materiálem a digitální reprezentací. Podobně podmanivá jako obraz je i zvuková stopa k dílu, kterou vytvořil Berend Dubbe.

Při jejím vzniku využil hudební nástroj šofar zhotovený ze zvířecího rohu, jenž vydává pronikavý zvuk a kromě liturgické role při židovských svátcích v dávných dobách sloužil i ke komunikaci na velké vzdálenosti. Film nabízí možnost nahlížet na minulost jako na model či kontury budoucího děje – nejen z hlediska geologické historie daného místa, ale také v rovině zkoumání potenciálu technologií při formování biocentrické perspektivy a udržitelného soužití člověka s ekosystémem a dalšími formami života.

Na začátku své umělecké praxe využívá RUDOLF ŠTAFY (1925–2014) širokou škálu technik – vytváří grafické listy, obrazové figurální kompozice, pracuje s keramikou a experimentuje s netradičními sochařskými materiály, jako jsou plechy, dráty, kolejnice, řetězy, betonářská ocel či profilové železo. Významným momentem se pro něj stal nástup do propagačního ateliéru Třineckých železáren v roce 1963, kde došlo k zásadnímu „materiálovému“ setkání. Získává tam první zkušenosti s kovem a hutním materiálem a postupně objevuje jejich estetické i technické možnosti. Ocel a železo ohýbá, profiluje, řeže a svařuje. Z kolejnic, které jsou klíčovým produktem železáren, začíná vytvářet drobnější železné plastiky (*Chlapec v kloboučku, Dívka, Hlava-kámen, Husar, Jinoch, Muž, Napoleon, Sestry, Vodní plastika, Žena*; 1965–1967), jež jsou v malých modelech zastoupeny na výstavě. Mnohé z těchto menších plastik byly postupně přetvořeny do monumentálních děl ve veřejném prostoru. Většina děl Rudolfa Štafy měla figurální charakter, pracoval často s motivem rodiny či ženy, jež postupně abstrahoval do minimalistických znaků a symbolů. Umění v Třinci bylo v polovině šedesátých let podporováno tehdejším ředitelem Třineckých železáren Miroslavem Boublíkem. Zasadil se například o vznik profilové plastiky Rudolfa Štafy *Totem svobody* (1968), osazené při slavnostním otevření kina Kosmos nedaleko vstupu a přesunutě o několik dekád později na nové místo. Socha znázorňující postavu s pozlacenou, „osvětlenou“ hlavou se stala ikonickým orientačním bodem a symbolem nejen samotného kina, ale i Třince; na této výstavě je zastoupena v podobě modelu.

Další monumentální reliéfní plastiku, vyrobenou z barevných kovů, lze na výstavě zhlédnout tentokrát ve skutečném měřítku. Je jí *Kosmické slunce* (1970) umístěné v budově Základní školy Slezská v Třinci. Její výrazné stylizované tvarosloví propojuje kosmické a duchovní roviny a zároveň se stává symbolem řádu a věčného pohybu. Autor zde ve strohém, ale sofistikovaném projevu překonal svůj tradiční přístup ke kovu. Díky materiálům spjatým s průmyslovým dědictvím regionu dokázal rozvíjet styl, který harmonicky spojoval technickou surovost s jednoduchými gesty. Tato gesta mění emocionální a percepční váhu prostoru a upozorňují diváka na jeho vlastní fyzickou přítomnost a vztah k dílu i okolí – jako by objekty Rudolfa Štafy mohly měnit naše vnímání a prožitek místa.

ANDREAS GREINER vytváří mnohovrstevnaté prostředí připomínající surrealistickou scénu, v němž je diváctvo konfrontováno s hybridními techno-organickými objekty. Tato díla spekulují o možných scénářích budoucnosti života na Zemi a promyšlejší únikové strategie jak pro biologické organismy, tak pro technologické entity. Série tištěných obvodových desek symbolizuje naději a vykoupení a v odosobněné variaci na Noemovu archu nás nutí přehodnotit ukotvení v planetárním systému života. Technologické sochy na pomezí přírodních a digitálních forem života zkoumají důsledky antropogenních zásahů na podobu a evoluci přírody a lidské snažení v průmyslovém odvětví. Andreas Greiner tak uměleckými

prostředky aktivně otevírá prostor pro kritickou reflexi ekologických a sociálních výzev. Stejně jako legendární film Karla Zemana *Cesta do pravěku* (1955), který popisuje dobrodružnou cestu čtyř chlapců do hlubin historie Země, nabízí i Greinerův projekt divákovi možnost prožít zvláštní pocit časového vytržení. Zatímco Zemanův film využíval vizuální inovace své doby k tomu, aby divákům zprostředkoval bezprostřední kontakt s dávno minulými epochami, Greiner prostřednictvím nejmodernějších technologií a spekulativní imaginace naopak staví návštěvníka před budoucnost, která je stejně nejistá a fascinující, jako je minulost vzdálená a záhadná. Obě díla – Zemanovo filmové putování pravěkou krajinou a Greinerův projekt jako technologicko-ekologická alegorie – sdílejí hluboký zájem o proces poznávání světa, reflektují existenciální pozici člověka vůči planetě a kosmu a otevírají prostor k filozofickým úvahám o životě, čase a našem místě v proměnlivé síti existence. Greinerovy práce, jejichž struktura se může jevit jako odkaz na starobylou rytinu s téměř divadelními kompozicemi, při bližším pohledu odhalují využití hi-tech technologií a materiálů. Díla *Five Feet High and Rising* (*Pět stop vysoko a stoupá*, 2023), *Blowin' In The Wind* (*Foukání ve větru*, 2023), *256_bit* (2024) a *Exodus* (2023) využívají tištěné obvodové desky PCB (Printed Circuit Board) jako spekulativní obrazové prostředí. Každá z nich má několik vrstev (vodivou, plastovou a krycí), což přirozeně vytváří tříbarevnou estetiku, s níž autor pracuje. Podklady pro jednotlivé obrazy vznikly v softwaru Midjourney a umělec je poté výrazně upravil tak, aby odpovídaly technologickým omezením tisku na PCB. Součástí každé desky je také konektorový pás, jenž připomíná zapojení moderních grafických karet. *Joint Venture* (2024) vychází ze starší grafické karty ATI Radeon 9500 (2002), tehdejší špičky v oblasti počítačových technologií. Připomíná dobu, kdy se GPU (graphics processing unit) poprvé masivně uplatnily v grafickém designu a herním průmyslu, zatímco dnes se stejné typy procesorů často využívají pro trénování modelů umělé inteligence. V této instalaci prošla grafická karta umělou korozí a byla doplněna různými druhy mechu. Organické prvky jsou ošetřeny glycerinem, který zastavil jejich růst i rozklad. *Joint Venture* tak propojuje technologický odkaz minulosti s přírodními motivy, jež odkazují k dalšímu vývoji a vzájemné provázanosti těchto dvou světů. *The Game* (2023) využívá mřížku z tzv. flip dots (překlápěcích bodů), sestavenou do monochromatického displeje o rozlišení 84 × 84 pixelů. Flip dots se běžně používají ve veřejné dopravě k zobrazování informací, zde se však uplatňují jako experimentální médium, které zprostředkovává jednoduchou, avšak proměnlivou vizuální strukturu. Zobrazovaný vzorec vychází z pravidel Hry života (Game of Life) od matematika Johna Hortona Conwaye. Každý bod mění svůj stav podle počtu „živých“ sousedů, což může vést buď k jeho zániku, pokračování v existenci, či „znovuzrození“. Navzdory zdánlivé jednoduchosti tato algoritmická pravidla vytvářejí velmi komplexní a dynamické obrazce, jež často připomínají biologické procesy. *The Game* tak představuje vizuální paralelu k filozofické myšlence, že i z nepatrného množství základních zákonitostí mohou vznikat systémy nápadně podobné životu.

Daniela & Linda Dostálkovy

-
1. Kino Kosmos v Třinci bylo uvedeno do provozu v roce 1968. Originální stavbu, jejíž střešní konstrukci tvoří hyperbolický paraboloid zavěšený na ocelových lanech, navrhli slovenští architekti Ladislav Bořuta a Alois Daříček. ↩
 2. Audioinstalace vznikla během výzkumného pobytu Markéty Žáčkové v PLATO, zaměřeného na dějiny a architektonicko-urbanistický kontext kina Kosmos v Třinci, stejně jako autorčin esej s názvem *Kino*

Vladimír Bichler, profesí stomatolog, ale také fotograf, dlouhodobě dokumentuje prales Mionší v Moravskoslezských Beskydech, jednu z nepozoruhodnějších přírodních lokalit České republiky. Extrovertní povaha zaměstnání lékaře je tak harmonizována v prostředí věčného lesa, jehož atmosféru Bichler autenticky zprostředkovává. Autorskou publikaci *Starý les* vydalo umělci, jenž žije v Třinci, v roce 2019 pražské nakladatelství Kant.

Andreas Greiner vytváří nová a provokativní vyprávění o vztahu mezi člověkem a přírodou, která zahrnují umělou inteligenci, živé organismy i ohrožené ekosystémy. Usiluje o změnu perspektivy, jež ruší tradiční dělení mezi přírodou a kulturou, lidským a ne-lidským. Jeho díla, často stylizovaná a plná symboliky, evokující kontext vědeckých experimentů, zkoumají vliv člověka na biologické a atmosférické procesy naší planety. Greinerovo dílo bylo představeno na mezinárodních výstavách, jako jsou trienále v Jokohamě, bienále Pro změnu (Biennale for Change, 2021) ve Vídni, bienále Umění a městská příroda 2023 v Ženevě a také v institucích, jako jsou Berlinische Galerie, Hamburger Kunsthalle a Centre Pompidou v Paříži. Umělec žije v Berlíně.

Calla Henkel & Max Pitegoff tvoří umělecké duo. Pracují napříč širokým spektrem médií a jejich tvorba se zaměřuje především na otázky povahy performance. Úzce se odráží v jejich angažmá zakladatelů, autorů a režisérů berlínského TV Baru a následně prostoru pro performance New Theatre. V současnosti provozují divadlo New Theater Hollywood v Los Angeles. Umělci zkoumají aspekty spolupráce: diskutují o rolích, které jednotlivci přijímají v rámci komunity, a snaží se vytvářet díla, v nichž mohou různí umělci a jejich tvorba vzájemně interagovat a překrývat se. Práce dua Henkel & Pitegoff byly představeny na samostatných výstavách v galerii Reena Spaulings v New Yorku, Town House v Los Angeles, Schinkel Pavillon v Berlíně či Whitney Museum of American Art v New Yorku. Umělci žijí v Los Angeles.

Dílo **Rudolfa Štafy** bylo úzce spjato s Třineckými železárnami. Pracoval v místním propagačním ateliéru, později pak – inspirován prací s hutním materiálem, pochopením jeho zvláštností, estetických účinků a možností tvarování – našel svou uměleckou identitu. Sochařská i malířská symbolika umělcova díla vychází z modernistického tvarosloví, námětem především figurativních děl je harmonie člověka s přírodou. Mezi významná díla Rudolfa Štafy patří plastiky v Třinci, například *Kosmické slunce* a *Vodní plastika* v areálu Základní školy Slezská, plastika *Mateřství* na náměstí T. G. Masaryka či figurální reliéf a *Totem svobody* původně zasazený před budovu kina Kosmos. Umělec žil v Třinci.

Stéphanie Lagarde ve svých videoesejích kriticky zpochybňuje naše vnímání materiálů a zdrojů, které často vede k potřebě ziskovosti. Zaměřuje se na situace, v nichž jak živí, tak neživí aktéři používají různé strategie k tomu, aby si udrželi nebo zpochybnili kontrolu nad reálnými i virtuálními oblastmi, a to prostřednictvím systémů znaků, objektů a jazyků. Umělkyně vytváří konfliktní scénáře za pomoci kombinace zvuků, obrazů a textů, které mají často spekulativní charakter. Práce Stéphanie Lagarde, která žije v Paříži, představilo například Muzeum současného umění v Aténách, Kunstmuseum v Bonnu a Tallinn Art Hall, kromě toho za ně získala ocenění na mezinárodních festivalech krátkých filmů v Bukurešti, Leidenu, Pekingu či Poznani.

Selmeci Kocka Jusko tvoří jako umělecké duo (Alex Selmeci a Tomáš Kocka Jusko). Vytvářejí komplexní intermediální instalace, nebo naopak prezentují soubory fyzických objektů, jež fungují jako energetické kapsle. Tyto objekty mohou být buď nástroji vedoucími k vytvoření komplexní situace, nebo jejími vedlejšími produkty. Tato nejednoznačnost generuje napětí, které však zároveň vyzařuje překvapivý klid. Autoři narušují tradiční výstavní formáty a zkoumají fluiditu interpretačních mechanismů skrze vrstvení vizuálních a prostorových struktur. Zkoumají tak vztah mezi vizuální reprezentací, pamětí a percepcí, přičemž využívají experimentální přístupy ke struktuře výstavního prostoru. Selmeci a Kocka Jusko žijí v Praze a samostatně vystavovali v MeetFactory, v Galerii NoD a v dalších institucích.

Persijn Broersen & Margit Lukács tvoří umělecké duo. Pracují s předpokladem, že s množstvím technologií, které neustále citují, odkazují, vkládají a retweetují, se zásadně změnil způsob, jakým jsou příběhy vyprávěny. Velká část praxe umělců je formována těmito otázkami, jež jsou hluboce zakořeněné v jejich zájmu o fungování médií i technologií a spojené s politikou zobrazování krajinných motivů čerpaných z politických, mytologických, umělecko-historických a filmových

zdrojů. Jejich práce složené z projekcí, digitálních animací a prostorových instalací vystavilo například Stedelijk Museum v Amsterdamu, Muzeum současného umění v Gentu, Centre Pompidou v Paříži, Expo v Šanghaji, Haus der Künste der Welt v Berlíně a další instituce. Umělci žijí v Amsterdamu.

Markéta Žáčková je kurátorka a kritička umění a architektury. Působí na katedře teorií a dějin umění Fakulty výtvarných umění VUT v Brně, kde zároveň zastává post prodávanky. Její výzkum se soustředí na dějiny urbanismu, územního plánování a na vztah mezi uměním a architekturou, přičemž zkoumá i související mocenské a zadavatelské praktiky. Jako spoluzakladatelka CCEA – Centra pro středoevropskou architekturu a členka kurátorského týmu Café Utopia se podílí na formování současného architektonického a kulturního diskurzu. Autorka žije v Brně.

