

nicolas bourriaud

S 18945 2

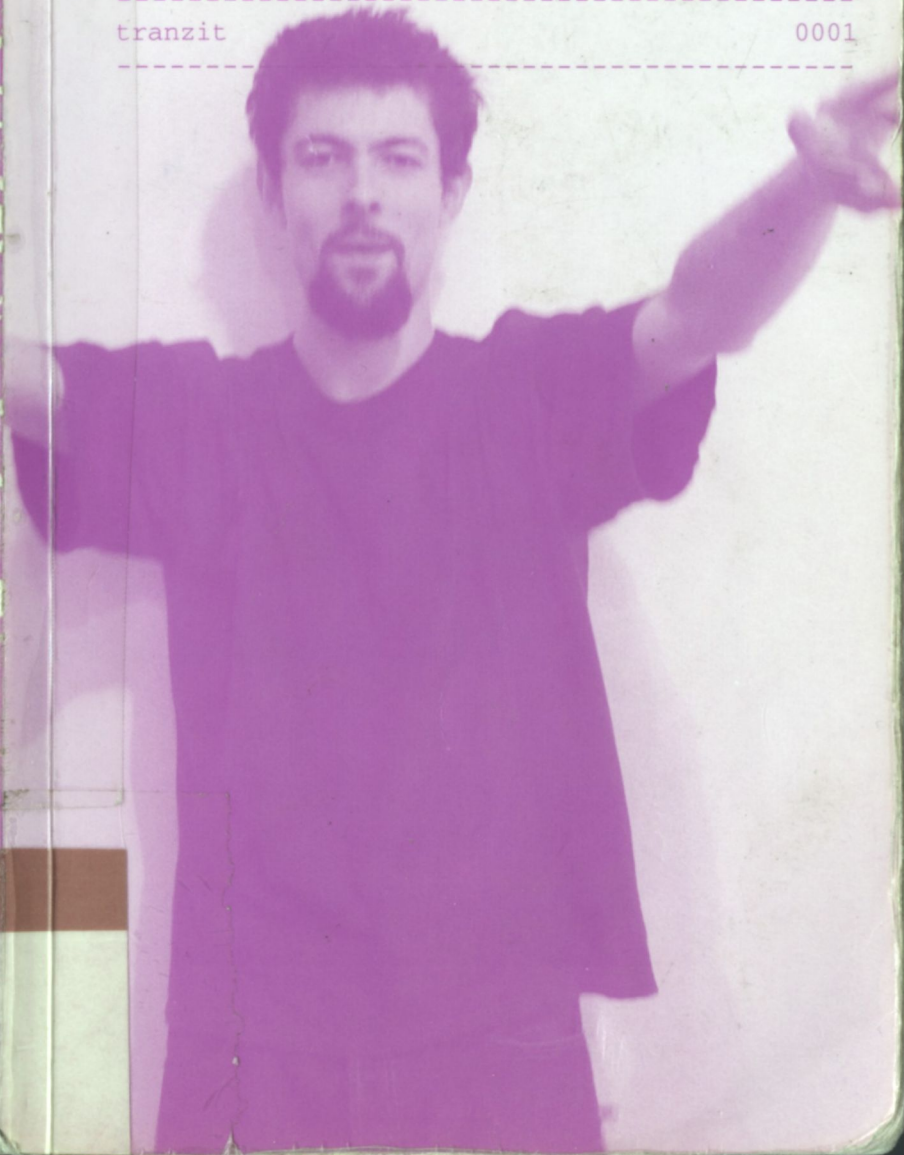
postprodukcce

tranzit

0001

nicolas bourriaud postprodukcce

S 18945 2



Městská knihovna
knih. 1 odd. 1

S 18945

Sla5 ex. 2



248720955480

...ra současné tvorby Palais
...alaisdetokyo.com/. Je au-
...n (Lukas & Sternberg, New
...lamarion), Esthétique Re-
...lla (les presses du réel), Formes de vie

postprodukce

kultura jako scénář:

jak umění nově programuje současný svět

POŠKOZENÍ
CHYBÍ STRÁNKY
CHYBÍ PŘÍLOHA
POŠKOZENÝ OBAL



copyright © nicolas bourriaud, 2004
translation © petr turek, 2004
© tranzit, 2004
isbn 80-903452-0-4

tranzit /www.tranzit.org/ je iniciativa
v oblasti současného umění,
kterou podporuje erste bank group,
česká spořitelna a.s.
slovenská sporiteľňa a.s.

ERSTE

ČESKÁ
SPORITELNA

SLOVENSKÁ
SPORITEĽŇA

Městská knihovna
knih. 1 odd. 1

S 18945

Sla5 ex. 2



Úvod

I. Užítí předmětů

Shopping jako postprodukce. Trh jako forma: shopping a vztahy, chaos a multiplicita.

(Jason Rhoades. Thomas Hirschhorn.

Surasi Kusolwong.) 013

II. Užítí forem

1. 80.léta a zrod DJ kultury:

směrem ke komunismu forem. (Mike Kelley. John Armleder. Bertrand Lavier.) 027

2. Forma jako scénář: způsob užítí světa
Aneb: Když se scénáře stávají formami.

(Rirkrit Tiravanija. Pierre Huyghe.

Dominique Gonzalez-Foerster. Liam Gillick.

Maurizio Cattelan. Pierre Joseph.) 039

III. Užítí světa

1. Playing the world: nové programování
sociálních forem. 067

(Philippe Parreno. Navin Rawanchaikul.)

2. Hacking, zaměstnání a volný čas.

(Wang Du. Svetlana Heger & Plamen Dejanov.

Daniel Pflumm.) 076

**IV. Pobývání v globální kultuře
(estetika po MP3).**

1. Umělecké dílo jakožto prostor
pro ukládání informací. 085

2. Autor jakožto právní entita. 086

3. Eklekticismus a postprodukce. 090

Je to jednoduché: lidé vytvářejí díla, no a my si s nimi děláme, co se dá - prostě je využíváme pro sebe.

Serge Daney

„Postprodukce“ je technický pojem, používaný ve světě televize, filmu a videa. Označuje se jím veškeré zpracování natočeného materiálu: střih, vkládání dalších obrazových či zvukových zdrojů, titulkování, hlasy mimo kameru (*off*), zvláštní efekty. Jde o činnosti spjaté se světem služeb a recyklace; postprodukce tudíž patří do terciárního sektoru, který stojí v protikladu k sektoru průmyslu či zemědělství, tedy sektoru, kde se produkují „hrubé“ výrobky.

Od počátku 90. let 20. století se stále více a více umělců zabývá interpretací, reprodukováním, novým vystavováním či jiným využíváním děl ostatních umělců nebo kulturních produktů, které jsou k dispozici. Toto umění postprodukce odpovídá zvýšení kulturní nabídky, ale nepřímou jde i o to, že svět umění si přisvojuje formy, jež dosud opomíjel či jimi opovrhoval. O umělcích, kteří zasazují vlastní dílo do díla druhých, můžeme říci, že přispívají k rušení tradičního rozlišování mezi produkcí a konzumací, mezi tvorbou a kopírováním, mezi *readymade* a původním dílem. Tito umělci již nepracují se *surovinami*. Nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které již obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé. Pojmy jako origi-

nalita (z latinského „origines“ - počátky, tedy stát u počátků něčeho...), ba dokonce i tvorba (tj. dělat z ničeho) se tak v tomto novém kulturním světě, poznamenaném spřízněnými postavami dýdžeje a programátora, kteří se oba zabývají vyhledáváním kulturních objektů a jejich následným začleňováním do určitých kontextů, pomalu vytrácejí.

Ve své předchozí knize s názvem *Vztahová estetika* (*Esthétique relationnelle*), jejíž pokračování do jisté míry představuje přítomná kniha, jsem se zabýval kolektivní senzibilitou, která tvoří rámec nových forem uměleckých aktivit. Obě tyto knihy pojímají jako výchozí bod proměnlivý mentální prostor, jenž se lidskému myšlení otevírá s příchodem internetu jakožto ústředního nástroje informačního věku, do něhož jsme vstoupili. Zatímco však ve *Vztahové estetice* jsem se zabýval otázkami uživatelských praktik a interaktivity této revoluce (kupříkladu proč umělci produkují modely spjaté s lidskou družností, proč se stále pohybují v oblasti mezilidských vztahů), v *Postprodukci* se zabývám formami poznání, jež s sebou přinesla existence celosvětové sítě: zkrátka jde mi tu o to, jak se zorientovat v kulturním chaosu a jak z tohoto chaosu vyvodit nové způsoby produkce. Je skutečně překvapující, že nejčastěji užívanými nástroji při vytváření těchto „vztahových modelů“ jsou již existující díla či formální struktury, jako kdyby svět kulturních produktů a uměleckých děl představoval jakousi samostatnou vrstvu, schopnou dodávat nástroje k vytváření vztahů mezi lidmi; jako kdyby cesta k zavádění nových forem družnosti a skutečná kritika současných forem života vedly přes změnu postoje vě vztahu k uměleckému

dědictví, přes vytváření nových vztahů ke kultuře obecně, a k uměleckým dílům zvláště.

Zde je několik modelových děl, která načrtnou obrysy typologie postprodukce:

a) Nové programování již existujících děl:

Ve videu s názvem *Fresh Acconci* (1995) ~~Mike Kelley a Paul Mac Carthy~~ nechávají profesionální manekýny a herce interpretovat performance Vita Acconciho. V *One revolution per minute* (1996) Rirkrit Tiravanija do své instalace začleňuje díla Oliviera Mosseta, Allana Mc Colluma a Kena Luma; v *Museum of Modern Art* použije Tiravanija konstrukci Philipa Johnsona a vyzve děti, aby si v ní kreslily: vznikne *Untitled*, 1997 (*Playtime*). Pierre Huyghe promítne film Gordona Matta-Clarcka *Conical intersect* v místě, kde se tento film točil (*Light conical intersect*, 1997). V sérii s názvem *Plenty objects of desire* Svetlana Heger & Plamen Dejanov vystavují na minimalistických pódiích umělecká díla nebo designerské předměty, které zakoupili. Jorge Pardo ve svých instalacích využívá díla Alvara Aalta, Arne Jakobsena či Isamu Noguchiho.

b) Pobývání v historických stylech a formách:

Felix Gonzalez-Torrès používá repertoár forem minimalistického umění či Antiformy, přičemž je po téměř třiceti letech přetváří podle svého vlastního politického přesvědčení. Týž repertoár forem minimalistického umění Liam Gillick „odklání“ („détourne“) k jakési archeologii kapitalismu, Dominique Gonzalez-Færster jej zase směřuje do intimních sfér, Jorge Pardo ho přebírá k práci týkající

se problematiky užívání forem, Daniel Pflumm se s jeho pomocí zabýval pojmem produkce. Sarah Morris ve své malbě používá modernistické paradigma k popisu abstraktních ekonomických toků. V roce 1993 Maurizio Cattelan vystavil *Sans titre (Bez názvu)*, plátno s reprodukováným proslulým Zorrovým „Z“, a to ve stylu perforací Lucia Fontany. Xavier Veilhan vystavil *La Forêt (Les, 1998)*, jehož hnědá plst evokuje Josepha Beuyse a Roberta Morrise; jeho dílo svou strukturou připomíná Sotova *pénétrables* (prostupná prostředí). Angela Bulloch, Tobias Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller či Sydney Stucki, a to uvádíme jen několik jmen, adaptují minimalistické, pop či konceptuální struktury a formy na svou vlastní osobní problematiku, a někdy dokonce duplikují celé části existujících uměleckých děl.

c) Užití obrazů:

V rámci přehlídky Aperto na Benátském bienále roku 1993 představila Angela Bulloch videoprojekci Tarkovského science-fiction filmu *Solaris*, přičemž původní zvukovou stopu nahradila svými vlastními dialogy. Dílo Douglase Gordona *24 hour psycho* (1997) spočívá ve zpomaleném promítání Hitchcockova filmu *Psycho*, takže délka projekce dosáhne čtyřiaadvaceti hodin. Kendell Geers vystihl úryvky ze známých filmů (grimasa Harveyho Keitela ve filmu *Bad Lieutenant*, scéna z *Exorcisty*) a pouštěl je ve smyčkách ve svých videoinstalacích, jindy zase vybral ze soudobé kinematografické produkce scény přestřelek a promítal je na dvou obrazovkách umístěných naproti sobě (*TW-Shoot, 1998-99*).

d) Využívání společnosti jakožto repertoáru forem: Když si Matthieu Laurette nechává proplatit peníze za spotřebované zboží systematickým využíváním kupónů nabízených v marketingových akcích (slogan „Buď je zákazník spokojen, nebo vracíme peníze“), využívá slabin reklamního systému. Když natočí pilotní díl soutěžního pořadu založeného na principu směnného obchodu (*El Gran trueque, 2000*) nebo když založí offshoreovou banku s pomocí fondů získaných prodejem falešných vstupenek do uměleckých galerií (*Laurette Bank unlimited, 1999*), hraje si s ekonomickými formami jako s čarami či barvami při malování obrazu. Jens Haaning transformuje umělecké galerie v obchody import-export nebo v ilegální řemeslnické dílny, Daniel Pflumm se zase zmocňuje log nadnárodních společností a uvádí je do života jakožto samostatná výtvarná díla. Svetlana Heger & Plamen Dejanov vykonávali nejružnější zaměstnání s cílem získat „předměty touhy“, a po celý rok 1999 pronajímali svou pracovní sílu firmě BMW. Michel Majerus, který do svého malířského stylu začlenil postupy samplingu, zase těží z bohatých vizuálních zdrojů reklamních obalů.

e) Vstup do světa módy a médií:

Díla Vanessy Beecroft vznikla křížením performance a protokolu módní fotografie; odkazují k formě performance aniž by se na ni omezovala. Produkce Sylvie Fleury se zakládá na *glamour* světě trendů reprezentovaném například grafickou úpravou magazínů pro ženy. „Když nemám přesnou představu, jakou barvu zvolit pro své dílo,“ říká Sylvie Fleury, „použiji jednu z nových barev na reklamách Chanelu.“ John Miller vytvořil celou sérii obrazů a instalací, jejichž estetika vychází ze scénografií tele-

vizních soutěží. Wang Du si vybírá obrázky z deního tisku a dvojnásobně je zvětšuje ve formě narbarvených dřevěných skulptur.

Byť jsou všechny tyto umělecké praktiky formálně velmi různorodé, jejich společným prvkem je využívání již jednou vytvořených forem. Dosvědčují, že jejich tvůrci záměrně vkládají svá umělecká díla do již existující sítě znaků a významů, místo aby je považovali za nezávislé či originální formy. Tabula rasa pro umělce již neexistuje, tvůrci nepracují na základě dosud nepoužitých materiálů, nýbrž se snaží nalézt způsob, jak se začlenit do nesčetných produkčních toků. „Věci a myšlenky,“ píše Gilles Deleuze, „rostou a zvětšují se v závislosti na prostředí, a právě tam je třeba se usadit, právě tam vznikají záhyby.“ (1) Umělci si již nekladou otázku „co nového udělat?“, ale spíše „co s tím udělat?“ Jinak řečeno: jak produkovat jedinečnost, jak vytvářet smysl z chaotické masy předmětů, vlastních jmen a odkazů, která představuje náš každodenní život? Dnešní umělci tak formy spíše programují, než že by je vytvářeli: nepřetvářejí látku v surovém stavu (bílé plátno, hlinu atd...), nýbrž používají to, co už je dáno. Pohybují se v prostředí prodávaných výrobků, v prostředí již existujících forem, již vydaných signálů, již postavených budov, v prostředí tras vytyčených jejich předchůdci, takže umělecké pole (mohli bychom však dodat i televizi, film nebo literaturu) nepovažují za jakési muzeum obsahující díla, jež se sluší citovat či „překonávat“, jak by tomu chtěla modernistická ideologie „nového“, nýbrž za jakési obchody plné nástrojů k použití, za databáze faktů, s nimiž lze manipulovat, jež lze přebírat a znovu uvádět na scénu. Když nám Rirkrit Tiravanija

nabízí, abychom se seznámili s formální strukturou, uvnitř které si vaří, nerealizuje tak performanci, nýbrž používá formu-performanci. Jeho cílem není zkoumat, kde leží hranice umění: používá sice formy, které v šedesátých letech k takovému zkoumání sloužily, ale chce jimi docílit zcela odlišných výsledků. Tiravanija ostatně rád cituje tuto větu Ludwiga Wittgensteina: „Don't look for the meaning, look for the use.“

Předpona „post“ ve slově postprodukce neznamena žádnou negaci ani nemá naznačovat, že jde o něco překonaného, nýbrž označuje určitou zónu aktivit, určitý postoj. Činnosti, o kterých je zde řeč nespočívají v produkování nějakých „obrazů obrazů“, což by byl manýristický postoj, ani v nárcích na téma „všechno už taďa bylo“, nýbrž jde o to, vymýšlet „uživatelské protokoly“ pro již existující způsoby zobrazování a formální struktury. Jde o to zmocnit se všech kulturních kódů, všech forem vyskytujících se v každodenním životě, všech děl světového kulturního dědictví, a toto všechno uvést v chod. Naučit se používat forem, jak nás k tomu vyzývají umělci, o kterých zde bude řeč, znamená především si tyto formy osvojit a pobývat v nich.

Dýdžejing, činnost *internetového surfera* nebo aktivita umělce postprodukce předpokládají podobný myšlenkový postup, spočívající v hledání cest napříč kulturou. Tyto tři postavy jsou *sémionauté*, kteří produkují především originální cesty světem znaků. Všechna díla vycházejí ze scénáře, který umělec promítá do kultury, považovanou za rámeč příběhu - a tento příběh zase sám dál donekonečna promítá další možné nové scénáře. Dýdžej oži-

vuje dějiny hudby vyjímáním a vkládáním zvukových smyček - a dává tím do souvislostí již nahrané produkty. Výtvarní umělci se zase aktivně zabydlují v kulturních a sociálních formách. Uživatel internetu vytváří své vlastní stránky, svou *home-page*; je nucen neustále třídit získané informace, vyhledává adresy, které si založí mezi své oblíbené a které bude moci libovolně rozmnožovat. Při hledání nějakého jména či tématu nám s použitím internetového vyhledávače na obrazovce naskočí celá myriáda informací z labyrintu databází. V internetových představách defilují spoje, správné vztahy mezi nesourodými stránkami. *Sampler*, přístroj na přetváření hudebních produktů, rovněž znamená neustálou aktivitu; poslech desek se stává prací o sobě, kdy se ztenčuje hranice mezi poslechem hudby a hraním - a při tom všem se mění stav lidského poznání. Tato recyklace zvuků, obrazů či forem předpokládá neustálé proplouvání meandry dějin kultury - přičemž tato plavba se nakonec sama stává námětem uměleckého zpracování. Cožpak v umění nejde o to, řečeno s Marcelem Duchampem, „že si všichni lidé všech epoch hrají“? A postprodukce je současnou formou této hry.

Když nějaký hudebník použije *sample*, tak ví, že i tento jeho vlastní krok bude někdo moci převzít a využít jako základní materiál pro novou skladbu. Hudebník či hudebnice počítá s tím, že jeho či její zvukové zpracování vypůjčené *smyčky* může samo generovat další a další interpretace. V samplované hudbě už skladba není ničím jiným než bodem trčícím z pohyblivé krajiny. *Skladba* se stává součástí řetězce, a její smysl do jisté míry závisí na tom, jakou pozici v tomto řetězci zaujímá. Stejně

tak v internetovém „on line“ diskusním fóru se určitý názor zhodnotí teprve tehdy, je-li zaznamenan a komentován někým dalším. Dnešní umělecké dílo tedy nestojí na konci „tvůrčího procesu“ (jako nějaký „završený produkt“ určený ke sledování), nýbrž je jakousi výhybkou, portálem, generátorem aktivit. Dnešní umění je „kutilství s použitím hotových produktů“, surfování po celých sítích znaků, vkládání vlastních forem do již existujících čar. Všechny tyto způsoby uměleckého pojetí světa mají jeden společný rys: rušení hranic mezi konzumací a produkcí. „I když je to iluzorní a utopické,“ vysvětluje Dominique Gonzalez-Foerster, „nejdůležitější je zavést jakousi rovnost, předpokládat, že já - jakožto ten, kdo stál u zrodu určitého uspořádání, určitého systému - i ten druhý člověk máme oba stejné schopnosti a že existuje možnost rovnocenného vztahu, který tomu druhému umožní vytvořit si vlastní příběh jakožto odpověď na to, co právě viděl, příběh se svými vlastními odkazy.“ (2)

V této nové formě kultury, kterou bychom mohli nazvat „kultura užití“ nebo „kultura aktivity“, funguje umělecké dílo jako dočasné ukončení sítě navzájem propojených prvků, jako by to byl příběh, který pokračuje v předchozích příbězích a nově je interpretuje. Každá výstava zahrnuje skript jiné výstavy; každé dílo lze vložit do různých programů a může sloužit jako základ řady scénářů. Dílo už není terminálem, nýbrž jen okamžikem v nekonečném řetězci příspěvků.

Tato „kultura užití“ implikuje hlubokou proměnu štatutu uměleckého díla. Umělecké dílo tu překonává svou tradiční roli jakési sběrné nádoby umělcova vidění a napříště funguje jako aktivní prvek, jako partitura, jako přízřusobivý scénář, jako os-

nova s různou mírou samostatnosti a materiálnosti, neboť jeho forma může oscilovat v rozpětí od pouhé představy až po sochu či obraz. Umění, které se stává generátorem nejrozmanitějších typů chování a opětovných užití, přichází protiřečit „pasivní“ kultuře, opoziční kultuře zboží a jeho konzumentů: umění uvádí do chodu formy, uvnitř kterých se odehrává náš každodenní život, rozhýbává kulturní objekty, které máme ohodnotit. Nelze snad dnešní uměleckou tvorbu přirovnat ke kolektivnímu sportu, vzdálenému klasické mytologii umění jakožto osamělého úsilí? „Obrazy dělají jejich diváci,“ říkal Marcel Duchamp: tato věta je nerosozumitelná, pokud ji nevztáhneme k duchampovské intuici, která zaznamenala rodící se novou „kulturu užití“, v níž smysl vzniká ze spolupráce, z jakéhosi dialogu mezi umělcem a tím, kdo se přichází dívat na jeho dílo. Proč by smysl uměleckého díla nemohl vyplývat ze způsobu, jakým je dílo užito stejně, jako vyplývá ze smyslu, který mu přiřítá sám umělec? Takový je význam toho, co bychom snad mohli nazvat komunismem forem.

I. Užití předmětů

Rozdíl mezi umělci, kteří produkují díla z již existujících objektů, a těmi, kdo tvoří ex nihilo, je podobný tomu, co v Německé ideologii vnímal Karl Marx jako rozdíl mezi „přírodními výrobními nástroji“ (týká se například zemědělské půdy) a „výrobními nástroji vytvořenými civilizací“. V prvním případě, pokračuje Marx, jsou lidé závislí na přírodě. V případě druhém pak mají co do činění s „produktem práce“, tj. s kapitálem jakožto směsicí akumulované práce a výrobních nástrojů. Lidé pak „drží pohromadě pouze výměna zboží“, mezilidský obchod zhmotněný v třetím pojmu, v penězích. Umění dvacátého století se vyvíjí analogicky; i v něm zanechala stopy průmyslová revoluce, byť se zpochybním. Když Marcel Duchamp v roce 1914 vystavil sušák na lahve a použil jako „výrobní nástroj“ sérově vyráběný předmět, přenesl do sféry umění kapitalistický výrobní proces (pracuje se s akumulovanou prací), a zároveň přitom spojil roli umělce se světem výměny: připodobnil se rázem k obchodníkovi, jehož práce spočívá v přepravě výrobku z jednoho místa na druhé.

Duchamp vychází z principu, že spotřeba je svým způsobem také výrobou, tedy produkcí, podobně jako Marx, který ve svém Úvodu Ke kritice politické ekonomie píše, že „spotřeba je bezprostředně také výroba, jako je v přírodě spotřeba prvků a chemických sloučenin výrobou rostliny“. Stejně tak „při výživě, jedné z forem spotřeby, vyrábí člověk své tělo.“ Takže výrobek, tj. produkt se stává skutečným výrobkem až v samotném aktu spotřeby, neboť „oděv se stane skutečně oděvem teprve aktem nošení; dům, v němž nikdo nebydlí, není fakticky skutečným do-

mem", pokračuje Marx. A navíc, spotřeba tím, že vytváří nutnost další výroby, představuje její motor a motiv. Taková je základní kvalita readymade: readymade staví na roveň vybírání a vyrábění, spotřebu a výrobu. A to lze těžko akceptovat jak ve světě ovládaném křesťanskou ideologií usilovné práce („Budeš pracovat v potu tváře“), tak i ve světě, kde vládne ideologie stachanovského dělníka-hrdiny.

Ve svém eseji s názvem *Umění práce, Vynález všedního dne (Arts de Faire, L'invention du quotidien)* (3) zkoumá Michel de Certeau pohyby skrývající se pod hladkým povrchem dvojice Výroba-Spotřeba, přičemž ukazuje, že konzument není ani zdaleka tak pasivní, jak se o něm traduje, a že vykonává celou řadu činností, jež lze přirovnat ke skutečné „tiché a tajné výrobě“. Používat nějaký předmět se rovná interpretovat jej. Používat produkt někdy znamená zrazovat jeho koncept; a číst knihy, dívat se na výtvarné dílo nebo sledovat film znamená také umět je odklánět (*détourner*): užití věcí je aktem jakéhosi mikro-pirátsství, jde o nulový stupeň postprodukce. Když „uživatel“ kultury používá svou televizi, své knihy, své desky, rozvíjí při tom určitou rétoriku praktik a „lstí“, která je jakousi výpovědí, jakousi tichou řečí, jejíž obraty a kódy lze utřídit.

S pomocí jazyka, který je mu vnucen (to je systém produkce), vytváří mluvčí své vlastní věty (tedy úkony všedního života), čímž si takto pomocí jakýchsi tajných mikro-kutilských kroků opětovně přivlastňuje poslední slovo v rámci výrobního řetězce. Produkce se tak místo závěrečné fáze stává „lexikem určitého konání“, to jest jakýmsi přechodným materiálem, z něhož se vytvářejí nové výpově-

di. Skutečně podstatné je to, co učiníme s prvky, které jsou nám k dispozici. Stáváme se tak nájemníky ve světě kultury: společnost je text, jehož lexikální pravidla spočívají v produkci, a tato pravidla prostřednictvím praktik postprodukce zevnitř odklánějí údajně pasivní uživatelé. V každém uměleckém díle, tvrdí Michel de Certeau, lze „pobývat, podobně jako pobýváme v pronajatém bytě.“ Při poslechu hudby i při četbě knih produkujeme nové látky, a každým dnem máme k dispozici víc a víc technických prostředků, které nám tuto produkci umožňují provozovat: máme dálkové ovládače televizorů, videopřehrávače, počítače, stahujeme si zvuk ve formátu MP3, máme nástroje umožňující výběr materiálu, jeho nové uspořádání, stříh... Umělci „postprodukce“ jsou kvalifikovanými dělníky tohoto nového kulturního prisvojování.

Užití produktů, od Duchampa po Jeffa Koonse.

Prisvojování je vskutku prvním stádiem postprodukce: nejde už o výrobu předmětů, nýbrž o to vybrat z již existujících věcí jednu a nějak ji použít nebo ji s určitým záměrem přetvořit. Marcel Broodthaers říkal, že „od dob Duchampových je umělec autorem definice“, která nahrazuje původní definici předmětu, jež si umělec zvolí. Historie prisvojování (kterou je teprve třeba napsat) však není tématem této knihy. Tato kniha se historie prisvojování dotkne jen v několika případech, abychom lépe porozuměli nejsoučasnějšímu umění. Třebaže tedy proces prisvojování má kořeny kdesi v dávné historii, já se jím budu zabývat až od readymade, který je jeho první konceptualizovaným projevem, promyšleným v souvislosti s dějinami umění. Když Marcel Duchamp vystaví prů-

myslově vyrobený předmět (sušák na lahve, pisoárovou mušli, lopatu na sníh...) jako dílo ducha, posouvá tak problematiku Tvůrčího procesu, jelikož klade důraz na vztah umělce k určitému předmětu, a to na úkor manuální zručnosti. Duchamp tvrdí, že k uměleckosti konání stačí samotný akt volby, který je v tomto roven vytváření, malování či sochaření: „dát novou ideu“ určitému předmětu je samo o sobě produkcí. Duchamp tak doplňuje definici slova tvořit: znamená to umístit předmět do nového scénáře, brát jej jako postavu v příběhu.

V šedesátých letech spočíval zásadní rozdíl mezi evropským Novým realismem a americkým pop artem v pohledu, jakým se nahlíželo na spotřebu. Arman, César či Daniel Spoerri jako by byli fascinováni samotným aktem konzumace: vystavovali věci, které po tomto aktu zbývaly. Konzumace pro ně byla prostě abstraktním fenoménem, mýtem, jehož neviditelnost jako by se vzpírala veškerému zdobení. Naproti tomu Andy Warhol, Claes Oldenburg nebo James Rosenquist upírali své pohledy na nakupování, na onen vizuální impuls, který člověka přiměje zakoupit to či ono zboží: nešlo jim ani tak o zachycení určitého sociologického jevu, jako spíš o využití nového ikonografického materiálu. Američtí popartisté se tedy zabývali především fungováním reklamy a mechanikou vizuální strategie, kdežto Evropané spíš zkoumali svět spotřeby, a to prostřednictvím velké organické metafory, přičemž upřednostňovali užitnou hodnotu věcí před jejich hodnotou směnnou. Noví realisté se tak zajímali víc o neosobní a kolektivní užití forem než o jejich použití individuální, o čemž svědčí po-

zoruhočné práce Raymonda Hainse či Jacquese de la Villéglé jakožto „tvůrců plakátů“: anonymním a mnohásobným autorem obrazů, které tito dva tvůrci sbírají a vystavují jako umělecká díla, je samo město. Nikdo nekonzumuje, „to ono samo“ se konzumuje. Daniel Spoerri poukazuje na poezii zbytků jídel, Arman zase na poezii popelnic a skladišť; César vystavuje slisovaný automobil, který dojel na samý konec své cesty. S výjimkou Martiala Raysse, který byl tehdy z evropských umělců tím „nejameričtější“, šlo těmto tvůrcům vždy o předvedení závěru procesu spotřeby, přičemž samu konzumaci prováděli jiní. Noví realisté tak vynalezli cosi jako postprodukcí umocněnou na druhou: jejich tématem byla sice spotřeba, avšak spotřeba provedená abstraktně a většinou anonymně, kdežto pop art zkoumal vizuální kontext (reklama, obalová technika), který masovou spotřebu provází. Noví realisté se využíváním použitých předmětů stávají prvními krajináři spotřeby, autory prvních zátiší průmyslové společnosti.

V pop artu pojem spotřeby naproti tomu představoval abstraktní téma spjaté s masovou výrobou, téma, jež získá konkrétní hodnotu až počátkem osmdesátých let, jakmile se opět propojí s individuálními tužbami. Umělci, kteří se prohlašovali za simulacionisty, tehdy považovali umělecké dílo za „absolutní zboží“ a tvorbu za pouhou náhražku aktu spotřeby. Nakupuji, tedy jsem, napsala tehdy Barbara Kruger. Šlo o to ukázat předmět z hlediska popudu ke koupi, z hlediska touhy, kdesi napůl cesty mezi nedostupným a dostupným. To je úkolem marketingu, který je vlastním tématem děl simulacionistů. Haim Steinbach například umístit sériově

vyráběné předměty a různé starožitnosti na minimalistické a jednobarevné regály. Sherrie Levine vystavovala přesné kopie děl Juana Miró, Walkera Evanse či Edgara Degase. Jeff Koons lepil na stěnu reklamní plakáty, sbíral kýčovitě ikony nebo zavěšoval basketbalové míče do čistě bílých kontejnerů. Ashley Bickerton vytvořil svůj autoportrét z log výrobců předmětů, které používal v každodenním životě.

U simulacionistů umělecké dílo vyplývá ze smlouvy, která stanoví rovnoprávnost spotřebitele a umělce-dodavatele. Jeff Koons používal předměty jako konvektory touhy, neboť „západní kapitalistický systém pojímá předmět jako odměnu za završenou práci či za úspěch (...). A když se tyto předměty shromáždí, definují osobnost mého já, realizují a vyjadřují jeho touhy.“ (4) Koons, Sherrie Levine nebo Steinbach se tedy prezentují jako skuteční zprostředkovatelé, jako makléři touhy (5), jejichž díla představují pouhá simulakra, obrazy zrozené spíše na základě studia trhu než z nějaké „vnitřní potřeby“, přičemž tato potřeba stojí na nejnižší příčce jejich hodnotového žebříčku. Předmět každodenní spotřeby získá jakéhosi dvojníka, který je čistě virtuální a označuje jakýsi „stav nepřístupnosti“, nedostatek něčeho (Jeff Koons). Umělec konzumuje svět místo diváka a na jeho účet. Uspořádává předměty ve vitrínách, které neutralizují pojem užitnosti ve prospěch jakési přerušené směny, v níž se posvěcuje okamžik prezentace. Prostřednictvím generické struktury regálů, kterou tehdy použil, zdůrazňoval Haim Steinbach, jak významnou úlohu hrají regály v naší mysli: díváme se pouze na to, co je dobře vystaveno. Lze tedy říci, že toužíme pouze po tom, po čem touží dru-

zí lidé. Předměty, které Steinbach instaluje na své dřevěné a umakartové poličky „byly zakoupeny či nalezeny, vyloženy, uspořádány a porovnány. Lze je přemísťovat, všemožně je upravovat, ale jakmile se jednou zabalí, zase jsou od sebe odděleny. Zůstávají ovšem stále věcmi, podobně jako když je vidíme v nějakém obchodě.“ (6) Tématem Steinbachova díla je to, co se odehrává při jakékoliv směně.

Bleší trh, dominantní forma umění 90. let.

Liam Gillick uvádí, že „v osmdesátých letech to při pohledu na převážnou část umělecké produkce vypadalo, že umělci nakupují v těch správných obchodech. Nyní lze říci, že noví umělci také byli na nákupech, ale v obchodech neadekvátních, zkrátka v krámech všeho druhu.“ (7)

Rozdíl mezi osmdesátými a devadesátými lety lze předvést na dvou fotografiích: na prvním snímku výkladní skříň, na druhém bleší trh nebo komerční galerie v letištní hale. Od Jeffa Koonse po Rirkrita Tiravaniju, od Haima Steinbacha po Jasona Rhoadese nahradil jeden formální systém druhý: dominantní vizuální model se podobá tržišti pod širým nebem, bazaru, orientálnímu sůku, tedy jakémusi dočasnému a nomádkému seskupení provizorních materiálů a výrobků nejrůznějšího původu.

Recyklace (tedy metoda) a chaotické uspořádání (tedy estetika) vytlačují jakožto formální matrice výkladní skříň a vystavování zboží. Proč se trh stal všudypřítomným referenčním znakem soudobých uměleckých aktivit? Především proto, že představuje kolektivní formu, jakési chaotické, bující a neustále se obnovující uskupení, které není závislé na autoritě jediného autora. Rovněž pak proto, že

takový bleší trh je místem, kde se různým způsobem reorganizuje produkce minulosti. A konečně i proto, že tato produkce představuje a zhmotňuje různé toky a lidské vztahy, které s industrializací obchodu a s rozvojem prodeje prostřednictvím internetu postupně přestávají být viditelné. Bleší trh je tedy místem, kde se soustřeďují výrobky nejruznějšího původu a kde čekají na nové použití. Starý šicí stroj se může stát kuchyňským stolem a reklamní plakát z roku 1975 se může stát ozdobou obývacího pokoje. V rámci jakési mimovolného holdu Marcelu Duchampovi tu jde o to dát předmětům „novou ideu“. Předmět, který byl kdysi používán v souladu s původním konceptem, kvůli němuž byl vyroben, nachází v prostorách blešího trhu nové potenciální způsoby využití.

Dan Cameron převzal v roce 1996 protiklad „syrového a vařeného“, formulovaný Claudem Lévi-Strausem, a nazval jím jednu svou výstavu: na jedné straně stojí umělci, kteří transformují materiály a mění je k nepoznání („vařené“), na straně druhé jsou ti, kteří zvláštní vzhled těchto materiálů zachovávají („syrové“). Forma-trh je ukázkovým místem této „syrovosti“: jedna instalace Jasona Rhoadese například představuje jednotnou kompozici skládající se z předmětů, které si přesto uchovávají svou výrazovou autonomii, podobně jako je tomu na Arcimboldových obrazech. Z hlediska formy se toto Rhoadesovo dílo podobá více, než by se na první pohled zdálo, práci Rirkrita Tiravaniji *Untitled (Peace sells)* z roku 1999. Tiravanijovo dílo představuje jakési divoké seskupení různorodých prvků a je jasným svědectvím o jeho odporu vůči formátování různorodých prvků, odporu, který

je patrný ve všech jeho pracích. Ale zatímco Tiravanijia uspořádává nejruznější prvky svých instalací tak, aby zdůraznil jejich užitnou hodnotu, Rhoades předvádí předměty, které jako by byly vybaveny určitou autonomní logikou, nezávislou na člověku. V jeho instalacích lze rozeznat jednu nebo více hlavních linií, v nichž lze spatřit určité vzájemně propojené struktury, aniž však atomy shromážděné umělcem zcela splynou v jeden organický celek. Každý předmět jako by odolával svému začlenění do jednoho koherentního obrazu: předměty splynou pouze v rámci určitých menších souborů, jejichž struktury jsou někdy převzaty odjinud. Oblast forem, k níž odkazuje Rhoades, tak evokuje různorodost stánků na tržišti a bloumání, které takové tržiště implikuje: „jde tu o vztahy mezi lidmi, například mnou a mým otcem, ale i mezi rajčaty a tykvemi, fazolemi a mořskými chaluhami, mořskými chaluhami a kukuřicí, kukuřicí a půdou, půdou a železnými dráty.“ Rhoadesovy instalace přinejmenším zpočátku výslovně odkazovaly ke kalifornským lidovým trhům a představovaly vzrušující obraz světa, který nemá žádný střed, světa, hroutícího se ze všech stran pod tíhou výroby, obraz světa, který je dokladem nemožnosti recyklace. V jeho instalacích cítíme, že úkolem dnešního umění již není nabízet umělou syntézu různorodých prvků, nýbrž generovat určité formální „kritické masy“, jejichž prostřednictvím se dobře známá struktura trhu metamorfuje v obrovské skladiště prodeje po internetu, případně v jakési obrovské město plné odpadu. Rhoadesova díla se skládají z materiálů a nástrojů, ale v obrovském množství: „hromady trubek, hromady nástrojů, hromady látek, a všechno v průmyslovém měřítku...“ (8) Rhoades

rovněž adaptoval americký *junk fair* dimenzím města Los Angeles, a to prostřednictvím zážitku z jízdy automobilem, která představuje zásadní zkušenost pro jeho dílo. Když se jej kdosi ptal na průběh jeho instalace *Perfect world*, Rhoades odpověděl: „Skutečnou velkou změnu v mé práci představuje automobil.“ Při jízdě ve svém Chevroletu Caprice se Rhoades cítil „zároveň ve své hlavě i venku, uvnitř i vně reality“, kdežto když si pořídil Ferrari, změnil se jeho vztah k městu a k vlastní práci: „Řídit vůz na cestách mezi ateliérem a různými místy, tedy řídit fyzicky, to znamená obrovskou energii, ale už to není zasněná projížďka jako kdysi.“ (9) Prostorem díla je prostor města projetý určitou rychlostí: předměty, které zbývají, jsou tedy buď obrovské, nebo zmenšené do velikosti vnitřku auta, které se stává optickým nástrojem k výběru forem.

Dílo Thomase Hirschhorna uvádí na scénu veřejné prostory, ale i místa, v nichž jedinec ztrácí kontakt se sociálním a vrůstá do abstraktního pozadí: mezinárodní letiště, výkladní skříně supermarketu, sídlo vedení společnosti... V Hirschhornových instalacích se objevují listy staniolu nebo umělohmotné filmové pásy, do kterých jsou zabaleny jakési neurčitě formy každodenního života, a tyto uniformizované formy se pak promítají do podoby jakýchsi obřích, chapadlovitě se množících forem-sítí. Hirschhornovy instalace jsou však spjaty i s formou-trhem, neboť do těchto míst, typických pro globalizovanou ekonomiku, vnášejí prvky odporu a různé informace: politické letáky, novinové výstřižky, televizory, obrázky z médií. Divák pohybující se v Hirschhornových envi-

ronmentech stísněně putuje jakýmsi abstraktním, kašovitým a chaotickým organismem. Dokáže tu sice identifikovat předměty, s kterými se tu setkává - noviny, různé výrobky, auta, předměty denní potřeby -, ale vše nabývá formy jakýchsi lepkavých přízraků, jako kdyby nějaký počítačový virus znetvořil podobu světa a nahradil ji jakousi geneticky modifikovanou náhražkou. Tyto užité předměty se prezentují ve stádiu kukly, jako nějaké obrovské matrice, navzájem propojené do jakéhosi kapilárního systému, který nikam nevede - což samo o sobě představuje komentář na téma ekonomiky. Podobná stísněná atmosféra obklopuje instalace George Adeagba, které odrážejí vzhled africké recyklační ekonomiky prostřednictvím labyrintu starých obalů na gramodesky, věcí ze skládky nebo novinových výstřižků, které doplňují osobní poznámky ve stylu deníku: lidská mysl tak podniká výpady do hlubin ubohosti regálů se zbožím.

Od konce 18. století se termín „trh“ vzdaloval svému fyzickému denotátu a začal označovat abstraktní proces prodeje a koupě. Na orientálním bazaru, jak vysvětluje ekonom Michel Henochsberg, „je obchodní transakce něčím víc než pouhým suše omezeným aktem, jak se tento pojem chápe v moderním slova smyslu“ (10), a uchovává si svůj původní statut vyjednávání mezi dvěma osobami. Obchod je především formou mezilidských vztahů, případně záminkou sloužící k navázání takového vztahu. Veškeré obchodní transakce lze pak definovat jako „vydřené setkání historií, afinit, tužeb, donucování, vydírání, ‚slupek‘, napětí.“ Cílem umění je dát formu a váhu těm nejneviditelnějším procesům. Když se celé oblasti našeho bytí stávají kvůli globa-

lizačním procesům čímsi abstraktním, když jsou základní funkce našeho každodenního života postupně transformovány ve spotřební výrobky (včetně lidských vztahů, které se začínají stávat součástí průmyslové sféry), pak vypadá velmi logicky, že se umělci snaží tyto funkce a tyto procesy znovu zhmotňovat a že se snaží znovu vracet tvar všemu, co nám mizí před očima. Ale nikoli prostřednictvím předmětů, protože by tím hrozilo nebezpečí zvětšení lidských vztahů, nýbrž „podporováním zkušeností“: v rámci své snahy o rozbití logiky spektaklu nám umění restituuje svět jakožto zkušenost nabízející se k žití. Jelikož vládnoucí ekonomický systém nás této zkušenosti postupně stále víc a víc zbavuje, je třeba objevovat způsoby, jak tuto neprožitou skutečnost zachytit. Sarah Morris ve své sérii obrazů, zobrazujících ve stylu geometrické abstrakce fasády sídel velkých nadnárodních společností, navrácí fyzickou podobu značkám, které jsou jinak vnímány čistě nehmotně. Podobně třeba Milton Manetas si na svých obrazech volí za námět internetovou síť a energii počítačů, a to v podobě předmětů, které nám tuto energii zprostředkují: maluje osobní počítače v domácnostech. Četnost využívání námětu tržiště či bazaru dnešními umělci je dána touhou učinit znovu hmatatelnými ty mezilidské vztahy, které postmoderní ekonomika odsunula do sféry finančnictví. Sama abstraktnost těchto vztahů se přitom ovšem ukazuje být fikcí, upřesňuje situaci Michel Henochsberg, a to v tom smyslu, že faktory, které se nám jeví jako nejabstraktnější - například základní ceny surovin nebo energií - se ve skutečnosti často vyjednávají víceméně nahodile.

Umělecké dílo tak může spočívat v určité formální

dispozici, generující vztahy mezi lidmi nebo napomáhající vzniku určitého sociálního procesu - tento fenomén jsem popsal jako vztahovou estetiku, jejíž základní charakteristikou je to, že mezilidské vztahy pojímá jako samostatný estetický objekt.

Surasi Kusolwong ve své instalaci *Everything NT \$ 20 (Chaos minimal)* rozložil na jednobarevné obdélníkové pulty tisíce pestrobarevných předmětů vyrobených v Thajsku: trička, věci z umělé hmoty, košíky, hračky, kuchyňské nádobí... Hromady pestrobarevných předmětů se postupně zmenšují a zmenšují, podobně jako stacks (hromady, stohy) Felixe Gonzalez-Torrèse, neboť návštěvníci výstavy si smějí tyto předměty odnášet s sebou, pokud za ně vhodí trochu peněz do velkých průhledných pokladnic z kouřového skla, které výslovně připomínají skulptury Roberta Morrise. Kusolwongova instalace tak jasně poukazuje ke světu transakce: rozložení pestrobarevných výrobků ve výstavních síních a naplňování pokladnic mincemi a bankovkami konkrétně zobrazuje obchodní směnu. Když Jens Haaning zorganizoval ve Freiburgu prodejnu výrobků dovezených z Francie, a to za ceny výrazně nižší než jsou ceny švýcarské, pak se rovněž tázal po paradoxech klamně „globalizované“ ekonomiky a přisoudil umělci úlohu pašeráka.

II. Užítí forem

Když mi nějaký divák řekne: „Film, který jsem viděl, je špatný“, odpovím mu: je to tvoje chyba, protože co jsi udělal pro to, aby dialog fungoval?
Jean-Luc Godard

1. 80. léta a zrod DJ kultury: směrem ke komunismu forem

V devadesátých letech vznikla díky zlevňování počítačů a objevu samplingu celá nová kulturní odvětví, symbolizovaná postavami dýdžeje a programátora. Remixující dýdžeje se stal důležitější postavou než instrumentalista, rave party vzrušuje více než koncert. Kultura nového přisvojování a přetváření forem zavádí novou morálku: díla patří všem, abychom parafrázovali Philippa Thomase. Dnešní umění směřuje ke zrušení vlastnictví forem nebo aspoň k narušení starého právního pojetí duševního vlastnictví. Spěje snad svět ke kultuře, která bude opomíjet copyright ve prospěch všeobecně povoleného přístupu k uměleckým dílům, tedy k jakémusi pokusu o *komunismus forem*?

Guy Debord publikoval v roce 1956 text s názvem *Odklánění: návod k použití (Mode d'emploi du détournement)*: „Světové literární i výtvarné dědictví musí být jako celek využíváno k cílům partyzánské propagandy. (...) Veškeré elementy, ať už pocházejí odkudkoli, se mohou stát předmětem nových sblížení. (...) Posloužit může všechno. Je samozřejmé, že lze nejenom opravit určité dílo či začlenit fragmenty zastaralých děl do díla nového, nýbrž že lze i měnit smysl těchto fragmentů

a všemi možnými způsoby padělat to, co pitomci tvrdošijně dál nazývají citacemi."

Se vznikem Lettristické internacionály, kterou později od roku 1958 nahradila Situacionistická internacionála, se tedy objevuje nový pojem uměleckého odklánění (*détournement*), jež lze popsat jako politické užití Duchampova *recipročního ready-made* (Duchamp uváděl příklad „Rembrandtova plátina užitého jako žehlicího prkna“). Toto „nové uspořádání již existujících uměleckých prvků v nový celek“ je jedním z nástrojů, přispívajících k překonávání umělecké aktivity, k překonávání onoho „odděleného“ umění, produkovaného specializovanými tvůrci. Situacionistická internacionála hlásá odklánění existujících uměleckých děl s cílem vrátit „do každodenního života vášeň“ a upřednostňuje vytváření žitých situací na úkor výroby děl, která jen podporují rozdělení lidstva na aktivní aktéry a pouhé diváky existence. Podle Guy Deborda, Asgera Jorna a Gila J. Wolmana, kteří byli hlavními autory teorie odklánění, mají města, domy a umělecká díla vytvářet prostředí nebo se stávat nástroji k pořádání slavností a her. Situacionisté hlásají praxi *kolísání* (*la dérive*), tedy způsobu, jak procházet různými městskými prostředními jako kdyby šlo o scény při natáčení filmů. Situace, které se při tom mají vytvářet, jsou jakási žitá umělecká díla, pomíjivá a nehmotná, je to „umění prchavosti času“, vzdorující jakékoli snaze o fixování. Situacionisté zamýšlejí s pomocí moderních nástrojů vymýtit veškerou průměrnost z odcizeného všedního života, kterému umělecké dílo slouží jako zástěrka či jako cena útěchy, neboť umění není nic jiného než zhmotnění něčeho, co postrádáme. „Je zajímavé,“ píše An-

selm Jappe, „do jaké míry se situacionistické odsouzení uměleckého díla blíží psychoanalytické teorii, která vidí v díle sublimaci nerealizované touhy.“ (11)

Situacionistické odklánění není nějakou fakultativní volbou v rámci rejstříku uměleckých technik, nýbrž je jediným možným způsobem užití umění – a umění přitom není ničím jiným než překážkou v završení projektu avantgardy. Všechna díla minulosti, tvrdí Asger Jorn v eseji *Odkloněné malířství* (*Peinture détournée*, 1959), nechtě jsou „nově přetvořena“, nebo musejí zmizet. Neexistuje tudíž žádné „situacionistické umění“, nýbrž jen situacionistické užití umění, které vede přes jeho znehodnocování. *Zpráva o vytváření situací... (Rapport sur la construction de situations...)*, kterou vydal Guy Debord roku 1957, tak vyzývá k užívání existujících kulturních forem způsobem „popírajícím veškerou jejich vlastní hodnotu“. *Odklánění*, jak Debord později upřesní v knize *Společnost spektaklu* (*La Société du spectacle*), „není negací stylu, nýbrž styl negace“, a Asger Jorn tento styl negace definuje jako „hru, spjatou se schopností devalorizovat.“

Jestliže odklánění již existujících uměleckých děl je i dnes běžně užívaným nástrojem, umělci již při něm nepraktikují „devalorizaci děl“, nýbrž jejich užití. Podobně jako surrealisté používali dadaistické techniky s určitým konstruktivním cílem, tak dnešní umění využívá situacionistické postupy s tím rozdílem, že jeho cílem již není zrušení umění. Zde je třeba uvést, že předchůdcem v této oblasti je třeba takový Raymond Hains, geniální praktik techniky *kolísání* a iniciátor ne-

konečné sítě vzájemně propojených znaků. Dnešní umělci praktikují postprodukcí jako neutrální operaci s nulovým součtem, a to tam, kde cílem situacionistů bylo znehodnocení *odkláněného* díla, to jest tam, kde se situacionisté pokoušeli útočit na kulturní kapitál. Produkce, píše Michel de Certeau, je kapitál, na jehož základě mohou spotřebitelé uskutečňovat řadu operací, které z nich činí nájemníky kultury.

Zatímco dnešní hudební trendy učinily z *odklánění* zcela běžnou věc, ani výtvarná díla nejsou dnes již pojímána jako překážky, nýbrž jako stavební materiál. Kterýkoli dýdžej dnes pracuje s principy převzatými z dějin uměleckých avantgard: s *odkláněním*, s recipročními či asistovanými *readymade*, s odhmotňováním aktivity.

Podle japonského hudebníka Kena Ishii se „dějiny hudby techno podobají dějinám internetu. Dnes může každý skládat hudbu donekonečna. Vzniká tak hudba, která se postupně štěpí do nespočtu různých žánrů, lišících se podle osobnosti svého tvůrce. Celý svět se tak zaplní nejrozmanitější hudbou od nejrozumnějších lidí, a ta zase bude inspirovat stále další a další skladby. Jsem si jist, že na příště bude vznikat pořád nová a nová hudba.“ (12) Dýdžej během svého *setu* pouští desky, to jest tvůrce. Jeho dílo spočívá jednak v tom, že nabízí svou osobní pouť světem hudby (svůj „playlist“), jednak nabízené prvky hraje v určitém pořadí, přičemž dbá na jejich správnou návaznost, ale snaží se i o vytváření určité atmosféry (pracuje „zatepla“ s davem tanečníků, může reagovat na jejich pohyby). Kromě toho může fyzicky působit na používaný předmět, a to pomocí *scratchingu* nebo

prostřednictvím celé škály technických pomůcek (zvukových filtrů, regulací parametrů zvuku na mixážním pultu, zvukovými vsuvkami atd...). Jeho *set* se podobá výstavě objektů, které by Marcel Duchamp označil jako „asistované *readymade*“: jde o více či méně „modifikované“ výrobky, jejichž zřetězení vytváří určité specifické trvání. Styl určitého dýdžeje tak lze posoudit podle jeho schopnosti pobývat v otevřeném systému (dějiny zvuku) a podle logiky, v jejímž rámci organizuje spojitosti mezi hranými skladbami. Dýdžejing se pohybuje v rámci kultury užití forem, v níž je spojen rap s technem a se všemi jejich pozdějšími odnožemi.

DJ Mark the 45 king: „Nekradu celou jejich hudbu, použiju třeba jen zvukovou stopu bicích, pak si od někoho jiného vezmu nějaké malé pípnutí, a potom si vezmu tvou basovou linku, kdežto ty už s tím prostě nic nenaděláš.“ (13)

Clive Campbell alias Kool Herc již v sedmdesátých letech používal jakousi primitivní formu *samplingu*, *breakbeat*, spočívající ve vyjmutí určité hudební sekvence a v jejím natočení na smyčku, přičemž jednotlivé smyčky se braly z téže vinylové desky.

Dýdžejing a současné umění: jejich postupy jsou podobné.

Když je *cross fader* na mixážním pultu nastaven do střední polohy, hrají obě skladby najednou: odpovídá to tomu, když Pierre Huyghe prezentuje souběžně interview s Johnem Giornem a film Andyho Warhola. *Pitcher* zase umožňuje ovládat rychlost otáčení desky: *24 Hour Psycho* od Douglase Gordona. *Toast*

ing, rap, talk over: Angela Bulloch dubluje zvukovou stopu filmu *Solaris* Andreje Tarkovského.

Cut: Alex Bag natáčí úryvky z televizního programu; Candice Breitz vyjímá krátké obrazové fragmenty a pouští je ve smyčce.

Playlists: Douglas Gordon vybral pro společný projekt *Cinema Liberté Bar Lounge* (1996) několik filmů, které byly cenzurovány ve chvíli uvedení do kin, a Rirkrit Tiravanija při promítání vytvářel přátelskou atmosféru.

Vzdálenost mezi výrobou a spotřebou v našem každodenním životě se každým dnem zmenšuje. S využitím koupených nahraných desek můžeme i bez znalosti not vytvořit hudební skladbu. Z širšího pohledu lze říci, že spotřebitel *customizuje* a adaptuje kupované výrobky pro sebe, pro své potřeby. Přepínání televizních programů je rovněž „výrobou“, je to jakási nasmělá produkce v rámci odcizeného času zábavy: s prstem na dálkovém ovladači si vytváříme vlastní program. Systém *Do it yourself* bude brzy fungovat ve veškeré kulturní produkci: například hudebníci z kapely Coldcut přiložili k albu *Let us play* (1997) speciální CD-ROM, který posluchačům umožňoval zremixovat podle vlastního gusta celé album.

Místo *extatického spotřebitele* z 80. let nyní nastupuje inteligentní a potenciálně subverzivní spotřebitel: uživatel forem. DJ kultura popírá podvojný protiklad mezi *nabídkou vysílatele* a *účastí příjemce*, protiklad, který stál v centru řady debat o moderním umění. Práce *dýdžeje* spočívá v koncipování řetězce hudby, v němž se jednotlivé skladby přelévají jedna přes druhou a představují zároveň výrobek, nástroj i nosič. „Produkuje“

dýdžeje je pro dalšího „produkuje“ *dýdžeje*“ pouhým „vysílatelem“, a všichni umělci se napříště budou pohybovat v jakési síti navzájem těsně přiléhajících a donekonečna do sebe zapadajících forem. Produkt může sloužit k vytvoření díla, dílo se může opět stát předmětem: nastává jakási rotace, kterou determinuje způsob užití forem.

Angela Bulloch prohlašuje: „Když Donald Judd dělал nábytek, říkal vždycky něco jako: židle není socha, protože když na ní sedíte, nevidíte ji. Její funkčnost jí tedy znemožňuje být uměleckým dílem, ale já myslím, že to celé nedává smysl.“

Povaha uměleckého díla je dána tím, jakým způsobem dílo projde kulturní krajinou. Vytváří se tak řetězení forem, znaků, obrazů.

Mick Kelley se ve své instalaci *Test room containing Multiple stimuli known to elicit curiosity and manipulatory responses* (1999) pouští do skutečné archeologie modernistické kultury, když vnáší řád mezi nejrůznější, přinejmenším nesourodé ikonografické zdroje: klade vedle sebe Noguchiho dekorace k baletům Marthy Graham, vědecké pokusy týkající se reakcí dětí na násilí v televizi, Harlowovy vědecké pokusy v oblasti citového života opic, performance, videoprojekce a minimalistické skulptury. V dalším svém díle s názvem *Framed & frame (Miniature reproduction „Chinatown wishing well“ built by Mike Kelley after „miniature reproduction Seven star cavern built by Prof. H. K Lu“)* v podobě dvou odlišných instalací Kelley rekonstruuje a dekomponuje „Studnu přání“ z losangeleského Chinatownu, jako kdyby lidová votivní skulptura a její turistické zarámování (zídka obklopená

mřížovým) „patřily do odlišných kategorií“. I ta-
dy se v jeden celek spojují dohromady dva různorodé estetické světy: čínsko-americký kýč, budhistické a křesťanské sochařství, sprejová barva graffitistů, turistická infrastruktura, sochy Maxe Ernsta a umění informelu. V díle *Framed & frame* se Mike Kelley pokusil „předvést formy, které obvykle slouží k zobrazování neforemnosti“, snažil se zobrazit vizuální zmatek, amorfní stav obrazu, „nestabilitu kultur, které do sebe vzájemně narážejí“. Tyto střety, které představují každodenní zkušenost obyvatele měst počátku jedenadvacátého století, jsou rovněž tématem Kelleyho díla. Jeho práce popisuje chaotický tyglík globální kultury, v němž se mísí vysoká i nízká kultura, Východ i Západ, umění i ne-umění, zkrátka nekonečné množství ikonických rejstříků a způsobů produkce. Když Kelley rozdělí „Studnu přání“ v instalaci *Chinatown wishing well* vedví, tak kromě toho, že nás tím nutí vnímat její rámec jako „odlišnou vizuální entitu“, odkazuje navíc v obecnější rovině ke svému hlavnímu tématu: přenosu obrysů (détourage), to jest ke způsobu, jakým naše kultura funguje prostřednictvím transplantací, štěpů a dekontextualizací. Rámec je zároveň zvýrazňovačem, prstem, který ukazuje na co se máme dívat, i hranicí, která zabraňuje zarámovanému předmětu upadnout do nestability, do neforemnosti, to jest zabrání závratí z čehosi, co nemá žádný denotát, zabrání závratí z „divoké“ kultury. Smysl věcí je dán především sociálním rámcem. Název jednoho Kelleyho textu říká „Meaning is confused spatiality, framed“, což bychom mohli přeložit jako: každý význam je zmatená, zarámovaná prostorovost...

Vysoká kultura spočívá na ideologii podstavce a rámce, na přesném načrtnutí prosazovaných děl, rozdělených do kategorií a regulovaných prezentačními kódy. Pop kultura se oproti tomu vyvinula v nadšeném vzývání všeho, co překračuje meze, v oslavě špatného vkusu, transgrese - což znamená, že sama neprodukuje svůj vlastní systém rámců. Kelleyho dílo vytváří mezi těmito dvěma ohnisky zkratky a sevřený rámec muzeální kultury se v ní mísí s rozmlžením pop kultury.

Přenos obrysů, základní gesto Kelleyho práce, se jeví jako nejvýznamnější postup dnešní kultury: jsme svědky pronikání populární ikonografie do systému velkého umění, sériově vyráběný předmět ztrácí svou kontextovost, repertoárová díla se blíží k triviálním kontextům... Umění dvacátého století je uměním stříhu (sled jednotlivých obrazů) i uměním přenosu obrysů (kladení obrazů přes sebe).

Garbage drawings Mikea Kelleyho (1988) například vycházejí ze zobrazování odpadků v komiksech. *Garbage drawings* se v mnohém podobají sérii obrazů s názvem *Walt Disney Productions* od Bertranda Laviera, v níž se obrazy a sochy, které se objevují v pozadí jednoho příběhu Mickeyho Mouse z roku 1947 odehrávajícího se v Muzeu moderního umění, transformují ve skutečná umělecká díla. Mike Kelley píše: „Umění se musí zabývat realitou, a přitom musí zpochybňovat všechny její koncepce. Umění vždy realitu transformuje v jakousi fasádu, v zobrazení a v určitou konstrukci. Zároveň však klade i otázku, proč se tato konstrukce vytváří.“
(14) A tyto důvody či motivy se vyjadřují prostřednictvím rámců, podstavců, mentálních vitrín. Když Kelley přenáší obrysy kulturní či sociální

formy (votivní skulptury, komiksy, divadelní deko-
race, kresby dětí - obětí domácího násilí) a když
je přehrává v jiném kontextu, používá forem jako
kognitivních nástrojů, neboť jsou zbaveny původní
adjustace.

John Armleder pracuje s podobně heterogenními
zdroji: používá sériové výrobky, barevné zvýraz-
ňovače, výtvarná díla, nábytek... Mohl by být pro-
totypem postmoderního umělce; především je však
jedním z prvních, kdo pochopili, že je třeba co
nejrychleji nahradit modernistický pojem nového
pojmem operativnějším. Armleder ostatně pozname-
nal, že tato idea nového nebyla ničím jiným než
stimulantem. Podle něho bylo nemožné „jet na ven-
kov, stoupnout si před nějaký dub a prohlásit: ale
vždyť tenhle strom už jsem viděl!“ Zánikem moder-
nistického telos (tedy pojmů pokroku a avantgar-
dy) se otevírá nový prostor pro myšlení: nyní pů-
jde o to pozitivně hodnotit remake, formulovat
nové způsoby užití věcí, usouvztažňovat formy, to
vše namísto heroického hledání něčeho krásného, co
tu dosud nebylo, hledání, jež bylo typické pro mo-
dernismus. Získávat předměty a uspořádávat je ur-
čitým způsobem: Armleder toto umění *shoppingu*
a vystavování spojuje s kinematografickými pro-
dukty, kterým se pejorativně říká *béčkové*. Béčkový
film patří do jasně determinovaného žánru (wes-
tern, hororový film nebo thriller), jehož je lev-
ným vedlejším produktem, a přitom si uchovává ur-
čitou volnost ve variování této rigidní osnovy,
díky níž existuje, byť je jí omezován. Pro Johna
Armledera představuje celé moderní umění dovršený
žánr, se kterým si lze hrát, tak jako když si Don
Siegel, Jean-Pierre Melville nebo dnes třeba John

Woo a Quentin Tarantino rozverně pohrávají s kon-
vencemi žánru *film-noir*. Armlederova díla tak pra-
cují s posunutým užitím forem a podle režijního
principu, který zdůrazňuje napětí mezi triviální-
mi a takzvaně vážnými prvky: kuchyňská židle sto-
jí pod obrazem namalovaným ve stylu abstraktní
geometrie, cákance malby ((a)) la Larry Poons sou-
sedí s elektrickou kytarou... Strohý a minimalis-
tický vzhled Armlederových děl z osmdesátých let
odráží klišé obsažená v tomto béčkovém modernis-
mu. „Mohlo by se zdát, že nakupuji nábytek pro je-
ho formální kvality a z formalistického hlediska,“
vysvětluje Armleder. „Řekněme, že volba určitého
předmětu je dána *všeobjímajícím* rozhodnutím, kte-
ré se týká formy, ale jde o systém, který upřed-
nostňuje rozhodnutí stojící zcela vně formy: má
konečná volba nedbá onoho poněkud rigidního systé-
mu, kterého používám na počátku. Když sháním po-
hovku z Bauhausu určité délky, nakonec si přivezu
nábytek ve slohu Ludvíka XVI. Má práce podkopává
sama sebe: veškerá teoretizující odůvodnění jsou
nakonec realizací díla popřena nebo zesměšněna.“
(15)

Společná přítomnost abstraktních obrazů a nábytku
ve stylu post-bauhausu v Armlederově díle trans-
formuje tyto prvky v jakési rytmické elementy, po-
dobně jako když v počátcích hip-hopu mixoval
Selector dvě desky pomocí *cross faderu* na mixáž-
ním pultu. „Samotný obraz Bernarda Buffeta, to ne-
ní nic moc; ale obraz Bernarda Buffeta vedle dí-
la Jana Verrocruyse, to už je něco mimořádného.“
(16) Počátkem 90. let se Armleder přiklání k otev-
řenějšímu užívání subkultury. Třpytivé diskoté-
kové lustry, studny se stěnami z pneumatik, béč-
kové videofilmy, umělecké dílo se zkrátka stává

místem neustálého *scratchingu*. Když Armleder na papírovém podkladu pokrytém symboly op-artu znovu oživí plexisklové skulptury Lyndy Benglis ze 70. let, „mixuje“ různé reality. Když Bertrand Lavier klade ledničku přes křeslo (značku Brandt přes značku Rue de Passy) nebo jeden parfém přes druhý (Chanel 5 přes Shalimar), roubuje tím dvě věci a hraje si s otázkou podstaty kategorie „skulptura“. Jeho TV Painting (1986) představuje sedm obrazů od Fautriera, Lopicquea, De Staela, Lewensberga, On Kawary, Yvese Kleina a Lucio Fontany na obrazovkách televizorů, jejichž rozměry odpovídají rozměrům původního díla. V Lavierově práci jsou kategorie, žánry a způsoby zobrazení tím, co generuje formy, a nikoli opačně. Fotografické „zarámování“ tak vytváří skulpturu, a nikoli fotografii. Idea „namalovat klavír“ vyústí v klavír pomalovaný vrstvou expresionistické malby. Víze výkladní skříně obchodu vymalované plavenou křídou zase generuje abstraktní malbu. Bertrand Lavier, který je v tomto ohledu velmi blízký Armlederovi a Miku Kelleymu, používá jako materiál zavedené kategorie, které vymezují naše vnímání kultury. Armleder s těmito kategoriemi nakládá jako se sub-žánry béčkového modernismu; Kelley dekonstruuje jejich figury, aby je pak konfrontoval s postupy pop kultury; Lavier ukazuje, jak umělecké kategorie (malířství, sochařství, podstavec, fotografie), ironicky bráné jako nesporné veličiny, produkují samy o sobě formy, které představují jejich nejjemnější kritiku.

Mohlo by se zdát, že tyto strategie „reaktivace“ a „dýdžeingu“ vizuálních forem jsou určitou reakcí na nadprodukcí, na inflaci obrazů. Svět je

přeplněn předměty, říkal již v šedesátých letech Douglas Huebler - a dodával, že si nepřeje produkovat další. Jestliže chaotické množení produkce dovedlo konceptuální umělce k dematerializaci uměleckého díla, u umělců postprodukce dalo vzniknout strategiím mixování a kombinování produktů. Nadprodukce již není pojímána jako nějaký problém, nýbrž jako kulturní ekosystém.

2. Forma jako scénář: způsob užití světa.

(Když se scénáře stávají formami.)

Umělci postprodukce vynalézají nové způsoby užití uměleckých děl: do svých vlastních výtvorů vkládají různé zvukové či vizuální formy převzaté z minulosti. Vytrhují z kontextu historické a ideologické příběhy a vkládají jejich elementy do alternativních scénářů.

Lidská společnost je totiž utvářena příběhy, jakými smi nehmotnými, více či méně uznávanými skripty, a ty se projevují v přístupu k životu, ve vztahu lidí vůči práci nebo k zábavě, ale i v institucích či ideologiích. Ti, kdo rozhodují o ekonomice, plánují tyto scénáře v měřítku celosvětového trhu. Představitelé politické moci vytvářejí plány, sepisují prognózy. A my žijeme uvnitř těchto příběhů. Například dělba práce je dominantním scénářem pro zaměstnání; heterosexuální manželská dvojice je převažujícím scénářem v oblasti sexuality; televize a turistika patří k oblíbeným scénářům zábavy. „Jsme zajatci scénáře pozdního kapitalismu,“ píše Liam Gillick. Formy, jež nás obklopují, jsou pro umělce, kteří se dnes podílejí na vytváření kultury aktivity, zhmotněním těchto příběhů. Tato „zabalená“ vyprávění, zasazená do všech kulturních produktů, ale i do našeho každodenního

prostředí, reprodukují společenské scénáře, které jsou více či méně implicitní: například mobilní telefon, oděv, titulky televizního pořadu, logo určitého podniku, to vše zavádí určité způsoby chování a utváří kolektivní hodnoty, světonázory. Díla Liama Gillicka se zabývají otázkou, kde leží dělící čára mezi fikcí a informací, přičemž tyto dva pojmy nově definuje na základě konceptu scénáře nahlíženého z hlediska sociálního, to jest jako souhrn diskursů prognóz a plánů, jimiž socio-ekonomický svět, ale i hollywoodské továrny na sny utvářejí přítomnost. „Produkce scénářů je jedním ze základních elementů, umožňujících udržovat potřebnou úroveň mobility a invence, kterou vyžaduje dynamická aura takzvané tržní ekonomiky.“ (18) Umělci postprodukce tyto formy používají a dešifrují je, aby mohli vytvářet divergentní narativní linie a alternativní příběhy. Podobně jako se naše nevědomí snaží díky psychoanalýze se střídavými úspěchy uniknout údajně fatalitě „rodinného románu“, tak i umění bere na vědomí kolektivní scénáře a s pomocí právě těch forem, které tyto vnucené příběhy zhmotňují, nám nabízí odlišné cesty realitou.

Umělci produkují ony zvláštní narativní prostory, jež ve svých dílech režírují, manipulací s roztržitými formami kolektivního scénáře. Nepovažují tyto formy za nezpochybnitelná fakta, nýbrž za jakési dočasné struktury, které lze používat jako nástroje. *Užití světa* umožňuje tvorbu nových příběhů, kdežto jeho pasivní pozorování podřizuje lidské konání společenským stereotypům. Není tomu tak, že by na jedné straně stála živoucí tvorba, a na straně druhé mrtvá tíha historie forem: umělci postprodukce zkrátka nerozlišují mezi dílem

svým a dílem druhých, stejně jako nečiní rozdílu mezi svými vlastními gesty a gesty diváků.

Rirkrit Tiravanija

V pracích Pierra Huygha, Liama Gillicka, Dominique Gonzalez-Foster, Jorge Parda či Philippa Parrena představuje umělecké dílo místo, kde probíhá dialog mezi realitou a fikcí, mezi příběhem a komentářem. Návštěvník expozic Rirkrita Tiravaniji, například výstavy *Untitled (One revolution per minute)*, obtížně rozlišuje mezi tím, co vytvořil vystavující umělec a tím, co vytvořil on sám jako divák. Stánek s palačinkami obklopený stolem, který právě oblehli návštěvníci, trůní uprostřed labyrintu z laviček, katalogů a závěsů; prostor člení obrazy a sochy z osmdesátých let (David Diao, Michel Verjux, Allan Mc Collum...). Kde končí vaření a kde začíná umění, když stojíte tváří tvář dílu, které spočívá hlavně v konzumaci jídla, a když jako divák - stejně jako umělec - máte vykonávat obyčejné každodenní úkony? Tato výstava je jasným projevem snahy vynalézat nové vztahy mezi uměleckou aktivitou a ostatními lidskými aktivitami pomocí utváření narativního prostoru, který obsáhne umělecká díla a struktury všedního dne v rámci jakési formy-scénáře, což je forma, která se od tradičního umění liší asi tak jako se rave party liší od rockového koncertu.

Názvy děl Rirkrita Tiravaniji vždy obsahují v závorce tuto zmínku: *lots of people*, mnoho lidí. „Lidé“ představují jednu ze součástí výstavy. Místo aby pouze sledovali určitý soubor předmětů, který se jim nabízí k ohodnocení, mají se lidé mezi těmito předměty pohybovat a používat je. Smysl výstavy se tedy vytváří prostřednictvím toho, jak

návštěvníci užívají expozici, právě tak jako ku-
chařský recept dostává smysl až v okamžiku, kdy
podle něj někdo uvaří a spolustolovníci jej oce-
ní. Dílo poskytne narativní osnovu, strukturu, na
jejímž základě se formuje výtvarná realita: pro-
story, kde se mají odehrávat každodenní činnosti
(hraní hudby, jídlo, odpočívání, četba, diskuto-
vání), umělecká díla, předměty. Návštěvník vý-
stavy Rirkrita Tiravaniji je takto konfrontován
s procesem utváření smyslu svého vlastního živo-
ta, a to prostřednictvím souběžného (a podobného)
procesu, totiž procesu utváření smyslu díla. Ti-
ravanija je podobně jako filmový režisér chvíli
činnorodý, chvíli pasivní, chvíli herce režíruje
do specifického postoje, pak je zase na okamžik
nechá improvizovat; přikládá ruku k dílu, a nako-
nec po sobě zanechá jen recept či pouhé zbytky.
Produkuje tak částečně nepředvídatelné způsoby
družnosti, určitou *vztahovou estetiku*, jejíž zá-
kladní charakteristikou je mobilita. Jeho dílo se
skládá z chatrných bivačů, z tábořišť, workshopů,
dočasných setkání a cestovních tras: skutečným
tématem Tiravanijova díla je nomádství a svět je-
ho forem lze nejlépe nahlížet prostřednictvím ce-
stování. V Madridu Tiravanija nafilmoval cestu
z letiště do Centre Reina Sofia, kde se zúčastnil
výstavy (*Untitled, para Cuellos de Jarama to Tor-
rejon de ardoz to Coslada to Reina Sofia*, 1994).
Na Bienále v Lyonu vystavil automobil, kterým
přijel až k muzeu (*Šťastnou cestu, pane Ackermanne
- Bon voyage, Monsieur Ackermann*, 1995). Dílo *On
the road with Jiew, Jeaw, Jieb, Sri and Moo* (1998)
spočívalo v cestě v doprovodu pěti studentů z uni-
verzity Chiang Mai, a to z Los Angeles až na mís-
to výstavy, do Philadelphie. Tato dlouhá cesta

byla natáčena na video, zachycena na fotografiích
a zdokumentována cestovním deníkem na internetu,
prezentována ve Philadelphia Museum, a nakonec
byl z těchto dokumentů uspořádán katalog na CD-
ROM.

Tiravanija rovněž rekonstruuje architektonické
struktury, ve kterých pobýval, podobně jako když
si emigrant dělá přehled míst, která opustil: v Ko-
líně nad Rýnem rekonstruoval Tiravanija svůj byt
na Lower East Side, v New Yorku rekonstruoval je-
den z osmi ateliérů z *Context studia*, kam kdysi
chodil (*Rehearsal studio No 6*), v Amsterdamu pře-
měnil galerii Gavina Browna ve zkušebnu... Jeho
dílo nám předvádí svět hotelových pokojů, restau-
rací, obchodů, kaváren, pracovních prostředí, míst
lidských setkávání, kempinků (stan z *Městského ki-
na - Cinéma de ville*, 1998). Tiravanija prezentu-
je ty druhy prostorů, které formují každodenní
život vykořeněného cestovatele: všechno jsou to
veřejné prostory, kromě jeho vlastního bytu, je-
hož forma jej v cizině provází jako nějaký pří-
znak z minulého života.

Tiravanijovo umění se vždy v něčem dotýká darová-
ní či otevření nějakého prostoru. Tiravanija nám
věnuje formy své minulosti, své nástroje, a zpří-
stupňuje všem místa, ve kterých vystavuje, jako
tomu bylo při jeho první newyorské výstavě, na
které pozval bezdomovce na polévku. Tento postoj
(a z něho vyplývající image umělce) je třeba uvést
do souvislosti s bezprostřední velkorysostí thaj-
ské kultury, v níž se budhističtí mniši těší sta-
tutu institucionalizovaného žebráctví.

Nestálost stojí v samém středu formálního světa
Rirkrita Tiravaniji; nic netrvá, vše je v pohybu:
upřednostňuje se cesta z jednoho místa na druhé

před místem samotným. Setkání jsou důležitější než lidé, kteří se jich účastní. Hudebníci při „jam sessionu“, návštěvníci kavárny nebo restaurace, děti ve škole, diváci loutkového představení, spoustolovníci u jídla: to všechno jsou dočasné komunity, jež Tiravanija ve svých dílech organizuje a materializuje do struktur, které jsou tak přitažlivé pro lidskou přirozenost. Když Tiravanija takto spojuje pojmy komunity a pomíjivosti, staví se tak proti představě, že určitá identita je neměnná či stálá: naše etnikum, naše národní kultura i sama naše osobnost nejsou ničím jiným než zavazadly, která vláčíme s sebou. Nomád, kterého líčí Tiravanijovo dílo, je alergický na národnostní, sexuální či kmenové klasifikace. Jakožto občan mezinárodního veřejného prostoru tímto prostorem pouze dočasně prochází, dokud nepřijme novou identitu: je univerzálně exotický. Seznamuje se s nejrůznějšími lidmi, tak jako se během dlouhých cest seznamujeme s neznámými bytostmi. Lze říci, že jedním z Tiravanijových formálních modelů je letiště, ono tranzitní místo, ve kterém lidé přecházejí z krámku do krámku, od informace k informaci, přičemž vytvářejí mikrokomunity, shromažďující se v očekávání odletu. Tiravanijova díla představují příslušenství a dekorace planetárního scénáře, jakéhosi skriptu *in progress*, jehož téma zní: jak pobývat ve světě bez stálého bydliště.

Pierre Huyghe

Jestliže Tiravanija nabízí návštěvníkům svých výstav modely možných příběhů, jejichž formy mísí umění a každodenní život, Pierre Huyghe svou práci pojímá jako kritiku modelových příběhů, které

nám nabízí společnost. Například sitcomy předvádějí lidovému diváctvu imaginární „rámec“, s nímž se toto publikum může ztotožnit. Scénáře sitcomů se píší na základě takzvané *bible*, což je dokument, který stanoví obecný charakter děje a postav včetně rámce, ve kterém se tyto postavy mají pohybovat. Svět, který Pierre Huyghe líčí, pod povrchem obsahuje více či méně závazné narativní struktury, přičemž sitcom je pouze jejich mírnější verzí. Jde o struktury, které má umělcova aktivita předvádět, aby se tak projevila jejich donucovací logika, dříve než budou dány k dispozici publiku, jež bude způsobilé si je opětovně přisvojit. Toto vidění světa se blíží teorii Michela Foucaulta ohledně organizace moci: „mikropolitika“ převádí seshora dolů po společenském žebříčku určité ideologické fikce, které předepisují způsoby života a tiše organizují systém dominance. V roce 1996 Pierre Huyghe nabízel kandidátům castingových zkoušek fragmenty Kubrickových, Tatiho a Godardových scénářů (*Multiple scenarios*). Člověk, který čte na scéně scénář k filmu *2001: Vesmírná odyssea* jen zdůrazňuje proces postupující napříč celým naším životem ve společnosti: recitujeme text napsaný *jinde*. A tímto textem je ideologie. Jde tedy o to naučit se být kritickým interpretem těchto scénářů, a to hraním si s nimi, ale i vytvářením situačních komedií, které se nadřadí vnucovaným scénářům. Cílem práce Pierra Huyghe je osvětlovat tyto implicitní scénáře a vynalézat scénáře jiné, takové, které by nás více osvobodily: kdyby se občané mohli účastnit příprav „bible“ sociálního sitcomu místo pouhého luštění jeho řádek, byli by samostatnější a svobodnější.

Když Huyghe fotografuje stavební dělníky v plné práci a pak tyto snímky vystaví po dobu trvání stavby na informační tabuli městské části umístěné nad stavenišťem (*Staveniště Barbès-Rochecouart*, 1994), nabízí tak obraz práce v reálném čase: činnost skupiny stavebních dělníků na staveništi není nikdy zdokumentována, a její zobrazení ji tedy dubluje podobně jako by to učinil přímý komentář. V Huygheově práci se totiž zobrazení ze záznamu považuje za zásadní prvek sociální falzifikace: umělec se snaží vrátit jednotlivci jeho slovo, a přitom poukazuje na neviditelné „dublování“, které se přitom děje. Videofilm *Dubbing*, který ukazuje herce při natáčení postsynchronů pro francouzské znění jakéhosi filmu, pomáhá tento obecný proces „vyvlastňování“ předvést v plném světle: lidský hlas představuje a vyjadřuje jedinečnost slova, již imperativy globalizované komunikace minimalizují či vymazávají. Je to jako film s titulky versus film v původním znění. Globální standardizace kódů. Tato Huygheova snaha připomíná snažení Jean-Luc Godarda v jeho aktivistických letech, kdy tento režisér plánoval nafilmovat znovu *Love Story* a rozdávat kamery továrním dělníkům, čímž chtěl čelit buržoaznímu obrazu světa, onomu zfalšovanému obrazu, kterému buržoazie říká „odraz skutečnosti“. „Někdy,“ píše Godard, „je třídní boj bojem jednoho obrazu proti jinému obrazu, jednoho zvuku proti druhému zvuku.“ A tak Huyghe natočil film o Lucii Dolène, francouzské zpěvačce, jejíž hlas použila studia Walta Disneye pro dabovanou verzi filmu *Sněhurka* (fr. *Blanche-Neige*) (*Blanche-Neige Lucie*, 1997): zpěvačka chce uplatnit své právo na svůj hlas. Podobný princip najdeme v Huygheově verzi filmu *Odpoledne za psího*

vedra, v němž původní hrdina příběhu, jehož autorská práva zakoupil Sidney Lumet těsně poté, co se odehrál, má konečně příležitost zahrát si svou vlastní roli, kterou si kdysi přivlastnil Al Pacino: v obou těchto případech si dotyční lidé znovu přisvojují svou vlastní minulost či svou práci, a realita opět získává navrch nad fikcí. Veškeré dílo Pierra Huygha se týká oné mezery, která odděluje realitu od fikce, je živeno jeho aktivismem za demokratické sociální rozdělení: „dublování“ versus „re-dublování“. Když se váhy opět přehoupnou z fikce do reality, způsobí to trhliny ve spektaklu. „Je třeba si položit otázku, zda se aktéři nestávají interprety,“ podotýká Huyghe ke svým fotografiím dělníků či kolemjdoucích vystaveným ve veřejném prostoru. Je třeba přestat vykládat svět, přestat hrát roli figurantů v partituru psané státní mocí, jde o to stát se aktéry či spoluautory scénáře. V umění je tomu podobně: když Huyghe znovu nafilmuje záběr po záběru nějaký Hitchcockův či Pasoliniho film, když promítne Warholův film a k němu pustí zvukový záznam interview s Johnem Giornem, znamená to, že cítí zodpovědnost za jejich dílo, že těmto filmům vrací jejich funkci partitury, již je třeba znovu zahrát, funkci nástrojů, s jejichž pomocí lze porozumět dnešnímu světu. Jorge Pardo vyjadřuje podobnou ideu, když vysvětluje, že sice existuje mnoho zajímavějších věcí než je jeho tvorba, ale že jeho díla představují „model, jak se na tyto věci dívat.“ Huyghe stejně jako Pardo navracejí umělecká díla minulosti do světa aktivity. Prostřednictvím své pirátské televizní stanice (*Mobile TV*, 1997), svých castingových seancí i založením *Asociace Osvozených časů* vyrábí Huyghe struktury, které roz-

bíjejí interpretační řetězec ve prospěch prvků ak-
tivity: v rámci těchto struktur se stává výměna
sama o sobě místem, kde probíhá „užití“, a forma-
scénář se stává příležitostí jak redefinovat onu
linii, jež rozděluje zábavu a práci, linii, kte-
rou stanoví kolektivní scénář. Huyghe postupuje
jako střihač. A „základním politickým pojmem,“ pí-
še Jean-Luc Godard, „je stříh“: obraz není nikdy
sám, existuje jen na určitém pozadí (ideologie) či
ve vztahu k obrazům předcházejícím či následující-
m. Když Huyghe produkuje obrazy, které našemu
porozumění realitě chybějí, pracuje politicky:
oproti obecně vžitému klišé totiž nejsme přesyce-
ni obrazy, nýbrž pouze trpíme nedostatkem určitých
obrazů, a právě ty je třeba produkovat navzdory
cenzuře. Je třeba zaplňovat bílá místa na hvězdné
mapě oficiálního obrazu společnosti.

Videofilm *Remake* (1995) je natočen v jednom pa-
řížském domě a přejímá záběr za záběrem děj a dia-
logy Hitchcockova filmu *Okno do dvora*. Hrají v něm
mladí francouzští herci v kulisách jedné pařížské
renovované budovy. *Remake* je konkrétním projevem
produkce donekonečna přehrávatelných modelů, sy-
nopsí pro každodenní život.

Nedostavěné domy sloužící jako kulisy filmu *Nezdvo-
řáci* (*Incivils*, 1995), což je zase předělávka Paso-
liniho filmu *Uccellacci e uccellini* (Vrabci a drav-
ci), zobrazují jakési „provizorium, zastavený čas“:
jde o budovy, které majitelé ponechali zkáze, aby
obešli italské daňové zákony. V roce 1996 Pierre
Huyghe nabídl návštěvníkům výstavy s názvem *Traf-
fic* projížďku autobusem do doků v Bordeaux. Ces-
tující mohli po celou dobu noční jízdy sledovat
videofilm se záběry z cesty, kterou právě absol-

vovali, ale natočené za denního světla. Posun mezi
dnem a nocí, ale i lehké zpoždění reality vůči
fikci, způsobené čekáním na semaforech a silnič-
ním provozem, to vše vnášelo do reálnosti celé vě-
ci prvek určité pochybnosti: spojení reálného ča-
su a inscenované situace utváří určitý narativní
potenciál. Zatímco obraz se stává tenkým poutem
mezi námi a realitou, jakýmsi roztržitým průvod-
cem po prožité zkušenosti, smysl díla se utváří
z určitého systému odlišností: například odliš-
nosti mezi „živým“ a „záznamem“, jako třeba mezi
divadelní hrou Gordona Matta-Clarcka či Warholovým
filmem a Huyghovými projekcemi těchto děl, nebo
odlišnosti mezi třemi verzemi téhož filmu (*Atlan-
tic*), mezi zobrazením práce a realitou této práce
(*Barbès-Rochecouart*), mezi smyslem určité věty
a jejím překladem (*Dubbing*), mezi prožitým okamžik-
em a jeho verzí ve scénáři (*A dog day afternoon*,
Odpoledne za psiho vedra). Lidská zkušenost se ode-
hrává v odlišnostech. Umění je produktem vybočení.
Když znovu natočíme určitý film záběr po záběru,
zobrazujeme něco jiného než to, oč jde v původním dí-
le. Ukazujeme čas, který uběhl, ale především před-
vádíme schopnost pohybovat se mezi znaky, pobývat
v nich. Když Huyghe v prostředí pařížského panelá-
ku a s neznámými herci znovu natočil klasický film
Alfreda Hitchcocka, předvedl tak osnovu děje zba-
venou původní hollywoodské aury, přičemž prosadil
svou koncepci umění jakožto vytváření donekonečna
přehrávatelných modelů, koncepci umění jakožto
scénářů pro každodenní činnost. Pročpak nepoužít
hraný film, když si chceme lépe všimnout práce
dělníků, kteří staví budovu přímo naproti našemu
oknu? A proč nekonfrontovat slova z Pasoliniho
filmu *Uccellacci e uccellini* s prostředím nedosta-

vých budov z dnešní italské periferie? Proč nepoužívat umění k nahlížení světa, spíš než tříštit svůj pohled o formy, které toto umění staví na odív?

Dominique Gonzalez-Foerster

Chambres (Pokoje), *home-movies* a impresionistické environmenty Dominique Gonzalez-Foerster někdy překvapí kritiku svou „přílišnou intimností“ nebo svou „přílišnou éteričností“. Gonzalez-Foerster přitom prozkoumává prostředí domova ve spojitosti s nejžhavější sociální problematikou: jde však o to, že pracuje více se zrnem obrazu než s jeho kompozicí. Její instalace pracují s nepostižitelnou atmosférou, s ovzduším, s „uměleckými pocity“, a to prostřednictvím celého repertoáru často neostrých obrazů či záběrů mimo rámec obrazu - jde o obrazy, které se teprve dokončují. Při sledování videofilmu Gonzalez-Foerster je na divákovi, aby provedl jakési *citlivé mísení*, podobně jako když při pohledu na Seuratovy pointilistické obrazy musí jeho sítnice vykonat *optické mísení*. Při sledování jejího krátkometrážního filmu *Riyo* (1998) si musí divák ostatně představovat dokonce i rysy protagonistů, jejichž telefonický rozhovor se odehrává během projížďky lodí po řece protékající Kjótem, neboť jejich obličej se na plátně vůbec neobjeví. Dějový rámec vytvářejí dlouhé záběry domovních fasád; tak jako v celém díle Gonzalez-Foerster se intimní sféra doslova promítá do předmětů každodenní potřeby a do pokojů, do obrazů-vzpomínek a do záběrů domů. Gonzalez-Foerster se nespokojuje s pouhým zobrazením dnešního člověka zápasícího se svými skrytými obsesemi, nýbrž ukazuje i složité struktury mentálního filmu, jejichž prostřednictvím tento člověk dává své zkušenosti

formu: tomu tato umělkyně říká *vlastní stříh*, který vychází z vědomí toho, jakou proměnu prodělaly naše životní způsoby. Jde totiž o to, že „technologizace interiérů“, jak Gonzalez-Foerster píše, „transformuje vztah ke zvukům a k obrazům“ a nutí člověka k tomu, aby se stal jakýmsi střihačským pracovištěm či mixážním pultem, programátorem *domácího kina*, obyvatelem zóny permanentního natáčení, totiž zóny naší vlastní existence.

„Telefon, CD, filmy, rozhlasové a televizní vysílání, audiovizuální interiéry, ovzduší plné vln“. Zde opět stojíme před problematikou konfrontace světa práce se světem technologie, což je považováno za jeden ze zdrojů ozvláštňování každodennosti a za jeden ze způsobů utváření vlastní svébytnosti. Dílo Gonzalez-Foerster je krajinou, v níž se ze strojů staly ochočené věci, které si lze přivlastnit. Dominique Gonzalez-Foerster ukazuje konec techniky pojmávané jakožto státní aparát, předvádí její rozměňování v každodenním životě v podobě počítačů-deníků, radiobudíků či miniaturních tužkových kamer. Prostor domova není pro Gonzalez-Foerster symbolem uzavřeného soukromí, nýbrž místem, kde probíhá zásadní konfrontace mezi sociálními scénáři a intimními tužbami, konfrontace mezi nabytými obrazy a obrazy projektovanými. Prostor domova je pro ni prostorem projekce. Veškerý prostor domova funguje jakožto vyprávění vlastního příběhu, představuje psaní scénáře každodenního života, ale i tvorbu scénáře *psyché*: rekonstruuje se byt režiséra Rainera Wenera Fassbindera (RWF, 1993), rekonstruuje se pokoje, ve kterých jsme bydleli, rekonstruuje se atmosféra sedmdesátých let nebo procházka parkem při západu slunce. Gonzalez-Foer-

ster tak v mnoha projektech používá psychoanalýzu jakožto techniku umožňující utváření nových scénářů: tváří v tvář zablokované osobní skutečnosti analyzované osoby pracuje psychoanalytik na rekonstruování příběhu života analyzovaného člověka v oblasti nevědomí, čímž mu umožňuje ovládnout obrazy, chování a formy, které mu až dosud unikaly. Gonzalez-Førster třeba návštěvníky své výstavy žádala, aby pro ni načrtli plánec domu, ve kterém bydleli v dětství, nebo vyzvala galeristku Esther Schipper, aby jí zapůjčila některé věci, které má spjaté se vzpomínkami na dětství. Stěžejním místem umělecké zkušenosti Gonzalez-Førster je ložnice: tato místnost je redukována na jakýsi afektivní skelet (několik předmětů, pár barev) a zhmotňuje emocionální, ale i estetické vzpomínky, neboť její výtvarné uspořádání odkazuje k minimalistickému umění.

Svět Gonzalez-Førster, skládající se z afektivních předmětů a barevných ploch, se blíží experimentálnímu filmu a *home movies* à la Jonas Mekas: překvapivě homogenní dílo Gonzalez-Førster jako by představovalo jakousi *filmovou cívku* s formami domova, na kterou se promítají obrazy. Tato „cívka“ zobrazuje struktury, do kterých se zapisují vzpomínky, místa a každodenní záležitosti. Mentální filmová cívka je sice zpracována podrobněji než narativní osnova, ale je dostatečně otevřená, aby pojala i prožitky diváka, případně aby vyvolala i jeho vlastní vzpomínky, podobně jako při psychoanalytické seanci. Měl by se snad tváří v tvář dílu Gonzalez-Førster použít jakýsi *plynoucí pohled*, analogicky podle *plynouceho poslechu*, s jehož pomocí psychoanalytik umožní toku vzpomínek přetvořit se v citlivou látku? Svět Dominique Gon-

zalez-Førster má onu intimní i neosobní, strohou i svobodnou neurčitost, jež patří k charakteristikám všech příběhů každodenního života.

Liam Gillick

Tvorba Liama Gillicka se jeví jako soubor vrstev informací (archívů, scén, plakátů, informačních panelů, knih): jeho díla by mohla tvořit filmové kulisy nebo představovat realizaci filmového skriptu. Jinak řečeno, příběh jeho díla cirkuluje kolem vystavovaných prvků a napříč jimi, avšak tyto prvky nejsou pouhou jeho ilustrací. Každý z těchto objektů funguje totiž jako přízpůsobivý scénář s indiciemi z paralelních oblastí vědění (výtvarné umění, průmysl, urbanismus, politika...). Prostřednictvím významných historických osobností, které však zůstaly zastíněny (jako např. Ibuka, viceprezident společnosti Sony; Erasmus Darwin, anarchistický bratr teoretika vývoje druhů; Robert Mac Namara, ministr obrany USA za vietnamské války) vytváří Gillick nástroje, sloužící k pochopení naší doby. Snaží se tak zničit hranici, oddělující narativní zdroje fikce od zdrojů dějinné interpretace, pokouší se vytvořit nové spojitosti mezi dokumentem a fikcí. Intuice uměleckého díla jakožto nástroj k analýze scénářů mu umožňuje nahradit empirický přístup historika („stalo se to a to“) příběhy, které nabízejí alternativní možnosti pojmání dnešního světa a nejrůznější možné scénáře i aktivity. Aby se realita dala opravdu promýšlet a aby mohla být viděna, musí vstupovat do fiktivních příběhů. Umělecké dílo v Gillickově pojetí začleňuje sociální fakta do fikce koherentního formálního světa a musí za to generovat potenciální způsoby užití tohoto světa, tedy do-

dávat jakousi mentální logistiku upřednostňující změnu. Výstavy Liama Gillicka stejně jako výstavy Rirkrita Tiravaniji ostatně předpokládají aktivní účast veřejnosti, ale nikoli okázale: Gillickovo dílo se skládá z jednacích stolů, z jakýchsi zvláštních *diskusních platforem*, z prázdných scén, vývěskových panelů, kresličských stolů, obrazovek, informačních síní: jde o kolektivní, otevřenou strukturu typu *agora* (podle plánů urbanistů sedmdesátých let). „Snažím se lidi přesvědčit,“ píše Gillick, „aby si uvědomili, že umělecké dílo vystavené v galerii není řešením něčeho pomocí idejí či předmětů.“ Udržování legendy o uměleckém díle jakožto vyřešeném problému přispívá ke zrušení vlivu jednotlivce či skupin lidí na historii. Jestliže formy, které vystavuje Liam Gillick se jako k nerozeznání podobají kulisám, v nichž se odehrává každodenní odcizení (loga, kancelářské archivační pomůcky a vybavení recepčních pultů, schůzovní sály, specifické prostory pro ekonomickou abstrakci), pak názvy těchto vystavovaných forem a příběhy, k nimž odkazují, evokují chystaná rozhodnutí, nejistotu či různé závazky. Formy, které Gillick vytváří, jako by stále byly nějak nedořečené; balancují na pomezí „ukončeného“ a „nedodělaného“. Na Gillickově výstavě *Erasmus is late in Berlin* (1996) byly všechny zdi galerie Shipper & Krome natřeny jinou barvou, ale nátěr končil v půli stěny, a s viditelnými tahy štětce. Nic se industriálnímu světu nevytéká více než tato nedokončenost, než tyto narychlo vyrobené stoly nebo tyto natěračské práce nedotažené do konce. Ručně zpracovaný předmět nemůže být nedodělaný. „Nedokonanost“ Gillickových děl klade otázku pro paměť dělnictva: v které etapě procesu rozvoje průmyslu

zničila mechanizace poslední stopy lidského záahu? Jakou roli v tomto procesu hraje moderní umění? Masová výroba ničí předmět jakožto scénář, a to ve prospěch předvídatelnosti, ovladatelnosti a rutinérství jeho charakteru. Je třeba znovu zavádět prvky nepředvídatelnosti, nejistoty, hry: některá díla Liama Gillicka mohou například realizovat jiní lidé, podobně jako je tomu v tradici funkcionalismu, kterou založil Moholy-Nagy. *Inside now, we walked into a room with Coca-Cola painted walls* (1998) je *walldrawing*, malba na zdi, kterou má podle přesně stanovených pravidel namalovat několik asistentů: jde o to pokusit se jedním tahem štětce za druhým přiblížit se barvě slavné limonády, všichni stejně, tak jako se tato limonáda vyrábí v lokálních továrnách, ale všude z prášku dodávaného firmou Coca-Cola Company. Podobnou věc učinil Gillick, když jako kurátor jedné výstavy vyzval šestnáct anglických umělců, aby mu poslali své instrukce, podle kterých bude on sám realizovat jejich díla (Galerie Gio Marconi, 1992). Gillick používá materiály známé z podnikové architektury: plexisklo, ocel, kabely, opracované dřevo či barevný hliník. Propojením estetiky minimalistického umění s „hebkým“ designem nadnárodních podniků vytváří Liam Gillick paralelu mezi univerzalistickým modernismem a *Reaganomics*, mezi emancipačními plány avantgard a protokolem našeho odcizování prostřednictvím „moderní“ ekonomiky. Existují tu paralelní struktury: „Black box“ Tonyho Smithe se u Gillicka stává „Projected think tank“. Dokumentační stoly, které se objevovaly na výstavách konceptuálního umění Seta Siegelauba, tady slouží k četbě o fikci; minimalistická socha se stává prvkem v *role playing games*. Moder-

nistická osnova, která vznikla z utopie Bauhausu a konstruktivismu, stojí tváří v tvář svému využití světem politiky, to jest hledí na soubor motivů, s jejichž pomocí ekonomická moc upevnila svou převahu. Cožpak to nebyli studenti Bauhausu, kteří během druhé světové války projektovali bunkry proslulého Atlantického valu? Tuto archeologii modernismu je obzvláště dobře vidět v sérii děl vytvořených na základě Gillickovy knihy *Ostrov diskuse, Velké přednáškové centrum* (*L'Ile de la discussion, Le grand centre de conférences*, 1997), která je fikcí o „debatní skupině na téma debatních skupin“. Panely odkazující k repertoáru forem Donalda Judda jsou zavěšeny na stropě a nesou názvy odkazující k funkcím převzatým z podnikatelského prostředí: „Discussion island resignation platform“, „conference screen“, „dialogue platform“, „moderation platform“... Fenomenologie, kterou měli tolik rádi minimalističtí umělci, se tak mění v jakýsi monstrózní byrokratický behaviourismus; *Gestalttheorie* se stává reklamní metodou. Díla Liama Gillicka, stejně jako díla Carla Andreho, zobrazují spíše určité zóny než soptury, a vytvářejí rovněž jejich signalizační systémy: tady je místo k rezignaci, k diskusi, k promítání obrázků, k hovoru, k určování pravidel, k jednání, k poradám, k řízení, k přípravám... Avšak tyto formy, které plánují různé scénáře, předpokládají, že divák si pro sebe bude vytvářet scénáře další.

Maurizio Cattelan

Sans titre (*Bez názvu*) (1993): akrylová malba na plátně, rozměr 80 x 100 cm. Plátno je třikrát protrženo ve tvaru písmene „Z“ jakožto aluze na zorrovské

„Z“ ve stylu Lucio Fontany. V tomto Cattelanově velmi jednoduchém díle, které je minimalistické a zároveň i snadno přístupné, jsou obsaženy všechny prvky patřící k jeho práci: karikaturní odklání děl minulosti, moralistickou bajku, ale především ono opovážlivé vloupání do hodnotového systému, které zůstává základní charakteristikou jeho stylu a spočívá v doslovném přejímání forem. Zatímco pro Fontanu je protržení plátna symbolickým a transgresivním gestem, Cattelan nám tento akt ukazuje v nejběžnějším slova smyslu, totiž jakožto použití zbraně, jako gesto mstitele z operety. Fontanovo vertikální gesto otevíralo prostor do nekonečna, kamsi do oblasti modernistického optimismu, kde se předpokládala existence nějakého prostoru „za plátnem“, čehosi vznešeného, co stojí na dosah ruky. Když Cattelan Fontanovo gesto („cikcakovitě“) převezme a postaví je na roveň televiznímu seriálu z produkce Walta Disneye (*Zorro*), který vznikl téměř současně, Lucio Fontanu tím zesměšní.

Cattelanův nejčastěji užívaný postup je „cikcakovitý“ pohyb: je to ve své podstatě pohyb komický, chaplinovský, pohyb znázorňující bloudění mezi věcmi. Slalomář-umělec klame tělem, jeho nejisté chování vyvolává smích, ale on přitom obkružuje formy, kterých se dotýká, a zároveň jim vrací jejich statut doplňku či kulisy. *Sans titre* (*Bez názvu*, 1993) je vskutku programové dílo, a to jak z hlediska formy, tak z hlediska metody: „cikcakovitý“ pohyb je zkrátka jeho distinktivním rysem. Při pohledu na řadu Cattelanových „repríz“ děl druhých tvůrců si uvědomíme, že jeho metoda je vždy totožná: formální struktura díla se nám zdá být povědomá, ale zároveň se téměř záludně vynoří

celá vrstva významů, která radikálně rozvrátí naše vnímání díla. Formy Maurizia Cattelana nám vždy ukazují určité dobře známé elementy, znásobené o kruté či sarkastické historky vyprávěné jakýmsi neviditelným mluvčím. Ve filmu *Mon oncle* (Můj strýc) režiséra Jacquese Tatiho sleduje jakýsi muž-domovnici, která oškubává kuře. Muž náhle začne napodobovat slepičí kdákání, načež nebohá žena vyděšeně nadskočí v přesvědčení, že zvíře obživlo. Většina Cattelanových děl vyvolává podobný účinek: Cattelan například pouští Zorrův zpěv jako zvukovou kulisu k Fontanově obrazu, jindy zase u díla evokujícího Smithsona či Kounellise slyšíme hlasy Rudých brigád, nebo nám otvor do země ve stylu *earthworks* ze šedesátých let připomene hrob. Když Cattelan postaví v jedné newyorské galerii pod křišťálový lustr živého osla (1993), jde o nepřímou aluzi na tucet koní, které vystavil Jannis Kounellis v římské galerii *L'Attico* roku 1969. Avšak název Cattelanova díla (*Warning! Enter at your own risk. Do not touch, do not feed, no smoking, no photographs, no dogs, thank you*) radikálně převrací smysl díla, zbavuje ho jeho history i jeho vitalistické symboliky a směřuje celé dílo do systému reprezentování v tom nejspektakulárnějším smyslu slova: to, co vidíme, je ostře sledovaný fraškovitý spektakl, jehož vnější ohraničení je čistě právní. Živé zvíře není prezentováno jako něco krásného ani nového, nýbrž jako jakási nabídka, která je nebezpečná pro veřejnost a zároveň i nesmírně problematická pro galeristu. Odkaz ke Kounellisovi není náhodný: jasně se totiž ukazuje, že Arte Povera představuje základní formální matici díla Maurizia Cattelana, ať už jde o kompozici jeho obrazů či o prostorové uspo-

řádání rozmístěných *readymade* elementů. Cattelan málokdy používá sériově vyráběné předměty, málokdy využívá technologie. Do rejstříku jeho forem patří spíše přírodní elementy (Jannis Kounellis, Giuseppe Penone) nebo prvky antropomorfní (Giulio Paolini, Alighiero e Boetti). Nejde o nějaké vlivy a už vůbec ne o nějaký Cattelanův hold umělcům Arte Povera, nýbrž o jakýsi jazykový „hard disk“, ostatně velmi diskrétní, který je odrazem italské vizuální školy.

Pier Paolo Calzolari vystavil v roce 1968 instalaci *Sans titre* („Malina“ [sic!]), v níž figuroval ke stěně přivázaný albínský pes, hromada hlíny a kusy ledu. Připomene nám to Cattelanův zvěřinec s jeho koňmi, osly, psy, pštrosy, holuby a veverkami. Je tu však jeden podstatný rozdíl: Cattelanova zvířata nic nesymbolizují, neodkazují k žádné transcendentní hodnotě. Tito živočichové prostě pouze ztělesňují určité typy, osoby či situace: svět symbolů Arte Povera či Josepha Beuyse se pod tlakem jakéhosi výbušného „zlého ducha“ v cattelanovské bajce rozpadá - Cattelan staví formy tváří v tvář jejich protikladům a rozhodně odmítá nadít svá díla sebemenší pozitivní hodnotou.

Tento způsob obracení modernistických forem proti ideologii, která stála při jejich zrodu (proti moderní ideologii emancipace, proti ideologii vznešeného), ale i jejich obracení proti uměleckému prostředí a jeho předpoklům svědčí u Cattelana spíše o určité karikaturní drsnosti než o nějakém vulgárním cynismu. Některé jeho výstavy jako by na první pohled připomínaly třeba Michaela Ashera nebo Jona Knighta, a to svým zaměřením na galeristu či na výstavní prostor a svou snahou odhalovat ekonomické a sociální struktury systému „umělec-

kého provozu". Konceptuální odkaz však velice rychle ustupuje do pozadí a místo něho nastupuje jiný, méně zřetelný dojem skutečné personifikace kritiky, která odkazuje k formě bajky, jak uvidíme dále, ale objevuje se i skutečná snaha škodit. V roce 1993 tak Cattelan realizoval dílo, které zabírá celý prostor milánské galerie Massimo De Carlo a které lze vidět pouze skrz výkladní skříň. Cattelan nakonec připustil: „Chtěl jsem také vystřihnout Massimo de Carla na celý měsíc ven z galerie.“

Zkrátka „zlý duch“, povaha, jakou má věčný špatný žák schovaný vzadu ve třídě. Získáváme tak dojem, že Cattelan považuje svůj repertoár forem za soubor jakýchsi *domácích úkolů* a předepsaných úkonů, za jakýsi školní rozvrh, který umělec-lajdák ve sele odklání v gagy. Jedno z prvních Cattelanových významných děl, *Edizioni dell'obbligo* (1991), se skládá ze školních učebnic, u kterých žáci pomalovali obálku a přepsali název, čímž se tvůrce s pomstychtivým výsměchem obrací proti veškerým osnám. A drapérie či látky hnutí Arte Povera a *antiformy* šedesátých let Cattelanovi posloužily... k útěku z Castello di Rivary, kde se v roce 1992 účastnil své první významné kolektivní výstavy: „Rád jsem sledoval, co dělají ostatní umělci, jak reagují na situaci. Moje dílo nebylo pouze metaforické, bylo i nástrojem: v noci před vernisáží jsem vylezl ven oknem a utekl jsem.“ Vystaveným dílem byl nouzový žebřík spletený z prostěradel, který Cattelan zanechal pověšený na fasádě zámku. Podobně v roce 1998 představil Cattelan na výstavě Manifesta II v Lucemburku olivovník zasazený do obrovského čtverce zeminy. Spěchající kolemjdoucí by jeho dílo mohl považovat

vat za remake Beuyse či Penoneho; rostlinný element však přitom nehraje žádnou roli ve významu díla, neboť ten se točí kolem umělcovy ofenzivní strategie: Cattelanovi jde o to zkoušet fyzické a ideologické meze jednotlivců a společenství, jde mu o testování možností institucí, a především o zjišťování hranic jejich trpělivosti.

Felix Gonzalez-Torrès používal historický repertoár forem k tomu, aby odhalil jeho ideologické základy a aby vytvořil nové způsoby boje proti normám v oblasti sexuality. Cattelan používané formy zase směřuje ke konfliktu a ke komedii: prostřednictvím stále více a více nepohodlných, donucujících či obstrukčních děl vyhledává konflikty s těmi, kdo ovládají systém „uměleckého provozu“; prostřednictvím narativních osnov, které odklání současné dějiny umění směrem k frašce, odhaluje komedii odehrávající se kdesi v pozadí silových vztahů panujících v „uměleckém provozu“. Zkrátka Cattelan jako umělec orientuje formy, s nimiž manipuluje, směrem k „delikvenci“.

Pierre Joseph: little democracy

Naše životy se odvíjejí na pozadí měnících se obrazů, plynou uprostřed toku informací, obklopujících náš každodenní život. Celé tuny informací se nám podávají jako výrobky či pomáhají prodávat jiné věci. Světem kolují masy informací. Podstata uměleckého projektu Pierra Josepha spočívá v tom, že tvůrce vnáší do informačního prostředí smysl: nejde o jeden z celé řady kritických postojů, nýbrž o produktivní praxi, podobně jako když se někdo pohybuje v rámci nějaké sítě, když vytváří určitý itinerář či surfuje po hřebenech mořských vln. Pierre Joseph se především zabývá otázkou,

v jakých podmínkách se objevují a fungují obrazy. Vychází přitom z postulátu, že se nacházíme uvnitř obrovského obrazu-zóny, a že tedy již nestojíme před jednotlivými obrazy: umění není dalším v řadě spektaklů, nýbrž přenosem obrysů. Joseph rozvíjí ludický a instrumentální vztah k formám, jimiž manipuluje, z nichž odebírá vzorky či je adaptuje novým způsobům užití, přičemž vytváří rozmanité procesy reaktivace. Minimalistické umění mu tak posloužilo jako herní plocha pro dílo *Cache cache killer* (Schovávaná se zabijákem, 1991). Abstraktní umění se stalo podkladem pro Josephovu výstavu v podobě televizní cestovatelské hry (*La chasse au trésor ou l'aventure du spectateur disponible - Hledání pokladu aneb dobrodružství pohotového diváka*, 1993) a díla Delaunayho či Maurizia Nannucciho byla zase recyklována v kulisách pro nové scény filmu, ve kterém hrají Josephovy *Personnages à réactiver* (Postavy k oživení). V roce 1992 Joseph dokonce „předělával“ díla, která jej zaujala: práce Lucio Fontany, Jaspéra Johnse, Helia Oiticica, Richarda Prince... Tato instrumentalizace kultury neznamena, že by Joseph nějak pohrdal historií, právě naopak: Josephova instrumentalizace kultury vytváří podmínky pro svobodné chování v řízeně spotřební společnosti. Josephova recyklace forem a obrazů totiž vytváří základy pro jedno poučení: je třeba nalézat nové způsoby pobývání ve světě. V politice se vnucená forma nazývá pojmem diktatura. Demokracie naopak vyvolává permanentní *role playing games*, nekonečnou diskusi, vyjednávání. Je to nejupovídanější politický režim ze všech, říkala Hannah Arendtová. Je tedy zcela logické, že si Pierre Joseph k označení své skupiny *žijících postav určených k oživení* vybral

název *Little Democracy*. Tyto postavy, z nichž první se objevila v roce 1991, se objevují ve formě vystřihovacích papírových šatů, které si obléká figurant „instalovaný“ po způsobu výtvarného díla v galerii nebo v muzeu večer při vernisáži; následně je pak tato postava nahrazena fotografií, jakousi indicií, umožňující svému budoucímu vlastníku „reaktivovat“ dílo po svém. Josephovy postavy pocházejí z fantastického světa mytologie, z videoher, z komiksů, z filmů nebo z reklamy: patří k nim Superman, Catwoman, „Zloději barev“ od Kodaku, hráč paintballu, Fantom Casper či replikantka z filmu *Blade Runner*. Lehký závan pochmuřnosti občas vnese do celé věci určitý posun: surfař je mrtev, zraněná postava má kolem hlavy obvaz, podlaha u Supermanových nohou je poseta nedopalky a lahvemi od piva, kovboj leží tváří k zemi... Některé postavy jsou zobrazeny na pozadí, které k nim patří: často se tu objevuje typická modř z videofilmů, která vyjadřuje zároveň irrealnost postav i jejich schopnost pohybovat se v různých prostředích a v rámci nekonečných scénářů. Jiné postavy zase vypadají jako aktéři ikonografické *role playing game*, odehrávající se v muzeu či v prostoru kolektivní výstavy, a jsou obklopeny jinými díly: po Duchampovi, který mínil použít „Rembrandta jako žehlicího prkna“, zasazuje Joseph své postavy do muzea moderního umění, jež se stává kulisou. Josephovo dílo stále směřuje k vytýčenému horizontu výstavy, v níž by hlavní roli hrála veřejnost: umělecké dílo se stává zvláštním efektem v interaktivní inscenaci. Proces oživení postavy je dvojí: jde rovněž o oživení děl, do jejichž rámce byly postavy zasazeny, a celý prostor se tak stává herním polem, scénou, jevištěm.

Tento systém je také politickým projektem: jde v něm o důvtipné soužití osob a pozadí, na kterých se tyto osoby pohybují, o důmyslnou koexistenci lidí a uměleckých děl, která mají obdivovat. Oživení ikon, charakterizující tuto galerii disponibilních postav z *Little Democracy*, tak představuje určitou demokratickou formu v samé její podstatě, a to bez demagogie a těžkopádné demonstrativnosti. Pierre Joseph nám nabízí pobývání v příbězích, které tu byly již před námi, umožňuje nám vytvářet si neustále formy, které nám vyhovují. Cílem obrazu je tu vnášet hru do systémů zobrazování, zamezovat tomu, aby hra ustrnula, cílem je odtrhávat formy od zcizujícího pozadí, ke kterému forma přílně, jakmile ji začneme považovat za osvojenou. Povrchní četba těchto postav by mohla svádět k domněnce, že Joseph je umělcem irrealna, lidové zábavy. Přitom však pohádkové postavy, postavíčky z kreslených filmů a hrdinové science-fiction, tedy figury, které Josephovu „demokracii“ zalidňují, nevybízejí k útěku mimo realitu; naopak, tyto obrazy, které se „učí“ realitě nás jakousi zpětnou vazbou povzbuzují, abychom se i my „učili“ naší realitě, ale s využitím fikce. Ve složité soustavě, která hýbe živými postavami, fungují Fantom Casper, Kupido či pohádková víla jako obrazy vrostlé do systému dělby práce: tyto imaginární postavy, vysvětluje Joseph, se podřizují „cyklickému, řízenému a neměnnému programu“, a jejich funkční statut se příliš neliší od statutu dělníka pracujícího u výrobního pásu ve firmě Renault nebo číšníka v restauraci, který přijímá objednávky, obsluhuje a roznáší účty. Tyto postavy jsou mimořádně týpizované, jsou to jakési identikity, obrazy dokonale spjaté s modelovou postavou, s ur-

čitou determinovanou funkcí. Skutečným mytologickým základem, z něhož tyto postavy vzešly, je ideologie dělby práce a standardizace výrobků: pravidla imaginárna, ukotvená v režimu výroby, se týkají bez rozdílů jak instalatérů, tak superhrdinů. Pohádková víla ozařuje věci svou kouzelnou hůlkou, karosář montuje na pásu jednotlivé díly: práce je všude stejná, a právě tento svět neměnných operací a možných „smyček“ popisuje Joseph - je to svět, jehož zobrazení by mohlo označovat cestu ven.

Obrazy, které nabízí Joseph, je třeba prožít: musíme si je přivlastnit, reaktivovat je tím, že je zapojíme do nových celků. Jinak řečeno, jde o přesouvání významů. I ty nejmenší posuny jsou zdrojem obrovských pohybů: proč by se jinak tolik umělců snažilo tak usilovně předělávat, kopírovat, demontovat a smontovávat součásti našeho vizuálního světa? Proč Pierre Huyghe znovu filmuje Hitchcocka či Pasoliniho? Proč Philippe Parreno rekonstruuje běžící pás určený k zábavě? Umělec se musí vracet v kolektivní mašinérii co nejdál, aby mohl vytvářet alternativní časoprostor, to jest aby mohl do uzavřeného sociálního okruhu znovu vnášet rozmanitost a nové možnosti. Pierre Joseph nám s pomocí nástrojů schopných „zasáhnout a ovlivnit výstavní prostory“ nabízí různé vyzkoušené věci, aktivní výrobky, díla, která nabízejí nové způsoby pojetí reality a nové typy uchopení světa umění. Je na nás, abychom se do *Little Democracy* zapojili.

III. Užítí světa

Všechny obsahy jsou dobré, pokud ovšem nespočívají v interpretacích, ale týkají se užítí knihy, pokud rozhojňují způsoby jejího užítí a vytvářejí uvnitř svého jazyka ještě jeden jazyk.

Gilles Deleuze

1. Playing the world:

nové programování sociálních forem

Výstava již není vyústěním určitého procesu, jeho „happyendem“ (Parreno), nýbrž místem „produkce“. Na výstavě dává dnes umělec své nástroje k dispozici publiku, podobně jako když v šedesátých letech chtěl Seth Siegelauv v rámci akcí konceptuálního umění návštěvníkovi prostě dát k dispozici informace. Umělci devadesátých let sice odmítají akademické formy vystavování, ale pojmají výstavní prostory jako místo soužití, jako otevřenou scénu někde na půli cesty mezi kulisou, filmářským „placem“ a dokumentačním sálem.

V roce 1989 Dominique Gonzalez-Foerster, Bernard Joisten, Pierre Joseph a Philippe Parreno nabídli na výstavě *Ozone* (Ozón) expozici v podobě „informačních stratů“ na téma politické ekologie. Návštěvník měl výstavním prostorem procházet tak, aby si sám vytvářel svůj vlastní vizuální „střih“. Expozice *Ozone* se tedy jevila jako *kinegenický prostor*, jehož ideálním návštěvníkem by byl herec - „informační herec“. Následujícího roku se v Nice uskutečnila výstava *Les Ateliers du Paradise* (*Ateliéry Paradise*) v podobě „filmu v reálném čase“: v průběhu projektu bydleli Pierre Joseph, Philippe Parreno a Philippe Perrin v prostoru galerie Air

de Paris, zaplněné uměleckým díly (od Angely Bulloch po Helmuta Newtona), různými absurdními hračkami (trampolína, plechovka od coca-coly kývající se v rytmu přehrávaných cédéček), a kde byly promítány videofilmy. V tomto prostoru se všichni tři umělci pohybovali podle předem naprogramovaného časového rozvrhu (hodiny angličtiny nebo návštěvy psychologa). Při vernisáži si návštěvníci museli obléci tričko (každé jiné) s natištěnými obecnými pojmy (Dobro, Zvláštní efekt, Gotika...). Díky této hře s identitami mohla režisérka Marion Vernoux napsat v reálném čase scénář.

Šlo zkrátka o proces vystavování v reálném čase, o jakýsi „internetový vyhledávač“, spuštěný kvůli vyhledání daných obsahů. Když Jorge Pardo realizoval roku 1997 v Munsteru dílo s názvem *Pier (Molo)*, konstruoval předmět, který byl sice zjevně funkční, ale jelikož šlo o dřevěné molo, měla být jeho skutečná funkce teprve určena. Pardo sice předvádí struktury známé z každodenního života, jako jsou nástroje, nábytek nebo lampy, ale nepřiděluje jim žádnou přesnou funkci: je klidně možné, že tyto věci neslouží k ničemu. Co se dá dělat v otevřené boudě na konci mola? Má se tam vykourit cigareta, jak nás k tomu vybízí automat na prodej cigaret zavěšený na stěně? Návštěvník-divák musí vymýšlet funkce a čerpat z vlastního repertoáru chování. Společenská realita skýtá Pardovi soubor užitečných struktur, které tento umělec nově programuje v závislosti na své umělecké dovednosti (kompozice) a na základě určité zásobárny - paměti forem (modernistická malba).

Od Andrey Zittel po Philippa Parrena, od Carstena Höllera po Vanessu Beecroft, zkrátka celá genera-

ce umělců, o nichž je zde řeč, mísí konceptuální umění s pop artem, antiformou či junk-artem, ale i s některými postupy z oblasti designu, filmu, ekonomie a průmyslu: je nemožné zde oddělit umělecká díla od jejich sociálního pozadí, nelze tu oddělit styly a Historii.

Ambice, metody a ideologické postuláty těchto umělců nejsou přitom tak vzdáleny ambicím, metodám a ideologickým postulátům tvůrců, jako byli Daniel Buren, Dan Graham či Michael Asher, kteří tvořili o dvacet třicet let dříve. Dnešní umělci se podobně jako ti dřívější snaží odhalovat neviditelné struktury ideologického aparátu, dekonstruují systémy zobrazování a krouží kolem definice umění jakožto „vizuální informace“, která destruuje zábavu. Generace Daniela Pflumma a Pierra Huygha se nicméně od generací předchozích liší v jednom zásadním bodě: odmítá veškerou *metonymii*. Víme, že tato stylistická figura spočívá v označení určité věci jedním z jejích základních prvků (např. když řekneme „střechy“ místo „město“). Kritika společnosti, kterou provozovali konceptuální umělci, tak procházela filtrem kritiky institucí: když konceptualisté chtěli předvést fungování celé společnosti, metodou *analytického materialismu* - inspirovaného marxismem - zkoumali určité specifické místo, ve kterém se odehrávaly jejich aktivity. Například Hans Haacke pranýřoval nadnárodní společnosti odhalováním praxe financování umění; Michael Asher pracoval s prvky architektury muzeí či uměleckých galerií; Gordon Matta-Clark provrtal podlahu galerie Yvon Lambert (*Descending steps for Batan*, 1977); Robert Barry prohlásil za zavřenou galerii, v níž vystavoval (*Closed gallery*, 1969). Zatímco pro konceptuální umělce představoval vý-

stavni prostor médium samo o sobě, dnes je galerie pouze jedním z řady míst, kde se vytváří umění. Dnešním umělcům nejde ani tolik o analyzování či kritizování výstavního prostoru, jako spíš o jeho začleňování do širších systémů produkce umění a o vytváření nových vztahů a jejich kodifikaci. Pierre Joseph sepsal v roce 1991 nekonečně dlouhý seznam ilegálních či nebezpečných akcí, které se kdy odehrály v uměleckých centrech (počínaje „střelbou na letadla“, kterou uskutečnil Chris Burden, a konče „sprejerstvím“, „ničením budovy“ či „nedělní prací“), a které činí z galerií „místo simulované svobody a virtuálních zkušeností“. Umění jako model, laboratoř či prostor pro hry: v každém případě nikdy nejde o symboliku, a ještě méně o metonymii.

Právě socius, to jest soubor všech kanálů, které distribuují a odrážejí informace, se v imaginaci umělců nové generace stává tím pravým místem pro výstavy. Umělecké centrum nebo galerie představují sice zvláštní případy, ale jsou nedílnou součástí širšího celku: veřejného prostoru. Takže Daniel Pflumm vystavuje své dílo všude možné: v galeriích, klubech, prostě v místech distribuce. Prezентuje tu nejrůznější věci: od triček až po desky z katalogu jeho značky *Elektro Music Dept.* Pflumm rovněž natočil videofilm o jednom velmi zvláštním výtvaru, totiž o své vlastní galerii v Berlíně (Neu, 1999). Dnešním umělcům tedy nejde o to stavět do protikladu uměleckou galerii (jako místo, kde se nachází „oddělené“, tedy špatné umění) a veřejný prostor, tedy jakési vysněné ideální místo, kde je „správné hledět“ na umění, místo patřící chodcům, tedy místo, které si dnes

naivně fetišizujeme podobně jako lidé kdysi blouznili o „návratu k přírodě“. Galerie je místo jako každé jiné, je to prostor zapojený do globálního mechanismu, je to jakýsi základní tábor, bez něhož se neobejde žádná expedice. Klub, škola či ulice nejsou nejlepšimi místy, ale prostě jen dalšími místy, kde lze předvádět umění.

Obecněji vzato, celou společnost lze dnes obtížně pojímat jako jeden organický celek. Vnímáme ji jako soubor navzájem oddělitelných struktur, které lze podobně jako dnešní lidské tělo doplňovat protézami a libovolně proměňovat. Umělec konce dvacátého století vidí společnost jako útvar členěný na různá lobby, kvóty či komunity, jako rozsáhlý katalog narativních osnov.

To, čemu obyčejně říkáme realita, je „střih“. Je však skutečnost, ve které dnes žijeme, jediná možná? Z téhož materiálu (každodenního života) lze uskutečnit různé verze reality. Současné umění se tak jeví jako jakýsi alternativní střihačský pult, který narušuje sociální formy, reorganizuje je nebo je vkládá do originálních scénářů. Umělec „de-programuje“ za účelem „re-programace“, a přitom nabízí různé další možné způsoby užití technik a nástrojů, které máme k dispozici.

Gillian Wearing i Pierre Huyghe vytvořili videofilm složený ze záznamů bezpečnostních kamer. Christine Hill provozuje v New Yorku cestovní kancelář, která funguje jako jakákoli jiná cestovní agentura. Michael Elmgreen & Ingar Dragset otevřeli během Manifesty 2000 ve Slovinsku uměleckou galerii v prostorách muzea. Alexander Györfi používá studiové a jevištní formy, Carsten Höller zase užívá experimentální laboratorní formy. Společným

prvkem všech těchto umělců, ale i celé řady dalších, k nimž patří i nejkreativnější tvůrci dneška, je zjevně jejich schopnost využívat existujících sociálních forem.

Všechny kulturní či sociální struktury tedy nepředstavují nic víc než šaty k obléknutí, nic víc než předměty k vyzkoušení a otestování, jak to učinila Alix Lambert ve *Wedding piece*, díle dokumentujícím jejich pět sňatků uzavřených během jediného dne. Matthieu Laurette zase používá jako podklady pro své dílo novinové inzeráty, televizní hry a marketingové nabídky. Navin Rawanchaikul pracuje s taxikářskou sítí tak jako jiní kreslí na papír. Fabrice Hybert při zakládání svého podniku s názvem UR prohlásil, že mu jde o „umělecké užítí ekonomie“. Joseph Grigely vystavuje zprávy a na papírech načmárané vzkazy, jimiž je jako neslyšící nucen komunikovat s okolím: *přeprogramová* tak určitý fyzický handicap v tvůrčí proces. Grigely na svých výstavách předvádí konkrétní realitu své každodenní komunikace a podkladem jeho díla se tedy stává sféra mezilidské komunikace. Jeho mezilidské vztahy tak nabývají forem. „Slyšíme hlasy“ lidí z jeho okolí: umělec vytváří příběh z vyměněných vzkazů. Reorganizuje lidská slova, útržky projevů, zápisky z rozhovorů, vytváří z nich jakýsi „sampling blízkosti“, jakousi domácí ekologii. Rukou psaná poznámka je společenská forma, které si moc nevšímáme: většinou se užívá v pracovním prostředí nebo v nepříteli důležité domácí komunikaci. V Grigelyho díle ztrácí rukopisná poznámka svou bezvýznamnost a jakožto nástroj životně důležité komunikace nabývá existenciálního rozměru: začleněna do jeho kompozic stává se součástí polyfonie, rodící se z *odklánění*.

Takovýmto způsobem tedy objekty sociální sféry, od obyčejů přes nejbanálnější struktury až po instituce, nezůstávají nehybnými. Umění vstupuje do světa funkcí a tím tyto objekty sociální sféry ožívuje nebo odhaluje jejich prázdnotu.

Philippe Parreno &...

Originalita skupiny General Idea od počátku sedmdesátých let spočívala v práci vycházející ze sociálního formátování: šlo o podniky, televizi, časopisy, reklamu, fikci. „Podle mého názoru,“ říká Philippe Parreno, „byla tato skupina první, kdo o vystavování uvažoval jako o formátech, a nikoli již jako o formách či předmětech. Její členové promýšleli formáty zobrazování, formáty způsobů četby světa. Já se ve svém díle táži asi takto: jakými nástroji lze porozumět světu?“

Parrenovo dílo vychází z principu, že skutečnost má podobnou strukturu jako jazyk a že umění umožňuje vyjadřovat se tímto jazykem. Jeho dílo rovněž ukazuje, že veškerá sociální kritika je předem odsouzena k nezdaru, pokud umělec svůj vlastní jazyk pouze přivěsí k jazyku „establishmentu“. Jak pranýřovat, jak „kritizovat“ svět? Zvenčí nelze pranýřovat nic, nejprve je třeba nabýt formy toho, co chceme kritizovat, nebo se do této formy aspoň schoulit. *Imitování* může být subverzivní, dokonce mnohem víc než některé diskursy frontálního odporu, které se subverzivitou pouze ohánějí. Právě tato nedůvěra vůči kritickým postojům etablovaným v dnešním umění přivádí Parrena k postoji, který se blíží lacanovské psychoanalýze. Jacques Lacan říkal, že je to nevědomí, které interpretuje symptomy, a to mnohem lépe než psychoanalytik. Louis Althusser ze svého hlediska marxisty říkal něco

podobného: opravdová kritika je kritika existující skutečnosti právě prostřednictvím jí samé. Nestačí svět pouze vykládat, je třeba jej změnit. Právě o to se snaží Philippe Parreno s použitím sféry obrazů: domnívá se totiž, že obrazy hrají v realitě stejnou roli, jakou hrají symptomy v nevědomí člověka. Jedna z otázek freudovské psychoanalýzy zní takto: jakým způsobem je uspořádán sled událostí v životě člověka? V jakém pořadí se tyto události opakují? Parreno zkoumá realitu podobným způsobem: „psaním titulků“ k sociálním formám a systematickým studiem vztahů spojujících jednotlivce, skupiny lidí a obrazy.

Není náhodné, jestliže jedním z hlavních principů Parrenova díla je spolupráce: podle Lacana není nevědomí ani individuální, ani kolektivní, nýbrž existuje pouze v oblasti mezi těmito dvěma veličinami, v setkávání, jež stojí na počátku všech příběhů. Subjekt jménem „Parreno &“ (& Joseph, & Cattelan, & Gillick, & Höller, & Huyghe, abychom se zmínili aspoň o některých jeho spolupracích) se vytváří během jeho výstav, které se často prezentují jako určité „vztahové modely“, v nichž se prostřednictvím tvorby scénáře či příběhu vyjednává o „spolu-přítomnosti“ různých protagonistů. V díle Philippa Parrena je tomu často tak, že je to komentář, který produkuje formy, a nikoli naopak: demontuje nějaký scénář, aby z něj vytvořil scénáře nové, neboť interpretace světa je jeden symptom z mnoha. V Parrenově videofilmu *Ou (Nebo, 1997)* jsme svědky pátrání po tom, co předcházelo vzniku jedné zdánlivě banální scény (mladá žena si svléká tričko s nápisem Walt Disney). Tak vidíme na obrazovce v jakémsi dlouhém zpětném přetáčení defilovat knihy, filmy a diskuse, abychom dospěli

k záběru trvajícimu pouhých třicet vteřin. Právě tady, stejně jako v procesu psychoanalýzy či v nekonečných talmudických diskusích, je výklad tím, co produkuje příběhy. Umělec nesmí nikomu druhému přenechat popisování svých obrazů, neboť výklad je také obrazem, a to do nekonečna.

Již jedno z prvních Parrenových děl, *No more reality* (1991), se zabývalo touto problematikou: spojovalo se v něm téma scénáře s tématem manifestace. Dílo představovalo ireálnou sekvenci manifestace malých dětí s nápisy a poutači, které skandovaly slogan „No more reality“. Nadhozená otázka zněla: pod jakými hesly, s jakými nápisy defilují dnešní obrazy? Cílem manifestace je vytvořit kolektivní obraz, který načrtává politické scénáře pro budoucnost. Instalace *Speech bubbles* (1997), kterou tvoří obalček heliem naplněných balónek ve tvaru komiksových „bublin“, se jeví jako sestava „manifestačních nástrojů umožňujících každému člověku psát vlastní slogany a zaujmout své místo ve skupině, a tudíž i vytvářet obraz, který bude jeho zobrazením.“ (19) Philippe Parreno se zde pohybuje v mezeře mezi obrazem a jeho popisem, mezi prací a jejím výsledkem, mezi výrobou a spotřebou. Parrenova díla se jakožto reportáže na téma svobody jednotlivce snaží zrušit prostor, oddělující výrobu věcí a lidských bytostí, oddělující práci a zábavu. V díle s názvem *Werktische / L' établi (Pracovní stoly, 1995)* tak Parreno posunul formu běžícího pásu směrem ke koníčkům, kterým se věnujeme v neděli; v projektu s názvem *No ghost, just a shell* (2000), který vytvořil spolu s Pierrem Huyghem, zakoupil Parreno autorská práva k postavě jménem Ann Lee z japonského komiksu manga, a nechal ji mluvit o jejím povolání ko-

miksové postavy; v souboru akcí s názvem *L'Homme public* (*Veřejný člověk*) Parreno dal slavnému francouzskému imitátorovi Yvesu Lecogovi texty, aby je deklamoval prostřednictvím hlasů slavných osobností, od Sylvestra Stalloneho po papeže. Tři výše zmíněná díla fungují na základě principu bříchohlavectví a masky: Parreno staví sociální formy (koníčky, televizní zprávy...), obrazy (vzpomínka z dětství, postava z komiksu...) nebo věci z oblasti každodenního života do situací, v nichž se odhaluje jejich původ a způsob jejich výroby, čímž vystavuje „nevědomí“ lidské produkce a pozvedá je na úroveň stavebního materiálu.

2. Hacking, zaměstnání a volný čas.

Praxe postprodukce vytváří díla, která se tážou po způsobech užití forem práce. Jak se promění oblast lidské práce, když umělci duplikují profesionální aktivity? Wang Du prohlašuje: „Já chci také být médiem. Chci být žurnalistou po žurnalistovi.“ Wang Du tvoří skulptury inspirované obrazy z médií, přičemž tyto obrazy vkládá do jiných rámců, případně věrně reprodukuje jejich měřítko i jejich původní rámeček. Jeho instalace *Stratégie en chambre* (*Strategie v pokoji*, 1999) představuje obrovský prostorový obraz, který nutí diváky projít přes několik tun novin z dob konfliktu v Kosovu, navršených v neforemnou hromadu, z níž trčí vymodelované podobizny Billa Clintona, Borise Jelcina a dalších osobností z dobových novinových fotografií, a také roj letadel složených z novinového papíru. Působivost Wang Duova díla je dána jeho schopností opatřit zátěží ty nejprchavější obrazy: Wang Du kvantifikuje to, co se snaží vymanit ze své hmotné podstaty, vrací událostem jejich ob-

jem a váhu, ručně koloruje povrchní zprávy. Wang Du, to je pouliční prodej informací na váhu. V rámci svého skladiště vymodelovaných obrazů vytváří Wang Du jakési řemeslo v oblasti komunikace, které připomínáním toho, že i fakta jsou věci, kolem kterých je třeba se točit, duplikuje práci tiskových agentur.

Wang Duovu pracovní metodu lze definovat pojmem *corporate shadowing*, což si můžeme přiblížit termínem „průmyslová špionáž“, byť jen nedokonale: Wang Duovi jde o mimické napodobování, o duplikování profesionálních struktur, ale i o jejich stopování, sledování.

Když Daniel Pflumm pracuje s logy velkých firem, jako je AT&T, vykonává vlastně stejnou práci jako PR agentura. Pflumm tyto zkratky „odcizuje a znetvořuje“ „osvobodováním jejich forem“: začleňuje je do animovaných filmů, ke kterým vytváří zvukovou stopu. A když Pflumm vystaví stále ještě rozeznatelné formy značek minerálních vod či potravinářských výrobků v podobě jakýchsi abstraktních světelných skříněk evokujících dějiny malířské moderny, pak se jeho dílo podobá práci grafického studia. „V reklamě,“ vysvětluje Pflumm, „je všechno, od počáteční koncepce přes nejružnější mezistupně až po výsledný produkt, kompromisem, ke kterému se dochází řadou absolutně nesrozumitelných pracovních etap.“ (20)

A kromě toho je tu ještě to, čemu Pflumm říká „skutečné zlo“: to jest klient, který z reklamy činí zotročenou a odcizenou aktivitu, která nestrpí žádnou inovaci. Když Daniel Pflumm vytvářením svých pirátských klipů a abstraktních znaků „dubluje“ práci reklamních agentur, produkuje tak

věci, které se s přenesenými obrysy pohybují v jakémsi plovoucím prostoru, patřícím do sféry umění, designu i reklamního marketingu zároveň. Pflumova produkce spadá do světa práce, jehož systém tento tvůrce duplikuje, aniž se však podřizuje jeho výsledkům, aniž je závislý na jeho metodách. Umělec jakožto přízračný zaměstnanec...

Swetlana Heger & Plamen Dejanov se rozhodli jednu svou celoroční výstavní činnost zasvětit smluvnímu vztahu s BMW: pronajali této firmě svou pracovní sílu, ale i svůj „potenciál viditelnosti“ (účast na výstavách, na které jsou zváni), čímž vytvářeli jakousi „pirátskou“ podporu automobilového průmyslu. Heger & Dejanov používali v závislosti na charakteru jednotlivých výstav nejrůznější věci a obrazový materiál z produkce firmy BMW: letáky, plakáty, brožurky, nová vozidla a příslušenství. Příslušné stránky katalogů skupinových výstav tito dva tvůrci rovněž zaplnili reklamami pro BMW. Může umělec z vlastní vůle připoutat své dílo k nějaké obchodní značce? Maurizio Cattelan se spokojil se zprostředkovatelskou prací, když během Benátského bienále pronajal svůj výstavní prostor na Apertu jedné kosmetické firmě. Dílo pak neslo název: „Pracovat je špinavé řemeslo“ (*Lavorare e un brutto mestiere*, 1993). Heger & Dejanov při své první výstavě ve Vídni učinili něco velmi podobného, když po dobu konání výstavy zavřeli galerii, čímž zaměstnancům galerie umožnili vzít si volno. Tématem jejich díla je práce sama: ukazují, jak zábava jedněch lidí produkuje práci pro druhé; naznačují, že práci lze financovat i jinými způsoby než jen prostředky klasického kapitalismu. V projektu s firmou BMW Heger & Dejanov ukazují, jak sama práce může být remixována,

oficiální obchodní značky překryjeme určitými podezřelými obrazy, které se jeví jako podezřelé proto, že jsou očividně prosty jakéhokoli obchodního imperativu. V obou těchto případech se svět práce, jehož prvky Heger & Dejanov reorganizují, stává předmětem postprodukce.

Vztahy s firmou BMW, které vytvořili Heger & Dejanov, měly ovšem podobu smlouvy, jakéhosi spojení. To Daniel Pflumm postupuje zcela nespoutaně: stojí na samém okraji profesionální sféry, zcela se vyhýbá vztahům, které spojují klienta a dodavatele. Pflummovo dílo na téma obchodních značek definuje svět, kde by se práce nerozdělovala podle zákona směny a pracovní vztahy mezi jednotlivými ekonomickými entitami by neupravovaly žádné smlouvy, ale byla by v rámci jakéhosi permanentního *potlatche*, který by neumožňoval žádné protislužby, ponechána na svobodné vůli každého jednotlivce. V takto redefinované práci se rozostřují hranice, oddělující ji od zábavy, neboť vykonat nějaký úkol aniž to po vás někdo požaduje se jeví jako sama definice volného času. Někdy tyto hranice překračují i samotné firmy, jak poznamenal Liam Gillick v případě značky SONY: „Výrobci elektroniky dosud striktně oddělovali profesionální sféru od sféry domácích. (...) Například magnetofony existovaly ve 40. letech pouze v profesionálním světě, a lidé si opravdu neuvědomovali, v čem by jim takové věci mohly sloužit v každodenním životě. Firma SONY rozostřila hranici mezi profesionálním a domácím.“ (21)

V roce 1979 firma Rank Xerox transponovala kancelářské prostředí do grafického rozhraní osobního počítače, čímž vznikly ikonky jako „koš“, „složky“ a „pracovní plocha“: Steve Jobs, zakladatel firmy

Apple, převzal tento zobrazovací systém o pět let později pro počítače typu Macintosh. Textové editory se budou napříště vyvíjet ve spojitosti s formálním protokolem terciárního sektoru, a virtuální prostředí domácího počítače se bude naráz formovat a kolonizovat světem práce. Dnešní všeobecné rozšíření *homestudia* pak obrací dosavadní nasměrování umělecké ekonomiky: profesionální svět proniká do světa domácího, neboť klasické oddělování zábavy a práce je již v dnešní době překážkou pro existenci flexibilního a vždy dostupného pracovníka, jakého dnes vyžadují podniky.

Rok 1994: Rirkrit Tiravanija organizuje ve francouzském Dijonu „relaxační prostor“ pro umělce účastníci se výstavy *Surfaces de réparation* (*Servisní plochy*). „Relaxační prostor“ zahrnoval židle, stolní fotbal, obraz Andyho Warhola a ledničku, tedy věci, které umožňovaly umělcům, aby se při přípravách na vystoupení uvolnili. Dílo, které se rozplyne ve chvíli, kdy se otevře publiku, je obráceným obrazem časového průběhu umělecké práce. U Pierra Huygha se protiklad mezi zábavou a uměním řeší aktivitou. Člověk, o kterém pojednávají jeho výstavy, se nedefinuje ve vztahu k práci („co děláš v životě?“), nýbrž na základě toho, jak využívá svůj čas („jak nakládáš se svým životem?“). V Huyghově snímku *Ellipse* (1999) vystupuje německý herec Bruno Ganz, který má propojit dva záběry z filmu *Americký přítel* od Wima Wenderse, natočeného o více než dvacet let dříve. Ganz má prostě za úkol projít pěšky trasu, která ve Wendersově filmu není zachycena: jinak řečeno, má zaplnit „střih“. Nabízí se však otázka: kdy Bruno Ganz pracuje, a kdy má volno? Jestliže pracoval jako

herec ve filmu *Americký přítel*, přestává pracovat, když o jedenadvacet let později propojí dva záběry Wendersova filmu? Není nakonec „střih“ obrazem volného času jakožto pouhého negativu práce? Jestliže volný čas znamená „prázdný čas“ nebo čas „organizované spotřeby“, není pak pouhým přechodem mezi dvěma sekvencemi, není prázdnem?

Posters (1994) je série barevných fotografií, na kterých je zachycen člověk, který ucpává díru ve vozovce nebo zalévá květiny na veřejném místě. Existuje však dnes nějaké opravdu veřejné místo? Izolované, křehké úkony zobrazeného člověka odkazují k tématu zodpovědnosti: když se ve vozovce objeví díra, proč ji ucpává pracovník městské správy, a ne třeba vy nebo já? Říkáme, že všichni sdílíme společný prostor, ale ve skutečnosti tento prostor obhospodařují soukromé společnosti: z tohoto scénáře jsme vyloučeni, jsme obětmi chybných, lživých titulků, které běží pod obrazy politické komunity.

Obrazy Daniela Pflumma jsou produkty analogické mikroutopie, v níž nabídka a poptávka narušují různé individuální iniciativy, jeho díla představují svět, kde volný čas generuje práci, a naopak. Svět, kde se práce stává jakýmsi počítačovým „hackingem“. Je známo, že někteří hackeři se ve snaze jednat subverzivně „nabourávají“ do pevných disků a dekódují počítačové systémy podniků a institucí, ale někdy tak činí i v naději, že pak získají peníze za vylepšení bezpečnostních systémů: nejprve předvedeme, jak dokážeme škodit, pak nabídneme své služby organizaci, kterou jsme před chvílí napadli. To, co Pflumm činí s veřejným „image“ nadnárodních společností, je něčím podobným: na rozdíl od reklamy za práci již neplatí zákazník, dílo se

ššíří v paralelním okruhu se zcela odlišnými finančními zdroji a úplně odlišnou viditelností. Tam, kde Svetlana Heger & Plamen Dejanov zaujímají postoj jakýchsi falešných poskytovatelů služeb pro skutečnou ekonomiku, provádí Pflumm vizuální vydírání ekonomiky, na níž parazituje. Firemní loga se berou jako rukojmí, pak jsou propuštěna na jakousi polosvobodu, podobně jako *freeware*, který si mají uživatelé vylepšovat sami pro sebe. Heger & Dejanov prodají zavirovaný software podniku, jehož „image“ propagují; Pflumm zase pouští do oběhu obrazy zároveň s jejich *pilotem*, *zdrojovým kódem*, který umožňuje jejich duplikaci.

Estetika terciární sféry: přetváření kulturní produkce, vytváření nových tras uvnitř existujících proudů; produkování služeb, tvorba itinerářů uvnitř kulturních protokolů. Pflumm se zabývá „produktivním podněcováním chaosu“. Sám tento výraz používá k charakterizování svých videoprojekcí v klubech techno, ale lze jej vztáhnout na celé jeho dílo. Pflumm ve svém díle využívá formálního odpadu, jakýchsi „střípků kódu“ pocházejících z každodenního života v jeho medializované verzi, jde mu o vybudování světa forem, ve kterém se modernistický styl mísí se zprávami CNN v koherentním celku, který je svědectvím o všeobecně rozšířeném „pirátství“ ve světě znaků.

Pflumm se nespokojuje s pouhou představou „pirátství“: vytváří „stříhy“, které jsou z formálního hlediska velice bohaté. Jeho subtilně konstruktivistickými díly prostupuje hledání napětí mezi ikonografickým zdrojem a abstraktní formou. Komplexnost Pflummových odkazů (historické abstrakce, pop art, ikonografie reklamních letáků, video-

klipy, podniková kultura) jde ruku v ruce s velkou technickou zručností: jeho filmy se svou kvalitou blíží spíš zaběhnuté úrovni digitálního průmyslu než průměrné kvalitě videoartu. Dílo Daniela Pflumma tak v této chvíli představuje jeden z nejpresvědčivějších příkladů propojení světa výtvarného umění se světem hudby techno. Je známo, že příslušníci *Techno Nation* si již dávno zvykli odklánět známá firemní loga na potištěných tričkách: těžko už dnes spočítat nejrůznější podoby slov „coca-cola“ či „Sony“, spojených se subverzivními slogany či výzvami ke kouření *sinsemilly*. Žijeme ve světě, v němž jsou všechny formy neomezeně vystaveny nejrůznějším manipulacím, a to v nejlepším i nejhorším slova smyslu, ve světě, ve kterém se SONY a Daniel Pflumm setkávají v prostoru nacpaném k prasknutí ikonami a obrazy.

Technika mixu, jak ji provozují umělci, je spíš určitým morálním postojem než pouhým postupem. Postprodukce práce umožňuje umělci vymanit se z pozice interpreta. Namísto kritického komentáře je třeba spíš experimentovat. Právě to vyžadoval Gilles Deleuze po psychoanalýze: chtěl, aby přestala interpretovat symptomy a začala se zabývat uspořádáním, které by nám vyhovovalo.

1. Umělecké dílo jakožto prostor pro ukládání informací.

Umění šedesátých let od pop artu až po minimalistické a konceptuální umění souznělo s vyvrcholením průmyslové výroby a masové spotřeby. Materiály užívané v minimalistickém sochařství (elektrolyticky okysličený hliník, ocel, galvanizovaný plech, plexisklo, neon) odkazují k průmyslové technologii a zvláště k architektuře továren a obřích skladů. Ikonografie pop artu zase odkazuje k éře spotřební společnosti, k prvním supermarketům a s nimi spjatým novým formám marketingu: vizuální přímočarosti, sériovosti, nadbytku. Kontraktuální a administrativní estetika konceptuálního umění zase připomíná dobu, kdy v ekonomice začínala převládat terciární sféra. Důležité je, že konceptuální umění přicházelo současně s významnými kroky v oblasti rozvoje počítačů počátkem sedmdesátých let: první osobní počítače se objevily v roce 1975, Apple II vznikl v roce 1977, první mikroprocesor je z roku 1971. Právě v tomto roce Stanley Broun vystavil kovové krabice s lístky, které dokumentují a rekonstruuji jeho cesty (*40 steps and 1000 steps*), a skupina Art & Language vytvořila *Index 01*, soubor dokumentačních kartoték v podobě minimalistické skulptury. On Kawara již dříve vyvinul svůj systém poznámek uspořádaných ve složkách (složky o setkáních, o cestách, o četbě) a v roce 1971 vytvořil dílo s názvem *One million years: deset pořadačů s účetnictvím zdaleka přesahujícím běžná lidská měřítka, čímž napodobil kolosální početní operace vyžadované od počítačů.*

Tato díla zavádějí do umělecké praxe ukládání dat, strohost třídění lístků včetně samotného pojmu „soubor“: konceptuální umění užívá počítačového protokolu v zárodcích, neboť první použitelné počítače pro veřejnost se objeví až v následujícím desetiletí. IBM se od konce šedesátých let stává předchůdcem v oblasti dematerializace: firma s původním názvem *International Business Machine* tehdy ovládala 70 procent počítačového trhu, později se přejmenovala na *IBM World Trade Corporation* a jako první začala rozvíjet skutečnou nadnárodní strategii, přizpůsobenou nastupující globalizované civilizaci. IBM jako nepolapitelná firma, jejíž výrobní aparát se doslova nedal lokalizovat, podobně jako nějaké dílo konceptuálního umění, na jehož fyzickém vzhledu příliš nezáleží a které se může zhmotnit kdekoliv. Cožpak dílo Lawrence Weibera, které sice může, ale také nemusí být realizováno, a to kýmkoliv, netransponuje způsob výroby lahve coca-coly? Důležitý je pouze výrobní postup, nikoli místo, kde se dílo zhmotní, ani totožnost toho, kdo dílo realizuje.

Charakter světa, který ohlašuje firma IBM, se zhmotnil v díle *Black Box* (1963-65) Tonyho Smithe: jde o neprůhledný kvádr určený k zpracování sociální reality transformované v bity a vedené přes vstupy a výstupy. V doprovodném komentáři se uvádí, že přístroj IBM 3750, silikonový Big Brother, umožní firmě pro podniky jednoho regionu centralizovat „veškeré informace týkající se příchoďů a odchodů lidí ve všech firemních budovách, včetně toho, kdo šel kterými dveřmi a v kolik hodin...“

2. Autor jakožto právní entita.

Shareware nemá žádného autora, pouze vlastní název.

I hudební sampling přispěl ke zničení postavy Autora v praxi, a hlouběji, než to činila teorie dekonstrukce („smrt autora“, rozpitvaná Rolandem Barthesem a Michelelem Foucaultem).

„Jsem napříště velmi skeptický pokud jde o pojem autorství,“ říká Douglas Gordon, „a jsem rád, že jsem stál za takovým projektem, jako je *24 Hour Psycho*. Jeho hlavní postavou je Hitchcock. Stejně tak jsem společně s dirigentem Jamesem Conlonem a s hudebníkem Bernardem Herrmannem spoluodpovědný za *Feature film*. (...) Když si přivlastňujeme úryvky filmů a hudebních skladeb, pak lze říci, že vytváříme jakási časová ready-made, avšak už nikoli z věcí každodenního života, nýbrž z věcí vytvářejících naši kulturu.“ V oblasti hudby byl podpisový protokol zcela odsunut stranou, a to zejména se vznikem tzv. „white labels“, tedy maxi-singlů typických pro dýdžejskou kulturu, prodávaných v omezeném nákladu a s anonymním obalem. Takovéto desky se pak vymykají kontrole hudebního průmyslu. Hudebník-programátor realizuje ideál jakéhosi kolektivního duševního pracovníka: pro každý svůj projekt používá jiné jméno - většina dýdžeju má několik autorských jmen. Spíš než fyzickou osobu označuje dýdžejovo jméno určitý způsob projevu nebo produkce, určitou linii, fikci. Podobná logika funguje rovněž v nadnárodních společnostech, které prezentují celé řady výrobků, jako kdyby pocházely ze samostatných firem. Hudebník Roni Size se například podle povahy svých jednotlivých projektů jmenuje jednou *Breakbeat Era*, jindy *Reprazent*, a podobně v rámci firem Coca Cola nebo Vivendi Universal existují desítky různých výrobních značek, o jejichž společném původu veřejnost nemá ani tušení.

Umění osmdesátých let sice kritizovalo pojmy jako autorství či podpis, ale nezrušilo je. Jestliže je nakupování uměním, pak si podpis umělce-zprostředkovatele transakcí uchovává svou plnou hodnotu, ba dokonce zaručuje zdárnou a ziskovou směnu. Vystavování spotřebního zboží je stylově uspořádané, a vysavače Jeffa Koonse se na první pohled odlišují od poliček Haima Steinbacha; podobně jako se dva obchody prodávající stejné zboží liší specifickým způsobem instalování produktů do výloh. K umělcům, kteří se zabírali otázkou autorství, patří Mike Bidlo, Elaine Sturtevant a Sherrie Levine, kteří ve svých pracích reprodukovali díla minulosti, byť k celé věci všichni přistupovali velmi rozdílně. Když Bidlo vystavil přesnou kopii jednoho Warholova obrazu, nazval ji *Not Duchamp (Bicycle wheel, 1913)*. Elaine Sturtevant vystavila kopii Warholova plátna a ponechala mu jeho původní název: *Duchamp, coin de chasteté (Duchamp, koutek cudnosti, 1967)*. Sherrie Levine zase zrušila název díla a nahradila jej zmínkou s časovým posunem: *Untitled (After Marcel Duchamp)*. Tito tři umělci nechtěli použít starší díla pro svou tvorbu, nýbrž je znovu vystavit, uspořádat je podle svých vlastních principů. Každý tak podle duchampovského principu *recipročního readymade* vytvořil pro reprodukování věci „novou představu“. Mike Bidlo vytváří ideální muzeum, Elaine Sturtevant reprodukováním zlomových děl dějin umění utváří příběh, kdežto kopistické dílo Sherrie Levině, inspirované knihami Rolanda Barthesa, ukazuje, že kultura je jakýsi nekonečný palimpsest. Když Barthes tvrdí, že každou knihu „tvoří mnoho různých stylů, pocházejících z rozličných kultur, a tyto styly vedou vzájemné dialogy, parodují se i popírají“, (22)

pak spisovateli přisuzuje statut tvůrce skriptů, statut intertextuálního operátora: jediným místem, kde se toto množství zdrojů setkává, je mozek čtenáře-postproducenta. Paul Valéry se na počátku dvacátého století domníval, že by se daly napsat „dějiny ducha jakožto něčeho, co produkuje či konzumuje literaturu... aniž bychom uvedli jméno jediného spisovatele“. Jelikož při čtení zároveň píšeme a při pohledu na výtvarné dílo zároveň dílo tvoříme, stává se příjemce ústřední postavou kultury - a to na úkor kultu autora.

Od šedesátých let se proti klasickému schématu komunikace jakožto vztahu původce a pasivního příjemce začal prosazovat pojem otevřeného díla (Umberto Eco). Jakkoli však „otevřené dílo“, ať už interaktivní či *participativní*, jako je například happening Allana Kaprowa, poskytuje příjemci určitou volnost, neumožňuje mu vlastně nic jiného než reagovat na původní impuls vyslaný původcem díla: „participovat“ na díle znamenalo jen doplnit nabídnuté schéma. Jinými slovy, „participace diváka“ spočívá ve stvrzení estetické smlouvy, jejíž podpis si vyhrazuje umělec sám. Pro Pierra Lévyho proto otevřené dílo zůstává „stále ještě ukotvené v hermeneutickém paradigmatu“, jelikož jeho příjemce má pouze „vyplňovat bílá místa, vybírat si z možných významů“. Proti této „soft“ koncepci interaktivity staví Lévy obrovské možnosti, které nabízí kyberprostor: „vynořující se technickokulturní prostředí podněcuje rozvoj nových druhů umění, v nichž se ztrácí oddělování původce a příjemce, komponování a interpretace“. (23)

3. Eklekticismus a postprodukce.

Západní svět prostřednictvím svých muzeí a své historiografie, ale i svou touhou po nových produktech a nových „atmosférách“ nakonec přiznal statut téměř svébytných kultur celé řadě tradic, které se v proudu průmyslového modernismu dosud považovaly za odsouzené k zapomnění, a začal nakonec uznávat jako umění i to, co se dosud považovalo za folklór či za pouhou „divočinu“. Vzpomeňme si, že pro člověka žijícího na počátku dvacátého století dějiny sochařství skočily od antického Řecka k renesanci a zahrnovaly pouze evropská jména. Dnešní globální kultura je jednou gigantickou anamnézou, obrovským tavícím kotlem, v němž je velmi obtížné stanovit nějaké třídící principy.

Jak však zabránit tomu, aby toto vzájemné prostupování kultur a stylů vyústilo v kýčovitý eklekticismus, v jakýsi cool alexandrinismus, zneumožňující jakékoli kritické zhodnocení? Slovem „eklektický“ se většinou označuje váhavý vkus bez kritérií, „bezpečný“ intelektuální postoj, výběr bez koherentní vize. Adjektivum „eklektický“ se všeobecně považuje za pejorativní. Má se za to, že je třeba vybrat si určitý druh výtvarného umění, literatury či hudby, jinak se rozplyneme v kýči, protože si neprosadíme dostatečně silnou osobní - nebo aspoň rozeznatelnou - identitu. Tento ostudný charakter eklekticismu je pevně spjat s představou, že člověka lze ztotožnit s jeho kulturními zálibami: jsme prý to, co čteme, co posloucháme, na co se díváme. Všichni jsme ztotožňováni se svou osobní strategií spotřeby znaků; kýč představuje jakýsi vkus zvenčí, jakýsi rozostřený a neosobní názor, který nahrazuje osobní volbu. Když je v oblasti kulturních norem někdo ne-

zařaditelný, považuje se to v našem společenském prostředí za nejhorší vadu, což nás vlastně nutí k tomu, abychom sami sebe zvěčňovali. To, co každý z nás dokáže udělat s tím, co konzumuje, v takovémto antieklektickém pojetí kultury nic neznamená; přitom však je zřejmé, že umělec může využít třeba i nějakého mizerného amerického televizního seriálu k rozvinutí vzrušujícího projektu. Opak je však, bohužel, častější. Antieklektický diskurs se tedy stal jakýmsi diskursem principiálního souhlasu, výrazem touhy po kultuře s vytyčenými hranicemi, s pěkně zařazenými, jasně identifikovatelnými výtvary, s výtvary po vzoru jakýchsi odznáčků jakožto znamení příslušnosti k stereotypnímu pojetí kultury. Antieklektický diskurs je spjat se vznikem modernistického diskursu, tak jak je obsažen v teoretických textech Clementa Greenberga, pro něhož dějiny umění představují lineární, teleologický příběh, v jehož rámci se každé dílo minulosti definuje ve vztahu k dílům předcházejícím a k dílům následujícím. Podle Greenberga spočívají dějiny moderního umění v jakémsi postupném „pročišťování“ malířství a sochařství. Piet Mondrian tak vysvětloval, že neoplasticismus byl logickým důsledkem - a popřením - veškerého dřívějšího umění. Vedlejším účinkem této teorie, která dějiny umění pojímá jako duplikování vědeckého výzkumu, je opomíjení zemí mimo západní civilizaci, které tato teorie označuje jako „ahistorické“. Právě této posedlosti „novým“, vytvořené onou historizující vizí umění soustředěnou na Západ, se vysmíval jeden z nejvýznamnějších protagonistů hnutí Fluxus, George Brecht, když vysvětloval, že je mnohem obtížnější dělat něco jako devátý než jako první, neboť pak je třeba naučit se opravdu dobře mířit.

U Greenberga stejně jako ve většině západní kunst-historické teorie je kultura spjata s monomanií, pro niž eklecticismus (to jest jakákoliv snaha vymanit se z tohoto puristického pojetí) představuje jeden z hlavních hříchů. Dějiny musejí mít nějaký smysl. A ten se musí odvíjet lineárně.

Yve-Alain Bois v textu z roku 1987, který nese název *Historisation ou intention: le retour d'un vieux débat* (Historizace či úmysl: návrat staré debaty), kriticky analyzuje postmoderní variantu eklecticismu, tak jak se projevuje v dílech evropských neoexpresionistů či u malířů jako Julian Schnabel či David Salle. „Osvobozena od historie, mohou být tato díla pojmána jako druh zábavy, lze je brát jako prostor, v němž panuje čirá nezodpovědnost: všechno má pro nás napříště stejný význam, stejnou hodnotu.“ (23)

Počátkem osmdesátých let prosazovala Transavantgarda logiku „haraburdí“, v níž urovnávala kulturní hodnoty do jakéhosi mezinárodního stylu, mísícího de Chirica s Beuysem, Pollocka s Albertem Saviniem, bez sebemenšího ohledu na obsah jejich děl a na jejich historické zařazení. Ve stejné době Achille Bonito Oliva vyjadřoval těmto umělcům podporu jménem jakési „cynické ideologie zrahy“, podle níž je umělec „kočovník“, který po svém putuje napříč epochami a styly, jako když nějaký tulák prohrabává smetiště a hledá, co by sebral. A v tom je právě jádro věci: pod tahy štětce takového Juliana Schnabela či Enza Cucchiho se dějiny umění jeví jako gigantická popelnice plná prázdných forem zbavených významu, nad nimiž vládne kult umělce-demiurga-sběrače, zaštitěný Picasovou osobností. V tomto širokém procesu zvěčně-

ní forem se metamorfóza bohů pojí s „přetapetováním“ imaginárního muzea. Umění citace, které praktikují neofauvisté, znovu činí z historie cosi, co lze poměřovat hodnotou zboží. Tím se blížíme oné „rovnosti všeho se vším, rovnosti dobra a zla, krásy a ošklivosti, bezvýznamnosti a důležitosti“, z níž učinil Flaubert téma svého posledního románu a jíž se obával ve svých *Náčrtcích pro Bouvarda a Pécucheta*...

Jean-François Lyotard nesnášel, když jeho teorie postmoderní situace byla ztotožňována s takzvaně postmoderním uměním osmdesátých let: „Když se na jedné ploše mísí neo- či hyper-realistické motivy s abstraktními, lyrickými či konceptuálními motivy, znamená to, že vše si je rovno, protože vše se hodí ke spotřebě. (...) Eklecticismus vyžaduje zvyklosti čtenářů magazínů, požadavky konzumentů standardních industriálních obrazů, je mu zapotřebí ducha zákazníka supermarketů.“ (24) Podle Yve-Alaina Boise nás před cynismem a poměřováním podle nejnižší úrovně může uchránit pouze historizace forem. Podle Lyotarda odvrací eklecticismus umělce od „neprezentovatelného“ jakožto nejpodstatnějšího garanta „napětí mezi aktem malby a samou podstatou malířství“: jestliže umělci začnou vyznávat „eklecticismus spotřeby“, pak budou sloužit zájmům „technicko-vědeckého a post-industriálního světa“ a tím se zpronevěří svému kritickému poslání.

Cožpak se však proti tomuto banalizujícímu a spotřebnímu eklecticismu, který hlásá cynickou lhostejnost vůči historii a smazává politické souvztahnosti uměleckých děl, nedá postavit nic jiného než jen Greenbergova darwinovská vize, anebo čis-

tě historizující pojetí umění? Klíč k tomuto dilematu se nachází v zavádění procesů a praktik, které nám umožní přejít od spotřební kultury ke kultuře aktivní, změnit náš pasivní vztah k disponibilní zásobárně znaků v postoj, kdy se ke znakům budeme chovat zodpovědně. Každý člověk, a tím spíše každý umělec nebo umělkyně - jelikož pracuje se znaky - musí mít zodpovědnost za formy a za jejich fungování ve společnosti: zrod „občanské spotřeby“, kolektivní uvědomění si nelidskosti pracovních podmínek ve výrobě sportovní obuvi či ekologické škody způsobené tou či onou průmyslovou aktivitou, to vše je nedílnou součástí tohoto zodpovědného chování. Bojkot, odklánění, pirátství, to vše do této aktivní kultury patří. Když Allen Ruppenberg okopíroval na řadu pláten *Portrét Doriany Graye* od Oscara Wildea (1974), převzal tak zodpovědnost za literární text, a to přede všemi: přepisoval. Když si Louise Lawler od *New York Racing Association* zapůjčila kýčovitý obraz od Henryho Stullmanna s námětem koně, vystavila ho a umístila doprostřed svazku světelných paprsků, tak vlastně před veřejností ukázala, že malířský revival, který byl tehdy, v roce 1978, v největším rozkvětu, je uměle vyvolanou vlnou, kterou zrodily zájmy obchodníků. Přepisování modernity je historickým úkolem počátku jedenadvacátého století: nejde ani o to začínat znovu od nuly, ani se nechat zavalit historickými skladišti děl, nýbrž sepsat inventář a probrat jej, používat jej a dát mu novou náplň. A nyní přeskočme v čase až do roku 2001: koláže dánského výtvarníka Jakoba Koldinga přepisují díla El Lissitzkyho či Johna Heartfielda, a to s využitím dnešní společenské reality. Fatimah Tuggar ve svých videofilmech a fotografiích mísí americkou

reklamu z padesátých let se scénami z afrického každodenního života, a Gunilla Klingberg přeskupuje loga švédských supermarketů v jakési záhadné mandaly. Nils Norman a Sean Snyder vytvářejí katalogy městských znaků a přepisují modernitu na základě jejího vulgarizovaného používání v architektonickém jazyce. Tyto praktiky potvrzují, každá po svém, jak je důležité tvářit v tvář všeobecné produkci udržet v chodu aktivitu. Lze využít všechny tyto elementy. Žádný veřejný obraz nesmí požívat beztrestnosti, ať už jakékoli: logo patří veřejnému prostoru, neboť jsou ho plné ulice a figuruje na předmětech naší denní potřeby. Probíhá jakási právníká válka, která umístila umělce do první linie: žádný znak nesmí zůstat netečný, žádný obraz nesmí zůstat nedotknutelný. Umění představuje kontra-establishment. Nejde o to, že by úkolem umělců bylo pranýřování, boj za něco či vznášení požadavků: veškeré umění je angažované, ať už jsou jeho cíle a povaha jakékoli. Dnes probíhá jakási bitva mezi způsoby zobrazování, v níž proti sobě stojí umění a oficiální obraz reality, propagovaný reklamním diskursem, přebíraný médii, organizovaný jakousi ultralight spotřební ideologií a sociální soutěží. V každodenním životě přicházíme do styku s fikcemi, se zobrazeními a s formami, které vytvářejí kolektivní imaginárno, jehož obsahy diktuje establishment. Umění před nás staví proti-obrazy. Tvářit v tvář ekonomické abstrakci, která de-realizuje každodenní život a která je absolutní zbraní technicko-obchodní moci, umělci reaktivují formy tím, že v nich pobývají, přičemž pirátsky napadají soukromé vlastnictví a copyrighty, obchodní značky a výrobky, zkostnatělé muzejní formy a podpisy.

Jestliže tyto „nové náplně“ forem, tyto vzorky a nová užití představují dnes důležitý potenciál, pak je tomu tak proto, že vyzývají k tomu, abychom světovou kulturu považovali za jakousi skříňku s nářadím, za otevřený narativní prostor spíš než za jednoznačný příběh či za nějakou škálu výrobků. Místo abychom se dílům minulosti klaněli, měli bychom je užívat. Tak jako Tiravanija, který své dílo vpisoval do architektury Philipa Johnsona, tak jako Pierre Huyghe, který nově natáčel Pasoliniho filmy, měli bychom i my uvažovat tak, že umělecká díla nabízejí různé scénáře a že umění je určitou formou užití světa, jakýmsi nekonečným vyjednáváním mezi různými hledisky.

Je na nás, divácích, abychom tyto vztahy ozřejmili. Je na nás, abychom umělecká díla posuzovali v závislosti na vztazích, které tato díla utvářejí uvnitř specifického kontextu, v němž se pohybují. Neboť umění, a skutečně neznám jinou definici, která by obsáhla všechny definice ostatní, je aktivita, která spočívá ve vytváření vztahů ke světu, ve zhmotňování svých vlastních vztahů k prostoru a k času, ať tou či onou formou.

Poznámky

(1) Gilles Deleuze: „*Pourparlers*“, éditions de Minuit, str.219.

(2) Katalog výstavy „Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno“, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 1999, str. 82.

(3) Michel de Certeau: „*Arts de faire, l'invention du quotidien*“, Folio essais, 1980.

(4) Ann Goldstein: Jeff Koons, v katalogu *A forest of signs*, MOCA, Los Angeles, 1989.

(5) Výstava „*Les courtiers du désir*“, Centre Pompidou, 1987.

(6) „They are bought or taken, placed, matched, and compared. They are moveable, arranged in a particular way, and when they get packed they are taken apart again, and they are as permanent as objects are when you buy them in a store.“

(6) V katalogu „*No man's time*“, CNAC villa Arson, 1991.

(7) „it's about relationships to people, like me and my dad, or tomatoes to squash, beans to weeds, and weeds to the corn, the corn to the ground and the ground to the extension cords.“ in Jason Rhoades, *Perfect world*, katalog výstavy Deichtorhallen Hamburg, Oktagon, 2000.

(8) idem. («pile of pipes, pile of clamps, pile of paper, pile of fabric, all these industrial quantities of things...»)

(9) idem.

(10) Michel Henochsberg, „*Nous nous sentions comme une sale espèce*“, éditions Denoël, 1999, str. 239.

(11) Anselm Jappe, „*Guy Debord*“, Via valeriano, 1993 (reedice Denoël, 2001).

-
- (12) Guillaume Bara: *La Techno*, Libro, 1999.
- (13) S.H Fernando Jr: „*The new beats*“, Kargo, 2000.
- (14) „Art must concern itself with the real, but it throws any notion to the real into question. It always turns the real into a facade, a representation, and a construction. But also it raises questions about the motives of that construction.“
- (15) Nicolas Bourriaud et Eric Troncy, Entretien avec John Armleder, *Documents sur l'art*, N°6, automne 1994.
- (16) idem.
- (17) „We are all caught within the scenario play of late capitalism, píše Liam Gillick. Some artists manipulate the techniques of „prevision“ in such a way as to allow the motivation to show.“
- (18) „The production of scenarios is one of the key components required in order to maintain the level of mobility and reinvention required to provide the dynamic aura of so-called free-market economy“. Liam Gillick, „Should the future help the past?“ V katalogu D. Gonzalez-Førster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, 1999.
- (19) Entretien de Philippe Parreno avec Philippe Vergne, *Art press* n°264, jan. 2001
- (20) „Everything in advertising, from planning to production via all the conceivable middle-men, is a compromise and an absolutely incomprehensible complex of working steps.“ (rozhovor s Danielem Pflummem, Wolf-Günther Thiel, *Flash art* N°209, nov-dec 1999).
- (21) „Les gens étaient-ils aussi bête avant la télé?“, rozhovor Liama Gillicka s Erikem Troncy, *Documents*, N°11, 1997.
-

-
- (22) Roland Barthes: *Le bruissement de la langue*, Seuil, 1984, str. 66.
- (23) Pierre Lévy: „*L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*“, La Découverte/Poche, 1997.
- (24) Yve-Alain Bois: „Historisation ou intention: le retour d'un vieux débat“, *Cahiers du MNAM*, N°22, décembre 1987.
- (25) Jean-François Lyotard: „*Le postmoderne expliqué aux enfants*“, Poche Biblio, 1988, str. 108
-

Poznámka překladatele

Text Nicolase Bourriauda přináší několik pojmů, které v češtině dosud nemají ustálený ekvivalent. Ve výkladu o „základním gestu“ práce Mika Kelleyho, o díle Pierra Josepha a Daniela Pflumma zavádí Bourriaud pojem „détourage“ (v přeneseném slova smyslu z fr. „détourage“, obrysové frézování, ze slovesa „détourer“, obrysově frézovat). V překladu zavádím pro tento pojem termín „přenos obrysů“, „přenášet obrysy“, který se mi jeví jako nejvhodnější k vyjádření podstaty věci.

Rozšířenějším pojmem je „détournement“, v slovesné podobě „détourner“, převzaté Bourriaudem od situacionisty Guy Deborda (viz Guy Debord / Gil J. Wolman - *Mode d'emploi du détournement*, květen 1956; později Asger Jorn - *Peinture détournée*, 1959) a aplikované na činnost tvůrců konce 20. století. Z možných českých ekvivalentů (odvedení, odvedení jinam, posun, zneužití, odvracení, odklánění) volím ve svém překladu termín „odklánění“ s vidovou variantou „odklonění“, v slovesném tvaru („détourner“) odklánět resp. odklonit.

Tři citáty z Karla Marxe uvedené v kapitole I. *Užití předmětů* jsou převzaty z českého překladu Úvodu *Ke kritice politické ekonomie*, in: Karel Marx, B. Engels, Spisy sv. 13., Nakl. politické literatury, Praha 1963, str. 659-686, citáty jsou na str. 666 a 667.

Citát z J.-F. Lyotarda uvedený v kapitole 3) *Eklekticismus a postprodukce* ze IV. části knihy (*Pobývání v globální kultuře - estetika po MP3*) se mi v českém překladu díla *Postmoderno vysvětlované dětem* uváděném Bourriaudem jako zdroj (in: Jean-François Lyotard, *O postmodernismu*, nakl.

Filosofia, Praha 1993, překl. Jiří Pechar) nepodařilo najít.

Na závěr bych rád poděkoval Gabriele Kotíkové-Bukovinské a svému otci za připomínky a cenné podněty k překladu.

P.T.

knihy, jména, filmy, desky, weby

knihy, jména, filmy, desky, weby

knihy, jména, filmy, desky, weby

nicolas bourriaud
postprodukce

edice navigace svazek 001 :

vydal tranzit
z francouzského rukopisu postproduction
přeložil petr turek
editor vít havráněk
grafická úprava petr babák (laboratoř)
sazba tereza šerá (laboratoř)
model na obálce cheet
tisk jahova dílna
vydání první, praha 2004
106 stran
isbn 80-903452-0-4

kniha vychází s podporou
ministerstva kultury české republiky



isbn 80-903452-0-4



9 788090 345201