

### Abstract

This is a Czech translation of an essay by the New York-based artist Artie Vierkant. The essay is “an extended statement of artistic purpose and critique of our contemporary relation to objects and images in Post-Internet culture”, understood as culture that has become fully saturated with digital and online media. According to Vierkant, in the Post-Internet condition art objects lack representational and medium fixity, and as image replication, alteration, and proliferation become accessible to virtually anyone, ubiquitous authorship contests the difference between art viewers and art producers.

### Klíčová slova

postinternet – internet – současné umění – digitální média – vizuální kultura

### Keywords

Post-Internet – internet – contemporary art – digital media – visual culture

*Artie Vierkant je umělec působící na internetu i ve fyzickém prostoru. Jeho práce jsou k vidění na [artievierkant.com](http://artievierkant.com) a ve webovém archivu UbuWeb Film / Video Archive, [ubu.com/film/vierkant.html](http://ubu.com/film/vierkant.html).*

Artie VIERKANT, „Image Object Post-Internet“ (2010), <http://jstchillin.org/artie/vierkant.html>.

Z angličtiny přeložil Martin Micka.

Otištěno s laskavým svolením autora.

# OBJEKT OBRAZU PO INTERNETU ARTIE VIERKANT

## Předmluva. Být postinternetový

Toto PDF má sloužit jako rozšířené umělecké programové prohlášení i jako kritika našeho aktuálního vztahu k objektům a obrazům v postinternetové kultuře. Jde především o přehled úvah a otevřených otázek týkajících se současného umění a kultury v době po internetu.

S termínem „postinternetové umění“ (*Post-Internet Art*) přišla umělkyně Marisa Olson<sup>1</sup> a dále jej ve svém kritickém blogu „Post Internet“, aktivním v období od prosince 2009 do září 2010, rozvinul Gene McHugh.<sup>2</sup> V McHughově pojetí označuje „umění reagující na [situaci] označovanou termínem ‚post internet‘ [*Post Internet*] – kdy internet už není novinkou a stává se z něj banalita. Možná [je jeho význam] bližší tomu, co Guthrie Lonergan popisuje souslovím ‚vědomý si internetu‘ [*Internet Aware*] – nebo momentu, kdy je fotografie uměleckého objektu rozšířenější [a] známější než objekt sám.“ Odkazy na myšlenku „post-netové kultury“ (*post-net culture*) se ale objevují již v pracích Lva Manoviche z roku 2001.<sup>3</sup>

Pro účely tohoto PDF pak postinternet (*Post-Internet*) definujeme jako výsledek přítomného okamžiku: inherentně čerpá z vsudy přítomného autorství, rozvoje

<sup>1</sup> Régine DEBATTY, „Interview with Marisa Olson“, *We Make Money Not Art*, 28. března 2008, <http://we-make-money-not-art.com/>

<sup>2</sup> Gene MCHUGH, *Post Internet. Notes on the Internet and Art 12.29.09>09.05.10*, Brescia: LINK Editions 2011, s. 16.

<sup>3</sup> Lev MANOVICH, „Post-Media Aesthetics“ (2001), [http://manovich.net/content/04-projects/030-post-media-aesthetics/29\\_article\\_2001.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/030-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf) (cit. 21. 11. 2014).

pozornosti jako platidla, zhroucení fyzického prostoru v síťové kultuře a neko-  
nečné reprodukovatelnosti a proměnlivosti digitálních materiálů.

Postinternet se rovněž po sémantické stránce významně odlišuje od dvou historických  
uměleckých módů, s nimiž bývá nejčastěji spojován: nových médií a konceptualismu.

Nová média zde kritizujeme jako mód příliš úzce zaměřený na specifické fun-  
gování nových technologií a méně už na zkoumání kulturních posunů, v nichž  
technologie hraje jen vedlejší roli. Lze je tudíž vnímat jako příliš závislá na spe-  
cifické materiálnosti určitého média. Konceptualismus (přínejmenším v teore-  
tické rovině) vychází z přehlížení fyzického substrátu a upřednostňování metod  
šíření uměleckého díla formou myšlenky, obrazu, kontextu či návodu.

Postinternetové umění se však nachází někde mezi těmito dvěma póly. Post-  
internetové objekty a obrazy vznikají s ohledem na svou konkrétní materiální  
podstatu, ale také na obrovskou rozmanitost metod prezentace a šíření.

Je třeba také poznamenat, že označení „být postinternetový“ přesahuje samotný  
umělecký kontext jako celkový stav společnosti a že snaha definovat jakýkoli kon-  
krétní počátek postinternetové doby by byla vnitřně rozporná. Do kategorie post-  
internetu spadá veškerá kulturní produkce ovlivněná ideologií sítě. Tento pojem  
tudíž není přímo svázán s určitou událostí, i když by šlo tvrdit, že valná většina  
kulturních posunů, jimiž se zde zabýváme, se datuje do doby nástupu soukromých  
poskytovatelů připojení k internetu a širokého rozšíření osobních počítačů.

//

Umění je společenský objekt.

Od počátku liberálního tržního hospodářství po plný rozvoj a vsudypřítomnost  
„střední třídy“ se umění poměřuje a zaštiťuje společenskými podmínkami svého

vzniku. Vzestup „industrializovaného umění“ dal v éře pozdního kapitalismu  
vzniknout vznešeným koncepcím „postobjektového umění“, jež samo o sobě po  
celou dobu prohlašovalo, že aktuální společenské podmínky musí pouze odrážet,  
a nikoli je aktivně formovat.

A kde se tedy nacházíme dnes? Umělecká tvorba a vzdělávání jsou dnes nato-  
lik pevně svázány s nejrůznějšími interpretacemi konceptuálního uměleckého  
názoru, že je v zásadě nemožné vystupovat *proti* spojení jakéhokoli uměleckého  
gesta s jeho recepcí a jazykem, který jej obklopuje. Přínejmenším z historického  
pohledu si konceptuální umění pojistilo vlastní odkaz prostřednictvím obrov-  
ského objemu jazyka, který je naplňuje i zahaluje, a to v době, kdy sumarizace  
pomocí jazyka byla nejsnadnějším prostředkem šíření objektu (dokonce mno-  
hem snadnějším než reprodukce fotografie).

Nacházíme se ve velmi odlišné době. Čím dál větší část naší kulturní recepce  
a produkce je nám zprostředkována některým z potomků Turingova stroje –  
chápeme-li tento pojem jak technicky, tak kulturně jako Turingův „univerzální  
stroj“, „jediný stroj použitelný k výpočtu jakékoli vypočitatelné sekvence“.<sup>4</sup>  
Z kulturního hlediska, předpokládáme-li určitou úroveň přístupu, jež zatím  
ne vždy existuje,<sup>5</sup> představuje vsudypřítomnost těchto zařízení, spolu s jejich  
masivní vzájemnou propojeností, dvě skutečnosti klíčové pro pochopení umění  
v době po internetu.

Zprvė, nic není stálé: tj. *vše je cokoli jiného*, ať už proto, že se jakýkoli předmět  
může stát jiným typem předmětu, nebo proto, že určitý předmět existuje uv-  
nitř toku mezi různými konkrétními stavy. K tomuto schématu již v nedávné  
minulosti intuitivně dospěli umělci, což vedlo tak různorodé autory jako Rosa-  
lind Krauss a Lva Manoviche, aby vyhlásili „postmediální situaci“<sup>6</sup> a nástup  
„postmediální estetiky“<sup>7</sup> (u Krauss šlo o prostředek kritiky umění zakotveného  
ve specifčnosti média, tedy v tom, co autorka označuje za „technickou podporu“;

<sup>4</sup> Alan TURING, „On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem“, *Proceedings of the London Mathematical Society*, roč. 2, 1937, č. 42, s. 230–265.

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Global\\_digital\\_divide](http://en.wikipedia.org/wiki/Global_digital_divide) (cit. 21. 11. 2014).

<sup>6</sup> Rosalind KRAUSS, „Reinventing the Medium“, *Critical Inquiry*, roč. 25, 1999, č. 2, s. 289–305.

<sup>7</sup> MANOVICH, „Post-Media Aesthetics“.

Manovich pro změnu využívá pojem „postmediální estetiky“ k načrtnutí možné kategorizace různých druhů umění v prostředí, kde neplatí tradiční pojem „médium“).

První z uvedených problémů, tedy neukotvenost objektu v rámci strategie reprezentace, se jen zřídka podrobuje zkoumání. Neznamená to však, že by se umělci nezabývali zkoumáním vzájemného vztahu mnoha kopií či variací jednoho objektu. Umělci jako Oliver Laric a Seth Price běžně prezentují mnoho variant téhož objektu – Laricovy *Verze (Versions)* se skládají ze „série soch, airbrushových obrazů raket, přednášky, PDF, písně, románu, receptu, divadelní hry, tanečních kroků, hraného filmu a upomínkových předmětů“, **8** zatímco Priceovo dílo *Rozptyl (Dispersion)* „na sebe bere podobu široce reprodukováného eseje, autorské knihy, PDF volně dostupného online stejně jako sochy“. **9** Tato díla jsou emblematickými postinternetovými gesty a nepochybně mají svým způsobem jistý vliv, v zásadě však jde pouze o lehký úkrok od tautologické podstaty konceptuálního umění (jak ji v roce 1965 demonstroval Joseph Kosuth ve svém díle *Jedna a tři židle [One and Three Chairs]*, kompozici tří verzí stejného objektu, z nichž každá nese význam „židle“, a jazyka obklopujícího dílo, který prohlašuje, že tu nic nechybí a že umění spočívá v myšlence – Kosuthovo „Umění jako myšlenka jako myšlenka“).

*V atmosféře postinternetové doby se má za samozřejmé, že se umělecké dílo nachází stejnou měrou ve verzi objektu, kterou lze nalézt v galerii či muzeu, v obrazech a dalších reprezentacích šířených internetem i tištěnými publikacemi, v pirátských obrazech objektu či jeho reprezentací, stejně jako ve variacích na cokoli z výše uvedeného, jež jakýkoli jiný autor upraví a vsadí do odlišného kontextu.* Méně rozvinutý trik jak poukázat na nedostatečnou reprezentační ukotvenost spočívá v chápání objektu reprezentace (přímočařeji řečeno, *prezentace*) jako zcela jiného typu objektu, který postrádá vztah k „originálu“. V éře po internetu neexistují žádné „originální kopie“ objektů.

**8** Domenico QUARANTA, „The Real Thing / Interview with Oliver Laric“, *Art Pulse Magazine*, roč. 2, 2010, č. 2, <http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric> (cit. 21. 11. 2014).

**9** Lauren CORNELL, [stránka věnovaná umělci Sethu Priceovi], in: *Free* (kat. výst.), New York: New Museum 2010, <http://www.newmuseum.org/free/#sethprice> (odkaz uvedený autorem je nefunkční; verze katalogu výstavy *Free*, archivovaná na odkazech <http://archive.rhizome.org/free/> a <http://web.archive.org/web/20111229214617/http://www.newmuseum.org/free/#free> [cit. 21. 11. 2014], citovanou pasáž neobsahuje, pozn. red.).

I když lze třeba obraz či objekt vystopovat zpět k jeho zdroji, podstata (ve smyslu materiálnosti i důležitosti) tohoto zdroje již nemůže být považována za významnější než podstata kterékoli z jeho kopií. Vezmu-li pohyblivý obraz a zpodobním-li jej prostřednictvím objektu (například video převedené do podoby polystyrenové skulptury), vytvářím alternativní metodu reprezentace, aniž bych přitom přinášel nový pohled na zdroj. Existuje zdrojové video. Existuje myšlenka zdrojového videa. Ale způsob konkretizace objektu popírá jak nezbytnost originálu a dodržování pravidel reprezentace, jimiž se řídí vytváření „videa“, tak i technický prostředek a terminologii.

Možnosti těchto transformací, alternativních pohledů na „média“, které v zásadě spočívají v arbitrárním spojování dat, doposud nejuplněji prozkoumala „informační estetika“, což je oblast vzdálená postinternetovému umění a zároveň blízká designu, kartografii a indexování. Její chyba spočívá v tom, že se snaží spojit obrovské objemy dat – praktických informací a zkušeností – do estetické a pochopitelné zkratky. Jinými slovy, informační estetika, ve snaze ilustrovat poznání či k němu dospět, nabízí v rámci jednoho objektu jak reprezentaci, tak i složky tvořící její zdroj. Zatímco konceptualismus v Kosuthově pojetí může být omezující v důsledku své závislosti na výroci o umění jako uzavřených tautologických systémech, mohou být základy konceptualismu – načrtávající obraz progresivního umění se stejným zápalem, s nímž Greenberg připisoval modernismu jeho „čistotu“ **10** – pravdivé: „životaschopnost umění nesouvisí s prezentací vizuální (či jiné) zkušenosti“. **11** Návrh recipovat umělecké dílo a chtít z něj odvodit nějakou empirickou informaci o světě obecně se nám jeví pomalu jako nepochopitelný požadavek, a to i v kulturním klimatu, v němž přijímáme, že jediným opodstatněním pro označení něčeho za „umění“ může být intence kteréhokoliv jedince, který chce daný objekt takto pojmenovat.

**10** Clement GREENBERG, „Modernistická malba“, in: Tomáš POSPISZYL (ed.), *Před obrazem*, Praha: OSVU 1998, s. 33–42.

**11** Joseph KOSUTH, „Art After Philosophy“ (1969), in: Alexander ALBERRO – Blake STIMSON (eds.), *Conceptual Art. A Critical Anthology*, Cambridge, MA: MIT Press 1999, s. 158–177.

//

Druhý aspekt umění v době po internetu nesouvisí s podstatou uměleckého objektu, nýbrž s podstatou jeho recepce a společenské existence.

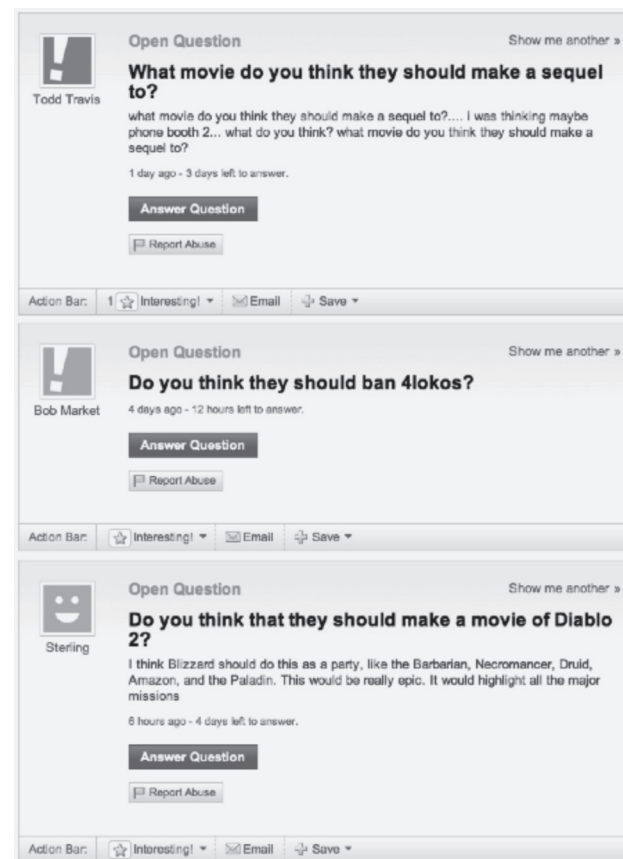
Umělecká „progresivnost“ je zásadním impulsem, který, jak se zdá, prostupuje většinu našich soudů o kvalitě uměleckých propozic. To nás vede k užívání pojmů jako „avantgarda“, jejichž zásadním posláním ve dvacátém století bylo vytvoření kulturního prostoru, který by mohlo obsadit umění a vymezit se tak proti „masmédiím“. Povaha masmédií je však v současnosti zásadně odlišná, neboť jsme dnes nejen jejich subjektem, ale také hnací silou.

Pozornost vždy představovala platidlo, ale s masivním rozšířením síťových postupů a nekonečně proměnných a reprodukovatelných médií se tato pozornost rozběhla do různých směrů a rozdělila se mezi všechny, kdo po ní touží. Stabilní (ve významu fyzická) média kdysi obrazu a objektu vnutila určitou ekonomii, v níž byla hodnota určována nedostupností, vyžadující systém distribuce od jednoho původce k mnoha příjemcům. Postupem času toto rozšíření a demokratizace nástrojů pro vytváření obrazů a objektů vedlo k neustálému obrazoborectví, přičemž každá další dávka formátů buduje nová dogmata i své vlastní estetické principy. Hyperrealistické fotografické *tableau* ustupuje fetišizované nedokonalosti polaroidu, šum pásky je nahrazen ironickým efektem automatického dolaďování atp.

Všemi podobami obrazoborectví se nicméně vine neschopnost plně se oprostít od mentality vycházející z distribučního systému „od jednoho k mnoha“. Neustálou přítomnost třetí osoby plurálu v jazyce – „měli by udělat další, měli by udělat takhle, měli by s tím přestat“ atp. – lze považovat za svého druhu filosofický lakmusový test, v němž náš způsob debaty o kulturní produkci neustále selhává.

Třetí osoba plurálu implikuje odcizení od produkce, neustálé odkládání akce. Jde o prázdnu kritiku, buďto vybízející k zachování stejného obrazu beze změny („měli by to vydat na jiné platformě“), nebo navrhuující obrazoborectví, k němuž nikdy nedojde, protože se tento návrh plně halí do pasivního módu recepce. Ono odkládání je přijetím dogmatu, přijetím dominantního obrazového paradigma jako neměnného absolutna, a nikoli jako výsledku složité historie nových

přístupů. Třetí osoba plurálu vyjadřuje uctívání tohoto absolutna, posvěcuje jej, zatímco jeho protiklad – „my“ – směřuje k vytváření alternativy a představuje skutečné schizma. Baudrillard k tomu říká: „Je patrné, že právě obrazoborci, které obviňujeme z pohrdání a negace obrazů, přisoudili obrazům jejich skutečnou hodnotu, na rozdíl od uctíváčů, kteří v nich spatřovali pouhé odrazy a spokojili se s uctíváním filigránského Boha.“<sup>12</sup>



#### K jakému filmu by podle vás měli natočit pokračování?

k jakému filmu by podle vás měli natočit pokračování? ...řikal jsem si, že možná k *Telefonní budce*... co vy na to? k jakému filmu by podle vás měli natočit pokračování?

#### Myslíte, že by měli zakázat 4lokos?

Myslím, že by to měl Blizzard udělat jako mejdan Barbara, Nekromanta, Druida, Amazonky a Paladina. To by bylo fakt skvělý. Byly by tam vidět všechny hlavní mise.

Otevřené otázky

<sup>12</sup> Jean BAUDRILLARD, *Simulacra and Simulation* (1981), Ann Arbor: University of Michigan Press 1994, s. 5.

Užívání první osoby plurálu nemá pouze sloužit hájení participativních uměleckých struktur, ale znamená také trvat na participativním pohledu na kulturu obecně a v konečném důsledku chápat obrazoborectví jako každodenní aktivitu. Zatímco v dřívějších dobách bylo oprávněné hovořit o kultuře jako o širším systému s nepřekročitelnou vstupní bariérou a konečnými možnostmi, kultura po internetu nabízí radikálně odlišné paradigma, jež náš idiom „oni“ neumožňuje. To neznámá, že jsme vstoupili do utopického věku nekonečných možností; tvrdíme pouze, že kultura a jazyk doznaly zásadních proměn v důsledku toho, že každý má přístup ke stejným nástrojům pro tvorbu obrazů, jakých využívají pracovníci masmédií, může používat stejných či lepších struktur k šíření těchto obrazů a získávat bezplatný přístup k většině kanonických textů a konceptů nabízených vysokými školami.<sup>13</sup>

Jde o podmínky specifické pro postinternetovou společnost umožňující existenci všudypřítomného autorství, které zpochybňuje pojmy jako „definitivní historie“ anebo „originální kopie“. Stejně jako je Barthesova proklamace „smrti autora“ ve skutečnosti oslavou „zrození čtenáře“ a „svržení mýtu“,<sup>14</sup> je postinternetová kultura tvořena čtenáři-autory, kteří z nezbytí musí veškeré kulturní výstupy považovat za myšlenky nebo díla v procesu vznikání, jichž se případně může ujmout kterýkoli z diváků a pokračovat v nich.

To ale přináší také nové problémy. Jak poznamenávají Alexander Galloway a Eugene Thacker, „samotná existence sítí neznamená ještě demokracii nebo rovnost [...]“; „jsme toho názoru, že rhizomatika a distribuce signalizují nový styl řízení [...] stejně skutečný, jako hierarchické uspořádání [a] korporátní byrokracie [...]“.<sup>15</sup>

Umění už sice dnes nemusí soupeřit s myšlenkou „masmédií“ jako fixního, monolitického systému, musí se však místo toho vyrovnat jak samo se sebou,

<sup>13</sup> Většina publikací konzultovaných při přípravě tohoto textu a v něm také citovaných je volně přístupná v podobě souborů PDF na internetu pomocí kombinace „googlování“, stránek AAAARG.com a Gigapedia.com. Další informace viz rozhovor se zakladatelem AAAARG.com, The Public School či Telic Arts Exchange, Seanem Dockrayem, Randall SZOTT, „Sean Dockray Interview“, *127 Prince*, 4. dubna 2010, <http://127prince.wordpress.com/2010/10/04/sean-dockray-interview-by-randall-szott/> (cit. 22. 11. 2014).

<sup>14</sup> Roland BARTHES, „Smrt autora“ (1968), *Aluze*, 2006, č. 3, s. 75–77.

<sup>15</sup> Alexander GALLOWAY – Eugene THACKER, *The Exploit. A Theory of Networks*, Minneapolis: University of Minnesota Press 2007, s. 13, 39.

tak i s kulturou obecně jako s uskupením divergentních komunit, přičemž každá z nich je zaměřena na vlastní propagaci a zachování sebe samé. Nicolas Bourriaud ve svých spisech obhajuje tuto situaci jako „budování souostroví [...], dobrovolné uskupení vzájemně síťově propojených ostrovů s cílem vytvořit autonomní entity,“ a proklamuje tak, že „univerzalistický a progresivní sen, charakteristický pro moderní dobu, je v troskách“.<sup>16</sup> Critical Art Ensemble (CAE) formuluje podobné myšlenky, přičemž kulturu označuje za závislou na „ideologii bunkru“, tedy na tendenci vytvářet v zájmu uchování a replikace sebe sama úzce specifikované byrokratické struktury, tendenci, již CAE nachází rovněž v „komunitním umění“<sup>17</sup> a tradičních masmédiích. CAE píše: „zatímco masmédiá přináší svému divákovi svět, divák zároveň svým pohledem na obrazovku udržuje svět v bezpečné vzdálenosti, navždy oddělen od ostatních a od společného prostoru.“<sup>18</sup>

Masmédia a svět „obrazovky“ jsou však čím dál tím víc naším společným prostorem. A spolu s tím vznikají nové fragmenty s vlastními hierarchiemi. Kde však nyní, jako čtenáři-autoři plující těmito fragmenty, nalezneme prostor k vymezení „umění“? A jsou-li nová „masmédiá“ stejně distribuovaná a rozmanitá jako naše sociální síť, které je navíc ve skutečnosti pohánějí, je toto vymezení stále ještě potřebné? Je ironií osudu, že nejradikálnější a „nejprogresivnější“ hnutí postinternetové doby jsou ta, jež buďto většinou unikají naší pozornosti v důsledku svého vlastního rozhodnutí obejít se bez snadno přístupných distribučních sítí, nebo je tvoří komunita osob, jež se samy za umělce ani neoznačují, produkujících kulturní předměty nezamýšlené jako umělecká díla.<sup>19</sup>

<sup>16</sup> Nicolas BOURRIAUD, *The Radicant*, Berlín: Sternberg Press 2009, s. 185.

<sup>17</sup> CRITICAL ART ENSEMBLE, *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas*, New York: Autonomedia 1996, s. 39.

<sup>18</sup> *Ibid.*, s. 37.

<sup>19</sup> Pro případovou studii síťové komunity zapojené do umělecké produkce, která sama sebe neoznačuje za „umělce“, viz anonymně vydaný esej Brada TROEMELA „What Relational Aesthetics Can Learn from 4Chan“, *Art F City*, 9. září 2010, <http://www.artfagcity.com/2010/09/09/img-mgmt-what-relational-aesthetics-can-learn-from-4chan/17> (cit. 22. 11. 2014).



//

„Bunkr“ umění a umělce však přetrvává. Cílem některých postinternetových postupů je začít se zabývat tímto šířením obrazů a objektů – „obecným obsahem webu“, **20** kulturními položkami, které nemusí být nutně popisovány jako umění – a autorsky se vymezit prostřednictvím indexování či kurátorského zpracování těchto objektů. Široké spektrum těchto projektů sahá od *Devět očí Google Street View (Nine Eyes of Google Street View)* **21** Jona Rafmana až po některé starší práce Surf Clubs **22** a jejich účastníků, k nimž patří např. Guthrie Loneran, jenž byl jedním z prvních umělců, kteří svá díla zveřejnili na YouTube formou playlistů. Umělci doby po internetu se tudíž přibližují roli tlumočnicků, přepisovačů, vypravěčů, kurátorů a architektů.

Tyto přístupy se často obecně připisují uměleckým tradicím zaobírajícím se banalitou a každodenností: „surfování jako umění“ artikulující „taktiku“ běžného uživatele internetu; **23** nebo umělci fungující v zásadě jako etnografové, kteří mapují a vysvětlují rozmanitost nových obrazů, jež nalézají v rámci vizuální kultury. **24** Mé stanovisko se však trochu liší.

Ve svém eseji „O novém“ Boris Groys píše:

[U]mění se může [stát nezvyklým, překvapivým, atp.] pouze prostřednictvím nakládání s klasickými, mytologickými a náboženskými tradicemi a tím, že zpřetrhá vazby s banalitou všední existence. Současná (zaslouženě) úspěšná masová kulturní produkce obrazů se zabývá útoky mimozemšťanů, mýty o apokalypse a spáse, hrdiny nadanými nadlidskými schopnostmi a tak podobně. To vše je nepochybně fascinující a poučné. Jednou za čas by však člověk přece jen rád spočinul zrakem na něčem

**20** [http://www.google.com/#sclient=psy&hl=en&safe=off&site=&source=hp&q=site:rhizome.org+%22general+web+content%22&aq=f&aql=&aql=&oq=&gs\\_rfai=&pbx=1&fp=1bde53b2ade8e603](http://www.google.com/#sclient=psy&hl=en&safe=off&site=&source=hp&q=site:rhizome.org+%22general+web+content%22&aq=f&aql=&aql=&oq=&gs_rfai=&pbx=1&fp=1bde53b2ade8e603) (cit. 22. 11. 2014).

**21** <http://www.googlestreetviews.com/> (cit. 22. 11. 2014).

**22** Marcin RAMOCKI, „Surfing Clubs. Organized Notes and Comments“, 27. 5. 2008, <http://ramocki.net/surfing-clubs.pdf> (cit. 22. 11. 2014).

**23** Termín převzatý z Michel de CERTEAU, *L'invention du quotidien*, Paříž: Gallimard 1980.

**24** Hal FOSTER, „The Archive Without Museums“, *October*, 1996, č. 77, s. 97–119.

normálním, obyčejným, ba dokonce banálním a vychutnal si to. [...] V životě se nám však jako jediný předmět hodný našeho obdivu předkládá výjimečné. **25**

Ale stejně jako jakýkoli předmět může být jakýmkoli jiným předmětem, označuje i naše všudypřítomné autorství moment v kulturní produkci, kdy výjimečné je nyní také všedním – mýtus je zároveň něčím běžným. V mnoha svých videích cíleně pracuji s apropriací obrazového materiálu z aktuálních populárních filmů, masmediálních spektaklů vytvořených s horlivostí a odhodláním hodným říše, která si jen zčásti uvědomuje svůj vlastní úpadek. Pozoruhodný na těchto obrazech není obsah, ale jejich dostupnost a kontext, v němž jsou dnes přijímány. Zatímco kdysi spočíval zážitek promítání v kině v recepci absolutní neměnné ikony – definitivní kopie, nedostupné a vzácné – dnes je situace zcela odlišná. Film se stává zapouzdřeným, přenositelným a proměnitelným, stejně jako vše ostatní – je to „soubor“, s nímž můžeme nakládat stejně lehkovážně jako s jakýmkoli jiným souborem.

Obrazy, s nimiž ve svém díle pracuji, autentické neautorizované kopie filmových spektaklů, tudíž představují naprosté zhroucení mytologického a běžného do jediného, vzájemně nerozlišitelného celku.

Cílem organizování apropriováných kulturních objektů v době po internetu nemůže být prostě působit jako didaktický etnograf. Jde spíše o to prezentovat mikrokosmy a přicházet s návrhy uspořádání či reprezentačních strategií, které nebyly doposud plně rozpracovány. Zaujetí didaktického postoje se rovná zachování stavu, kdy umění stojí v protikladu k někdejší masmediální hierarchii „od jednoho k mnoha“. V rámci nových produkčních hierarchií typu „od mnoha pro mnoho“ je kulturní postavení objektů výhradně důsledkem pozornosti, již se jim dostává, způsobu jejich šíření ve společnosti a rozmanitosti komunit, v nichž se tyto objekty zabydlují.

**25** Boris GROYS, „On the New“, prosinec 2002, <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/groys1002/groys1002.html> (cit. 22. 11. 2014).

Stejně jako se veškeré kulturní obrazy a objekty zobecňují – snímek *Den nezávislosti* není co do homogenity a spektakulárnosti nijak zásadně odlišný od fotografií novorozenců, které si lidé dávají na Facebook –, zobecňuje se rovněž autorský postoj umělce. Jakékoli třídění obrazů či aspektů kultury, k němuž se přistupuje deklarativně nebo s narativním gestem, není nepodobné naší běžné zkušenosti, bez ohledu na míru spektakulárnosti použitých obrazů. Nejedná se o to, že umělec přišel s některým z aspektů spektaklu, který pěkně zapadá do některého z aspektů lineární historické trajektorie. Jde o to, že prostřednictvím této prezentace umělec vytváří návrh alternativního pojetí kulturních objektů.

//

Pokud se tedy v rámci postinternetové kultury musí umělecká produkce vypořádat s uspořádáními a reprezentacemi obrazů a objektů převzatých z jakéhokoli kulturního kontextu, jak přistoupit k třídění samotných umělců? Jak posuzovat prostory, v nichž jsou tato díla vystavena, a to jak na internetu, tak i mimo něj?

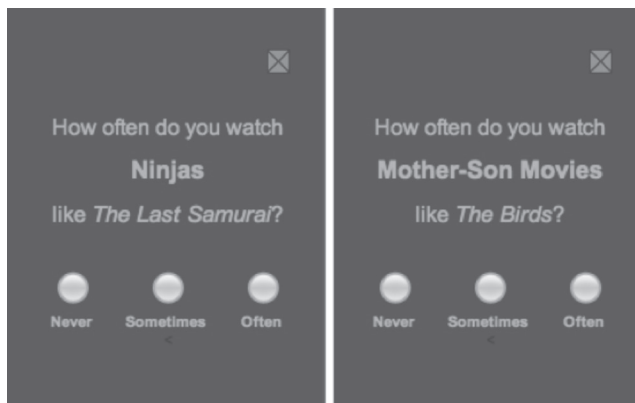
Jak říká Lauren Christiansen, „v důsledku rozmachu potenciálu masového digitálního diváctví se přenos stává stejně důležitým aspektem jako tvorba. Současní online umělci jsou si této skutečnosti vědomi a aktivně jejího potenciálu využívají.“<sup>26</sup> Spolu s tím, jak se umělci začínají sami třidit a vytvářejí mezinárodní společenství založená na vzájemném pátrání, jeví se absurdní myslet si, že lze v rámci obrovského spektra „současných umělců“ jakkoli kurátorsky vybírat a nebýt přitom zároveň nějakým způsobem přímo provázán s jejich sociálními sítěmi. Metody přenosu, jež tito umělci používají, se překrývají s dílem, které tvoří, s tím, kdo k němu přistupuje, a s prostory, v nichž nakonec vystavují.

<sup>26</sup> Lauren CHRISTIANSEN, „Redefining Exhibition in the Digital Age“, 29. března 2010, <http://thejoggin-garchive.tumblr.com/post/11304614393/redefining-exhibition-in-the-digital-age> (cit. 22. 11. 2014).

Jde o složitý obrat, neboť společenství se prozatím tvoří na základě estetických – spíše než konceptuálních či ideologických – principů. Ať už tyto estetické principy znamenají upřednostňování uhlazených geometrických tvarů vyplněných gradientem, nebo preferenci konkrétní blogovací platformy, segmentace v jejich základu je stále stejná. To, že umělec pověsí na síť obraz s gradientem, jej asociuje s určitým estetickým názorem, stejně jako používání platformy Tumblr přiřazuje toho kterého umělce k určitému přenosovému formátu. V každém případě však architektura internetu – určité uspořádání jazyka, zvuku a obrazů, v němž jsou obrazové materiály nejvíce zastoupeným, nejbezprostřednějším faktorem – pomáhá vytvářet prostředí, v němž se mohou umělci při sdělování svých myšlenek a vysvětlování své tvorby čím dál víc odpoutat od jazyka a spoléhat na čistou vizuální reprezentaci. Jedná se o klíčový odklon od nedávných dějin umění, neboť jde pravděpodobně o příznak opuštění jazyka a sémiotiky jako základních metafor při artikulaci uměleckého díla a našeho vztahu k objektům a kultuře.<sup>27</sup>

Nemělo by nás to nijak zvlášť překvapovat, především proto, že v době po internetu zdaleka nejbezprostřednější a nejbezpečnější metoda komunikace je ta pomocí obrazů. Užití jazyka může příliš násilně ilustrovat myšlenky stojící za obrazem, nebo snižovat úroveň díla – to v případě, že text nedosahuje intelektuální či estetické úrovně obrazu. Jazyk také může být mučivě omezující pro ty, kdo se snaží uvažovat mimo ustálená „médiá“, a to zvláště proto, že se jazyk v běžném internetovém úzu redukuje na schopnost pohotově si vybavit vhodné vyhledávací výrazy, klíčová slova a tagy: jde o prostou, ale zároveň hrubě omezující architekturu.

<sup>27</sup> Haim Steibach popisuje své vztahy k objektům následovně: „...objekty, zboží produkty nebo umělecká díla mají pro nás funkce ne nepodobné slovům, jazyku. Vynalezli jsme je pro své vlastní užití a s jejich pomocí komunikujeme.“ – z rozhovoru s Joshuou DECTEREM, „Haim Steibach“, *Journal of Contemporary Art*, roč. 5, 1992, č. 2, s. 114, <http://www.jca-online.com/steinbach.html> (cit. 22. 11. 2014).



**Jak často se díváte na ninja filmy, jako například *Poslední samuraj*?**

**nikdy / občas / často**

**Jak často se díváte na filmy o vztahu matky a syna, jako například *Ptáci*?**

**nikdy / občas / často**

### Zavržené tagy

Jde také o degradaci objektů a našeho vztahu k prostoru: je-li objekt, před nímž v galerii stojíme, pouze jednou z nekonečného množství možných podob, jež na sebe tento objekt může brát, klesá jeho hodnota pro diváka na úroveň prosté zajímavosti. Divák jej může posuzovat pouze tehdy, pokud jej vizuálně a konceptuálně vztáhne ke všem ostatním projektům daného umělce a ostatních umělců v rámci dotyčné estetické komunity, o nichž má povědomí.

Strategií, kterou společně s některými dalšími umělci vůči tomuto fyzickému vztahu využívám, se stalo vytváření projektů, jež plynule přecházejí z fyzické do internetové reprezentace, přičemž se buď proměňují podle kontextu, jsou zkonstruovány se snahou o univerzálnost, nebo jsou záměrně vytvářeny bez ohledu na konkrétní místo prezentace či metodu přenosu. Každopádně se jejich hlavním zaměřením stává téměř vždy reprezentace obrazem, přísně řízená a upravená s cílem dosáhnout ideálního úhlu a podmínek pohledu. Je konstelací formálně-estetických citací, která si je vědoma svého uměleckého kontextu, a vzniká s cílem být sdílena a citována.

Stává se objektem obrazu samým.









