

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ FAKULTA**

Katedra fotografie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Kompozice a dekompozice  
jako strategie současného umění**

**Iryna Zakharova**

Vedoucí práce : Václav Janoščík

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Mg.A

Praha 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV FACULTY**

Department of photography

**MASTER THESIS**

**Composition and decomposition  
as an contemporary art strategy**

**Iryna Zakharova**

Advisory committee: Václav Janošík

Opponent:

Date of defense:

Academic degree: Mg. A

Prague 2017

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## Abstrakt

Proměna vztahu k věcem, materiálům, nutí hledat nové strategie a šablony vytváření "uměleckých situací", a vyznám těchto situace je flexibilní, nezafixovaný. Každá situace se zdá být rozložitelná, a žádná věc není důležitější než jiná. Zdá se, že odpoutaný postup přemýšlení o věcech nabízí svobodnější formy, bez hledání nějakého konkrétního vyššího významu, či pravdy. Tak jako i spekulativní realisté nepovznášeli poznání jedince o věcech, věc sama o sobě cirkuluje a působí bez našeho zúčastnění. Tato představa jiné, nepoznatelné reality, ve které je vše fundamentálně odlišné a věci cirkulují bez nás, v umělecké praxi nabízí libovolné komponování a dekomponování věcí. Protože už nemusím reagovat na věci jak "jsou", ale jen na věci tak, jak se "jeví". Možná to, co dělá umělecké gesto tak silným není gesto samo, ale moment před a po něm, nebo mezi gesty. Místo mezi gesty je důležitou fází, ve které si můžeme uvědomit a reflektovat, co se stalo, a co se teprve stane.

## English Summary

Our changing relationships to things and materials forces us to seek new strategies and patterns to create "artistic situations," the meaning of which is reversible, non-fixed. Each situation can be decomposed and no one thing is more important than another. This unfettered process of thinking about things offers more liberated forms without finding any particular higher importance, or truth. Just as speculative realists were not uplifting the knowledge of the individual about things, the thing by itself circulates and operates without our participation. This idea of another unknown reality, in which everything is fundamentally different and where things are circulating without us, brings more open ways to compose and decompose things in artistic practice. Because one does not have to react to things as they are, but only to things as they appear. Perhaps what makes an artistic gesture so powerful is not the gesture itself but the moment before the gesture or between the gestures. These spaces between the gestures allow the viewer to reflect on what is being seen and experienced.

## **Obsah**

Úvod **1.**

Filozofické tendence a umění **3.**

Nové typy kompozice **11.**

    Kompozice uživatele **12.**

    Virtuální přítomnost **14.**

Estetika produktu **17.**

    Brand **20.**

    Strategie inscenování **23.**

    Móda a umění **25.**

Post-human, virtuální objekty, digitální věci **29.**

    Nové typy objektů **30.**

    Post-fotografie **33.**

Závěr **36.**

# Úvod

V posledních letech se ukazuje, jak významný vliv na výtvarné umění má filosofická koncepce spekulativního realismu. Tato nová myšlenková koncepce a její odvětví, jako je objektově orientovaná ontologie a nový (živý) materialismus, pojmají realismus jako způsob, jakým přemýšlet o realitě v abstrakci od faktu, že ji myslíme. Právě proto, že vykračují za hranice myšlení, jazyka, či diskursu, je považována nová filosofie za spekulativní.<sup>1</sup> Uvedené teoretické směry jsou různě kritizované, mají i své vnitřní rozpory. Mým cílem v této práci není popsat tyto vztahy a detaily, ale nastínit přítomnost daných tendencí v umění. Vliv současné filosofie chápu jako nástroj stimulace nových otázek v umění, jako cestu k nové definici některých témat a podpůrný mechanismus nových uměleckých metod, kdy samotné spekulování o věcech se zdá mimořádně osvěžující uměleckou pozicí. V této práci se budu zabývat rozšířením pojmu kompozice a dekompozice v umění pod vlivem popsaných filosofických směrů v souběhu se současným technologickým vývojem.

Společným a nosným argumentem různých kritik spekulativního realismu v umění je fakt, že umělecké dílo je nutně spojené s médiem, v němž je provedeno. Jinými slovy: je skutečností, realitou, kterou nelze poznat samu „o sobě“, neboť je vždy myšlena nebo vnímaná prostřednictvím vědomí. Myšlení nikdy nemůže vystoupit samo ze sebe, už jen proto, že toto vykročení i to, co je za ním, vždy už myslí. To, co víte, je to, co víte vy.<sup>2</sup>

Mým zájmem je prozkoumat metody práce a strategie umělců a zamyslet se nad použitím nových materiálů při hledání vlastní kompoziční metody. Ve tvůrčím přístupu zmiňovaných umělců a kurátorů je mi nejbližší jakási radikální odpoutanost, se kterou přehodnocuji řadu témat a pravidel v umění. Proto se budu snažit rozebírat díla a jejich koncepce z více praktické pozice. Předmětem mého zájmu bude i strategie produktovosti ovlivněná tvorbou

<sup>1</sup> HŘÍBEK, Tomáš. Realismus, Materialismus a Umění. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny. Praha: AVU, 2016, (21).

<sup>2</sup> MALIK, Suhail. Proč a jak zničit současné umění. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny. Praha: AVU, 2016, (21).



značek – brandingem a marketingem současné reklamní praxe. Budu se tak zajímat o způsoby, jakými umělci přebírají prodejní způsob vystavování uměleckých děl a o strategie inscenování na příkladu módního průmyslu.

Pro tuto práci se nebudu snažit o hledání fundamentu v dějinách umění, považuji za důležité porovnávat umělecké přístupy v rámci jejich vlastního současného kontextu. Toto přehodnocení je těsně spojené s vývojem technologií, které se neustále proměňují a ovlivňují všechny sféry lidského života. Hodnoty v současné společnosti jsou založené na oběhu věcí, sebepropagaci a produktovosti, alespoň v západním ekonomickém modelu. Pokusím se v této práci objasnit, jak je tento ideologický tlak některými z umělců kritizován, jinými přijat jako východisko umělecké praxe, jaké má konkrétní dopady na uvažování o kompozici, způsob, jakým je dílo vytvořené a prezentované.

Pojem kompozice vnímám jako rozšířený o nové přístupy v umělecké praxi, jakými je digitalizace a síťovost. Jejich běžná přítomnosti v našem životě přináší nové možnosti a způsoby práce ve formě digitální i fyzické. Budu se zabývat tím, jak tato kombinace posouvá význam kompozice jakožto způsobu organizace objektů ve virtuálním i reálném prostoru.

Mým cílem bude také ukázat, jak je možné kompozici uměleckého díla spojit s pojmem kompozice v oblasti z biologie, vědy, matematiky a podobně. Pokusím se pojmenovat nové typy objektů založené na počítačovém kódu a způsob, jakým tyto digitální a virtuální entity formují nové porozumění lidské bytosti. Pomoci nových úhlů pohledu a pod vlivem technologií 3D se budu zaměřovat na nové způsoby zaznamenávání a dokumentování světa, například pomocí virtuální fotografické kamery.

## Filozofické tendence a umění

V letošním vydání časopisu *October*<sup>3</sup> proběhla rozsáhlá anketa, v níž se řada umělců a kurátorů vyslovuje k novým filozofickým tendencím, které v posledních letech zpochybňují dlouhou filozofickou tradici založenou na konceptu subjektivity. Mezi současné tendence patří teorie sítí aktérů, teorie věci, objektově orientovaná ontologie, spekulativní realismus a vibrant matter. Všechny z uvedených teorií otevírají otázku reálnosti objektů daleko za hranici lidského konceptu reality. Hledají odpověď na to, je-li tato nová realita věcí skrytá v jejich samotné „věčnosti“, jakési oživené materiálnosti. Jejich závěrem je pak teze, že lidé a objekty vytváří společnou komplexní síť, ve které sdílí i vědomí. Tyto postoje kritizují přemýšlení založené na individuálním poznání a směřují k novému typu ontologie, kde bytí věci se rovná bytí jedince.

Pojem *spekulativní realismus* přichází jako výsledek konference konané na Universitě Goldsmith v roce 2007<sup>4</sup> a je dále rozvinut v Bristolu na *Speculative Realism/Speculative Materialism* o dva roky později. Autory této koncepce byli Graham Harman, Ray Brassier, Iain Hamilton Grant a Quentin Meillassoux a k její nejpodstatnější tezi patří požadavek autonomie světa a jeho nezávislost na naší perspektivě. Jde o přístup, který se pokouší uvažovat o umění, politice a myšlení za hranice lidské konečnosti. Popisuje svět, který neodpovídá našim schopnostem vnímání, existuje samostatně mimo naše představy a cíle. Přístupy jednotlivých autorů jsou odlišné. Meillassoux a Brassier překonávají hranice Kantovy epistemologie tím, že jím navrhované podmínky možnosti poznání nepřipisují pouze našim kognitivním schopnostem. Chápe je jako vlastnosti samotných věcí, které jsou neredukovatelně nahodilé (Meillassoux) nebo mimopojmové (Brassier).<sup>5</sup> Co je však spojuje je snaha o redukci antropocentrického pohledu tím, že podmínky poznání neomezují na pouze

<sup>3</sup> *October Magazine* [online]. Ltd. and Massachusetts Institute of Technology., 2016, Winter(155) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.mitpressjournals.org/toc/octo/-/155>

<sup>4</sup> SHAVIRO, Steven. *Speculative Realism – a primer*. *Terremoto* [online]. 2015, (2) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://terremoto.mx/article/speculative-realism-a-primer/>

<sup>5</sup> JÁNOŠČÍK, Václav, ed. *Objekt: Shaviro, Steven., Počátky spekulativního realismu: Přehled*. Praha: Kvalitář s.r.o, 2015. ISBN 978-80-260-8639-0.

lidské schopnosti. Jejich „svět věcí“ je pojat jako autonomní místo, nezávislé na naší perspektivě. Naše poznání je pak pouze jedním z mnoha probíhajících procesů, ne však tím nejpodstatnějším.

Samotný postup myšlení o věcech se dostává pointě oklikou, spekuluje o věcech bez hledání nějakého konkrétního vyššího významu, či pravdy. Spekulativní realisté nepovznášejí poznání jedince o věcech, ale věc sama o sobě cirkuluje a působí bez našeho zúčastnění. V této představě nepoznatelné reality, ve které je vše fundamentálně odlišné a věci cirkulují bez nás, je obsažen i prvek jisté magie. Protože už nemusím reagovat na věci jak jsou ale jen na věci, jak se nám jeví.

Souběžný se spekulativním realismem je rozvíjena koncepce objektově orientované ontologie, kterou jako jeho součást představili Graham Harman, Ray Brassier, Iain Hamilton a Quentin Meillassoux. „Objektově orientované ontologie jdou ještě dále [...], když se pokouší dát objektům autonomní existenci (Harman), hlas (Morton) nebo také, byť spíše spíše metaforicky, práva (Bryant).“<sup>6</sup>

V okamžiku, kdy tyto směry srovnáme s vývojem současného umění, můžeme na tomto pozadí sledovat cestu od umělecké originality, unikátnosti a svébytného „autorského“ vyjádření směrem k deautorizovanému, jakoby nezúčastněnému přístupu k věcem. Susanne Pfeffer popisuje v úvodu k výstavě *Speculations on Anonymous Materials* (2013, Kassel, Německo), tento proces jako přirozenou trajektorii vývoje vztahů mezi textem, obrazem, tělesností, prostorem, subjektem a objektem. Tato výstava, která bývá považována za jednu z prvních institucionálních prezentací post-internetu, zachycuje okamžik, ve kterém umění inspirované internetem opouští web a nabývá hmotnou podobu ve formě objektů, situací a prostředí. Klíčovým bodem této výstavy je samotné propojení umění post-internetu s teoretickým rámcem, kterým je právě nastupující filosofický směr spekulativního realismu.

---

<sup>6</sup> Myslet horu (a nebat se spekulativního realismu). In: JANOŠČÍK, Václav. Společnost pro estetiku [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.estetikaspol.cz/blog/2015/09/myslet-horu-a-nebat-se-spekulativniho-realismu/>

V rámci výstavy proběhlo experimentální symposium o spekulativním realismu, které zastupuje teoretickou část umělecké spekulace o „anonymních materiálech“. Zúčastnění filosofové, jako například Maurizio Ferraris, Markus Gabriel, Iain H. Grant, Robin Mackay, Reza Negarestani a Armen Avanesian, si v doprovodné diskuzi kladou otázky o původu a smyslu autorství, originality a tělesnosti v digitální kultuře a o novém paradigmatu, který je vhodný pro jejich vymezení do budoucnosti. Kurátorka Susanne Pfeffer prostřednictvím koncepce výstavy reflektuje změny v produkci, kontextu a myšlení o umění v duchu nové koncepce chápání světa z abstraktních pozic.<sup>7</sup> Rakouský filosof Armen Avanesian spojil estetiku nové generace umělců s pojmem digital-native, přístupem, který vychází z celoživotní a neustálé přítomnosti v digitálním prostoru. Tvůrci, zastoupení na výstavě, uvažují o materiálu nikoliv jako o „meta materii“, ale jako prvku a součásti práce umělce. Jejich umělecká díla – objekty – nepředstavují často nic přesně definovaného. Jsou součástí větších procesů, během kterých jsou podrobovány manipulacím a umělci sledují, jaké významy tento postup nabízí. Íránský filosof a průkopník teoretické fikce Reza Negarestani tento proces spojuje s opouštěním přímosti ve vztahu k pochopení systémů, v nichž jednotlivé součásti nejsou složeny na základě lineární konstituce, jako spíše na základě nahodilých kauzálních vztahů. Mluví o změně v systému pochopení: nelze nikoho ovlivnit, aniž by se člověk sám také změnil. Není nutné poznání sebe sama, ale přijetí vlastního poznání jako sebekonstrukce.<sup>8</sup>

Jedním z emblematických uměleckých zástupců této generace je Jon Rafman, jehož tvorba velkou mírou reflektuje vliv technologií na lidské vědomí. V sérii *New Age Demanded* (2013) si například přivlastňuje estetiku známých umělců 20. století a převádí ji na sérii digitálně vyrenderovaných sochařských portrétů, otapetovaných vzory jejich ikonických děl. V dalším videu, *Codes of Honor* (2011), zdůrazňuje pocit ztráty referenčních bodů médií:

<sup>7</sup> PFEFFER, Susanne. *Speculations on Anonymous Materials* [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials>

<sup>8</sup> NEGARESTANI, Reza. *Speculations on Anonymous Materials: Symposium* [online]. In: . Fridericianum, Kassel, Germany, 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Fg0lMebGt9I>

*„Zatímco v průběhu digitalizace a technologických změn jsme zaneprázdnění ukládáním, archivací a uchováváním v nebyvalém rozsahu, archivační technologie se samy o sobě stávají zastaralými ve stále kratších intervalech. Tento film objasňuje nedostatek stabilních orientačních bodů v tomto procesu a zároveň však upozorňuje na alternativní formy paměti za hranicí zavedených historických postupů“.<sup>9</sup>*

Ve své pravděpodobně nejznámější práci *9-Eyes* (2009) Rafman s pomocí online aplikace Google StreetView „cestuje“ světem a sbírá momentky z nahodilých dokumentárních snapshotů. V místě, ve kterém digitální a nahodile zmapovaný svět ještě více umocňuje pocity odosobnění, nalézá bizarní životní příběhy. Jejich efekt zesiluje samotná přítomnost strojového mapování, bez estetického záměru, nebo autorské revize. Automatická kamera Google zachycuje pasivním pozorováním scény vražd, loupeží, katastrof a dalších dramatických momentů kdesi nepředstavitelně daleko. Rafmanovo zaměření na technologii a digitální data ve spojení s narativními postupy často melancholicky zdůrazňuje lidský odstup ode sebe sama, ukazuje, jak digitální kultura formuje a definuje lidské bytí.

Práce Timura Si-Qin jsou založeny na podivně přímočarých situacích. Neproměňuje přímo materiál, pracuje spíše s jeho s běžnými významy. Mění však způsob, jakým věci ve světě cirkulují a na tomto základě rozvíjí alternativní síť odkazů. Jeho dílo *Meltded Yoga Mat* (2013) kupříkladu obsahuje tepelně zdeformovanou podložku na cvičení jógy – výsledek industriální produkce, ale zároveň symbol východní filosofie. Tu Si-Qin předkládá jako zranitelné tělo zmrzačené silou přírody, požárem.<sup>10</sup> Podobně, jako je podložka na cvičení jógy objektem, který formuje naše tělo, požár je rovnocenným prvkem formujícím metaforický efekt díla. V sérii soch *Axe-Effect* (2012) konfrontuje vnější krásu výrobků pánské kosmetiky Axe se symbolickou silou krvavé smrti. Formy, barvy a vůně naznačují mužnost, avšak výrobky

<sup>9</sup> Speculations on Anonymous Materials: Jon Rafman, Susanne Pfeffer curator's text [online]. 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials/jon-rafman>

<sup>10</sup> Speculations on Anonymous Materials: Timur Si Quin, Susanne Pfeffer curator's text [online]. 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials/timur-si-quin>

industriální manufaktury poukazují na vnitřní rozpory a složitost svého původu a výroby. Si-Qin nechává meče násilně pronikat lahvemi se sprchovým gelem, erotická forma, násilí a zbraně evokují pocity útoku, jako příznačného zosobnění formativního efektu marketingové strategie.

Podobným způsobem lze číst i sérii *Approximation* od Katji Novitskové, konkrétně objekt *V. Chamäleon* (2013). Jde o výřezy fotografií zvířat v nadživotní velikosti, adjustované na hliníkové desce. Tento plochý, do prostoru přenesený obraz, je faktickou materializací, vytrženou z nepřetržitého toku online dat, se kterými se denně setkáváme například ve vyhledávání na Google. Hyperrealistický a perfektní obraz jakoby umocňuje klamnou vytrženost cut-out efektu, nebo nelineárního, výběrového prohlížení obrazovky, když se soustředíme na jedinou, námi vytrženou obrazovou informaci. Kurátorka Susanne Pfeffer v práci Novitskové poukazuje na obrovský technicko-kulturní aparát stojící v jejím myšlenkovém pozadí, složitost a komplexitu digitálních artefaktů – od historie a vývoje ortografických a zobrazovacích technologií, přes rostoucí mobilitu lidských i zvířecích aktérů, k rychlému šíření počítačové a internetové technologie.<sup>11</sup> Novitsková pracuje s touto „klamně jasnou“ reprezentací poměrně často, jako je tomu například v *Growth Potentials* (2013). Zde používá primitivně vypadající zbraň se sportovní rukojetí, nahrubo vymodelovanou pomocí umělé high-tech pryskyřicové hlíny se silikonovými odštěpkami. Kristy Bell<sup>12</sup> popisuje tvorbu Novitskové jako představu budoucí pozitivistické adaptace druhů v následku technologické dominance a ekonomické expanze. Futuristické materiály a leskle tavené povrchy jsou spojeny s formami, které hraničí s symbolikou zvířat, znaků a nástrojů.

Novitsková sama nazývá svou práci „basic human art“ a situuje jí na pomezí historie, společnosti a ideologie. Vychází primárně ze zkoumání Youtube videí, osobních vlogů a obrázků zvířat, které jsou trvale nejsledovanějším obsahem internetu, počínaje prvním Youtube videem z roku 2005 zachycujícím výlet do Zoo. Uvědomuje si, jak je medializace našich životů důležitá, ale i jak v tomto

<sup>11</sup> Speculations on Anonymous Materials: Katja Novitskova, Susanne Pfeffer curator's text [online]. 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials/katja-novitskova>

<sup>12</sup> BELL, Kirsty. In Focus: Katja Novitskova: Silicon wafer weapons and Mars missions. *Frieze* [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://frieze.com/article/focus-katja-novitskova>

stavu dochází k adaptaci a hledání způsobů života v nových podmínkách. V tomto hybridním světě zkoumá Novitsková různé interakce mezi jeho aktéry, například spojení zvířat a technologií, a hledá cesty poznání již existujících mutantních forem. Autonomie člověka, vztah mezi myslí a tím, co reprezentuje, není pro Novitskovou pevně ohraničený. Vychází z představ o nových, hypotetických, objektech a o způsobech, jak k nim přistupujeme, prožíváme je, poznáváme a hodnotíme, včetně zahrnutí pojmu non-human feedback.<sup>13</sup> V sérii soch *Approximation* Novitsková vychází z uvažování o technologii a jejím vlivu na člověka. Navrhuje, abychom, pokud přemýšlíme o současné technologii, pro lepší pochopení zkusili i o zvířatech přemýšlet jako o formě technologie. Pod tímto zorným úhlem se zvířata zdají být mnohokrát komplexnější, než cokoliv, co bylo kdy vytvořeno člověkem. I jejich krása – esteticky prvek provázející evolucí života, je součástí technologie, bez ohledu na to, je-li u toho přítomen člověk, nebo ne.<sup>14</sup>

Nakonec i naše subjektivita není natolik subjektivní, jak bychom si mohli myslet. Tohoto tématu se Novitsková dotýká například v *Spirit, Curiosity and Opportunity* (2014), práci inspirované konspiračními teoriemi se základem v množství volně dostupných kosmických videí z archivu NASA. Na základě fotografií Marsu, pořízených pozemskými rovery, konstruuje fikční svět digitálních fosílií, hliníkových a plastových kulis. Tato aranžovaná krajina je propojena s další výstavní místností pomocí živého přenosu do obrazovky a tak nabízí nám tak zcela volnou interpretaci. Ta se nezakládá na subjektivním prožitku diváka, ale nezávisle na tom, zda-li se díváme, nebo ne. Věrohodnost těchto obrazů je založena na jeho samovolné přítomnosti a trvání.<sup>15</sup>

Stejně důležitou roli hraje i umístění objektů v rámci výstavy. Instalace byla motivována jistou fotogeničností, jak zdůrazňuje Pfeffer, umělci se kterými pracovala si byli vědomi, že fotografie z výstavy v budou v budoucnosti

<sup>13</sup> Katja Novitskova – New Horizons. In: Post Digital Cultures: Symposium presented by the Federal Office of Culture [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=aW9YKpU57zU>

<sup>14</sup> In dialogue with Katja Novitskova, who dialogues with animals and Hieronymus Bosch. Conceptual Fine Arts [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2014/01/20/a-dialogue-with-katja-novitskova/>

<sup>15</sup> BELL, Kirsty. In Focus: Katja Novitskova: Silicon wafer weapons and Mars missions. Frieze [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://frieze.com/article/focus-katja-novitskova>

cirkulovat na internetu jako jediná forma další existence díla. To je nakonec i součástí celého procesu dívání se na věci. Dokumentace je stejně tak legitimní forma jako samotná fyzická přítomnost výstavy. Umělci komponují v prostoru své práce tak, jak by se měly objevit na fotografiích, preferují chladné, téměř modré světlo. Chlad, jako základní metoda technologie kapitalismu je implementována do materiálů, neutrální, nedramatické a zářivé světlo proměňuje věci v jakýsi produkt obchodu připravený ke konzumaci.

Reza Negarestani ve své knize *Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials*<sup>16</sup> mluví o materiálech a předmětech, které nás obklopují, ale ve skutečnosti je neznáme. Jsou pro nás anonymní, a proto o nich spekulujeme. V tomto duchu Pamela Rosenkranz na kasselské výstavě pracuje s konceptem Fiji Water a sloganem „Untouched by Man“. Tato voda, jako emblematický příklad psychologizované tekutiny s vlastnostmi, které lze dle potřeb volně manipulovat je v plastové lahvi, která má být pro jejího konzumenta neviditelná, ačkoliv je výsledkem komplexních strojových a chemických procesů.<sup>17</sup> Instalace Rosenkranz se objevila i ve švýcarském pavilonu Benátského bienále v roce 2015, který kurátorovala opět Susanne Pfeffer. Ukázala zde svět bez lidí, jakožto reakci na překonanou antropocentrickou konstrukci humanity, dle slov Pfeffer – samotná představa universa za hranicí člověka a konceptualizace hmoty, jakožto následníka myšlení, patří k nejožehavějším otázkám přítomnosti.<sup>18</sup> Rosenkranz svou výstavu rámuje anonymním citátem „*Elemone je molekula. Ta imituje zápach nového začátku, odpruží do velkých kruhů. Pocit její molekulární vibrace její atomy se chovají jako zvony.*“ Přímo, či metaforicky odkazuje na skutečné, či fiktivní substance a produkty, jako jsou carneam, evoin, gleen, magmelie, neoten, rilin, solood, visorb, aspirin, akryl, methylen, spandex, silikon a titanium. Tyto materiály, ať se s nimi setkáváme, nebo ne, ovlivňují náš život. Vytváří tekutinu, která imituje standardní skandinávský tón pleti, pracuje s představou člověka, jako

<sup>16</sup> BETTRIDGE, Thom. SUSANNE PFEFFER: How Art's POST-HUMAN TURN Began in Kassel: Interview. 032c [online]. 2016, Winter(29) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://032c.com/2016/how-arts-post-human-turn-began-in-kassel/>

<sup>17</sup> Ibid

<sup>18</sup> CHARLESWORTH, J.J. The End of Human Experience. ArtReview [online]. 2015, Summer [cit. 2017-04-02]. Dostupné z: [https://artreview.com/opinion/summer\\_2015\\_opinion\\_jj\\_charlesworth/](https://artreview.com/opinion/summer_2015_opinion_jj_charlesworth/)



substance generované s využitím syntetických materiálu a konfrontuje nás tak s důsledky geneticky upravené přírody.<sup>19</sup>

Jiným příkladem spekulativní strategie v umění je práce francouzského umělce Pierra Huyghe. Ten využívá živých aktérů, konkrétně psa jménem Human. Bílý pes, částečně natřený jasně růžovou fluorescenční „Day-Glo“ barvou, se od své premiéry na Dokumenta13 účastnil již několika dalších výstav. Tyto instalace-akce jsou založeny na interakcích mezi psem a dalšími objekty a účastníky. Jak komentuje Huyge, jeho cílem je především *„zvláštní vztažnost a rozdělení mezi člověkem a světem, způsob, jakým se vzájemně nedotýkají.“*<sup>20</sup>

Podobně v tvorbě Evgenije Antufieva najdeme prvky výzkumu materiálu, forem a jejich interakcí. Na výstavě *Twelve, wood, dolphin, knife, bowl, mask, crystal, bones and marble – fusion. Exploring material* (2013) v Collezione Maramotti najdeme sérii podivných objektů, loutek a antropomorfních figur ve spojení s organickými materiály, jako je hadí kůže, dřevo, kosti, krystaly, textil a meteorické železo. Spojení bílých, studených, jakoby opotřebovaných věcí, vytváří u Antufieva téměř patologický dojem muzejní expozice s pomůckami pro mimočasové, mystické rituály. Za „měřítko všech věcí“ Antufiev považuje však spíš sám sebe, a tímto složitým spojením materiálů buduje síť osobní mytologie, ve které dochází k volným spojením mramoru, bílé barvy, morbidní sochy a delfína – *„Když jsem byl malý, věřil jsem na spoustu z těchto věcí, nechával jsem všude svoje vlasy, protože jsem si myslel, že se po smrti můžu objevit na všech místech, co jsem si takhle označil.“*<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> PFEFFER, Susanne. Swiss Pavilion at the Venice Biennale - Pamela Rosenkranz, announcement. In: E-flux [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/announcements/29831/pamela-rosenkranz/>

<sup>20</sup> VAN HOORN, Allard. Pierre Huyghe: the moment of suspension: Interview. Domus [online]. London, 2011 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.domusweb.it/en/art/2011/10/18/pierre-huyghe-the-moment-of-suspension.html>

<sup>21</sup> ANGELOTTI, Martina. Evgeny Antufiev: Twelve, wood, dolphin.. Domus [online]. Reggio Emilia, 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: [http://www.domusweb.it/en/art/2013/04/19/evgeny\\_antufiev\\_twelvewooddolphin.html](http://www.domusweb.it/en/art/2013/04/19/evgeny_antufiev_twelvewooddolphin.html)

## Nové typy kompozice

Kompozicí je ve výtvarném smyslu myšlen dialog mezi objekty, specifická forma organizace a spojování klasických elementů jako jsou forma, perspektiva, proporce, barva, rytmus, světlo uvnitř obrazu, nebo v prostoru. S nástupem nových médií a jejich rozšiřováním se ve výtvarné kompozici začínají objevovat nové prvky, které vycházejí z různých principů interakce mezi divákem a prostředím. Do ustáleného výtvarného slovníku pronikají prvky, které souvisí s interfacem počítače, rozhraním webu, elektronické a digitální komunikace, prvky desktopu, nebo mobilního telefonu.

Téma interakce mezi člověkem a digitálním prostředím, v němž divák legitimně ovlivňuje umělecké dílo, se stalo aktuálním zejména v 90. letech. Zdrojem fascinace se stala samotná přítomnost digitálního nebo síťového prostředí, jeho specifické možnosti mediace, hypertextualita a od ní odvozené interakce mezi dílem a divákem<sup>22</sup>. Tato forma fascinace novými digitálními světy se postupně stala spíše normativem, pohybem v prostředí internetu z pozice jeho uživatele, který není fascinován jeho možnostmi, ale přijímá je jako svůj životní prostor. Umění po přijetí internetu začalo operovat v prostoru sítě z pozice umělců, kteří ji považují za své rodné místo. V souvislosti s tím se často používá termín *internet aware* – vědomí neustálé přítomnosti na internetu. Umělecká díla této doby jsou stejně tak designována pro fyzické i virtuální prostředí, nebo je dokonce jejich přítomnost na síti podstatnější, než konkrétní fyzická podoba, použití materiálů a kompozice. Fotografie uměleckých děl kolující v síti, včetně jejich kompozičního řečení, jsou dnes rozšířenější a známější než fyzický objekt sám<sup>23</sup>

Klíčová zkušenost permanentní interakce mezi elektronickým a fyzickým prostředím spočívá nejen v zapojení diváka a proměněné roli autora, ale i v uvědomění, že dílo a jeho forma, není stálá. Existuje jenom v síti všech

<sup>22</sup> Např. v díle J. Shawa <http://www.jeffreyshawcompendium.com/>

<sup>23</sup> VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny [online]. Praha: AVU, 2014, (17) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: [http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit\\_17\\_2014\\_preklad.pdf](http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit_17_2014_preklad.pdf)

možných vztahů a kontextů, které se mohou neustále proměňovat. Nový typ uvažování o kompozici v tomto prostředí se od ustálených kompozičních forem liší. Nejde již pouze o rozmístění objektů v ploše, či prostoru, hledání struktur a textur, ale o kompoziční mechanismy nových fenoménů a rozhraní – obsahu okna internetového prohlížeče, rozmístění oken, jejich převrstvení, barevnosti, stínu a dalších typických atributů www prostředí. Tento typ komponování není založen na definitivních proporcích a vztazích, je mnohem více fragmentární, intuitivní, nabízející řadu volných čtení, z nichž žádné není správné ani špatné. Kompozice zanechává dojem, že nemá definitivní podobu, ani význam, je neukončená a otevřená další manipulaci. Součástí komponování nejsou jen gesta vyvažování proporcí, hledání ideálních tvarů a jejich organizace v prostoru, ale také sbírání, bezmezné a nadbytečné hromadění, kupení, převrstvování v duchu logiky interface sítě. Pohyb v síti je svého druhu zvláštní aktivita, která má spíš charakter intuitivních a nahodilých gest, klikání, bookmarkování, sdílení, přidávání hashtagů, současného otevírání mnoha oken s různým obsahem a jejich přepínání. Díky specifické roli, kterou člověk v prostředí sítě má by se tak dalo mluvit o *kompozici uživatele*.

## **Kompozice uživatele**

Jedním z nejzjevnějších příkladů tohoto přístupu je výstavní projekt *Pale Fox* (2015, König Gallery) Camille Henrot. Dílo je tvořeno modrou místností naplněnou velkým množstvím různorodých materiálů a objektů. Henrot kombinuje své vlastní výtvarné objekty, ale i artefakty zapůjčené z muzeí, antropologických sbírek, nebo dokonce nakoupené v internetových obchodech. Tyto artefakty mají uměleckou i neuměleckou povahu, jde o historická díla umění, nalezené fragmenty populární kultury, nebo objekty vypůjčené z kolekcí, kde je jejich výtvarná hodnota potlačena ve prospěch jejich kulturního významu.

Jádrem jejího výzkumu je mytologie stvoření světa, s ním související texty a

obrazy. Prostředí počítače a internetu a fulltextovém hledání využívá Henrot jako výzkumnou platformu, její kompoziční strategií se stává procházení sítě a následování kontextových odkazů, stejně jako hierarchie výsledků zadaných Google dotazů. Nalezené a hierarchizované materiály z internetu pak spojuje se s „offline“ archivem Smithsonova institutu ve in Washingtonu. V díle tak najdeme svázané archivy novin, sbírku časopisů National Geographic, časopisy o cestování současně s odkazy na etnologii, antropologii i dějiny kultury. Hlavním spojujícím bodem jsou pro ní etické problémy a zodpovědnost za to, jakým způsobem byly v minulosti formovány koloniální antropologické kolekce. Tento postup se odvíjí od středového bodu viny, morální zodpovědnosti sběratele předmětů, který vědomě, či nevědomě vytváří nějaký obraz světa. Fotografie bílého dítěte se v jejím pojetí stává stejně tak nahodile nalezenou, jako jako portrét etnického černocho z muzejní sbírky, kde reprezentuje exotickou ukázkou života divochů.

Strategie hypertextu v tomto případě nabývá volného spojení s principy muzejního vystavování. I v něm se objekty ocitají ve zdánlivě nesouvisejících a iracionálních konstelacích. Jako bychom objekty v muzeích nevnímali jako skutečné věci, ale jako kulturní symptomy, svědectví vypovídající o souvislostech, ve kterých byly používány, přičemž jejich skutečná podoba a výtvarný efekt nejsou podstatné. V souvislosti s tím lze vzpomenout tradice institucionální umělecké kritiky, v jejímž duchu umělci kladli otázky o kritériích výběru uměleckých děl v antropologických kolekcích: proč jsou konkrétní díla vybrána a kým? Jaká jsou kritéria zařazení do expozice a co skutečně mají reprezentovat? Proc se některé dílo zaslouží zveřejnění a jiné ne? Relevance těchto otázek je v díle Henrot zpochybněna právě ve spojení s demokratizačním mechanismem sítě, která nemá kurátory, výstavní ani ideové strategie.

Různé mytologie dle Henrot operují s různým konceptem víry v počátek: *„Někdy byl na počátku Bůh, někdy jen voda, někdy jen světlo, a někdy nebylo nic.“* Vybrané věty těchto mýtů umístěné vedle sebe nevytváří hierarchii historie, směřují k mnohem poetičtějšímu, básnickému výrazu. Tuto metodu

Henrot popisuje jako „*intuitivní odvíjení poznání*“ (intuitive unfolding of knowledge). Tento postup jí slouží jako kompoziční nástroj i pro video *Grosse Fatigue* (2013). Počítačové složky s obrázky a materiály získané na základě google-výzkumu jsou ve filmu rozvrženy způsobem, který přímo evokuje desktopové prostředí a prohlížení internetu, rytmus filmu je mírně zrychlený, znemožňující soustředěnější dívání a ještě více tak podporuje nahodilost a zdánlivou nenávaznost viděného. Přestože byl film komponován browserem Windows, není určen primárně pro prostředí internetu, ale pro fyzické prostředí galerie. Tento princip neorganizovaného prohlížení pak používá i ve zcela fyzické instalaci *Pale Fox*, kde jsou fotografie organizovány v jakémsi obrazovém cloudu, anebo v nekonečných pásech on-line galerií, se zvětšenou centrální fotografií. Jakoby pro Henrot v tomto způsobu komponování médium přestávalo hrát význam. Fyzické objekty mají stejnou důležitost jako jejich obrazy, či imitace, fotografie kočky, socha, plastová figurky a modely, vše splývá v nánosu a převrstvení. Dalo by se říci, že kompozice *Pale Fox* vychází ze zkušenosti současného člověka s prohlížením věcí na internetu, fyzicky demonstruje interaktivní náplň počítačové obrazovky, přenáší síť digitálního hypertextu, tak, aby se zkušenost z prohlížení dat znovu stala fyzickou, smyslově zachytitelnou. *Pale Fox* – v překladu „bledá liška“, má v podstatě „bledou“ atmosféru. Nevytváří explicitní dojem kritiky společnosti, umění, nebo nějaké přímé komentáře k dějinám civilizace. Nic neadoruje, nezaujímá žádné pevné ideové stanovisko, spíše klade otázky, reflektuje, volně rozvíjí myšlenky. Modrá barva její místnost evokuje bluescreen – nahraditelné a neutrální pozadí, digitální prázdnotu, ve které se mohou věci ocitnout v libovolném prostředí.

## **Virtuální přítomnost**

Jak bylo dříve naznačeno, fotografická dokumentace v prostředí internetu nabývá pozice, která je důležitější než reálná. Je důkazem existence

uměleckého díla, ale zároveň není uměním, pouze jeho obrazem. Cirkulace těchto obrazů a jejich masová dostupnost však samotné dílo legitimizuje. Na rozdíl od uzavřených depozitářů muzeí se mohou díla v síti pohybovat volně, ačkoliv jejich skutečné instance jsou umístěny ve skladištích. Nakonec i samotná přítomnost umění v muzejních expozicích má zvláštní povahu. Prostor muzea je ve vztahu k artefaktům „neviditelným pozadím“ ve stejném duchu, jako je tomu v internetovém prohlížeči. Stejně tak, jak podvědomě vnímáme architekturu a design muzejních prostor, vnímáme i infrastrukturu internetu, součásti desktopového prostředí a navigační prvky stránek. Režim vnímání se namísto fyzického procházení a ohledávání muzejního mobiliáře převádí na řadu mechanismů browseru, jako je obdélník videosekvencí, různé typy navigačních kurzorů, náhledy, menu, drop-down boxy, nebo tlačítko zpět.<sup>24</sup> Formát muzea v prostředí hypertextu, tak jak jej interpretuje Henrot, mění způsoby a směry čtení. Hypertext lze číst lineárně, v kruhu, kontextově, je naplněn dalšími odkazy, v průběhu čtení se neustále rozhodujeme o jeho dalším vývoji. Vybíráme odkazy, rozhodujeme o dalším větvení bez předem dané hierarchické struktury. Hypertext není izolován, jako typický lineární text, nemá začátek a konec. Tím, že vybíráme způsob jeho čtení, se stáváme jeho spoluvůrci, či spoluúčastníky, aktivně jej dotváříme.

Podle původní teorie hypertextu jde o unikátní formu, která dovoluje svým uživatelům vytvářet různé konceptuální struktury ve stejném informačním těle. Hypertext a hypermédia, jako jedny z nejpodstatnějších koncepcí obecné filosofie počítačů, staví strukturu na mnohem důležitější místo, než data. Struktura by měla být všudypřítomná měla by být atomární stavbou dostupnou všem systémům za všech okolností, z ní jsou odvozeny všechny ostatní abstrakce (včetně dat). Jde o filozofii nadřazenou informacím z pozice strukturální výpočetní techniky.<sup>25</sup> Tyto myšlenky se zdají být doslova zakódovány do životního prostředí současných umělců, vědomě či nevědomě jsou základním bodem úvah o současné kompozici. Jak potvrzuje Vierkant, na

---

<sup>24</sup> LANDOW, George P. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. 3. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. ISBN 9780801882579.

<sup>25</sup> Ibid

tomto přístupu je „pozoruhodný nikoliv obsah, ale jejich dostupnost a kontext, ve kterém jsou dnes přijímány. Zatímco kdysi spočíval zážitek promítání v kině ve vnímání absolutní a neměnné ikony zapouzdřené v podobě definitivní kopie, dnes (...) se stává promítaný obraz zapouzdřeným, přenositelným a proměnitelným, stejně jako vše ostatní. Jde o jeden soubor, s nímž můžeme nakládat stejně lehkovážně jako s jakýmkoli jiným souborem.“<sup>26</sup> V době po internetu, ať jsme „internet aware“, „born digital“, nebo „internet natives“, přijímáme jeho zkušenost jako součást běžného života. Umělec se přirozeně stává jedním z aktérů sítě a jeho rolí není dle Vierkanta přicházet „z některým z aspektů spektaklu, který pěkně zapadá do lineární historické trajektorie. Jde o to, že prostřednictvím této prezentace [po internetu] umělec vytváří návrh alternativního pojetí kulturních objektů.“<sup>27</sup> Umělecká gesta jsou doprovázena vědomím faktu, že „nelze promlouvat jako jedinec k ostatním, ale že jsme v situaci, kdy všichni promlouvají ke všem, a že kulturní postavení objektů je důsledkem pozornosti, jíž se jim dostává, způsobu jejich šíření ve společnosti a rozmanitosti komunit, v nichž se tyto objekty zabydlují.“<sup>28</sup>

Tyto módy vnímání přináší pro umělecké díla a jeho kompozici řadu nových pozic, mezi něž patří odejmutí výlučnosti díla jako ultimálního a nedostupného objektu. V novém prostředí, kde umění může být zároveň dokumentací, fyzickým objektem, postem na sociální sítě, nebo taktickým zásahem do vyhledávacích algoritmů, nastává také obrat ke konceptualizaci a dalšímu rozvoji strategií, které byly doposud spojeny s korporátní sférou. Další kapitola se bude věnovat právě těmto momentům, kde umělecká díla ztotožňují svou povahu s produkty, navazují na ikonografii korporátních strategií a rituálů.

---

<sup>26</sup> VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny [online]. Praha: AVU, 2014, (17) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: [http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit\\_17\\_2014\\_preklad.pdf](http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit_17_2014_preklad.pdf)

<sup>27</sup> Ibid.

<sup>28</sup> Ibid.

# Estetika produktu

#corporateaesthetics

#productdesign

#fashion

#plastic

V první části této práce jsem popsala, jak velký vliv na současné umění má filosofie která nabízí nový soubor teorií kde operují pojmy jako spekulativní realismus, objektově orientovaná ontologie.

V praxi se však projevuje ještě jedna strategie, která v základech proměňuje způsob, jakým se na umění díváme, a která by se dala označit jako estetika produktu. Umění jakoby ztratilo svou výlučnou pozici a svým estetickým výrazem směřuje k mnohem prozaičtější poloze. Jde přístup, kdy umělec přijímá současné marketingové postupy a využívá strategie prodeje jako své vlastní. Přenáší je do formy uměleckého světa jako nový instrument. Toto přijímání produktového jazyka posouvá práci od vyhraněné kritické pozice směrem k něčemu, co bychom mohli nazvat jako produktovou estetiku s uměleckým materiálem. Typické znaky tohoto přístupu představuje využívání typizovaných vizuálních prvků veletrhů, nebo produktových prezentací, firemních stánků, reklam a generické korporátní vizuality obecně. Tato gesta nejsou často myšlena jako korporátní kritika, spíš jde o vědomou adaptaci konkrétních vizuálních strategií, která nemusí vyústit v jejich nutné popření.

Případ současného umění pochopitelně není prvním, kdy se tvůrci obrací ke světu kulturních symbolů, ikonografii komerce a konzumu. I Warhol a Lichtenstein ve svých dílech s oblibou využívají prvky komiksu, produktových katalogů a denního tisku a reklam. V jejich obrazech najdeme populární charaktery jako Pepík Námořník a Mickey Mouse, generické produkty typu tenisek, nebo golfových míčků. Tyto momenty zdánlivé komercializace byly spíše vedeny motivací k posílení usedlé vysoké formy nízkými obsahy. U pop-artu by se mohlo zdát, že nízké ovládá vysoké, avšak Lichtensteinovi jde



především o autorství a proměnu media malby: „*Nemaluji obraz proto abych jej reprodukoval, dělám to proto abych jej přestavěl. (...) Snažím se dělat minimální množství změn.*“<sup>29</sup> Díla pop-artu, ačkoliv využívají vizualitu reklamy, zůstávají výtvarným uměním, i když založeným na subverzi nízkým.

Díla současných umělců oproti tomu formu reklamních sdělení přímo takticky ztělesňují. Příkladem takového přístupu může být *The New Peace* Timura Si-Qin. Dílo sestává ze samotného marketingového konceptu spekulativní budoucnosti, včetně vlastního logotypu, kanceláře, korporátně-kultických předmětů a téměř mystického meta-narativu. Jeho značka New Peace je logem fiktivního náboženství budoucnosti, nového materialismu doprovázeného sloganem Replication Serves Variation – z latinského replicatio variationi servit. V tomto kultu je uctívána matérie a kultivovaná víra ve skutečnost, že vesmírná, biologická a kulturní evoluce existuje zejména pro to, aby vznikaly možné variace všech možných kosmických forem a aby materie v důsledku absorbovala všechny variace sebe sama.<sup>30</sup> Jeho metodou je zkoumání možných kombinací, spojení znaků, jejichž původní význam může být značně odlišný. V průběhu procesu tyto znaky ztrácejí původní významy a na konci dochází k novým, jako je například kombinace symbolu míru a jin-jang (Daoist taiji).

V tomto směru Levi Bryant pracuje s myšlenkou ontologie strojů, kde jednou s hlavních tezí je myšlenka, že se o všem dá uvažovat jako o stroji.<sup>31</sup> Zde diskuse o objektech se posouvá z roviny poznání věcí k diskuzi o tom, co jsou a co dělají. Myšlenkový prostor jeho díla sestává z řady hmotných a nehmotných, mechanických a lidských aktérů. Namísto pojmů *entita* a *substance* používá pojem *stroj* (machine) a směřuje tak ke zmírnění napětí ve vztazích<sup>32</sup> mezi lidskými a neživými aktéry světa, objekty a subjekty (v kontextu spekulativního realismu). Když slyšíme slovo *stroj*, dle Bryanta nás nenapadá automaticky *subjekt*, a to i když je zřejmé, že se jedná o skutečný

<sup>29</sup> Umění po roce 1900: Modernismus, antimodernismus, postmodernismus. 2. Sloart, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.

<sup>30</sup> A Place Like This: Timur Si-Qin solo exhibition press release [online]. In: Team. CA, USA [cit. 2017-02-9]. Dostupné z: [http://www.teamgal.com/exhibitions/340/a\\_place\\_like\\_this](http://www.teamgal.com/exhibitions/340/a_place_like_this)

<sup>31</sup> BRYANT R. LEVI. *Onto-Cartography An Ontology of Machines and Media*. Edinburgh University Press, 2014.

<sup>32</sup> Rozhovor s Levi Bryantem [online]. In: . Edinburgh University Press [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.euppublishing.com/userimages/ContentEditor/1396275575603/Onto-Cartography%20-%20Author%20Q%26A.pdf>

objekt typu stroje.

V tomto smyslu se dá číst i Si-Qinův *The New Peace* - je nehmotným strojem, podobně jako nehmotnou substancí může být ideologie, román, Pythagorova věta, recept, počítačový kód, symfonie, a podobně. Do tohoto seznamu patří i *brand* – značka – jako komplexní soubor různých charakteristik, které ji odlišují od značek jiných, nebo odlišují jeden produkt od druhého.<sup>33</sup>

*The New Peace* je typickým příkladem korporátní strategie vystavování: značka je představena ve formě topologické sochy a celostně pojatého designu, jejíž forma může být variabilní, využívá různých forem, materiálů a objektů, jako je kancelářský nábytek, LED monitory, světelné nápisy, lightboxy, reklamní letáky, imitované, nebo skutečné přírodní materiály. Doprovodné propagační video *Attain Mirrorscape* odhaluje virtuální krajinu, ve které v duchu současných, new age inspirovaných teorií, je veškerý život na zemi chápán jako cítící subjekt. Film je stylizován, jako by šlo o vyrenderovanou digitální simulaci, ve skutečnosti však jde pouze o záběry živé přírody.<sup>34</sup>

Výstavní prostor působí dojmem na pomezí uvítacího vestibulu velké korporace a vstupem do modlitebny neznámého náboženství. Na výstavě *A Place Like This* (Team (bungalow), 2016), jejíž součástí byl i *The New Peace*, využívá Si-Qin minimální strohý styl nábytku evokující odcizenou tíseň firemních „ofisů“, květiny a věnce živých, nebo umělých květů, které mohou připomínat východní tradice dekorování funerálních sálů. Výstavní prostor je rozdělen na prostor před a za masivním jednacím stolem tak, že při pohybu před stolem je divák nekompromisně osvětlen gigantickým logem značky *The New Peace*.

Samotný proces vzniku fotografií je pro Si-Qina řízen normativy komerční a módní fotografie, jakoby se jednalo o skutečnou reklamní kampaň. Využívá běžné studiové vybavení pro reklamu, modely vybírá na základě agenturního castingu, výsledné fotografie pak prezentuje na běžných reklamních nosičích, jako jsou bannery, light-boxy, letáky a informační podstavce. Jako materiál často využívá podsvícené plexisklo, průhledné výstavní pulty a tapety s

<sup>33</sup> Ibid.

<sup>34</sup> URBAN, Daniel. Double Feature: Timur Si-Qin. *Shirnmag* [online]. 2016 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: [http://www.schirn.de/en/magazine/context/double\\_feature\\_timur\\_si\\_qin\\_attain\\_mirrorscape/](http://www.schirn.de/en/magazine/context/double_feature_timur_si_qin_attain_mirrorscape/)

firemním logem, jako by šlo o prostor připravený pro prodej skutečného produktu. Materiály jako je plast, laminát, papír, nebo dřevotřísková drť v jeho práci hrají roli zástupných povrchů, které lze digitálním potiskem, nebo simulací povrchu „převtělit“ v libovolné skutečné materiály, jako je sklo, nebo dřevo.

## Brand

V eseji *What does brand wants?*<sup>35</sup> Agatha Wara vysvětluje na příkladu úspěchu nadnárodní korporace Nike, jak se rozvoj značky podobá vývoji skutečných organismů. Jediným cílem živých organismů je úspěch, přežití a adaptace na životní prostředí. Úspěch organismu znamená přežití zápasu o vlastní existenci v čase. Úspěch značky znamená vydat se cestou největší přitažlivosti, sebepropagace, vytváření vlastního systému složitých znaků, které dokáží rezonovat v sociálním, ekonomickém a politickém kontextu doby tak, aby vzbudily největší zájem okolí. V tomto bodě argumentuje myšlenkami filosofa Manuela De Landy, který popisuje realitu jako něco, co může být předvedeno skrze vznikající schéma a tendence. Každý úspěšný brand je legitimním všudypřítomným hráčem, který prochází fázemi zvyšování složitosti, rozmanitosti a socializace. Stačí podívat na historii známé značky Nike, která se soustavně udržuje v ohnisku pozornosti a usiluje o odlišení od značek jiných, skrz svůj branding, strategii a logotypy. Její sebestylizaci jsme schopni přijmout jako širší genealogické transformace.

Samotný proces evoluce jde stejně tak aplikovat na uměleckou kariéru. Umělci se pohybují na trhu, který je nutné ovládnout vytvořením rozpoznatelné značky, ovládnutím sociálních a politických kanálů ve spojení s ekonomickým i materiálním prostředím. Cílem umělce je prezentovat co nejvíce přesvědčivý systém znaků vyvolávající takovou pozornost, která by jemu i dílu zajistila nadčasovost. Wara v tomto bodě cituje Sapolského, který říká, že cílem umělce

---

<sup>35</sup> WARA, Agatha. What Does Nike Want? Dismagazine [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/dystopia/evolved-lifestyles/32718/what-does-nike-want/>

není převzít jednu konkrétní metodu, ale přemýšlet pokaždé znovu o jiné metodě, jako by šlo o dočasnou platformu, aktuálně nejpohodlnější ke zformulování všeho, co jí předcházelo.<sup>36</sup>

Umělecky projekt *New Eelam* (2016) Christophera C. Thomase a kurátorky Anniky Kuhlmann se zabývá otázkou domova. Ptá se, co to znamená někam patřit v době globalizace a zda-li může umění nabídnout alternativní způsoby života. Instalace sestává z jedné místnosti, kompozičně sestavené dle zásad současného interiérového designu. Gauče, květináče a tablety – s jejich pomocí můžeme prohlížet katalog pronajímaných bytů. Interiér působí neurčitě, je příliš komfortní na to, aby byl firemním prostředím a příliš strohý na to, aby byl domovem. Tento zajímavý formální efekt navazuje na koncepci uměleckého projektu a vypovídá o tom, jak permanentní změna místa vede k pocitu, že všechno je podobně všemu ve světě, kde skoro nic nevlastníme. Nejde ani o samotné hromadění věcí, ale o to jakým způsobem je sdílíme: „*Představte si že celý svět může být vaším domovem*“ nabízí Eelam.

Po materializované variantě z loňského berlínského bienále projekt navazuje on-line verzí v podobě promo stránek naplněných efektní komerční fotografií. Idea on-line Eelamu spočívá ve vytvoření globální platformy, kde si můžeme v duchu sdílené ekonomiky pronajmout dům i s příslušenstvím, jakýsi jiný život. Za paušální měsíční předplatné mít přístup k databázi podobných bytů po celém světě. Evokuje pocit, že díky nové koncepci mobility je „*svět připravený pro nový typ bydlení, který změní způsob našeho života.*“<sup>37</sup> Thomas tvrdí že agentura Eelam nemá „*ambici vybudovat novou společnost*“, ale se řídí alternativní strategií rozvíjející již existující trajektorie kapitalizace.<sup>38</sup>

Cirkulace dat, která nastává s vývojem technologií, se samozřejmě podepisuje na přehodnocení způsobů bydlení a práce. Proměna životního stylu pak nezbytně ovlivňuje i uměleckou práci. Velkou částí uměleckého světa tvoří digitálně flexibilní freelancing ze všech možných oborů, který podporuje i

<sup>36</sup> Introduction to Human Behavioral Biology: Stanford professor Robert Sapolsky [online]. In: 2010 [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NNnIGh9g6fA>

<sup>37</sup> The New Eelam projekt: <http://new-eelam.com/>

<sup>38</sup> The Speculative Artwork Proposing Alternative Ways of Living. Sleek [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.sleek-mag.com/2017/01/26/sleek-52-new-eelam/>

umělecký turismus. Součástí tohoto přístupu je i to, že si sami určíme čas, kdy a kde pojedeme na rezidenci, přihlásíme se na open-call, anebo zkusíme využít všech možných slev na ubytování a cestovné. V tomto zorném úhlu se zdá snad příliš konzervativní touha po vlastním bydlení, nemovitosti, nebo dokonce ateliéru. Pracovním místem je čím dál více každé nové místo, dočasný dům, kam se stěhujeme, nebo cestujeme.

Tento myšlenkový směr následuje mnoho uměleckých on-line projektů a platforem, které jsou umělci chápány jako „materiál“ a z něj odvozené databáze. Londýnský kolektiv Auto Italia South East je například velkým ateliérem vedeným umělci, kteří pomáhají ke vzniku velkým skupinovým projektům zabývajících se hledáním a rozvojem nových modelů produkce a vystavování. Jedním z nich je i *Meet Z* (2014), dílo, které bylo kompletně vyjednané on-line. Mohlo by být i dobrým příkladem umělecké práce s reklamní strategií, prodáváním a produktovostí. Auto Italia se tu pohybuje ve značně efemélní poloze, koncepce díla není na první pohled jasně rozpoznatelná a pohrává si i s významy vizuálních prvků počítačového rozhraní. *Meet Z* je jakási pilotní verze on-demand služby, kterou realizujeme tím, že pohybuje prsty ve webovém prostředí prohlížeče. Naším dotykem uskutečňujeme „službu“, pomocí kontrolovaného scrollování se posouváme v průběhu „webové přehlídky“. Na začátku nás vítá futuristická městská krajina s tlačítkem vstupte. Poté potkáváme avatara Z, který nás zve do prostoru zkoumání, pohybu a konektivity. Její obraz vstupuje „dovnitř“ prohlížeče a my jí následujeme do digitální pouštní krajiny, abychom si za chvíli uvědomili, že se nacházíme na realisticky vymodelovaném detailním povrchu lidské pleti. Z je náš osobní průvodce, konzultant produktivity a kreativní spolupracovník, pracuje s námi a pro nás. „*Budoucnost je plná příležitostí, nenechte si ujít ty vaše.*“<sup>39</sup>

Virtualizované tělo avatara Z je reklamní postavou, prodejcem, agentem. Máme pocit, že nám cosi prodává, ale ve skutečnosti nám jen slibuje. Příslib, tento klíčový element reklamy, nám slibuje novou budoucnost, neboť

---

<sup>39</sup> MeetZ presentation: <http://autoitaliasoutheast.org/meetz/>

„budoucnost patří těm, kdo zpochybňují současnost.“<sup>40</sup> Dílo sestává z výzev k uvolnění, cestě dál, přes imaginativní mantinely, vše na základě uživatelského rozhraní a interakcí, neboť tu čeká síť, která se může stát skutečností. Avatar Z se objevuje před zařícíím objektem připomínajícím zrcadlo pro nalíčení herců a dále se pohybuje světě 3d vymodelovaných objektů, jídla, oděvů, hashtagů. V jádru tohoto toku obrazů je cesta ven – nový způsob bytí a práce, vize pro společnou budoucnost. Dílo nám podsouvá myšlenku, že pokud se budeme vyvíjet společně, nepotkáme žádné překážky, nová budoucnost je na konci této cesty.

Marianne Forrest, jedna ze členek skupiny Auto Italia, popisuje *Meet Z* jako projekt, ve kterém šlo o vytvoření nové on-line zkušenosti, něčeho, co není pohyblivý obraz, ale jakási forma proudění povrchu, obrazu, narativu, který prožíváme novým on-line způsobem spojení hloubky a fyzické interakce se zařízením.<sup>41</sup> *Meet Z* je i reflexe nových přístupů nejen k umělecké praxi, hledáním nového způsobu vystavování díla on-line. Ukazuje možnosti objednávání služeb od někoho jiného ve všech sférách života.

## Strategie inscenování

Jedním z kompozičních schémat pro prezentace současného umění je strategie nápodoby. Nápodoba, strojení, nebo „převtělování“ materiálů, se zdá být fenoménem inscenování, který můžeme považovat za převzatý z veletržních prezentací, firemních stánků, nebo módních přehlídek. Tento přístup ve svém množství variací stihl zformovat komplexní vizuální jazyk, kde „platforma“ znamená prostředí, ve kterém se informace akumuluje, organizuje a spojuje do jediného konglomerátu prodejce a kupce, nebo umělce a diváka se zapojením lidských a nehumánní, či reálných a virtuálních aktérů.

Výrazným zastupitelem tohoto „trade show“ formátu by mohl být umělec

<sup>40</sup> DAVIES, Geraint. Under the fierce critical eye of Auto Italia. In: Crackmagazine [online]. 2015 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://crackmagazine.net/article/art/auto-italia-surveys-the-contemporary-landscape/>

<sup>41</sup> Ibid

Simon Denny. Sám sebe vnímá jako typ tvůrce, který spatřuje větší důležitost ve vytvářených obsazích, než ve vizualitě. Tu sice zkoumá, ale podstatnějším se zdá jeho zájem v neoddělitelnosti vizuality od předmětu tohoto zkoumání, nikoliv v konkrétní vizuální podobě. Hlavní otázkou pro něj je, co vlastně věci „dělají“,<sup>42</sup> ve vztahu k materiálům a technologiím je pro něj zajímavý spíše fenomén jejich zastarávání.

Denny se objevil na řadě velkých sólových i skupinových výstav, mimo MoMA PS1, nebo v rámci novozélandského pavilonu na benátském bienále s projektem *Secret Power* (2015). Na devátém berlínském bienále představil rozsáhlou instalaci *Blockchain Visionaries* (2016), kterou tvořili přímo reklamní stánky třech reálných digitálních měn uplatňujících technologie blockchain. Jde o decentralizovanou měnovou databázi pro uchovávání transakcí, které v důsledku měnu ochraňuje proti neoprávněnému zásahu. Tato technologie je nejvíce využívána pro decentralizovanou kryptoměnu Bitcoin. Instalace Denny umístil ve vysoké škole managementu, která v minulosti sloužila jako areál východoněmecké vlády, do velkého prostoru dekorovaného socialistickou mozaikou, jejíž slogan „*Industry in the GDR under the sign of peace*“<sup>43</sup> se stal jednou z inspirací. Veletržní stánky tu představují pomyslné prodloužení řetězce velkých ideí o naději na lepší budoucnost. Spoludesignérem expozice byla v berlíně žijící umělkyně Linda Kantcheva, ve spolupráci s ní vznikaly vizuální styly, dekorace, reklamní slogany a plakáty i poštovní známky s využitím symboliky již existujících skutečných měn. Všechny reklamní stánky evokují zhmotněný still-frame z prezentačního videa, kde protagonista „zrovna pronáší klíčové poselství“. V instalaci jsou využité reklamní materiály v kompletní dostupné paletě – reklamní podstavce, světelné panely prezentující známky jako cenné filatelistické unikáty, bannery v podobě lidské figury v životní velikosti (uvaděč, prodavač, performer), reklamní letáky a produkty se statistickými údaji, logotypy. V těchto scénách se nic nehýbe, jedinou

---

<sup>42</sup> From Trade Show Aesthetics to the Airport: An Interview with Simon Denny. Art in America [online]. 2015 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/news/from-trade-show-aesthetics-to-the-airport-an-interview-with-simon-denny/>

<sup>43</sup> KAMINSKA, Izabella. Blockchain as Gosplan 2.0. 9bb [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://bb9.berlinbiennale.de/blockchain-as-gosplan-2-0/>

videoupoutávku najdeme před vstupem do expozice společně s úvodním textem na plexisklovém stojanu.

## Móda a umění

Další častou formou inscenování v umění je formát módní přehlídky. Ve světě současného umění nachází své použití jako prostor, ve kterém je móda na místě stimulátoru produktů, prostor, který lze umělecky okupovat dosadit do něj vlastní strategii. Móda sama o sobě je již exkluzivním produktem. Prodává emoce, je sémiotickým kódem spojujícím oděv, tělo, sexualitu a kulturu, představuje unikátní spojení teorie a praxe. Lidské tělo se stejně jako ekonomické podmínky v čase vyvíjí, mění proporce a objemy. V duchu fast-fashion jsme formováni požadavky konzumnosti, rychlé a dočasné použitelnosti a tento cyklus spotřeby přetváří i naše tělo v produkt svého druhu. Současná móda je založena právě na tomto fenoménu rychlých produktů, předvádí jakoby sebe sama, samotný vzorec této cirkulace.

V módní oblasti se stále více prosazuje atypický tvar tváře a těla. Materiály a formy se stávají stále otevřenější „běžným uživatelům“. V příkladu konkrétních propagačních internetových formátů jsou to *haul videa* – spoty, ve kterých jsou nové produkty představeny obyčejnými lidmi, sdělují reklamní informace, jako je typ materiálů, střih, nebo dokonce cena. Reklama působí přirozeně lidsky. Módní přehlídky lze sledovat on-line i off-line jako hraní her, nebo film. Stále častěji se i módní castingy odehrávají on-line, ve světě fashion jsou stále častější „success-stories“ o cestě modelů, nebo dokonce fashion-designerů přímo z Instagramu na New York Fashion Week.

Příkladem spojení intelektualizovaného a uměleckého přístupu v módě je značka *Heresy* z jižního Londýna. Jasper Dunk a Dominic Owen založili svůj konceptuální brand a navrhují nejen pánské oblečení, ale dělají výstavy, koncerty, videa, a různě spolupracují s umělci. Ručně tisknou na své oděvy minimalistické, dobře stylizované vizuály. Jejich první věci byly hodně



inspirované náboženskou a okultní ikonografií, což se ve výsledku vyvinulo do docela vážného zájmu o folklór různých zemí, v němž se prozatím tématicky usadili. Jejich kolekci provází hospodská, farmářská estetika a materiály, například slaměné boty a klobouky nebo bavlněná trička a mikiny s potiskem. Poslední kolekce např. byla focená na venkově a look book je prezentován ve formě zin-časopisu - levných xerox kopií.

Zajímavým příkladem propojení módy a umění je i projekt Babaka Radboye *Shanzhai Biennial*. Krom art-directora Babaka Radboye jde to tým dalších dvou lidí – stylistky Aveny Gallagher a umělce Cyrila Duvala. Toto trio v roce 2011 založilo módní brand a představují ho jako nadnárodní společnost vystupující ve formě bienále. Slovo *shanzai* v čínštině označuje padělané zboží, klony známých západních značek, které si přisvojuje například imitací logotypu. Dle Radboye je samotné kopírování průhlednou činností, vědomé přiznání vlastní padělatelnosti, úmyslné chyby v designu, která pouze odkazuje na autoritu a cenu originálu a zároveň odhaluje, že jde o přiznanou nekvalitní napodobeninu.<sup>44</sup>

Meta-brand Shanzhai Biennial má za sebou již několik událostí na pomezí skutečného módního průmyslu a uměleckého projektu. První z nich se odehrála v roce 2012 v rámci pekingského design weeku financovaného čínskou vládou. Měla podobu zahajování prodeje velkého módního obchodu, ve kterém nebyly ve skutečnosti žádné produkty, ani se do něj nedalo vstoupit. Mezi galerijními zdmi, za obligátním červeným kobercem, je v něm pouze zářivě nasvícená skleněná vitrína. Oddělující skleněná stěna je poseta logy známých ala západních značek, na tapetách s reklamními fotografiemi jsou modely oblečené do padělaných oděvů. Tyto „neexistující“ značky jsou představeny i v doprovodném katalogu, který je na jednu stranu reklamou na brand, který objektivně neexistuje, na druhou stranu jde o čínské značky, které mají celosvětově největší distribuci.

Shanzhai Biennial číslo 2 bylo součástí skupinové výstavy *ProBio* (Josh Kline, MoMA PS1, 2013). Tématem výstavy byl „temný optimismus“ ve vztahu

<sup>44</sup> UGELVIG, Jeppe. Shanzhai Biennial 3: 100 Hamilton Terrace. Dismagazine [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/dystopia/68220/shanzhai-biennial-3-100-hamilton-terrace/>

lidského těla k technologiím. „Někteří vědci a myslitelé se domnívají, že s rozvojem, který přináší aplikování biologických věd, lidstvo již nemusí být předmětem darwinovského výběru. Na jeho místě bude svět, ve kterém se budou geny horizontálně pohybovat mezi lidmi a jinými druhy přírodních i nepřírodních životních forem. Pohonným mechanismem tohoto světa bude seberealizace, díky které se geny stanou open-source, biologie se stane softwarem a rozdíl mezi živými organismy, informace, objekty, a výrobky se stanou neurčitými.“<sup>45</sup> Shanzhai Biennial na *ProBio* představili instalaci v podobě LED video závěsu rozdělujícího galerijní prostor. Na něm běžel videoklip, ve kterém čínská modelka v mandarínštině zpívá známý hit Sinead O'Connor *Nothing Compares 2U*, převtělená pomocí šatů do reklamy na šampon Head&Shoulders.

Celý projekt se zdá být více o současném prosazování a budování značky bez ambic na originalitu, stejně jako samotné shanzhai zboží. Jeho cílem je představit brand bez reálných věcí. Identita Shanzhai Biennial se neustále mění, originalita, na které stojí koncepce brandu, je zboží, které v základu nemá žádnou originalitu. Shanzhai Biennial je na druhou stranu komerčním projektem, který je zcela zapojen do reálné ekonomiky, ve které se pohybuje. Na první pohled se zdá, že zastává kritickou polohu konzumerizmu, nebo uměleckého trhu ale, kritika již je obsazena v samotném čínském zboží, kde jak výrobce, tak i Shanzhai Biennial zajímá jen zisk. Nestaví do žádné z těchto pozic, čímž se tato skupina stává politická, právě skrz svou apolitičnost.<sup>46</sup>

Pro třetí bienále (Frieze Art Fair, 2014) se Shanzhai Biennial pokusili prodat nemovitost na londýnské adrese 100 Hamilton Terrace za 32 milionu liber přímo v rámci veletrhu. Inscenovaná dražba proběhla s předem domluvenou velkou komisí. Shanzhai Biennial zde adaptovali podobu mezinárodního uměleckého trhu a ztělesňují v něm jakousi poradenskou investiční službu. Dílo se skládá ze dvou instalací, které proběhly zároveň na veletrhu a zároveň v galerii Project Native Informant. Architektura prodejního pavilonu zdá se být do

---

<sup>45</sup> MoMa, Expo1NY: ProBio, exhibition press release [online].[cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.momaps1.org/expo1/module/probio/>

<sup>46</sup> Ibid.45

detailu promyšlená: místnosti byly organizované jako luxusní butik s převládající agresivní červenou barvou, navržená korporátní grafika využila opakující se půdorys Hamilton Terrace, velký plastový banner s cenou nemovitosti vysázenou největším písmem, v popředí stylizovaný prodejní pult. Stylové reklamní fotografie prezentované v titanových MaxiCASE lightboxech, každá z nich obsahovala popisek *„Jsi lidožravá zrůda! vykřikne rolník. Pouze důkladným zbouráním lidožravého systému se může pracující lid emancipovat. Tuhne rozhořčením při pohledu na násilníkovu krutost.“* Líbivé life-stylové video, natočené přímo v prostorech Hamilton Terrace využilo estetiku běžné reklamy a bylo prezentované na představené obrazovce, podobně jako v módních obchodech. Klíčovým poselstvím tohoto díla byl fakt, že věci se nevyrábějí a nekopírují, ale přivlastňují se – apropriují, podobně jako oblečení na Shanzhai Biennial 1 si přivlastňuje nikoliv konkrétní předměty, ale celou obchodní strategii.

## Post-human, virtuální objekty, digitální věci

Cyklus několika výstav Susanne Pfeffer<sup>47</sup> by se dal shrnout společným tématem reflexe zastaralé formulované protikladů, které určila tradice moderny – materiál a digitálnost, civilizace a příroda, subjekt a objekt. Namísto nich přichází třírozměrně vytištěné části těla a mutující korporátní metafory, jako symptomy současné krize osobnosti.<sup>48</sup> Hledání nové definice toho, co je lidská bytost, předpokládá odchod od toho, čím lidská bytost v minulosti byla. Umělci vystavení na *Inhuman* nabízí vize toho, jak se proměnilo, nebo může měnit lidské tělo po biologické stránce, jak se posunula genderová klasifikace digitálních bytostí.

Umělec a kurátor Josh Kline, zmíněný v předchozí kapitole, ve dvojici svých prací *Tastemaker's Choice* a *Creative Hands* používá technologie 3D skenování. Přivlastňuje si tak ruce známých grafických a módních designerů, kurátorů i dalších umělců. V *Tastemaker's Choice* tím ukazuje možný post-humánní život v budoucnosti a zhmotňuje prostor mezi reálným a virtuálním. Jeho silikonové ruce provádí gesta ovládání smartphonu, nebo drží plastovou lahev Coca Coly. Objekty umístil do prodejních regálů nasvícených LED světlem evokujícím zboží v supermarketech. Fakt, že se jedná o ruce skutečných tvůrců vytváří v díle myšlenkový obrat: skenování a modelování objektů v sobě zahrnuje lidskou, anebo uměleckou práci, avšak ve 3D objektech není již obsažena lidská historie, nenesou gesto svého tvůrce, který by se jich dotýkal v procesu vytváření. Jejich ruce jsou fragmenty těla, něco, co vidíme neustále. Lidská činnost je s nimi neoddelitelně spojena i v průběhu práce na počítači, nebo při držení telefonu. Ruce se dotýkají objektů jiného druhu v době, kdy je možné vyrobit sochu tím, že pošleme on-line objednávku.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Speculations on Anonymous Materials, Kassel 2013; Německý pavilon benátského bienále; Nature after nature, Kassel, 2014; Inhuman, Kassel, 2015

<sup>48</sup> BETTRIDGE, Thom. SUSANNE PFEFFER: How Art's POST-HUMAN TURN Began in Kassel: Interview. 032c [online]. 2016, Winter(29) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://032c.com/2016/how-arts-post-human-turn-began-in-kassel/>

<sup>49</sup> Ibid

## Nové typy objektů

Hlavní myšlenkou nových objektů v současnosti vznikajícího internetu věcí je ta, že každý objekt by mohl být schopný komunikovat pomocí sítě s jinými objekty. Objekty – věci k tomu používají malé pasivní čipy, nebo zabudované složitější systémy, v závislosti na svém účelu a povaze komunikace.<sup>50</sup> Škála takových objektů může být široká: od domácích spotřebičů, aut až k jídlu v supermarketu. Vše se může relativně jednoduše stát aktérem internetu věcí.<sup>51</sup> Možnosti, jakými internet věcí může usnadnit lidský život, jsou obrovské. Fakt, že lednička může poslat zprávu na náš mobil pokud došlo mléko, nebo že můžeme sledovat zdravotní stav pacientů přes internet, je založen na jednoduchém principu komunikace věcí s lidmi a věcí vzájemně mezi sebou.<sup>52</sup> S vývojem technologií se stále více *objektům* říká *věci* i v okamžiku, kdy dostanou digitální formát – například elektronické karty, vstupenky a podobně. Ačkoliv tyto existují sami o sobě, mohou spolu komunikovat a jsou zároveň součástí programu, který je interpretuje. Proto je potřeba rozlišit *digitální věci* a *virtuální objekty*. Ty mají jakožto digitální elementy speciální účel, jsou sestavené z objemů dat a mají schopnost jednat.<sup>53</sup> V digitální kultuře je fyzické tělo pojímáno v kontrastu s virtuálním a technologickým. Post-člověk (post-human) je ale něco víc, než jednotlivá fyzická identita. Je zároveň fyzická bytost a zároveň stroj, hybrid odkazující k historické představě automata – samočinně funkčního humanoidního stroje.

V roce 2011 proběhla první z cyklu výstav *The Aesthetics of the Fake* (Sacramento's University Library Gallery) organizovaná umělci, kurátory a kritiky Rachel Clarke, Claudiou Hart a Michaelem Reesem. V jejím průběhu proběhla konference se stejným názvem a její výstupy jsou prezentovány v

<sup>50</sup> KRANZ M., P. HOLLEIS a A. SCHMIDT. Embedded interaction: Interacting with the internet of things. IEEE Internet Computing, 2010.

<sup>51</sup> KORTUEM, G., F. KAWSAR, V. SUNDRAMOORTHY a D. FITTON. Smart objects as building blocks for the internet of things. IEEE Internet Computing, 2010.

<sup>52</sup> BURROWS, Mathew a Thomas FINGAR. Global Trends 2025: A transformed world: Appendix F: The Internet of Things (Background). SRI Consulting Business Intelligence, 2008.

<sup>53</sup> ESPADA, Jordán P., Oscar S. MARTÍNEZ, B. Cristina P. GARCÍA-BUSTELO a Juan M.C. LOVELLE. Virtual Objects on the Internet of Things. International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia: Special Issue on Computer Science and Software Engineering. 1(4). DOI: 10.9781/ijimai.2011.

on-line katalogu *The Real-Fake*.<sup>54</sup> Výstava, jejíž cílem bylo posunutí 3D grafiky do diskurzivního kontextu současného umění, představila různé přístupy k práci v trojdimenzionálním (XYZ) prostoru, syntetické bezreferenční (non-referenced) obrazy a objekty založené na zvláštním specifiku virtuální kamery.

Rachel Clarke a Claudia Hart v doprovodném textu k výstavě<sup>55</sup> zmiňují post-humánní hybridizaci a způsoby, jakými lze oživit digitální tělo. Existují různé způsoby vytvoření 3D modelu: na základě modelování, pomocí 3D skenování, nebo s pomocí 3D found-footage. Používání stažených „stock-footage“ těl ve spojení s animací vytváří obraz nového druhu, kterým tyto autorky říkají post-fotografie, nebo post-fotografický 3D film. Anatomicky přesný generický humanoid se dá jednoduše poskládat ze zásob digitálních on-line knihoven, nebo jeho součásti obsahují levné počítačové programy pro generování 3D animací a objektů. Výsledek takové reprezentace člověka je nějakým způsobem realistický, ale zároveň umělý a nereálný. Je digitálním avatarem, virtuálním kostýmem z on-line oblečení, personalizovaným syntetickým tělem adoptovaným přes internet. Za pomoci post-fotografických simulací vzniká přesvědčivá hyper-realistická bytost, která působí dojmem, že je z masa a kostí a tím rozmazává hranice mezi realitou a její reprezentací.<sup>56</sup>

Nové kvality světa 3D věcí předjímá Manovich již v roce 2001 v *The Language of New Media*.<sup>57</sup> Nabízí pět principů jako možné tendence komputerovaná kultura – číselná reprezentace, modularita, automatizace, proměnlivost, transkódování. Dle Manoviche by byly všechny 3D objekty založeny na digitálním kódu, mohou být popsány matematicky a jsou algoritmicky manipulované v tom smyslu, že číselná reprezentace je jejich vlastní materiálností. V jejich kompozici je rozdíl mezi vizuálním a verbálním přenesen na pojem kód – jsou ve své podstatě programovatelné. Virtuální objekt není fixní jednou a navždy, ale je něčím co může existovat v různých, potenciálně nekonečných verzích. Současně lze tyto objekty spojit do jednotlivých modulů,

---

<sup>54</sup> CLARKE, Rachel a Claudia HART. Digital Bodies. *Real-Fake catalogue* [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://real-fake.org/digitalbodies.html>

<sup>55</sup> Ibid.

<sup>56</sup> Ibid.

<sup>57</sup> MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.

keré se dají zaměňovat a reorganizovat. V případě 3D objektů je to například neustálá proměna kompozice při pohybu virtuální kamery, jejich přibližování, oddálení a vzájemné prostupování. Objekty lze automatizovat, měnit pomocí šablon (templates) a díky zabudovaným funkcím programů může být lidská kreativita z celého procesu vyloučena. Kreativní energie autora je spíše zaměřena na vybírání a seřadění elementů, než na originální design. Zároveň však digitální prostředí přebírá mechanismy zacházení s objekty z prostředí reálného, do značné míry jej imituje, nebo remediuje.

Tato praxe je něčím, co je zcela vlastní současným umělcům v digitálním prostředí, z nichž někteří virtuální svět nikdy neopustí. Známým příkladem je virtuální umělec/umělkyně vystupující jako digitální avatar LaTurbo Avedon. Na svém webovém profilu se představuje jako osobnost bez referencí v reálném světě, nikdy neexistoval mimo prostředí počítače. Její digitální sochy a prostředí ignorují nedostatek fyzičnosti a zdůrazňují praxi virtuálního autorství.<sup>58</sup> Její videoanimace v mnohém působí jako uživatelský zkušená videa. Kupříkladu v *Browsing* (2015) jí vidíme z perspektivy monitoru jak brouzdá po síti, permanentně se jí mění barva vlasu, pleti a oblečení, dle toho jak se vzdaluje a jak intenzivně na ni dopadá světlo. Jejím domácím prostředím je Club Rothko, virtuální noční klub, který využívá jako místo pro události, nebo jako ateliér. Její výstavy probíhají nejen na síti, ale i ve fyzickém prostředí – poprvé vystavila své sochy offline v Transfer Gallery (2013). Na výstavě *New Sculpt* (2013) představila sérii 3D polygonálních soch velkého formátu v doprovodu videodokumentace webových prací a on-line performance. LaTurbo Avedon na svých výstavách komunikuje přes terminál s hosty, nebo jako v případě nočního klubu Rothko mohou diváci zasílat své selfie na e-mail a jejich avatar se stane součástí 3D párty.

Daniel Rourke, spisovatel, umělec a spolutvůrce *3D Additivist Manifesto*,<sup>59</sup> v své doprovodné eseji k výstavě<sup>60</sup> popisuje v souvislosti s její tvorbou, jak submisivní objekty spíše aktivují nás a náš svět, zpochybňují ho a připomínají

<sup>58</sup> LaTurbo Avedon [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://turboavedon.com/statement.html>

<sup>59</sup> The 3D Additivist Manifesto: by Morehshin Allahyari & Daniel Rourke [online]. 2015 [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://additivism.org/manifesto>

<sup>60</sup> Rourke Daniel, *New Sculpt*, machinemachine.net, 2013

nám, jak je tento svět dynamický a neznámý. Polygony jsou uvnitř prázdné, jejich povrch může zobrazovat cokoliv. Tištěné i projektované sochy LaTurbo Avedon se prolínají virtuálním a živým (lived) prostředím, spojují je dohromady, i když se zdají být nekompatibilní. Její práce tak nemůžou být čteny pomocí jazyka živého prostoru, ale jako paraprostorové, s uvědoměním, že celý svět má charakter meziprostoru (interstitial). Jako parasubjekt i sama LaTurbo Avedon rozbíjí kategorické distance mezi jejími sochami a sebou.

## Post-fotografie

Druhá instance výstavy *The Real Fake* proběhla v roce 2016 a představilo se na ní více než 50 umělců vytvářejících grafické soubory, fotografie, animace, interaktivní aplikace, sochy a instalace ve 3D prostředí. Dominantním trendem této výstavy byla apropriace technologií komerční tvorby 3D her, filmové animace a obecně estetiky zábavního průmyslu. Nový jazyk simulací reality plodí nové umělecké strategie, které dále proměňují rozměr fotografie, filmu, způsoby práce s formátem galerijní instalace. Rychlý vývoj technologií jde ruku v ruce s jejich stále větší dostupností, technické postupy se stávají všednějšími a díla na nich založená jsou více zapojena do kontextu současného umění.

Některé z umělců zastoupených na *The Real Fake* jsem již zmínila v souvislostech inscenování, brandu a módy, kde reagovali na estetiku falešnosti, korporátní fikci a nové komunikační modely formou neumělecké strategie.<sup>61</sup> Nový způsob mapování, dokumentaci v 3D prostředí ovlivňuje podobu prezentace uměleckých děl, ale rozšiřuje i samotné fotografické gesto. Virtuální kamera 3D zobrazovacích systémů je zabudovaná v softwarovém rozhraní, v takovém softwaru je sochařský a architektonický svět vidět jen prostřednictvím různých pozorovacích portálů. Každý portál je orámován kontrolními mechanismy, které odpovídají analogovému nebo digitálnímu fotoaparátu, včetně hloubky ostroty a frekvence snímání, šířky objektivu mohou být plynule posouvány z makrodetailu do libovolně velkého rozměru. Virtuální kamera

<sup>61</sup> <http://www.real-fake.org/information.html>



může dělat to, co může udělat analogová kamera a navíc mnohé další. Není omezena fyzikou optiky, nebo fyzikálními možnostmi objektivu, prostoru či formy. Virtuální kamera může být uvnitř objektů, může vidět skrz anebo cestovat přes objekty. Ve virtuálním světě může být jedna, nebo mnoho kamer umístěno kdekoliv, v každé scéně se může pohybovat, nebo být na místě.

Kamera může být posunuta kdykoliv a kamkoliv, což zahrnuje pocit mnohosti, ve kterém mohou být různé pohledy zaznamenané současně. Fyzikální možnosti ohniskové vzdálenosti, úhlu pohledu, a hloubku ostrosti lze také vypočítat, manipulovat. Jakékoliv fyzická textura, včetně odrazů světla, a to buď z virtuálního nebo z hybridizovaného světla fotografických snímků, může být kombinována nad rámec toho, co je možné s analogovou kamerou. Kromě toho – virtuální svět je perfektním počítačovým modelem, doslova matematickým a čistým v geometrickém smyslu, bez kazů a nepravidelností. Povrchové materiály se v něm jeví jinak, mohou být hyperlesklé, nebo dosahují bezešvé dokonalosti. Kamera se může pohybovat tak, jak je nemožné ve fyzickém světě, neomezená gravitací, prostorem, nebo formou.<sup>62</sup>

Výše popsané nové možnosti staví nad stávající fotografická gesta, ale nevyklučuje je. I proto je v souvislosti s výstavou *The Real Fake* frekventovaně používán termín post-fotografie. Jde především o post-fotografické simulace, díla vytvořená alespoň částečně s využitím různých speciálních 3D vizualizací a animací, které jsou však prezentovány jako statické snímky, často za využití stejných tiskových technologií a technik, jako v tradičních fotografických dílech.

Výstava *Ocean of Images: New photography* (MoMA, 2015) si post-fotografické pole vymezuje o něco širší, s ohledem na manipulovatelnost fotografického obrazu. Zahrnuje do tohoto pojmu nejen prvky 3D manipulace, ale všechny fotografie, které jsou digitálně upravené, nebo nalezené v síti. Najdeme na ní i díla založená na fotografickém povrchu, který kopíruje, či imituje povrchy reálných materiálů, nebo instalace založené na novém typu imerzního „para-prostoru“ v podobě velkorozměrových hyperrealistických snímků, nebo spojení fotografií s 3D objekty. Mark Dorf v sérii *Path* (2013) například doplňuje

<sup>62</sup> CLARKE, Rachel a Claudia HART. Post-photographic simulation. *The Real-Fake on-line catalogue* [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://www.real-fake.org/postphoto.html>

fotografie lesa o 3D elementy. Ty pak působí jako imaginární průchody hybridní krajinou s digitálně dosazenými stromy a budovami. Někdy vytváří vlastní 3D repliky krajin, které byly zachyceny na fotografii. Vazbu této fotografické praxe na prostředí sítě sám komentuje: *„Existuje jen velmi málo okamžiků v moderním západním světě, které nejsou ovlivněny digitálními technologií a připojením přes www (...) Jak se technologie rozšiřuje lidskou zkušenost do měřitelného a katalogizovatelného jazyka, nemusíme se už s sítí přihlásit, nebo odhlásit, ale spíš žít harmonický život v jejím rámci.“*<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Mark Dorf: Path [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://mdorf.com/path/>

## Závěr

Ve své práci jsem se snažila o postižení proměny, kterou prochází tvorba a percepce současného umění v kontextu soudobých myšlenkových a technologických trendů. Pomocí příkladů děl, výstav a tvůrčích koncepcí jsem se pokusila zaměřit na nejzjevnější témata v umění poslední dekády. Jak již bylo předestřeno, tato práce využívá odkazy na některé filosofické tendence současnosti jako odkaz na myšlenkový rámec, ze kterého umělci často vycházejí. Výchozím bodem této práce bylo i přehodnocení nových, či zdánlivě ustálených pojmů. V procesu hledání konkrétních uměleckých přístupů jsem se podrobněji zaměřovala na rozbor materiálů, forem a strategií, stojících za vznikem konkrétních děl a způsobem jejich prezentace. Pozůstatky první masové vlny umění po internetu jsem se pokusila sjednotit do obecnějších trendů a na jejich základě jsem pojmenovala dílčí kompoziční strategie.

V procesu psaní tohoto textu vyvstala řada nových otázek. Ukázalo se, že řada současných uměleckých přístupů vychází z podvojnosti vnímání uměleckého díla ve virtuálním a fyzickém prostoru, avšak dále toto téma transformuje v komplexní praxi zahrnující (kritické) otázky virtuální přítomnosti v období proměny humanity. Jakoby v současném umění nešlo již jen o definici trendů, ale o rozšířený způsob uvažování o věcech. V práci jsem popsala některé umělecké procesy, které jsou založeny na vědomí, že produkce čehokoliv je v dnešní době zaměřena na vizuální komunikaci ještě více, než kdykoliv před tím. Z praktické stránky se tento proces dá nazvat komponováním ve větších celcích, stavební prvky kompozice se již tolik nedělí, způsoby vytváření i čtení probíhají díky všeobecné akceleraci všech procesů ve strukturách materiálů i významů. Například rozšířené gesto fotografování a obecnější pojetí pojmu „kompozice“ automaticky proměňuje i tradiční otázky významu a původu média, či autorství. Pojem dekompozice je přirozeně součástí kompozice a to ve všech myslitelných souvislostech. Tento proces unifikace – splynutí bych pojmenovala jako „rozšířenou kompozici“, jako něco, co aspoň dočasně osvobozuje tvůrčí proces od ukotvení v čase a prostoru.

## Použitá literatura

Katja Novitskova – New Horizons. In: Post Digital Cultures: Symposium presented by the Federal Office of Culture [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=aW9YKpU57zU>

DORF, Mark: Path [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://mdorf.com/path/>  
CLARKE, Rachel a Claudia HART. Post-photographic simulation. The Real-Fake on-line catalogue [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://www.real-fake.org/postphoto.html>

The 3D Additivist Manifesto: by Morehshin Allahyari & Daniel Rourke [online]. 2015 [cit. 2017-0- -03]. Dostupné z: <http://additivism.org/manifesto>

LaTurbo Avedon [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://turboavedon.com/statement.html>

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001.

CLARKE, Rachel a Claudia HART. Digital Bodies. Real-Fake catalogue [online]. [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <http://real-fake.org/digitalbodies.html>

ESPADA, Jordán P., Oscar S. MARTÍNEZ, B. Cristina P. GARCÍA-BUSTELO a Juan M.C. LOVELLE. Virtual Objects on the Internet of Things. International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia: Special Issue on Computer Science and Software Engineering. **1**(4). DOI: 10.9781/ijimai.2011.

BURROWS, Mathew a Thomas FINGAR. Global Trends 2025: A transformed world: Appendix F: The Internet of Things (Background). SRI Consulting Business Intelligence, 2008.

KORTUEM, G., F. KAWSAR, V. SUNDRAMOORTHY a D. FITTON. Smart objects as building blocks for the internet of things. IEEE Internet Computing, 2010.

KRANZ, M., P. HOLLEIS a A. SCHMIDT. Embedded interaction: Interacting with the internet of things. IEEE Internet Computing, 2010.

MoMa, Expo1NY: ProBio, exhibition press release [online]. In: . [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.momaps1.org/expo1/module/probio/>

UGELVIG, Jeppe. Shanzhai Biennial 3: 100 Hamilton Terrace. Dismagazine [online]. [cit. 2017-0- -09]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/dystopia/68220/shanzhai-biennial-3-100-hamilton-terrace/>

KAMINSKA, Izabella. Blockchain as Gosplan 2.0. 9bb [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://bb9.berlinbiennale.de/blockchain-as-gosplan-2-0/>

From Trade Show Aesthetics to the Airport: An Interview with Simon Denny. Art in America [online]. 2015 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.artinamericamagazine.com/news-features/news/from-trade-show->

aesthetics-to-the-airport-an-interview-with-simon-denny/

DAVIES, Geraint. Under the fierce critical eye of Auto Italia. DAVIES, Geraint. Crackmagazine [online]. 2015 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://crackmagazine.net/article/art/auto-italia-surveys-the-contemporary-landscape/>

The Speculative Artwork Proposing Alternative Ways of Living. Sleek [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.sleek-mag.com/2017/01/26/sleek-52-new-eelam/>

Introduction to Human Behavioral Biology: Stanford professor Robert Sapolsky [online]. In: . 2010 [cit. 2017-04-03]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=NNnIGH9g6fA>

WARA, Agatha. What Does Nike Want? Dismagazine [online]. [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/dystopia/evolved-lifestyles/32718/what-does-nike-want/>

URBAN, Daniel. Double Feature: Timur Si-Qin. Shirmag [online]. 2016 [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: [http://www.schirn.de/en/magazine/context/double\\_feature\\_timur\\_si\\_qin\\_attain\\_mirrorscape/](http://www.schirn.de/en/magazine/context/double_feature_timur_si_qin_attain_mirrorscape/)

Rozhovor s Levi Bryantem [online]. In: . Edinburgh University Press [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: <http://www.euppublishing.com/userimages/ContentEditor/1396275575603/Onto-Cartography%20-%20Author%20Q%26A.pdf>

LEVI R. BRYANT. Onto-Cartography An Ontology of Machines and Media. Edinburgh University Press, 2014. ISBN 9780748679973.

A Place Like This: Timur Si-Qin solo exhibition press release [online]. In: , Team. CA, USA [cit. 2017-02-09]. Dostupné z: [http://www.teamgal.com/exhibitions/340/a\\_place\\_like\\_this](http://www.teamgal.com/exhibitions/340/a_place_like_this)

Umění po roce 1900: Modernismus, antimodernismus, postmodernismus. 2. Slovarť, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.

Speculations on Anonymous Materials: Timur Si Quin, Susanne Pfeffer curator's text. In: S [online]. 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials/timur-si-quin>

MALIK, Suhail. Proč a jak zničit současné umění. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny. Praha: AVU, 2016, (21).

PFEFFER, Susanne. Swiss Pavilion at the Venice Biennale - Pamela Rosenkranz, announcement. In: E-flux [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/announcements/29831/pamela-rosenkranz/>

VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny

[online]. Praha: AVU, 2014, (17) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
[http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit\\_17\\_2014\\_preklad.pdf](http://vvp.avu.cz/wp-content/uploads/2014/08/Sesit_17_2014_preklad.pdf)

LANDOW, George P. Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization. 3. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. ISBN 9780801882579.

ANGELOTTI, Martina. Evgeny Antufiev: Twelve, wood, dolphin.. Domus [online]. Reggio Emilia, 2013 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
[http://www.domusweb.it/en/art/2013/04/19/evgeny\\_antufiev\\_twelvewooddolphin.html](http://www.domusweb.it/en/art/2013/04/19/evgeny_antufiev_twelvewooddolphin.html)

BETRIDGE, Thom. SUSANNE PFEFFER: How Art's POST-HUMAN TURN Began in Kassel:

Interview. 032c [online]. 2016, Winter(29) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
<https://032c.com/2016/how-arts-post-human-turn-began-in-kassel/>

VAN HOORN, Allard. Pierre Huyghe: the moment of suspension: Interview. Domus [online]. London, 2011 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
<http://www.domusweb.it/en/art/2011/10/18/pierre-huyghe-the-moment-of-suspension.html>

CHARLESWORTH, J.J. The End of Human Experience. ArtReview [online]. 2015, Summer [cit. 2017- 04-02]. Dostupné z:  
[https://artreview.com/opinion/summer\\_2015\\_opinion\\_jj\\_charlesworth/](https://artreview.com/opinion/summer_2015_opinion_jj_charlesworth/)

In dialogue with Katja Novitskova, who dialogues with animals and Hieronymus Bosch. Conceptual Fine Arts [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
<http://www.conceptualfinearts.com/cfa/2014/01/20/a-dialogue-with-katja-novitskova/>

BELL, Kirsty. In Focus: Katja Novitskova: Silicon wafer weapons and Mars missions. Frieze [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <https://frieze.com/article/focus-katja-novitskova>

NEGARESTANI, Reza. Speculations on Anonymous Materials: Symposium [online]. In: . Fridericianum, Kassel, Germany, 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fg0IMebGt9I>

PFEFFER, Susanne. Speculations on Anonymous Materials [online]. 2014 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.fridericianum.org/exhibitions/speculations-on-anonymous-materials>

JÁNOŠČÍK, Václav, ed. Objekt: Shaviro, Steven., Počátky spekulativního realismu: Přehled. Praha: Kvalitář s.r.o, 2015. ISBN 978-80-260-8639-0.

SHAVIRO, Steven. Speculative Realism – a primer. Terremoto [online]. 2015, (2) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://terremoto.mx/article/speculative-realism-a-primer/>  
October Magazine [online]. Ltd. and Massachusetts Institute of Technology., 2016, Winter(155) [cit. 2017-01-10]. Dostupné z:

<http://www.mitpressjournals.org/toc/octo/-/155>

Myslet horu (a nebát se spekulativního realismu). In: JANOŠČÍK, Václav. Společnost pro estetiku [online]. 2015 [cit. 2017-01-10]. Dostupné z: <http://www.estetikapol.cz/blog/2015/09/myslet-horu-a-nebat-se-spekulativniho-realismu/>