

Postrádám svůj předinternetový rozum

Filip Beránek

2016

PREHLÁSENIE

00

Prehlasujem, že som túto časť diplomovej práce napísal samostatne, z literatúry a zdrojov uvedených v zozname. Prehlasujem, že diplomová práca sa zhoduje s tou, ktorú nahrám na IS/STAG.

Podpis

Beránek

OSNOVA

ANOTÁCIA

PREDSLOV

1. ÚVOD : SITUÁCIA I

1.1 PRÁCA NA HOVNO

1.2 POSTKAPITALIZMUS

1.3 INTERNET VECÍ

1.4 DATA MINING

1.5 BLACK TRANSPARENCY

1.6 DIGITÁLNE ZHANOBNENIE

2. OBSAH : SITUÁCIA II

2.1 ZASTARALÝ PRODUKT INDUSTRIALIZÁCIE

2.2 ZLATÝ ŠTANDARD

2.3 POSTFOTOGRAFIA

2.4 AURA SCROLLOVANIA

2.5 UBIQUITOUS AUTORSHIP

2.6 BRANDING - UMELEC AKO ZNAČKA

2.7 AKCELERACIONISTICKÉ OSPRAVEDLNENIE

3. FORMA

3.1 IS THE INTERNET DEAD ?

3.2 BATTLE FOR ATTENTION

3.3 IMAGE ECONOMY

ZÁVER

ANOTÁCIA

Táto teoretická diplomová práca sa zaoberá aktuálnou situáciou v súčasnej obrazovej kultúre. Kľúčovými slovami sú: postkapitalizmus, postfordizmus, data mining, postfotografia, postinternet, ubiquitous autorship, branding, image economy, attention economy, akceleracionizmus, internet.

Táto teoretická diplomová práca sa nezaobera otázkami ako napríklad spor analóg vs. digitál, nadávanie na súčasnú infláciu obrazu, hláškami, že fotograf je dnes každý, vplyvom internetu na vizualitu alebo možnosti šírenia obrazu v online prostredí.

Contrary, this work deals with the current situation in contemporary image culture. The keywords are: postcapitalism, post-fordist society, data mining, postphotography, postinternet, ubiquitous autorship, branding, image economy, attention economy, accelerationism, internet.

This theoretical dissertation certainly does not to deal with issues such as the dispute analog vs. digital, complaining about the contemporary image inflation, situation that everyone is photographer today, the Internet's influence on the visual image or sharing possibilities in the online environment.

More keyword: consumerism, capitalism, accelerationism, branding, postcapitalism, data mining, product, internet, attention economy, evolution, approximation, death, technical image, Walter Benjamin, aura, Katja Novitskova, Kate Steciw, Hito Steyerl, approximations, social networks, Vilem Flusser, Personal data.

2. ÚVOD: SITUÁCIA I

1.1 PRÁCA NA HOVNO

Antropológ David Graeber vo svojej eseji *Bullshit Jobs* (Práca na hovno, 2013) (1) popisuje, ako sa nenaplnila predpoveď anglického ekonóma Johna Maynarda Keynesa z roku 1930, ktorá tvrdila, že na konci dvadsiateho storočia budú technológie na tak vysokej úrovni, že umožnia zaviesť týždennú pätnásťhodinovú pracovnú dobu. Z technologického hľadiska sa táto predpoveď ukázala ako reálna, bohužiaľ, tieto technológie neboli použité na to, aby nám skracovali čas potrebný k zaobstaraniu životných potrieb, ale donútili nás pracovať ešte viac a vytvárať zamestnania, ktoré svojim spôsobom nie sú potrebné. Príčina jeho omylu je jednoduchá, Keynes totiž nemohol predpovedať tak silný nárast konzumerizmu. Keď si mala spoločnosť vybrať medzi kratšou pracovnou dobou alebo väčším množstvom výdobytkov, zábav a hračiek, vybrala si druhú možnosť. V priebehu minulého storočia sa dramaticky znížil počet zamestnancov v priemysle a poľnohospodárstve (ponúkal by sa popis ľudí pracujúci rukami), pričom sa strojnásobil počet manažérskych, úradníckych a predajných pracovníkov a zamestnancov v službách. Práca sa teda automatizovala, ale miesto toho, aby bola skrátená pracovná doba a daná voľnosť pracovníkom sledujeme nárast sektorov ako administratíva, ľudské zdroje, public relations alebo telemarketing. Tie práve navrhuje Graeber nazývať onou „pracou na hovno“ (bullshit job).



1.2 POSTKAPITALIZMUS

Nástup nových technológií sa stal živnou pôdou rozvoja konzumerizmu a tým pádom spomínaných prác na hovno s ním spojených. K tomu sa viaže aj obava o koniec kapitalizmu v podobe, akej sme ho doteraz poznali. Vďaka rozvoju internetu, digitálnych technológií, open source softwaru a zariadeniam ako napríklad samoreplikovateľné 3D tlačiarne, sú predmety našej túžby čoraz dostupnejšie a začína vznikať nová ekonomika dostatku, ktorá môže mať pre kapitalizmus fatálne následky. Neustály rozvoj počíta so základným ekonomickým faktom, ktorým je nedostatok vytvárajúci dopyt. Nulová hodnota je však dnes už realitou v oblastiach, ako je napríklad šírenie informácií, zdieľanie hudby, videí alebo softwaru. Trhový mechanizmus pre hromadne dostupné veci s nulovou hodnotou je zbytočný (vznikajú tak nové obchodné stratégie, napríklad ekonómia pozornosti). Paul Manson tieto fakty zhŕňa vo svojej knihe *Postcapitalism* (Postkapitalizmus, 2015) (2) a dospieva k záveru, že s rozvojom informačných technológií dosiahol kapitalizmus vrchol svojej schopnosti adaptovať sa a nachádzať nové zdroje rastu. V podstate sa nejedná o novú myšlienku (Karel Marx tvrdil, že tento systém nie je udržateľný), je však aktualizovaná do súčasnej podoby. Systém, v ktorom majú v určitej miere všetci prístup k výrobným prostriedkom podľa mnohých prináša kapitalizmu neodvratný zánik.



1.2 : Postkapitalizmus, ilustračný obrázok - USB vysávač. Zdroj : internet

1.3 INTERNET VECÍ

Jeremy Rifkin (americký ekonóm, prognostik, environmentalista, politológ, publicista a filozof, predstaviteľ teoretickej školy novej ekonomie, poradca Angely Merkelovej) nazerá na túto situáciu z pozitívneho hľadiska. Možnosti vidí v prepojení nových komunikačných technológií s obnoviteľnými zdrojmi energie, čo by mohlo podľa jeho názoru priniesť tretiu industriálnu revolúciu. Nastalo by tak opustenie modelu získavania energie z elitných zdrojov, ktoré rozdeľuje svet do kategórie tých, čo k nim majú alebo nemajú prístup. Tomu je podriadené celé obmedzujúce centralizované riadenie a s ním spojený byrokratický systém. Rifkin v analýze vysvetľuje, že v budúcnosti vďaka komplexnej sieti senzorov a prepojenosti všetkých ľudí na internete, bude možné dosiahnuť takmer nulových nákladov. Jeden z faktov potvrdzujúcich jeho prognózy je, že firmy ako Foxcon alebo Apple po mnohých rokoch začali presúvať výrobu späť do USA, kde robotizovaná výroba poháňaná energiou z obnoviteľných zdrojov nahrádza lacnú pracovnú silu v podobe armády čínskych robotníkov.

Vďaka solárnym a veterným elektrárňam už niektorí ľudia dosahujú energetickú sebestačnosť. V prípade, že by sa tento fakt stal celospoločenskou realitou v kombinácii s prístupom k výrobným prostriedkom cez zdieľanie informácií, opensource softwarov a 3D tlačiarňí, nastala by zásadná zmena konceptu vlastníctva. Vlastníctvo, ako ho dnes vnímame, by bolo nahradené prístupom k databáze alebo službe (dostupné výrobné plány, car sharing). Spomínané možnosti by viedli k situácii, ktorú Rifkin nazýva pojmom „internet vecí“.



1.3 : Internet věci, ilustračný obrázok - Google car. Zdroj : internet

1.4 DATA MINING

Rifkinova optimistická vízia budúcnosti znie prinajmenšom lákavo, minimálne tak ako Keynesova predpoveď o dĺžke pracovnej doby. Keynes bol rovnako optimista a jeho optimistickú víziu sme vymenili za naše konzumentenistické chůčky a hromady PR manažérov a iných „ľudí na hovno“. V prípade, že by sa Rifkinov internet vecí stal realitou, čelí hrozbe, že ho postihne rovnaký osud ako internet samotný. Najslobodnejšie médium, tak bol označovaný internet v raných dobách, kedy bol vnímaný ako nekonečný priestor otvorených možností. Jeho osídľovanie užívateľmi prostredníctvom založenia domény a vytvorenia vlastného priestoru by sa dalo prirovnať k nákupu pozemku, návrhu a stavbe domu. Čokoľvek, čo užívateľ vytvoril, mu patrilo a bolo výsledkom vedomého počínania, názvom domény počínajúc. Keďže však neboli jasne dané, tak si ho postupne rozparcelovali giganti ako Google, Facebook a iní. Z pohľadu bežného obyvateľa internetu sa dnes javí užitie vlastnej domény ako absurdné. Načo by mu bola stránka (alebo dokonca mail), keď má účet na Facebooku? Systém pre správu obsahu popularizovaný blogovacími službami odštartoval ikeizáciu domovských stránok. Nič už nie je vaším majetkom, nič nemôžete ovplyvniť, užívate prostredie a pravidlá, ktoré vytvoril niekto iný a vy sa im prispôbíte bez toho, aby ste čítali ich podmienky. Takéto správanie by sa dalo prirovnať k životu v hotelovej izbe. Samozrejme, že tento fakt umožnil rozšíriť základňu užívateľov od študenta prvého stupňa základnej školy po vašu babku. V skutočnosti by to vyznelo tak, že môžeme korporáciám ďakovať. Sám pápež František prehlásil, že internet je darom od Boha, Bushov poradca pre národnú bezpečnosť Mark Pfeifle chcel dokonca v roku 2009 v súvislosti s protivládnyimi demonštráciami v Iráne nominovať Twitter na Nobelovu cenu mieru.

Celá situácia má však aj svoju temnú stránku. Samotný Google zbiera do svojej medzipamäte relevantné hyperlinky užívateľov a na ich základe prispôbuje svoje algoritmy užívané v reklame a propagácii. V kombinácii s prístupom k mobilnému zariadeniu, emailom a sociálnym sieťam poskytujeme cenné informácie, ktoré sú uchovávané a využívané s cieľom predpovedať naše správanie a spotrebu. Táto sofistikovaná analýza dát býva označovaná ako *data mining* – dolovanie dát. Komerčné subjekty ju využívajú na vytvorenie dokonalejšej formy inzercie a reklamy, ktorá je schopná kopírovať a využiť všetky možnosti internetu. Ako príklad sa uvádza situácia z roku 2004, kedy sa k Amerike blížil hurikán Frances a informační mágovia zo siete Walmart sa za pomoci data miningu snažili predurčiť, čo budú zákazníci nakupovať. Na analýzu použili stovky terabytov dát zozbieraných pred predchádzajúcim hurikánom Charley a prekvapivo zistili, že okrem pršiplášťov a bateriek sa veľkej oblúbe tešilo aj pivo a plnené sucháre. Rozhodli sa svojim dátam veriť a vyslali hurikánu naproti zásoby piva a keksíkov ako výbavu na prežitie. A oplátilo sa! Rovnakým spôsobom, na základe sledovania vašich informácií, sa môže Google dozvedieť o vašom tehotenstve skôr než vlastní rodičia. Samozrejme, že nezaváha a ponúkne vám trebárs plienky. Nie nadarmo sa nám potom vysmievajú pracovníci Google, ktorí si za naše legálne ukradnuté informácie užívajú nevidaných zamestnaneckých výhod, ako napríklad jedlo zadarmo alebo platený spánok počas pracovnej doby.



1.4 : Data mining, ilustračný obrázok. Zdroj : internet

1.4 BLACK TRANSPARENCY

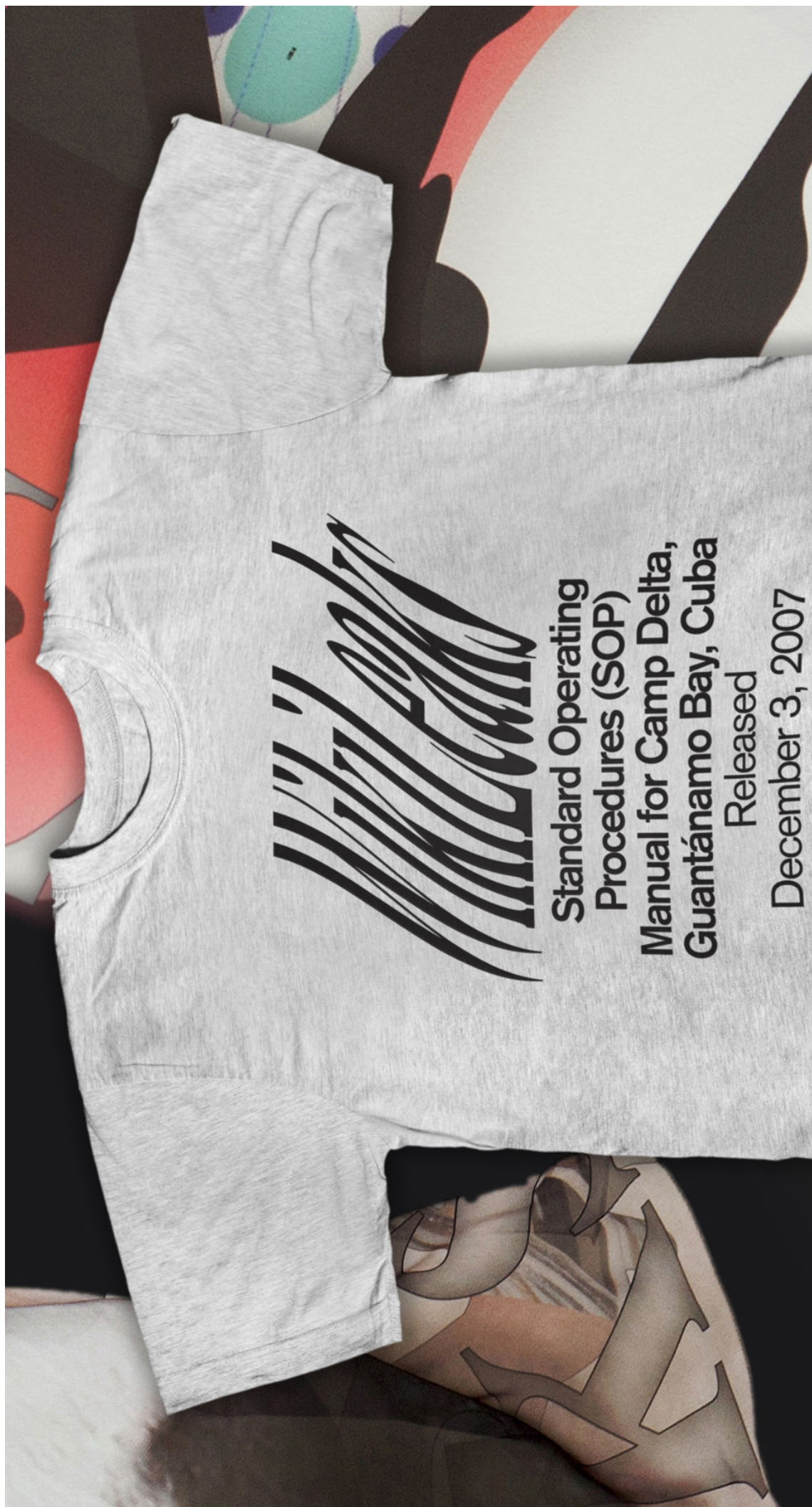
Zatiaľ čo ponuka keksíkov a plienok sa javí ako nevinná, Edward Snowden nám ukázal reálny pohľad na situáciu tým, že prezradil verejnosti existenciu amerického systému PRISM. Podľa zverejnených informácií americká vojenská tajná služba NSA odpočúva a zhromažďuje všetku internetovú a telefónnu komunikáciu, pričom dáta im poskytujú všetky veľké spoločnosti a v zozname nechýbajú Microsoft, Yahoo, Apple, Skype, Facebook a iní. Samozrejme, nebol prvý, ktorý o podobných informáciách prehovoril. Rok pred ním americký časopis Wired popísal existenciu obrovského dátového servera NSA v Utahu, pričom ich plocha má predstavovať okolo 2300 štvorcových metrov. Odhadovaná kapacita sa uvádza v rádoch niekoľkých zettabytoch až yottabytoch - jednotka zettabyte predstavuje tisíc exabytov, teda milión terrabytov a yottabyte ešte tisíckrát toľko, pričom odhadovaný obsah internetu pre rok 2015 sa udával v hodnote približne 1000 exabitov. Toto zariadenie samozrejme nie je jediné, firma Booz Allen Hamilton, zamestnávajúca Snowdena, mala podľa časopisu Wired zaobstarávať prepojenie medzi týmito centrami.

Server Wikileaks má na svedomí zverejnenie mnohých dokumentov, ktoré ukazujú, že postupy americkej NSA nie sú ojedinelé ani v iných krajinách. Napríklad česká polícia najala taliansku firmu Hacking team na vyvinutie softwaru na hackovanie počítačov, odpočúvanie a kradnutie hesiel. Ich vírus má podobu Trójskeho koňa RCS (Remote control system), ktorý po infiltrovaní do počítača neviditeľne zbiera dáta, heslá, zoznamy navštívených stránok alebo súbory z disku. Pokiaľ je počítač vybavený mikrofónom alebo kamerou, umožňuje zachytávať obraz aj zvuk, nahrávať skype rozhovory. V kombinácii so smartphonom dokáže zaznamenávať všetky sms, telefónne rozhovory alebo zaznamenávať polohu. Dáta sa následne odosielajú na server zákazníka bez toho, aby si to užívateľ mohol všimnúť. Zo zverejnenej dokumentácie sa dozvedáme aj o kvalitnej zákaznickej podpore. Česká polícia si nechala vytvoriť takýto program upravený na mieru pre servery ako ParlamentniListy.cz, Seznam.cz alebo web Komerčnej banky.

Podobné postupy, samozrejme, nie sú novinkou. Za ich priekopníkov je považované nacistické Nemecko. Hitlerovi pri bleskovom predvojnovom sčítaní ľudu pomáhala samotná americká IBM dodávaním strojov na spracovanie diernych štítkov, a to aj počas vojny cez svoju dcérsku spoločnosť v Nemecku. Výrazne sa tým zefektívnila evidencia židovského majetku, logistika, transport ale aj samotné konečné riešenie židovskej otázky. Československá ŠTB nevyužívala počítače alebo dierne štítky, ale vytvárala obdivuhodne detailné záznamy sledovaných ľudí plné rozsiahlych a zdanlivo nepodstatných záznamov z bežného života s cieľom zistiť o podozrivom čo najviac informácií. Vznikali tak podrobné, ručne kreslené mapy sociálnych väzieb, pričom informácie pre ich vznik zabrali stovky hodín nebezpečnej práce sledovaním v teréne, tajných odpočúvaní, vypočúvaní a práce v archíve. Dnes tieto informácie voľne zverejňujeme prostredníctvom sociálnych sietí, poprípade je ich možné vytvoriť použitím softwaru automaticky v priebehu pár sekúnd.

Po odhalení projektu PRISM sa pozornosť médií presmerovala najmä k osudu vinníka, príbehu Edwarda Snowdena a jeho úniku pred trestným stíhaním

(za odhalenie pravdy). Prípád však aktivizoval aj mnohé iniciatívy za dodržiavanie ľudských práv a práva na súkromie vo virtuálnom priestore. S nápadmi na decentralizovanejšie využívanie internetu prichádza napríklad Nadácia elektronického pohraničia (EFF.org), ktorá na jednoduchej a prehľadnej stránke prism-break.org zverejnila alternatívne návrhy za produkty, operačné systémy alebo stránky, ktoré podliehajú dozoru. Výsledok by sa však dal popísať slovami, že iniciatíva prišla neskoro, pretože šanca uniknúť je v dnešnej dobe minimálna.



1.5: Black transparency, ilustračný obrázok - Edward Snowden. Zdroj : internet

1.6 DIGITÁLNE ZHANOBENIE

16

Absurdnosťou dnešnej doby je, že to najcennejšie, čo poskytujeme spomínaným korporáciám, naše dáta, sa stávajú nezmazateľnou stopou aj po našej smrti. Smrť fyzického tela je sprevádzaná pomalým rozkladom obrovského množstva dát, ktoré po sebe zanechávame na rôznych serveroch, kde sa hromadili počas nášho aktívneho virtuálneho života. Rovnako ako u fyzického tela, ktoré je nutné určitou formou recyklovať alebo ekologicky a bezpečne odstrániť zo sveta, nastáva otázka, ako nakladať s digitálnymi ostatkami zosnulého.

Hrozba zneužitia dát formou digitálneho zhanobenia sa stala realitou už dávnejšie na serveroch združujúcich profily mŕtvych užívateľov, ako napríklad Mydeathspace.com a podobne. Projekt Elliota Malkina Cemetery 2.0 pozostáva zo systému aplikácií, ktorých účelom je prepojiť digitálne ostatky do koherentného profilu a bezpečne ich odstrániť a umožniť tak večný virtuálny pokoj zosnulému. Podobných projektov sa vyskytuje niekoľko, rovnaká snaha je však aj digitálne ostatky uchovávať a poskytovať k nim prístup v rôznych úrovniach na základe vzťahov vytvorených počas života, ako je to v projekte *Digital Remains* Michele Gauler. Vzniká tak forma posmrtného dialógu, ktorý odpovedá na citlivú problematiku, že zosnulí nemôžu mať kontrolu nad tým, ako bude naložené s ich ostatkami, či už vo fyzickej alebo digitálnej rovine.

Fakt, že naše dáta nás prežijú vyvoláva otázku, či nie je možné dosiahnuť nesmrteľnosť vo virtuálnej rovine. O to sa pokúša švajčiarsky umelecký kolektív Etoy v projekte Mission Eternity. Ide o virtuálne spojenie živých a mŕtvych, kedy tisíce zosieľovaných počítačov žijúcich participantov (nazývaných anjelmi) poskytujú cez inštaláciu programu priestor pre digitálne úložisko dát zosnulých (nazývaných pilotmi). Digitálna ochrana „anjelov“ tak umožní „pilotom“ navždy putovať priestorom a časom. Cieľom komunity je skúmať spôsob, akým informačná spoločnosť zachádza s pamäťou a predložiť nový kult mŕtvych, založený na digitálnej technológii. Digitálne médiá a nové technológie tak ovplyvňujú nielen náš život, ale aj spôsob, akým z neho odchádzame a vytvára prekvapivé možnosti, ako sa zbaviť doposiaľ nevyhnutnému smerovaniu k smrti. (3)

Nové médiá, na čele s internetom, plynule a definitívne zmenili naše každodenné správanie a rozhodovanie (a aj zomieranie), pričom pravdepodobne vzniká nový spoločenský systém, ktorý nahradí jeho zastaralú formu. Túto zásadnú zmenu mnohí prirovnávajú k novej technickej revolúcii a je široko reflektovaná nie len vo vede, ale aj v umení. Fotografia, ako jedna z jeho foriem, však akoby zaspala dobu niekde vo svojom zrode v devätnástom storočí. Nové možnosti poskytnuté jej prechodom do digitálnej formy neboli využité, keďže iba prevzala všetky prvky a formy z analógovej tradície. Oveľa priaznivejšiu situáciu sme mohli sledovať v rukách bežných užívateľov, kde sa obraz stal široko dostupnou formou komunikácie a zdieľania informácií prostredníctvom čoraz dostupnejších mobilných zariadení. Nastala teda obrovská demokratizácia tohto média, ktorá by pravdepodobne definitívne naplnila predstavy jeho tvorcov. Na tento moment je však častokrát neoprávnene nazerané z negatívnej stránky v súvislosti napríklad s infláciou obrazu (povrchné komentovanie Erika Kessela, ktorý v inštalácii 24 HRS IN PHOTOS vytlačil všetky fotografie nahrané v priebehu dvadsaťštyri hodín na Filckr a zaplnil nimi galériu) alebo otrepanou hláškou, že fotografom je každý. Úlohou tejto práce je teda nazrieť na problematiku

súčasnej vizuálnej kultúry vlastným pohľadom. Názov I miss my pre-internet brain nepredstavuje nostalgické odvolávanie sa za offline dobou. Názov popisuje stav, v ktorom sme sa všetci ocitli, či už dobrovoľne alebo nie.

HIGH POINT CAMP PRESENTS

MISSION. ETERNITY

WHO CAN YOU TRUST?

2. OBSAH: SITUÁCIA II

Tretieho júla 2015 bola na blogu londýnskej Photographers gallery (4) zverejnená esej Daniela Rubsteina (5) s názvom: What is 21st Century Photography? Autor v jej obsahu nastoľuje jeden z najkomplikovanejších problémov súčasnosti, a to, aké sú kľúčové filozofické otázky kladené médiom fotografie v dnešnom svete počítačov a algoritmov. Rubstein sa rozhodol médium poňať skutočne komplexne a pre jeho zaradenie uvádza historickú situáciu, ktorá umožnila jeho samotný vznik. Päťdesiat rokov pred vynálezom fotografie bola kladená iná otázka, a to, čo je to osvietenstvo. Rubstein tvrdí, že fotografia v sebe nesie niektoré kľúčové vlastnosti osvietenstva a priemyselnej revolúcie (konkrétne, že fyzická práca je nahradená mechanickou produkciou, ktorá umožňuje voľný trh v kapitalistickom svete) a prezentuje ho divákovi ako obraz:

„The photographic image combined some of the key attributes of the Enlightenment: rational method capable of producing identical results under controlled conditions, industrial processes that replaced physical labour with mechanised production, and the delirium of mass-replication that mimics the infinite circulation of commodities in a capitalist market. In other words, the technical image captured the key scientific, political and ethical tendencies of industrial capitalism and presented them to the eye as an image, inaugurating along the way the age of aesthetic modernism.“ (6)

K lepšiemu porozumeniu tejto spojitosti nabáda použitie výrazu „technický obraz“, ktorý autor prevzal od Viléma Flussera. Ten ho popisuje vo svojej knihe Za filozofii fotografie nasledovne : *„Technický obraz, je obraz vyrobený prístroji. A protože přístroje jsou produkty užitých vědeckých textů, jedná se u technických obrazů o nepřímé výtvoř vědeckých textů. To jim propůjčuje, historicky a ontologicky vzato, postavení, kterým se liší od tradičních obrazů. Historicky tradiční obrazy předcházejí texty o celá desetistiletí a technické obrazy přicházejí po daleko pokročilejších textech.“ (7)*

Pojem označený ako tradičný obraz Flusser považuje za abstrakciu prvého stupňa a obraz technický ako abstrakciu tretieho stupňa, keďže abstrahujú z textov, ktoré abstrahujú z obrazov a tie abstrahujú zo skutočného sveta. Technické obrazy je narozdiel od tých tradičných treba dešifrovať práve pre ich pôvod, čo by sa na prvý pohľad mohlo zdať zbytočné, keďže ich význam sa zdanlivo automaticky zobrazuje na ich povrchu. To, že vieme technický obraz vytvoriť, teda neznamená, že ho vieme prečítať. Vo veľkej miere

4) Launched in November 2012, BLOG is The Photographers' Gallery's edited weblog – a central location for new writing, artist profiles, interviews, video and audio from our archives on photography. We commission content that responds to a variety of themes, changes and developments in photography, image-making and visual culture, both historic and contemporary. All of our posts are open and we actively encourage opinion and debate through our comments form.

5) About Daniel Rubstein : I am an artist and award winning teacher who is engaged in the transdisciplinary fields of photography, contemporary philosophy and the convergence of fine art and science. I have a PhD in philosophy from Birmingham Institute of Art and Design. The question that I am currently working on is the way in which photography names the philosophic and political environment of our time. My most recent book is titled „On the Verge of Photography“ (ARTicle Press), 2013. My recent writings include „gift of the selfie“, „What is Photography is the 21st Century“, „The grin of Schrödinger's Cat, quantum photography and the limits of representation“ and „The Digital Image in Photographic Culture: Algorithmic Photography and the Crisis of Representation.“ (Routledge, 2013).

Daniel Rubstein: About Daniel Rubstein. <http://www.danielrubstein.net> [online]. [cit. 2015-11-09]. Dostupné z: <http://www.danielrubstein.net>

6) The Photographers gallery blog: What is 21st Century Photography? [online]. 2015, 2015-11-09 [cit. 2015-11-09]. Dostupné z: <http://thephotographersgalleryblog.org.uk/2015/07/03/what-is-21st-century-photography/>

7) FLUSSER, Vilém : Za filozofii fotografie. Vyd. 2., upr. Praha: Fra, 2013. 103 s. ISBN 978-80-86603-79-7

sa stretávame s vizuálnou negramotnosťou, kedy sú diváci vedení k tomu, že sledujú fotografie ako určité okná a dôverujú im ako vlastným očiам. Po tomto dekódovaní je jasnejšie, prečo bola fotografia najvhodnejšou obrazovou formou pre zachytenie meniacej sa spoločnosti. Sama bola produktom industrializácie, prispela k nahradeniu remesla masovou produkciou a pomohla zmeniť spoločenský poriadok, keďže bola jeho vizuálnym stvárnením.

Flusser ďalej striktno oddeľuje technický obraz od tradičného, keďže symbolický charakter maľby pochádza z procesu jej vzniku. Ten sa odohráva v maliarovej hlave, čiže k dekódovaniu vedie jednoduchšia cesta cez prenesenie sa do uvažovania autora narozdiel od fotografie (resp. technického obrazu), kde sa medzi túto priamočiarosť vkladá zásadný faktor. Kódovanie totiž prebieha vo vnútri čiernej skrinky (tzv. black box) (8), ktorá v tejto filozofii predstavuje mechanizmus, u ktorého môžeme kontrolovať iba vstupy a výstupy a pokiaľ nevidíme do vnútra tohto procesu, stáva sa systém automatickým. Objekt, ktorý technický obraz zobrazuje, teda v tomto ponímaní predstavuje jeho priamy referent v realite. Automatickým je charakterizovanie, teda vnímanie človeka, ktoré sa sústreďuje iba na vstupy a výstupy a nie je schopné vidieť pod povrch, čo nebolo myslené iba v rámci fotografického média, ale aj celej spoločnosti a jej vzťahu k ľuďom, technike alebo politike a verejnému životu. Podľa tejto teórie môže byť takýmto automatom nielen fotoaparát, ale napríklad aj politická strana.

V tomto negramotnom vnímaní fotografie objektu reprezentuje reálny objekt tak, ako napríklad bankovky reprezentujú zlatý štandard. Dôvod prečo je nutný tento popis je jednoduchý. Rubstein ohlasuje, že tento systém je na konci, keďže prichádza 21. storočie a s ním nástup informačného veku. Už v postfordovskej spoločnosti môžeme sledovať, že hlavnou komoditou nie je objekt vyrábaný strojmi, ale myšlienka, resp. proces reprodukcie a distribúcie objektu, a práca nadobúda imateriálny charakter. Logicky teda médium prechádza kompletnou obmenou, čo sa týka nielen distribúcie, produkcie a práce s ním, ale dôležitý je aj postoj, ktorý k nemu zaujmeme. Fotografia sa stala všadeprítomnou samozrejmosťou. Sme neustále napojení na nekonečný tok informácií a virtuálnych obrazov. Napriek zmene sa spoliehame na skúsenosť, že fotografia je odrazom danej reality, ktorej čelil aparát v momente expozície. Otázka pôvodu alebo významu daného obrazu a kontextu informácie, ktorú prenáša k divákovi, je potlačovaná neustálou túžbou po nových obrazoch a informáciach. Prebraný model teda nereflektuje zmenu povahy samotného média, keďže spôsob jeho vnímania nerešpektuje proces jeho tvorby. Reálna fotografia v podobe zväčšeniny dnes patrí k archaickým záležitostiam, ktoré môžeme výnimočne vidieť v niektorých múzeách a galériách. Fotografické médium prešlo kompletnou zmenou a v dnešnej dobe má formu algoritmu, ktorý je nám distribuovaný kdekoľvek na zemi. Zaujímavé je, že napriek týmto drastickým zmenám sa mu neustále vnucuje podoba a vlastnosti (a rovnako aj pohľad naň), ktoré si prevzalo z doby svojho vzniku niekde v 18. storočí.

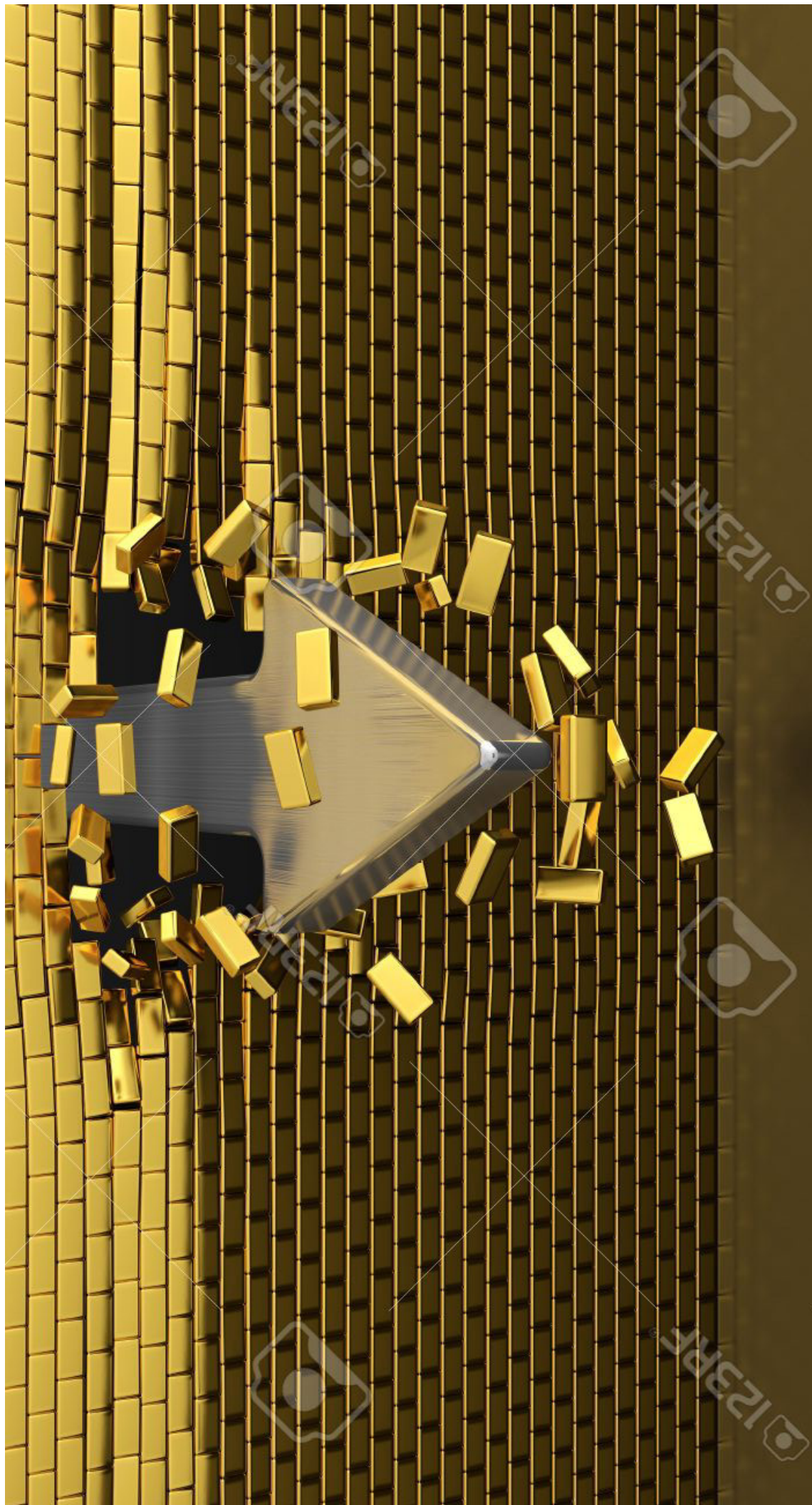


2.2 ZLATÝ ŠTANDARD

Situáciu premeny fotografického média popisuje aj Charlotte Cotton (9) v časti sprievodného textu k publikácií *Photography is Magic*, ktorú je možné považovať za úvod do nových foriem fotografie. Za zásadné a zlomové považuje obdobie konca dvadsiateho storočia, kedy bolo možné sledovať obavy o zastaranosti fotografických prístrojov a materiálov a tým pádom aj fotografie samotnej. S odstupom času je teda vidieť, že najdôležitejšiu otázku predstavoval fakt, či sa ťažko vybojovaná identita fotografického média dokáže preniesť a udržať na ceste z mechaniky k monolitickému a automatickému charakteru digitálneho záznamu. Snaha umelcov predstavovala hľadanie spôsobu, ktorým by mohli nové algoritmické technológie (resp. nové v umení) simulovať dedičstvo analógovej histórie fotografického remesla, hľadať ekvivalenty skúseností, požiadaviek a estetických noriem. Zásadný rozdiel medzi umelcami najjasnejšie ukazuje interakcia s analógovou fotografickou minulosťou. V drvivej väčšine prípadov nebolo a nie je možné sledovať jej dopad, keďže autori plynule prešli z jednej formy k druhej a uplatňujú rovnaké princípy v diametrálne odlišných prístupoch. V určitých výnimkách však sledujeme fakt, že prítomnosť analógu neznamena poskytovanie zlatého štandardu, ktorého by sa mohli tvorcovia držať, ale požaduje oveľa strategickjší postup, než je nostalgické pripomínanie minulosti ako formy čitateľného režimu. Prekonanie tohto momentu popisuje Charlotte Cotton ako používanie analógových nástrojov v súčasnosti na zámerné prekazenie východiskovej predstavy o tom, čo predstavuje súčasná technológia preberajúca na seba podobu zdedenú z histórie. (10) Podľa tohto tvrdenia môžeme sledovať redefiníciu onoho zlatého štandardu v podobe média, ktoré zostalo takmer dve storočia bez zmeny vo svojom vzťahu k realite.

9) Charlotte Cotton (nar. 1970), medzinárodne uznaná nezávislá kurátorka a teoretička. Ako kurátorka pôsobila v londýnskej Victoria Albert Museum (1993 – 2004) a Photographers gallery (2004 – 2005), ako riaditeľka oddelenia fotografie v Los Angeles County Museum of Art (2007 – 2009). Je autorkou publikácií *Photography is Magic* (2015) alebo *The Photograph as Contemporary Art* (2012).

10) „Using historic analog tools in the image environment of present, making intentional choices to confound the default idea of what constitutes contemporary photographic technology by reactivating medium's heritage in the present.“ *Photography is Magic* (2015). Aperture. ISBN 978-1597113311



2.3 POSTFOTOGRAFIA

Situácia od konca 20. a začiatku 21. storočia býva v odlišných zdrojoch často označovaná aj ako postfotografia. Táto definícia sa však obmedzuje na materiálny charakter média, konkrétne na transformáciu hmotného objektu analógovej fotografie do virtuálnej podoby digitálneho záznamu v podobe binárneho kódu.

Ten je na seba schopný brať rôzne podoby a neobmedzuje sa tak na konkrétne formy výstupov. Jednotlivé bity, ktorých reálna podoba predstavuje jednotky a nuly je teda nutné neustále transformovať do obrazu na príslušných zobrazovacích zariadeniach, keďže základná podoba obrazu je pre užívateľa nečitateľná. Do tohto pojmu sú teda zahrnuté všetky obrazy, ktoré podstupujú tento proces digitalizácie, nezávisiac na ich originálnom pôvode, takže obsahujú aj snímky, ktoré vznikli priamo v prostredí počítača alebo nezávisle na realite. U takýchto obrazov však chýba akýkoľvek referent v realite. Francúzsky filozof Jean Baudrillard ich nazýva simulakra. V texte Simulakra a simulácie ich definuje ako virtuálnu kópiu neexistujúceho originálu. „*The simulacrum is never what hides the truth – it is truth that hides the fact that there is none. The simulacrum is true.*“ (11)

Nové možnosti média narušili jeho pôvodný princíp väzby na realitu. Narušil sa tak nezmeniteľný fakt, ktorý vždy predstavoval jednu zo základných charakteristík fotografie, onen zlatý štandard spomínaný v predošlej kapitole. Samotná koncepcia pravdy sa zmenila na nestálu hodnotu meniacu sa v závislosti na kultúre a spoločnosti. Jej vzťah k obrazu popisuje Filip Láb v knihe Fotografie po fotografii nasledovne: „*Postfotografie neboli fotografie prichádzajúce po fotografii je spojená s obecnou krízou reprezentácie v širších kultúrnych a sociálnych súvislostiach. Spoločnosť všeobecne vnímaná a zakotvená pravdivosť fotografie byla väzaná na modernistické vidění světa. Do jaké míry je fotografie vnímaná jako pravdivá závisí na tom, jak je obecně vnímaná samotná koncepce pravdy.*“ (12)

Fakt, že postfotografia sa oslobodila od úlohy reprezentovať obraz reality a fyzickej podstaty jej dáva charakter nesmrteľnosti, ktorý vyvolával otázky nad hodnovernosťou samotného média. Do popredia sa však dostali možnosti využitia a distribúcie postfotografie na základe jej nehmotnej podstaty. Dôvodom bolo prepojenie tohto faktu s ďalšou technológiou, rozšírením internetu, kde pomerne novo nadobudnuté vlastnosti predurčili postfotografiu v digitálnej podobe na ovládnutie kyberpriestoru. Šírenie a percepcia sa stávajú nástrojom moci a súčasná spoločnosť zameraná na obraz je v dejinách ojedinelou situáciou.

11) BAUDRILLARD, Jean : Simulacra and simulation. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. 164 s. The body in theory. ISBN 0-472-09521-8

12) LÁB, Filip a TUREK, Pavel : Fotografie po fotografii. Vyd. 1. Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum. Praha, 2009. 130 s. ISBN 978-80-246-1617-9



2.3 : Postfotografia, ilustracný obrázok. Zdroj : internet

Zásadný zlom sa však datuje okolo roku 2004, kedy sa statický web premenil do podoby webu 2.0, ktorý umožnil interakciu, zdieľanie a streamovanie informácií všetkým živateľom na základe jednoducho ovládateľných platforiem v podobe blogov, komerčných sociálnych sietí a webových aplikácií.

S urýchlením vývoja technológií a masovým rozšírením technológií (smartphony, vysokorychlostný internet) sa z webu 2.0 stal demokratický nástroj dostupný každému, poskytujúci nekonečný tok informácií a kolektívnych skúseností na základe jeho užívania. Dopad tohto faktu bol celospoločenský a pravdepodobne navždy zmenil vnímanie reálneho sveta a naopak, umožnil vznik nového, virtuálneho. Rozdiely medzi online a offline sa pomaly stierajú a internet sa stáva samozrejmosťou, na ktorú samozrejme reaguje aj umenie, ktoré nadobúda úplne novú koncepciu.

Súhrnne by sme mohli túto situáciu zaradiť do ostinternetu, neustále sa formujúceho a redefinujúceho pojmu, ktorý spôsobil v posledných rokoch obrovský rozruch a dokonca býva omylom chápaný ako trend. K najzásadnejšiemu klišé patrí tvrdenie o tom, že je ho ťažké definovať a spory kritikov o jeho definíciu často predbehnú jeho samotný význam, pokiaľ sa teda nejedná o vykonštruovaný pojem. V chronologickom poradí sa prvýkrát zmienila umelkyňa a kurátorka Marina Olson (13) v roku 2006 v diskusii s názvom *Net Aesthetics 2.0*, kde popisovala charakter svojej tvorby ako dôsledok surfovania a sťahovania. Prípona -post teda v tomto prípade nemá označovať novú fázu v kultúre, ale spôsob tvorby. Na jeho popularizácii sa výrazne podieľal kurátor Gene McHugh, ktorý tak nazval svoj blog (prevádzkovaný v rokoch 2009 až 2010) venovaný teórii umenia, na ktorom denne publikoval rôznorodé texty, zhrnutia debát okolo pojmu samotného, reflexiu tvorby autorov, ale aj performatívne textové experimenty, vďaka ktorým sa blog samotný označuje ako postinternetové dielo. Príspevky z blogu o rok neskôr publikoval v eseji s rovnakým názvom *Post Internet: notes on the Internet and art* (14) v podobe edície Link talianskeho centra pre umenie informačného veku (15). Jeho spoluzakladateľom a riaditeľom je Domenico Quaranta, jeden z najvýznamnejších teoretikov zaoberajúcich sa internetovým umením. Sám McHugh definoval prostredníctvom príspevku na blogu z tridsiateho decembra 2009 päť spôsobov, akými môžeme vykladať pojem postinternet. *Five ways that one can talk about „Post internet“:*

1. *New media art made after the launch of the World Wide Web and, thus, the introduction of mainstream culture to the Internet.*
2. *Marisa Olson's definition : Art made after one's use of the Internet „The yield“ of her surfing and computer use, as she describe it.*

13) Citácia rozhovoru s Mariou Olson, keďže informácie o hľadom postinternetu nie sú dôposiaľ definované, nie je ani pevne stanovená forma, ktorou by sa vyznačoval, stretávame sa teda s postinternetom, post internetom, Post - internetom atď.

Michael CONNOR : What's Postinternet Got to do with Net Art? in: <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>

What I make is less art "on" the Internet than it is art "after" the Internet. It's the yield of my compulsive surfing and downloading. I create performances, songs, photos, texts, or installations directly derived from materials on the Internet or my activity there.

14) GENE MCHUGH : Post internet: notes on the Internet and art, 12.29.09 > 09.05.10. Brescia, [Italy]: LINK Editions, 2011. ISBN 9781447803898

15) <http://www.linkartcenter.eu>

The Link Center for the Arts of the Information Age (Link Art Center) is a multi-functional center promoting artistic research with new technologies and critical reflections on the core issues of the information age: it organizes workshops, seminars, conferences and shows, forges partnerships with private and institutional partners, publishes books and networks with similar organizations worldwide.

3. *Art responding to a general cultural condition that may also be described as*

„Post - Internet“ when the internet is less a novelty and more a banality.

4. *What Guthrie Lonergan described as „Internet Aware“ or when a photo*

of the art object is more widely dispersed than the object itself.

5. *Art from the Internet world that mutates to the conventions of the art world.*

As the work mutates itself to become to more like art world art, the work mutates art world art to become more like the Internet. (16)

Podľa Domenica Quarantay sa postinternet dostal do povedomia aj vďaka eseji a manifestu zároveň od newyorského umelca Artieho Vierkanta: *The image objects postinternet* z roku 2010. Ten definuje pojem nasledovne:

„Post internetové umenie je pojem vytvorený umelkyňou Marisou Olson a ďalej rozvinutý spisovateľom GeneMcHughom v kritickom blogu s názvom Post Internet. Post Internet je definovaný ako výsledok vtedajšieho okamihu: podstatne informovaného šadeprítomným autorstvom, rozvojom pozornosti ako platidla, zrútením fyzického priestoru v rámci internetom prepojenej kultúry a nekonečnou reprodukovateľnosťou a premenlivosťou digitálnych obrazov. Pojem Post Internet tiež slúži ako dôležitý sémantický rozdiel medzi dvoma historickými umeleckými módmi, s ktorými je najčastejšie spájaný: novými médiami a konceptualizmu.“ (17)

V roku 2010 zahájila Katja Novitskova, umelkyňa estónskeho pôvodu pôsobiaca v Amsterdame, svoj projekt *Post Internet Survival Guide*, ktorý má podobu blogu, brožúry a série inštalácií. Cieľom projektu je katalogizácia zdanlivo nesúvisiacich kultúrnych fenoménov vo svete, kde *„internet je neviditeľnou danosťou, ako cesty a stromy, a slúži k navigácii nielen medzi informáciami, ale tiež v matérii a priestore.“ (18)* Novitskova rovnako spomína pojem umenia *“vedomého si internetu“ (internet aware)*, ktoré rozvíja nový jazyk predstavivosti (19). Zatiaľ čo v roku 2010 sa objavili tieto kľúčové charakteristiky pojmu a cirkulovala debata v úzkej komunite autorov pôsobiacich prevažne v New Yorku a Berlíne, do pozornosti sa pojem postinternet dostáva až v nasledujúcich rokoch vďaka sérii výstav a diskusií. Medzi ne patrila aj výstava *Art Postinternet* v pekingskej galérii *Ullens Center of Contemporary Art*, konajúcej sa v roku 2014. Kurátorská dvojica Karen Archey a Robin Peckham v sprievodnej eseji uvádzajú, že postinternet neusiluje o nič menšie než o *„redefiníciu umenia vo veku internetu“ (20)*

16) vid. poznámka č. 14

17) VIERKANT, Artie : *The Image Object Post-Internet*, 2010, in: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf, vyhladená 25. 4. 2014

18) *„In this world – that is being tagged as post internet – the Internet is an invisible given, like roads or trees, and is used to navigate not just information but also matter and space.“*

19) *The collective practice of Internet-aware blogging and art has been evolving a new language to imagine, anticipate and engage with the descending reality and its horizons.*

Václav Magid v článku *Aura postinternetového umění* (21) dáva tento moment do kontextu s otázkou, ktorú si pred osemdesiatimi rokmi kládol Walter Benajmin, či sa „s vynálezom fotografie nezmenilo samo umenie“. (22) Benjaminove tézy sú dnes už dôverne známe. V eseji s názvom *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* vyhlasuje, že technická reprodukovateľnosť ničí auru umeleckého diela, ktorého podstata spočíva v momente „zde a nyní“ (23), ktoré je definitívne spojené s pojmom originálu. Originál tak stráca povahu magického predmetu za cenu nových možností reprodukcie. „Především se mu umožňuje vycházet vstříc vnímateli, ať již jde o fotografii nebo gramofonovou desku. Katedrála opouští své místo, aby našla umístění v pracovně milovníka umění; sborové dílo, provedené v sále či pod otevřeným nebem, lze poslouchat v pokoji“. (24) Možnosti distribúcie, cez vtedy ešte len nastupujúce masové médiá, podľa Benjamina viedli k demokratizácii autorstva. Z pohľadu nástrojov spomínaného Webu 2.0 demokratizácia dosiahla takú úroveň, až možnosti zdieľania vlastnej produkcie a preberania obsahov do nových kontextov viedli k vzniku takzvaného „všadeprítomného autorstva“. (24)

Nezanedbateľný vplyv na kultúru má aj fakt vnímania média internetu v zmysle, kedy sa stáva banalitou, s čím počíta postinternetové dielo už pri svojom zrode a je zhrnuté v štvrtej podmienke Gene MacHugha, ktorá hovorí o „Internet - awar“ situácii, v ktorej si je umenie vedomé internetu a momentu, v ktorom digitálna podoba objektu bude predstavovať reprezentatívnejšiu formu ako objekt samotný. Virtuálna skúsenosť teda predbehne fyzickú, čo samé o sebe nie je novým prvkom, keďže pre vzhľadnutie umeleckého diela stačí zadať jeho názov do príslušného vyhľadávača. Z Benjaminovského hľadiska môžeme tento prístup považovať za stratu aury, avšak z hľadiska postinternetového o primárnu formu šírenia (25). Znásobená identita obrazu teda spochybňuje rozdiel medzi originálom a kópiou, ale zároveň poukazuje na manipulatívnu povahu digitálneho obrazu. Všetky spomínané aspekty umocňujú zmazanie rozdielov medzi autorom a publikom, na ktoré Walter Benjamin poukazoval v súvislosti s technickou reprodukovateľnosťou.

21) MAGID, Václav : *Aura postinternetového umění: Umělecká kritika masové kultury a zbožní estetiky*. A2- Kulturní čtrnáctideník. Praha: A2, 2014, 10(24), 32. ISSN 1803-6635.

22) BENJAMIN, Walter : *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1935-1936), poprvé otištěno francouzsky 1936

23) I při vysoce dokonalé reprodukci odpadá jedno: „Zde a Nyní“ uměleckého díla – jeho jedinečná existence na místě, na němž se nachází. Touto jedinečnou existencí a ničím jiným se naplňuje historie, které bylo po celou dobu svého trvání dílo podrobno. Sem patří jak změny, jež v průběhu doby utrpěla jeho fyzická struktura, tak měnící se vlastnické vztahy, do kterých mohlo vstoupit.

BENJAMIN, Walter : *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1935-1936), poprvé otištěno francouzsky 1936;

24) „Specifically within the context of this PDF, Post-Internet is defined as a result of the contemporary moment: inherently informed by ubiquitous authorship, the development of attention as currency, the collapse of physical space in networked culture, and the infinite reproducibility and mutability of digital materials.“

VIERKANT, Artie: *The Image Object Post-Internet* [online], In : [cit. 2016-01-07]. Dostupné z: <http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postinternet.pdf>

25) Naopak, u postinternetových diel môžeme sledovať opačný problém, a to je prenos z digitálnej formy do priestorovej galérie. Tento fakt býva často vytknutý kritikmi ako najproblematickejší, keďže zvolenie virtuálneho priestoru malo pôvodne slúžiť na vymanenie z inštitucionálnych štruktúr a kritickú reflexiu súčasných kultúrnych fenoménov spojených s internetom, vystavovanie postinternetového umenia a návrat do galérie v podobe konvenčného diela potvrdzujúceho hierarchiu sveta. umenia predstavuje protirečenie jeho základným princípom.



2.4 : Aura scrollovania, ilustračný obrázok : Katja Novitskova : Post internet survival guide. Zdroj : internet

2.5 UBIQUITOUS AUTHORSHIP

31

Predchádzajúci popis vývoja situácie bol nutný pre lepšie pochopenie príčiny zmeny úlohy umelca a spôsobu jeho práce. To, čo vkladajú umelci do diela, už nie je ich fyzická práca, ale značka, ktorú vytvárajú. V momente zverejnenia diela online sa strácajú možnosti kontroly nad ním a jediná forma, ktorou je možné na seba upozorniť, je presmerovať pozornosť na zdroj obsahu – osoby umelca samotného. Budovanie virtuálnej identity prostredníctvom masovo dostupných nástrojov, akými sú sociálne siete, blogy alebo videokanály, sa stalo neoddeliteľnou súčasťou praxe. Za použitia marketingových stratégií sa z umelca stáva obdoba korporátnej značky. Na tento fakt reagoval Artie Vierkant tentokrát v kurátorskej úlohe na výstave *Brand innovations for ubiquitous authorship* v newyorkskej galérii *Higher pictures* (26), pri ktorej malo za úlohu šesťdesiat oslovených autorov vytvoriť objekty prostredníctvom zakázkových firiem, ako *CafePres*, *Zazzle* alebo *Walmart* (27), a následne ich od výrobcov doručiť priamo do galérie. Tam boli až do vernisáže uschované a prezentované prostredníctvom dokumentovaného *unboxingu* (28) bez toho, aby autori kedykoľvek predtým videli fyzickú podobu svojho návrhu. Videá boli následne zverejnené na Youtube a zámerne pomenované napríklad „Unboxing Katia Novitskova, Unboxing Kate Steciw“ (rozbalovanie Katji Novitskovej, rozbalovanie Kate Steciw), upozorňujúc tak na vzťah medzi umelcom a objektom a poňatia jeho mena ako značky. Umelec bol prezentovaný ako zadávateľ práce, ktorý sa nemusí podieľať na realizácii svojej idey a postavil ho do pozície bežného konzumenta, ktorý zdieľa svoje potešenie zverejňovaním videí. Vierkant cielene vybral autorov, ktorí sa vyhýbajú hraniciam medzi objektom a obrazom, prostredníctvom vyrobených objektov upozorňuje na vysoko organizovaný systém autorstva a produkcie. Ich prenos do pre nich netypického prostredia galérie zároveň otvára otázku súčasného systému umeleckých inštitúcií a trhu s umením, čo, samozrejme, nebola úlohou výstavy, ktorá si kládla za cieľ inovovať značky vo svete všadeprítomného autorstva.

Zaujímavá situácia nastala v roku 2013, kedy dvojica net-artových umelcov zámerne „vykradla“ celý koncept výstavy aj s kurátorským textom, tlačovou správou, v ktorej vyškrtli predošlé údaje a nahradili aktuálnymi. V popise výstavy potom uvádzali *Brand innovations for ubiquitous authorship* iba s rovníkym názvom a dodatkom „*group exhibition stolen by Eva and Franco Mattes*“, ktorá sa konala v londýnskej galérii Carroll/Fletcher. Za normálnych okolností by pôvodný autor konceptu túto dvojicu zažaloval, avšak v rámci postinternetového zmýšľania je vlastníctvo a autorstvo potlačené a Vierkant dokonca prijal výstavu s nadšením ako popularizovanie jeho nápadu. Vo svojej eseji sa k problematike kópie a originálu vyjadruje nasledovne: „*V atómsfére postinternetovej doby sa má za samozrejme, že umelecké dielo sa nachádza rovnakou mierou vo verzii objektu, ktorú možno nájsť v galérii alebo múzeu, v obrazoch a ďalších reprezentáciách šírených internetom aj tlačenými publikáciami, v pirátskych obrazoch objektu či jeho reprezentácie, rovnako ako vo variáciách čohokoľvek vyššie uvedeného, ktoré akýkoľvek iný autor upraví a vsadí do odlišného kontextu. Menej rozvinutý trik ako poukázať*

26) For this exhibition a large group of international artists were asked to produce an object using a custom printing or fabrication service such as CafePress, Zazzle and Walmart, which delivered the objects in sealed boxes directly to the gallery. Tlačová správa k výstave, in: <http://higherpictures.com/press/brand-innovations-for-ubiquitous-authorship/>, vyhláseno 9. 8. 2014.

27) Spoločnosť zaoberajúca sa výrobou darčekových predmetov ako obaly na iPhone alebo hrmčky s fotografiou a pod.

28) Internetový trend, pri ktorom zdieľajú svoj pôžitok z nového výrobku prostredníctvom zdieľania záznamu videa z rozbalovania novo nadobudnutého produktu.

na nedostatočnú reprezentačnú ukotvenosť spočíva v chápaní objektu reprezentácie, priamočiarejšie povedané prezentácie, ako celkom iného typu objektu, ktorému chýba vzťah k originálu. V ére post internetu neexistujú žiadne „originálne kópie“ objektu.“ (29)

Safari File Edit View History Bookmarks Window Help

Konnichiwa - Vísí... BAL TIC 39 | FIGU... Join in | BLOG *... Imagine That | A... The Collection, Li... Up and Coming... Unboxing Kate... brand+innovatio... Sat 10:42

youtube.com

Upload



Up next

Autoplay

Under Construction - New Positions in American Photography

Unboxing Kate Steciw, Brand Innovations for Ubiquitous Authorship

2.5: Ubiquitous authorship, ilustračný obrázok - screenshot z rozbalovania diela Kate Steciw. Zdroj: internet

2.6 BRANDING - UMELEC AKO ZNAČKA

Doslovný model koncepcie umelca ako značky (artist-as-brand) predstavuje kolektív autorov, vystupujúci pod názvom DIS, ktorý vstúpil do povedomia okolo roku 2010 vďaka časopisu DIS Magazine, ktorý slúži ako „virtuálna platforma skúmajúca umenie, módu, hudbu a kultúru, vytvárajúca a podporujúca nové tvorivé postupy“ (30). Prostredníctvom tejto platformy sa spája komunita postinternetových umelcov zahrňujúcich spisovateľov, fotografov, hudobníkov alebo DJov, v rôznych projektoch, ktoré skúmajú vzťah medzi popkultúrou a inštitucionálnou kritikou, pričom pre ich prezentáciu využívajú najdemokratickejšiu a najverejnejšiu formu – internet (31). V roku 2013 uviedli projekt s názvom DISimages (32), ktorý predstavuje funkčnú fotobanku, prostredníctvom ktorej umelci ponúkajú materiál nielen ku komerčnému využitiu, ale najmä pre recykláciu v ďalších umeleckých projektoch. Autori oslovení kolektívom DIS prostredníctvom ponúkaných fotografií a 3D modelov reagujú na trendy vo využívaní fotobáň a vytvárajú alternatívne scenáre a stereotypy, ktoré rozširujú spektrum bežného lifestylového zobrazovania. Uživatelské rozhranie ani princíp využitia sa nelíšia od klasickej fotobanky. Forma ponúkaných diel preberá vizualitu typickú pre tento spôsob distribúcie fotografie. Obsah však neprezentuje produkt alebo modelovú situáciu ako by bolo očakávané, ale vytvára alternatívne scenáre, ktoré vo väčšine prípadov povrchné a ironicky kritizujú vzťah súčasnej spoločnosti ku komoditám (polonahý pár ležiaci pri vysávači, žena čuchajúca sandále pri umývačke riadu, mladík s chvostom morskej panny pracujúci na Macbooku) alebo komentovanie konkrétneho fenoménu, ako napríklad v sérii *How Much Is That Intern In The Window?* (osoby s počítačmi ležiaci v kletke pre domáce zvieratá), ktorá sa vyjadruje k súčasnému fenoménu premnoženia neplatených stážistov a ich pozícii v spoločnosti. Pojem umelca ako obchodnej značky najlepšie prezentuje projekt DISown, ktorý predstavuje internetový obchod ponúkajúci priemyselne vyrobené výrobky navrhnuté umelcami označovanými nálepkou postinternetoví (napríklad spodné prádlo navrhnuté Amaliou Ulman, funkčné tričko s tvárou Slavoja Žižka, záves s motívom paradajok od Timur Si-Quina alebo športové oblečenie s logami Adidas namaľovanými študentami umeleckých škôl). Samotný DIS kolektív prezentuje obchod ako „obchodnú platformu a laboratórium testujúce dnešný status umeleckého objektu“. (33)

(30) DIS is a New York-based collective composed of Lauren Boyle, Solomon Chase, Marco Roso and David Toro. Its cultural interventions are manifest across a range of media and platforms, from site-specific museum and gallery exhibitions to ongoing online projects. Most notably these include, DIS Magazine, co-founded with Nick Scholl, Patrik Sandberg and S. Adrian Massey III in 2010 as a virtual platform that examines art, fashion, music and culture, constructing and supporting new creative practices.

(31) „Across its various endeavors, DIS explores the tension between popular culture and institutional critique, while facilitating projects for the most public and democratic of all forums – the Internet.“ [online]. [cit. 2016-01-10]. Dostupné z : <http://dismagazine.com/about/>

(32) <http://disimages.com>

(33) „DISown, an ongoing retail platform and laboratory to test the current status of the art object.“ [online] [cit. 2016-01-10]. Dostupné z : <http://dismagazine.com/about/>

V roku 2014 získal aj reálnu formu (paradoxne vďaka podpore Red Bull studios) v podobe výstavy tváriacej sa ako obchod v New Yorku nazvaný „*DISown – Not For Everyone*“ (34). Počas jedného mesiaca si tak mohli návštevníci zakúpiť vystavené exponáty, respektíve, podľa tvrdenia kolektívu by si mohli zákazníci na výstave zakúpiť tovar. Samotná konfrontácia týchto dvoch prístupov otvára mnoho otázok týkajúcich sa súčasného umenia alebo konzumnej spoločnosti. Samotný kolektív DIS sa však v tejto situácii správa pomerne rozporuplne. V rámci projektu kompletne preberá formy z komerčného trhu a využíva jeho praktiky, ktoré následne prenáša do galérie a prezentuje ich ako umenie. Avšak žiadne kritické rozuzlenie, ktoré by nám ponúklo možnosť nadhľadu na použité praktiky, nenastáva (ani po tom, čo predmet vložíme do košíka a zaplatíme ho). Výslednou formou pravdepodobne bude spokojný zákazník alebo nespokojný návštevník výstavy, čo nepredstavuje žiaden posun voči doterajšiemu systému.

(34) „Presented by DIS Magazine „DISown - Not For Everyone,” is an art exhibition posing as a retail store. Or maybe it's the other way around. As Karl Lagerfeld for H&M is a diffusion line for fashion, DISown is a diffusion line for art. Set as an examination of taste and consumerism, DISown presents a new model for cultural critique.” [online]. [cit. 2016-01-10]. Dostupné z : <http://myprojectspace.redbullstudios.com/exhibition/disown-not-for-everyone/>



2.6 : Branding - umelec ako značka, ilustračný obrázok z fotobanky DISimages. Zdroj : internet

2.7 AKCELERACIONISTICKÉ OSPRAVEDLNENIE

Jendnu z mnohých obhajob využitia komerčných stratégií v umeleckej praxi kolektívu DIS, ale aj iných postinternetových umelcov, býva spájané s akceleracionizmom britského filozofa Nicka Landu. Ten sa už v deväťdesiatych rokoch vo svojich textoch venoval téme závislosti na internete, stieraní hraníc medzi ľudským organizmom a strojom alebo bojom tajných služieb v kybersfére. Podľa akceleracionizmu, vychádzajúc z marxistických teórií, nemá zmysel bojovať proti kapitalizmu, pretože sa zničí sám. Odporcovia kapitalistického systému by sa teda mali podieľať o čo najrýchlejší priebeh a napomáhať všetkým mechanizmom, keďže akýkoľvek iný prístup (komunitarizmus, ekológia) nemá význam, iba predlžuje stav spoločenskej agónie. Zaujímavé je, že túto filozofiu sa pokúšal Adam Harper v texte *Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza* (35) pripísať *Vaporwave* (36), ktorý svojim poňatím distribúcie a autorstva úzko súvisí s postinternetom. Avšak rovnako ako u Vaporwave tak aj u kolektívu DIS a postinternetových umelcov nikto neprejavil spomínanú snahu o zvrhnutie kapitalizmu. Christopher Glazek vo svojom článku venovanému DIS kolektívu dokonca toto prirovnaie popisuje ako „*marxistické alibi*“ (37) a užitie konzumerizmu pripisuje prozaickému dôvodu – výsmech svetu umenia. A to vrátane akademického systému, ktorý podľa svojich teórií vychováva jednotlivých účastníkov presne podľa svojich potrieb. Premena autora v značku a jeho šírenie prostredníctvom komerčných nástrojov teda predstavuje logický únik pred zastaralou a ťažkopádnou hierarchiou, podľa ktorej sa zdá, neexistuje iná cesta postupu. Glazek však vidí problém v tom, že táto možnosť je umožnená iba pár autorom, ktorí sa včas zapojili do hry. K jeho tvrdeniu sa pridáva aj fakt, že termín postinternetu sa stal v poslednej dobe obľúbeným u kurátorov a galeristov „*pro svěží vítr ve výstavní praxi*“ (38), často spojený so zlým výkladom pojmu alebo prílišnou snahou začleniť do tohto chápania autorov, ktorí s ním nemajú nič spoločné (ako vrcholný omyl môžeme sledovať nových samozvaných autorov, prihlasujúcich sa tvorbou iba k danej estetike, avšak bez predošlého ukotvenia tvorby v kontexte). Ani tieto vážne výhrady nezabránili kolektívu DIS, aby sa ich fotografia Conchie Wurst nestala úvodnou fotografiou výstavy *Ocean of Images : New Photography 2015* v newyorskom Museum of Modern art (39) alebo nemenej podstatnej úlohy kurátorať deviate Berlínske bienále v roku 2016. (40)

35) HARPER, Adam : Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza [online]. [cit. 2015-07-10]. Dostupné z: <http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave>

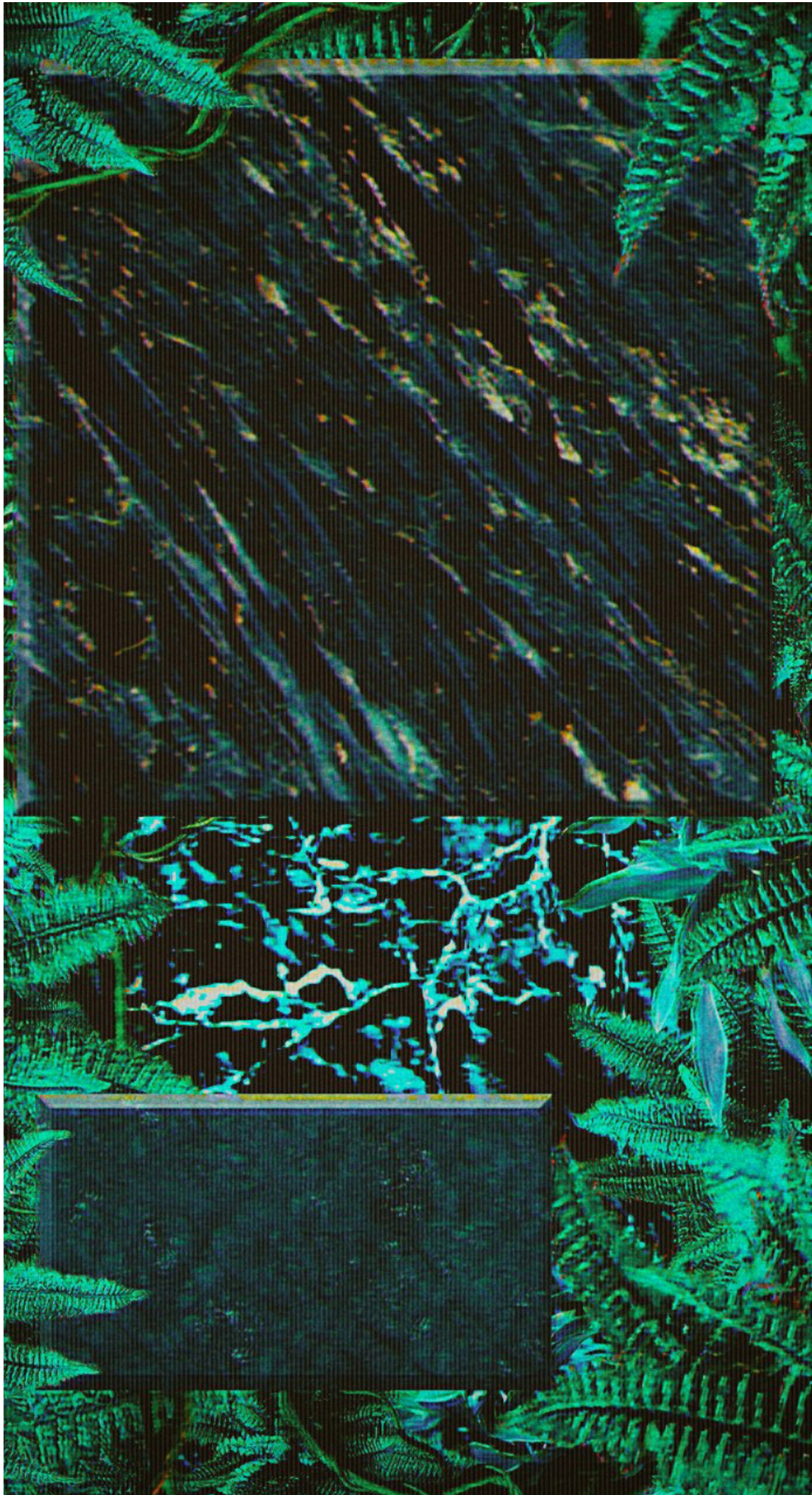
36) Vaporwave : hudobný štýl, datujúci sa od roku 2010, blízky postinternetovému vnímaniu autorstva a distribúcie, založený na parazitovaní na pôvodnom materiále, ktorý často predstavuje disco pop, smooth jazz alebo náladu ovplyvňujúca hudba zo supermarketu, teshshopu alebo predpovede počasia. Identita autora býva často potláčaná na minimum, často obmedzená na label, ktorý jednotlivé albumy distribuuje, a to výhradne pomocou streamovacích portálov ako Youtube, Bandcamp alebo Last.fm, ktoré ostatne slúžia aj ako zdroj materiálu. Výsledkom sú často krát ťažko počúvateľné zbesilé koláže syntetizátorovej hudby z osemdesiatych rokov. Ich nostalgický podtón umocňuje využívanie spríevodnej vizuality čerpajúcej z archivov raných dôb virtuálnej reality a 3D zobrazovania.

37) GLAZEK, Christopher : Shopkeepers of the World Unite [online]. 2014 [cit. 2015-07-10]. Dostupné z: <http://artforum.com/slant/id=47107>

38) MAGID, Václav : Ozvěny špatného smíchu: Postinternetové umění a kulturní průmysl. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2014, (17). ISSN 1802-8918.

39) <http://www.moma.org/calendar/exhibitions/1539>

40) <http://www.berlinbiennale.de/blog/en/allgemein-en/dis-appointed-curatorial-team-of-the-9th-berlin-biennale-for-contemporary-art-35986>



2.7 : Akcelerationistické ospravedlnenie, ilustračný obrázok. Zdroj : internet

3. FORMA

3.1 IS THE INTERNET DEAD?

40

Rozširovanie možností participácie a zmena vnímania sveta na základe všadeprítomnosti internetu paradoxne u Hito Steyerl (41) vyvoláva otázku, či nie je internet po smrti (42). Táto idea znie ironicky v dobe, keď sa internet nachádza v centre pozornosti a vplýva na nás viac ako kedykoľvek predtým. Rozhodnutia vykonané online alebo spôsoby reprezentácie reality ovplyvňujú naše každodenné správanie v podobe rozhodnutí a ovplyvnenia mienky, zasahuje aj život tých, ktorí nikdy pripojenie nemali a expanduje tak do offline sveta.

„Môžeme sa odpojiť, ale to neznamená, že sme nedosiahnuteľní. Internet zotrúva v režime offline ako spôsob života, dohľadu, produkcie a organizácie, ako forma intenzívneho voyeurizmu spojená s maximálnou nepriehľadnosťou.“ (43)

Steyerl nevníma internet iba ako nehmotný interface, ale ako prostredie, ktoré by sa dalo označiť ako forma života (zároveň aj smrti), ktorá vznikla pohltitím všetkých predošlých foriem médií. Popisuje ho ako tekutinu, v ktorej sa obrazy a zvuky transformujú do rozličných podôb, ktoré sú schopné expandovať z obrazoviek a to nielen ako forma, ale aj ako funkcia. Súčasná realita teda pozostáva z obrazov alebo lepšie povedané z vecí, konštalácií a procesov, v minulosti vnímaných ako obrazy. To znamená, že súčasnú realitu nemožno pochopiť bez chápania kina, fotografie alebo 3D modelovania alebo iných foriem pohyblivého obrazu. Dôležitým faktom je, že všetky spomínané formy prešli rôznymi úrovňami postprodukcie a práce. Cez ne sa dostáva postprodukcia do reálneho sveta. Vďaka obrazovej inflácii tak zrazu máme k dispozícii „príliš mnoho sveta“.

K novým úlohám obrazovej produkcie by malo teda pribudnúť upravovanie tohto vizuálneho neporiadku do logických štruktúr, keďže sú k dispozícii oveľa flexibilnejšie nástroje ako kedykoľvek predtým. Obrazová produkcia sa však miesi s cirkuláciou až do nerozozateľnej polohy, keďže k nej dochádza k masovom merítku v takzvanej davovej kreativite. Každý kto tweetuje, postuje obrázky na facebooku alebo spamuje, sa podľa Steyerl stáva umelcom (čo je pomerne zastaralá hláška aplikovaná na moderné technológie). Dalo by sa teda hovoriť o naplnení avantgardných ideálov, o zlúčení umenia a života. Každý recipient obrazového toku sa podieľa na procese jeho výroby a distribúcie. Steyerl však tento moment nepovažuje za novinku, odovolávajúc sa na produktivizmus (neskorá fáza sovietskeho konštruktivizmu), ktorý tvrdil, že umenie by malo byť tvorené ako výrobok v továrni. Ako jeho analógiu k dnešku navrhuje takzvaný „cirkulacionizmus“, ktorý by nepredstavoval produkciu, ale postprodukciu a akceleráciu obrazov a zároveň by umožňoval prekódovať existujúce siete a obchádzať korporátne obmedzenia.

Samotné „korporátne obmedzenia“ sú totiž reálnou príčinou smrti internetu. Zatiaľ čo v deväťdesiatych rokoch bol vnímaný ako autonómne prostredie, ktoré predstavovalo pre umelecký svet novú formu avantgardy odohrávajúcej sa v kyberpriestore, na prelome tisícročí sa situácia začala obracať v prospech nadvlády rastúcich internetových gigantov a neskôr

(41) Hito Steyerl (1966, Mníchov), nemecká vizuálna umelkyňa, zaoberajúca sa témami ako médiá, technológia a globálna cirkulácia obrazov. Je držiteľka titulu Ph.D z Academy of Fine Arts Vienna a momentálne pôsobí na New Media Art at the Berlin University of the Arts.

42) STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? [online]. [cit. 2015-08-03]. Dostupné z : <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>

43) „We might be unplugged, but this doesn't mean we're off the hook. The internet persists offline as a mode of life, surveillance, production, and organization – a form of intense voyeurism coupled with maximum nontransparency.“

STEYERL, Hito : Too Much World: Is the Internet Dead?, poznámka č. 42

sociálnych sietí. Tí hľadali všetky možnosti, aby nepôsobili ako zosobnenie zla a rozptyľovali pozornosť videami na Youtube alebo príspevkami na Facebooku, zatiaľ čo sa plynule stali nástrojom absolútnej kontroly a regulácie. Internet prestal predstavovať nekonečný vesmír, ktorý je potrebné osídľovať. Služby ako Google, Twitter alebo Facebook započali „ikeizáciu“, pri ktorej užívateľom poskytujú štandardizované formáty užívania. Oslobodili ho od nutnosti vytvárať si vlastný priestor, ktorý predstavovala kúpa domény a vytvorenie webstránky. Bežný užívateľ si svoj priestor nevytvára, ale preberá a začleňuje sa do existujúcej štruktúry, ktorá je u všetkých rovnaká. Najdesivejším faktom zostáva dobrovoľnosť tohto procesu, ktorým užívatelia poskytujú korporáciám svoje citlivé informácie, ktoré sú sledované a monitorované s komerčnými a politickými účelmi a užívané za účelom vytvorenia najefektívnejšej reklamy a produkcie zisku. Užívatelia sa stávajú produktom služby, ktorú používajú, množstvo dát mapujúcich našu pozornosť je predaná agentúre, ktorá nám následne vnucuje informácie cez všetky dostupné kanály. Užívateľ teda vymieňa vymoženosti, ktoré jeho internetová existencia poskytuje (online nákupy, komunikácia, dostupnosť informácií) za absolútnu stratu anonymity a reguláciu vlastného správania a rozhodovania. Vhodnejším termínom by však bolo zdieľanie, a to nielen vlastnej identity. Hito Steyerl reaguje na túto situáciu jej vyhrotením do maxima a kladie otázku, či sa ono zdieľanie neprenesie z virtuálneho sveta do reálneho.

„If one can share a restaurant dish JPEG on Facebook, why not the real meal?“
(44)

V tejto súvislosti sa ponúka dať situáciu popísanú v eseji *Too Much World: Is the Internet Dead?* do kontextu s dielom *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File* (45), ktoré však primárne vyzdvihuje myšlienky z eseje *In Defense of the Poor Image* publikovanej v roku 2009. Steyerl popisuje niekoľko spôsobov, ako sa stať neviditeľným, čo môžeme chápať aj ako formu znovunadobudnutia anonymity v dnešnom svete digitálnej kontroly, kedy predstavuje zdieľanie vlastnej identity každodennú rutinu (a za odchýlku je považované opačné správanie). Steyerl používa pre popis zmeny vnímania kontroly zaujímavú metaforu – kalibračný terč umiestnený v californskej púšti, určený pre mapovanie sveta pomocou leteckej fotografie. Podľa Steyerl predstavoval mierku pre rozlíšenie sveta ako obrazu. Zatiaľ čo v päťdesiatych rokoch bol jeho veľkosť podobná parkovisku, jeho moderná podoba má podobu pixelu o hrane jednej stopy. Ako jednu z možností nebyť vidieť ponúka únik pred týmto rozlíšiteľným formátom sveta ako obrazu, a teda byť menším ako jedna stopa. Nedá sa pripomenúť odľahčujúci prvok v podobe trápneho vtipu, kedy Steyerl jednou vetou popisuje, že najjednoduchší spôsob ako uniknúť pozornosti, je byť ženou po päťdesiatke. Názov diela pritom nie náhodou odkazuje na rovnomennú skeč anglických komikov (46), v ktorej byť neviditeľný znamenalo jediné – prežiť.

44) „Ak môžeme zdieľať JPEG jedla z reštaurácie na Facebooku, prečo nie aj skutočné jedlo?“ STEYERL, Hito : *Too Much World: Is the Internet Dead?* poznámka č. 42

45) *How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File*, 2013. HD video file, single screen, 14min. Video bolo prvýkrát prezentované na Benátskom bienále v Palazzo Enciclopedico, odvoláva sa na staršiu esej *In Defense of the Poor Image*, publikovanú v roku 2009.



3.1 : Is the internet dead ?, ilustračný obrázok, kalibračný terč. Zdroj : internet

3.2 BATTLE FOR ATTENTION

Katja Novitskova popisuje internet ako médium poháňané pozornosťou miliónov užívateľov, ktorým sú ponúkané možnosti nekonečných variácií obrazov a dokumentov. Pozornosť však predstavuje zdroj, ktorý je limitovaný možnosťami užívateľa pomocou nástrojov korporácii ovládajúcich internet. Má však obrovský ekonomický potenciál, ich snahou je získať z nej čo najviac. Používa pri tom výraz „*battle for attention*“, ktorý sa odvoláva k pojmu „*image economy*“ alebo „*attention economy*“, takzvanej ekonomiky pozornosti, ktorá vychádza z faktu, že počet informácií a podnetov je neustále zvyšovaný, zatiaľ čo biologická kapacita je obmedzená možnosťou človeka vstrebať iba určité množstvo z nich. Hlavnú komoditou súčasnosti teda nepredstavuje finančný alebo materiálny kapitál, ale pozornosť konzumenta, ktorému je ponúkaných nespočetne veľa možností, ale jeho prirodzeným potenciálom je využiť iba časť z nich. Úlohou je teda čo najefektívnejšie distribuovať dáta k jednotlivým informačným zdrojom, pričom prostredie internetu predstavuje ideálny nástroj vďaka cielenej reklame založenej na princípe informácií získaných neustálym monitorovaním správania sa užívateľa. V kontexte marketingových stratégií je však ekonomika pozornosti bežnou praxou a súvisí s budovaním silných a univerzálne rozpoznateľných značiek, či už sa jedná o firmu, kultúrnu organizáciu, celebritu alebo umelca (viď. sekcia branding).

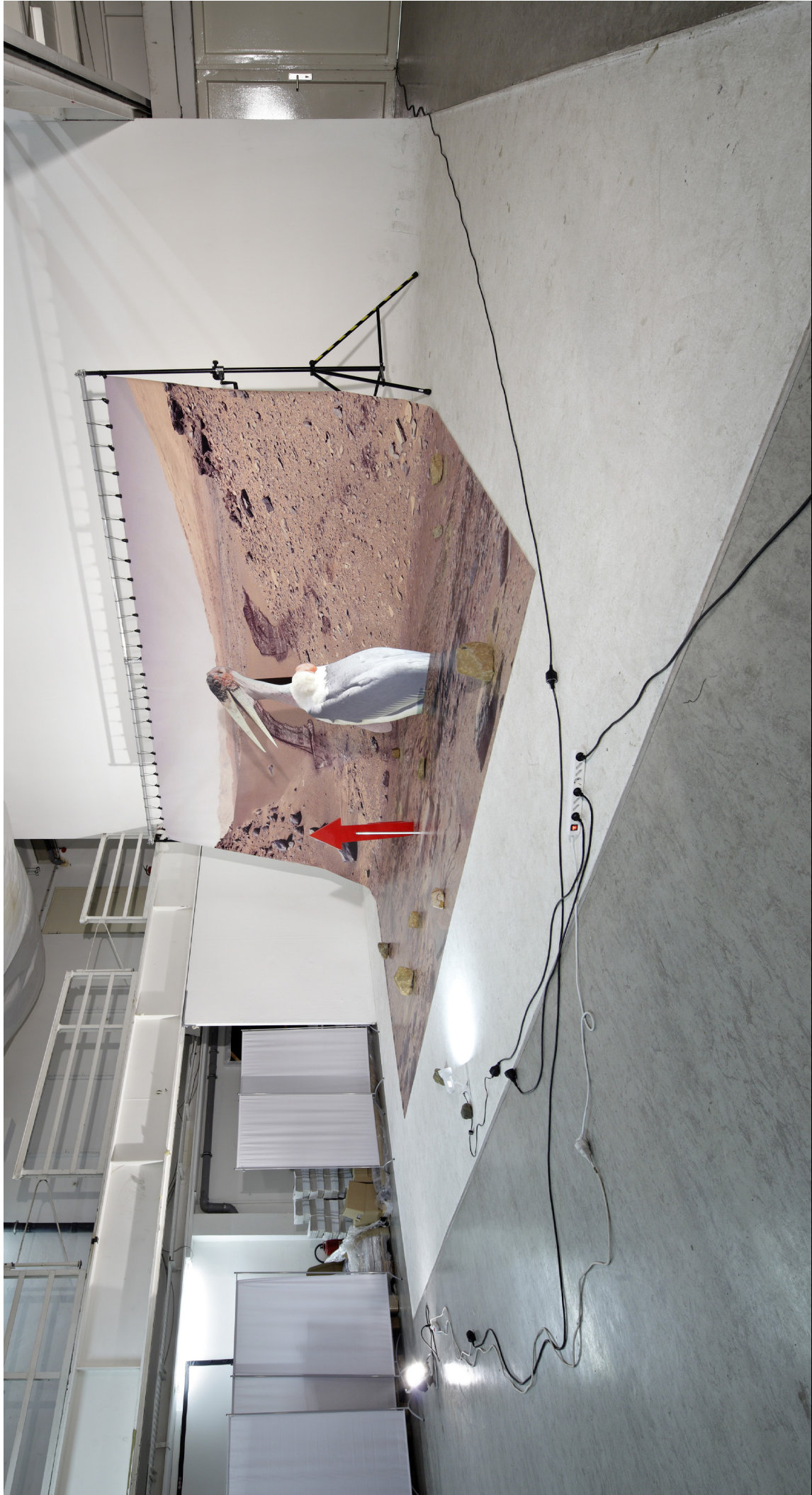
Novitskova teda súčasné prostredie internetu prirovnáva k vojnovému konfliktu o pozornosť a v rámci jej výskumu sa rozhodla systematicky sledovať otázku, čo je obraz a ako súvisí s pozornosťou, a ako súvisí súčasná spoločnosť (popkultúra, súčasné umenie, technológia) so základnými procesmi ako ekosystémy, geológia alebo samotná evolúcia. Internet sa ukazuje ako najlepšie prostredie pre tento výskum, keďže všetky fakty prezentuje v podobe referencií rovnakej hodnoty, napríklad pomocou digitálneho obrazu, ktorý v skutočnosti predstavuje energia uložená niekde na serveri, a umožňuje tak na ne nahliadnuť z odlišnej perspektívy. Idea pozornosti totiž pramení z evolučnej biológie a psychológie, kde je možné sledovať vzorové procesy popisujúce dôvody, čo sa môže stať objektom pozornosti alebo naopak. Novitskova prechádza až do detailov, akými sú napríklad postupný vývoj zraku u primátov a vývoj trichroidného systému ako modelu, ktorý umožnil rozlíšiť jednotlivé farby (konkrétne u primátov pre rozlíšenie dozretého ovocia od ostatného na úkor viditeľnosti pri nižších hladinách osvetlenia), čo umožnilo človeku veľmi špecifické vnímanie sveta na rozdiel od iných foriem života. Tieto úvahy ju viedli k vnímaniu obrazu ako zdroju materiálu alebo vzorcu, ktorý je schopný aktivovať ľudskú pozornosť.

Samozrejme, že sa nejedná o statické hodnoty, ktoré boli definované pred päťdesiatimi miliónmi rokov. V súčasnosti miliardy ľudí na planéte sledujú miliardy obrazov a technológie umožňujúce tento proces sa neustále menia. Napriek tomu niektorým z nich sa dostáva väčšej pozornosti (najmä sex, násilie a zvieratá). Rôzne výskumy potvrdzujú, že najviac pozornosti vzbudzuje ľudská tvár alebo ľudia všeobecne, druhou kategóriou sú podoby zvierat a objekty. Krajiny sú na poslednom mieste. Novitskova v rámci výskumu strávila veľa času sledovaním videí, ktorým sa dostalo pozornosti miliónov užívateľov a snažila sa izolovať signál, ktorý určuje ich atraktivnosť. Ako jeden z prvých vzorov nasledujúcej série *Approximations* použila fotografiu páru tučniakov, stiahnutých zo stránok National Geographic, z ktorej následne vytvorila veľkoformátovú skulptúru, umiestenú v priestore

galérie a prezentovanú ako umelecký objekt, vytvárajúc pri tom rovnaký záujem, ako vzbudzujú celebrity alebo nový iPhone, avšak pomocou vzoru, ktorý sa stal výsledkom evolúcie a vznikol bez nároku na to, aby bol posudzovaný z estetického hľadiska človeka ako atraktívny. Práve v tomto momente Novitskova pozoruje stret milých vyobrazení zvieratiek a poukazuje na budúcnosť technológií. Súčasná výtvarnosť sa podľa nej nachádza na takmer nulovej emocionálnej úrovni a prirovnáva ich k žijúcim formám, akými sú mušle alebo medúzy, zatiaľ čo centrum pozornosti predstavujú práve izolované signály v podobe zvieracích skulptúr zo sérií *Approximations*. Izolovaný signál vyvolávajúci emocionálnu zmenu u diváka (v tomto prípade pozitívne pocity ako roztomilosť, hrejivý pocit) sa pravdepodobne stane novou vlastnosťou technologických výtvarných diel budúcnosti. *Approximations* sú teda osobnou stratégiou pre vývoj a popis budúcich foriem nášho sveta.

V rámci nasledovania tejto myšlienkovvej línie sa pre autorku ako ideálna pozícia ukázala súčasná situácia na planéte Mars, ktorej podoba je nám sprostredkovaná pomocou troch planetárnych sond – Spirit, Curiosity a Opportunity. Ich kamery zaznamenávajú obraz pre možnosť analýzy prostredia a ich vlastného pohybu po povrchu planéty, ale rovnako aj pre zdieľanie obrazov tamojšieho sveta, pričom ich výhradným vlastníkom je americká NASA, ktorá ich ďalej šíri prostredníctvom internetu. Práve tento moment zaujal Novitskovu. Krátko po zverejnení snímok sa totiž objavili konšpiračné teórie, ktoré poskytovali rôzny výklad obrazového materiálu a naplno tak ukázali potenciál ľudskej imaginácie ako aj očakávaní, čo tieto abstraktné formácie skál a prachu môžu evokovať v divákovej myšli. Samozrejme, že väčšina konšpiračných teórií prinášala obrazy ľudských a zvieracích foriem na tejto mŕtvej planéte, čo iba potvrdzuje predošlé výskumy o ekonomike pozornosti a objektoch jej záujmu.

V nasledujúcom projekte sa teda Novitskova rozhodla skombinovať predošlé formy vízií budúcnosti sveta, planetárnu sondu nahradila jej futuristickou víziou v podobe vtáka umiestneného na pozadí, simulujúceho prostredie planéty Mars. Samozrejme, že naň nezabudla umiestniť jeden zo zdrojov inšpirácie spomínaných konšpiračných teórií a ako sama priznala, inšpirovali ju k tomu dohady o možnom sfaľovaní prenosu prístátia astronautov na Mesiaci (podľa teórií ho mal na svedomí režisér Stanley Kubrick). Celok bol následne z podzemného úkrytu prenášaný ako živý videostream na obrazovku v galérii. Zaujímavým faktom sa neskôr ukázalo, že podobný prístup používa samotná NASA pri vývoji umelej inteligencie robotov riadiacich lunárne moduly. Jej úroveň Novitskova prirovnáva k veľmi jednoduchým formám hmyzu, zatiaľ čo jej budúci vývoj si predstavuje ako protivného vtáka poletujúceho po planéte, zachytávajúci pri tom snímky z jej povrchu. (48)



3.2 : Battle for attention, ilustracijski slika : Katja Novitskova - Pattern of activation (on Mars) 2014 . Zdroj : internet

3.3 IMAGE ECONOMY

Nový pohľad na ekonomiku obrazov prináša americká fotografka Kate Steciw. Ideologickým obsahom jej práce je skúmanie vzťahu medzi fyzickým objektom ako komoditou v spoločenskom systéme a digitálnym obrazom ako formou reprezentácie a distribúcie. Obraz slúži ako distribučné médium a informácia ním prenášaná ma vyvolávať pocit túžby po danom objekte. Stáva sa teda v jednej rovine sám objektom túžby, ale zároveň aj reprezentáciou daného objektu. Materiálny objekt sa teda vzhľadom k jeho mechanickej reprodukcii a spôsobu šírenia stáva obrazom samotným a slúži potom reprezentačným zámerom. Obrazy aj objekty teda fungujú ako nosiče pre komerčne riadené ideológie.

Práve tieto vlastnosti symbolického jazyka priviedli Steciw k experimentovaniu s rekontextualizáciou objektov a obrazov v snahe vytvoriť nové alebo alternatívne ideológie, alebo narušiť spomínaný distribučný systém využitím jeho vlastných prvkov. Sama vyslovila myšlienku, že objekty a obrazy môžu existovať v konštelácii podobnej vety, ktorá má vo výsledku didaktický alebo absurdný význam, ale musí vždy smerovať k povahe prvkov, ktoré ju vytvárajú. Touto stratégiou je možné neustále prehodnocovať vizuálne schémy, na ktoré sme zvyknutí, avšak za využitia ešte zložitejších. Fotograf teda určuje nielen samotné použitie obrazu, ale aj psychické a emocionálne zámery, ktoré obnáša. Napríklad pri predaji určitého produktu neponúkate produkt samotný, ale ponúkate určitú emocionálnu väzbu, spomínaný pocit túžby, či už sa jedná o stoličku, osobu alebo minulosť.

Tento uhol pohľadu Kate Steciw sa stáva jasnejším po pochopení procesu, ktorý ju k úvahám viedol. Krátko po absolvovaní štúdia na School of the Art Institute of Chicago nastúpila do postprodukčného štúdia v New Yorku, kde nepretržite pracovala takmer desať rokov. Každodenne sa teda musela zúčastňovať procesu, pri ktorom tím drahých expertov privádzal spomínané digitálne reprezentácie objektov k technickej dokonalosti určenej všeobecnými normami sveta reklamy tak, aby čo najviac zodpovedali podstate ich vzniku a to vyvolať túžbu u diváka. Samozrejme, že tento proces sa nebráni zahrnúť všetky dostupné formy silnej manipulácie s cieľom zmätenia diváka, keďže účelom je čo najvyššia efektivita. Sledovanie týchto machinácií Steciw jednak poskytovalo mocný nástroj, ale účasť na nich predstavoval aj fakt, že investuje svoj kreatívny potenciál do práce niekoho iného, čo postupne spôsobilo otupenie vnímania, čím začali všetky obrazy na ňu pôsobiť rovnako, stali sa neviditeľnými. Vytváranie vlastných obrazov už nepripadalo do úvahy, avšak stále u nej pretrvával pocit moci nad výsledkom pri manipulovaní cudzích obrazov. Ako nevyhnutným zásahom sa ukázal logický krok siahnúť po snímkach dostupných online, či už z databázy fotobanky alebo bežným vyhľadávaním. Výber snímok prebiehal inštinktívne, aj keď bol pravdepodobne ovplyvnený vyhľadávacím softwarom a predstavoval potenciál surového materiálu s určitým vizuálnym nábojom. Následne začala obrazy duplikovať, transformovať, deformovať a zoradovať do vrstiev a štruktúr tak, aby poskytovali množstvo potenciálnych výstupov. Cieľom tohto procesu je posúvanie foriem postprodukcie do najextrémnejších alebo naopak najzákladnejších pozícií. Výsledkom sú zložité kompozície často nejasne identifikovateľných konštrukcií obrazu, pohybujúcich sa na hranici medzi reprezentáciou a abstrakciou. Za najúspešnejšie kompozície považuje tie, ktoré obsahujú rozoznateľné aspekty, ktorým je však dovolené existovať v stave reprezentačného toku a preberať tak na seba rôzne

významy. Počet vstupných obrazov pritom nehrá úlohu. Napríklad na výstave ACTIFE PLASSITY v berlínskej galérii NEUMEISTER BAR-AM si vystačila s variáciami piatich obrázkov.

Ako logické pokračovanie práce v podobe digitálnej manipulácie na každej fotografii sa neskôr ukázali aj zásahy prostredníctvom rámovania, inštalácie a sochárskych intervencií do výsledného diela. Steciw používa atypické formáty obrazu, ako napríklad trojuholníky alebo kosoštvorce, ktorých vznik je skôr otázkou náhody (diagonálne predelenie klasického formátu), čiže fragmentácia obrazu je využívaná skôr ako gesto. Inštalácia objektov do priestoru im následne dodáva novú formu aj významy ako schopnosť pohybu alebo atribút rýchlosti, čím sa otvárajú divákovi celkom nové možnosti pohľadu na dielo. U starších prác bolo možné sledovať snahu o dokonalý popis diela prostredníctvom názvu, ktorý pozostával z abecedného zoradenia pomenovaní všetkých komponentov, ktorého vytvárali, ako je to napríklad v práci: *„black, bokeh, celebration, color, cool, copyspace, decor, decoration, defocused, deliverance, design, elegant, element, eve, event, feast, festive, flakes, flash, gala, garland, gleam, glint, glitter, glittering, glow, intuition, light, magic, magical, new, night, occult knowledge, purple, space, stars, symbol, text”*, 2012.

(49) Informácie v tejto kapitole boli čerpané z poznámok z predstavenia práce Kate Steciw na Unseen Photo fair v Amsterdame, z informácií získaných pri príležitosti výstavy *Under Construction – New Positions in American Photography* vo Photography Museum FOAM in Amsterdam, ktorému bolo venované aj celé číslo magazínu FOAM a rozhovoru Lucasa Blalocka s Kate Steciw.

BLALOCK, Lucas : *A Conversation with Kate Steciw* [online]. 2012 [cit. 2015-02-11]. Dostupné z: <http://www.lavalette.com/a-conversation-with-kate-steciw/>

Foam Magazine : *Under Construction*. Amsterdam: Foam, 2014, 2014.(38). ISSN 9789070516338



3.3 Image economy, ilustračný obrázok, inštalácia Kate Steciw "Shapes of things" v Brand New Gallery. Zdroj : internet

RESUMÉ

V sekcii 1. Úvod: Situácia 1. je popísaná situácia, v ktorej sme sa momentálne ocitli. Fakt, že víziu voľného času sme vymenili za našu túžbu po produktoch a službách, s čím postupne začal vznikať nadbytok nielen tovaru, ale aj obrazu s ním spojeného a rovnako aj zamestnaní, ktoré v podstate k ničomu nie sú. V kapitolách Poskapitalizmus a Internet vecí poskytuje dva scenáre vývoja situácie vo svete, v ktorom sa zdieľanie stalo každodennou samozrejmosťou. V kapitole 1.4 Data mining jeho následky na stratu súkromia a anonymity v prospech medzinárodných korporácií, meniacich naše dáta na finančný zisk. Internet sa zo slobodného sveta premenil do formy komplexného dohľadu a ovplyvnil nielen náš spôsob života, ale aj nazerania na smrť (kapitola 1.6 Digitálne zhanobenie).

Obraz sa stal najbežnejším vyjadrovacím prvkom internetu – primárne v podobe fotografie, keďže ide o jeho najdostupnejšiu a najrozšírenejšiu formu. Vlastnosti tohto média pri tom boli dané pri jej vzniku v devätnástom storočí (kapitola 2.1 Zastaralý produkt industrializácie), pričom na pomedzí dvadsiateho a dvadsiateho prvého storočia nastalo zlomové obdobie, ktoré určilo, akým smerom sa bude ďalej vyvíjať (kapitola 2.2 Zlatý štandard). Situácia, ktorá nastala, býva označovaná pojmom postfotografia (kapitola 2.4), prichádzajúc s novým potenciálom tvorby a šírenia, ktoré však zostáva v úzadí a často je skôr negatívne vnímané. Na plnú prezentáciu otvorených možností fotografie v spojení s internetom poslušil až pojem, ktorý býva popisovaný pod súhrnným označením postinternet. V kapitole 2.4 Aura scrollovania je daný do konfrontácie s myšlienkami Waltera Benjamina, pričom Benjamin videl v technickej reprodukovateľnosti stratu jeho výnimočnosti, čo naopak postinternetovo vnímané umenie berie ako najzákladnejšiu vlastnosť a dôkazom funkčnosti tohto modelu je nekonečne zábavné scrollovanie blogov a serverov plných obrazov.

Zásadná zmena nastala teda aj vo vnímaní autorstva umeleckého diela, ktoré sa z osobného vlastníctva pretransformovalo do podoby zdieľaného potenciálu (kapitola 2.5 UBIQUITOUS AUTORSHIP), a tým pádom aj úlohy umelca samotného, o ktorý musí voliť úplne nové stratégie a postupy (sekcia 2.6 Branding – umelec ako značka). Príčina tejto zmeny je otázna, o čiastočné stanovisko sa pokúša kapitola 2.7 Akceleracionistické ospravedlnenie.

Do spomínaných faktov zasahujú aj myšlienky troch autoriek uvedených v tretej časti práce s názvom Forma. Hito Steyerl vyvoláva otázku, či internet, ktorý je monitorovaný korporáciami nie je náhodou dávno po smrti a jeho rozmach je iba zásterkou pre podporu moci sledovania. V jednom zo svojich diel vtipne komentuje situáciu ponúkanými možnosťami úniku.

Katja Novitskova reaguje na presýtenosť virtuálneho sveta obrazmi a dôsledne študuje ich atraktivitu, ktorá je kľúčovým nástrojom v „boji o pozornosť“, ktorý sa na internete neustále odohráva. Za objekt skúmania si pritom vybrala najsledovanejšie obrázky a videá, pričom izolovaný signál ich atraktivity využíva ako predikciu futuristických technológií.

S podobným faktom pracuje aj Kate Steciw. Obsahom jej práce sú však obrazy využité ako distribučné médium pre vyvolávanie pocitu alebo túžby (napríklad

fotografia produktu ako hnací motor našej túžby po ňom). Rekontextualizáciou týchto obrazov vytvára alternatívne ideológie a narúša tak samotný distribučný systém.

Záver táto práca nemá, keďže jej cieľom nie je vytvárať úsudky, ktoré by boli všeobecne platné, ale iba určiť vlastný pohľad na súčasnú situáciu. Ponúkajú sa možnosti aplikovať vlastné vedomosti a skúsenosti a vytvoriť si tak svoj názor, ktorý môže mať mnoho variant. Správna je pri tom každá z nich.

ZÁVER

Impulzom ku vzniku tejto práce bola nespokojnosť. Po návšteve nespočetných výstav a diania a snahe nájsť niečo nové čo by sa vymykalo zastaralému spôsobu vnímania som nadobudol dojem, že fotografický svet absolútne nereaguje na súčasné dianie a zasekol sa niekde v dvadsiatom storočí. Tým však nechcem ponížovať prácu iných ľudí, iba povedať že moje očakávania boli odlišné. V bakalárskej práci Research som kritizoval najčastejšie používané postupy ktoré viedli k jednoduchému a efektnému výsledku. Takéto postupy som bol nútený sledovať všade dookola. Za cieľ magisterskej práce som sa rozhodol hľadať nové formy obrazu a aspoň čiastočne uchopiť nové smerovanie fotografie (pokiaľ ju ešte tak môžeme nazývať).

Na tento výskum som sa však ocitol v nesprávnom regióne. A navyše mám stále staromódne zmýšľanie pri ktorom si musím popri nekonečnom internetovom hľadaní väčšinu vecí zažiť a vidieť. To ma viedlo k mojej prvej stáži v Amsterdame v lete 2014, vďaka ktorej som mohol byť bližšie k súčasnému daniu. Zcela zásadnou sa ukázala výstava Under Construction, pri ktorej sa vo Foam museu stretli najprogresívnejší autori súčasnej americkej scény – napríklad Daniel Gordon, Lucas Blalock, Kate Steciw, Jessica Eaton alebo Joshua Citarella.

Následovala spolupráca s Krokus gallery na festivale Unseen ktorý sa odlišuje od ostatných tým, že poskytuje priestor výhradne pre práce ktoré doposiaľ neboli predstavené, podporuje mladé talenty alebo organizuje dummy awards a podobne. Neoddeliteľnou súčasťou celej udalosti sú prednášky o súčasnom dianí – napríklad hosťovanie platformy Lunch Bytes ktorá skúma dôsledky všadeprítomnosti digitálnych technológií v umeleckom svete a praxi z rôznych uhlov pohľadu. Z prezentácie a diskusie s Katjou Novitskvou ma presvedčili aby som do práce zahrnul zmienku o tak často kritizovanom postinternetovom umení. Prioritu však pre mňa hral fakt, že už od avantgardy kolovali rôzne myšlienky podobného charakteru týkajúce sa autorstva a pozície samotného umelca. Až postinternet ich pretransformoval do reálnej podoby, nech už je akákoľvek.

V roku 2015 som absolvoval dve stáže v Bruseli, kde bolo najväčšou zábavou navštevovať a dotazovať sa kurátorov na nespočetných výstavách ktoré výborne zapadali do môjho výskumu – ako napríklad výstava Lucasa Blalocka (fotograf kombinujúci veľkoformátovú analógovú fotografiu s laickým užitím nástrojov vo photoshope) v galérii Rodolphe Jansen, Eda Atkinsa (umelec vytvárajúci realistické videá pomocou virtuálnej reality) v Dependance a podobne. Popríklad vyplňovanie voľného času študovaním kníh vo Wielse alebo party – vernisáže v nezávislej Komplot gallery.

Ďalším zásadným medzníkom bolo vydanie knihy Photography is Magic v Aperture v lete 2015. Publikácia mapuje 80 súčasných fotografov ktorých prístup by sme mohli označiť ako novátorský, experimentálny alebo progresívny. Najviac

ma na nej zaujalo, že takmer všetci autori v knihe sa zhodovali s mojím zoznamom záložiek v prehliadači. Za výberom stála kurátorka a teoretička Charlotte Cotton – bohužiaľ stretnutie a diskusiu s ňou v Paríži som mal naplánované na štrnásteho Novembra v galérii Christophe Gaillard, bohužiaľ ho prekazili nešťastné teroristické útoky ktoré sa konali predošlý večer. Posledným príspevkom pred termínom odovzdania bola výstava Kate Steciw v Milánskej Brand New Gallery.

Informácie by sa dali týmto spôsobom zbierať do nekonečna, pričom k jednoznačnému záveru by sme sa nikdy nedostali. Pre mňa najpodstatnejším faktorom bolo sledovať, ako sa zmenila situácia v ktorej sa fotografia ocitla po internete a ako na ňu reaguje umelecký a komerčný svet. Otázkou vo vzduchu zostáva, ako na tieto fakty reaguje vzdelávací systém a či je schopný držať s nimi krok alebo ich nebodaj určovať. Kečže sme sa ocitli v uzatvorenom vysokoškolskom svete ktorý má svoje vlastné pravidlá – za najväčší prínos tejto práce považujem možnosť nahliadnuť na celú situáciu z úplne odlišnej perspektívy.

POĎAKOVANIE

Petrovi Willertovi za jeho čas, vedenie a konzulácie a trpezlivosť, ďalej Maxim Sudani Foundation za ubytovanie a podporu, Lucii Nimcovej za konzultácie a pomoc, Machi Roesink a Rumiko Hagiwara, Lukášovi Baginovi za korektúry angličtiny, Davidovi Kelovskému za grafiku, Groupe CCC (Alice Gavin, Valentin Bigel) + Studio Plus420 (David Kelovský, Vilém Röstbeck) za titulkové písmo, Ivane Klein za korektúry, Vendule Knopovej a celému svetu.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY:

- JOHNSON, O. A. – KANT, Immanuel : Velké postavy západního myšlení. In: I. P. McGreal (vyd.). Praha, 1999. s. 340.
- FLUSSER, Vilém : Za filosofii fotografie. Vyd. 2. Praha: Fra, 2013. 103 s. ISBN 978-80-86603-79-7
- Photography is Magic. Aperture, 2015. ISBN 978-1597113311
- BAUDRILLARD, Jean : Simulacra and simulation. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994. 164 s. ISBN 0-472-09521-8
- LÁB, Filip – TUREK, Pavel : Fotografie po fotografii. Vyd. 1. Praha: Univerzita Karlova v Praze, nakladatelství Karolinum, 2009. 130 s. ISBN 978-80-246-1617-9
- MCHUGH, Gene : Post Internet: notes on the Internet and art, 12.29.09 > 09.05.10. Brescia, [Italy]: LINK Editions, 2011. ISBN 9781447803898
- MAGID, Václav : Aura postinternetového umění: Umělecká kritika masové kultury a zbožní estetiky. A2: Kulturní čtrnáctideník. Praha: A2, 2014. ISSN 1803-6635
- BENJAMIN, Walter : Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. (Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1935-1936)
- MAGID, Václav: Ozvěny špatného smíchu: Postinternetové umění a kulturní průmysl. Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny. Praha: Vědecko-výzkumné pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze, 2014. (17). ISSN 1802-8918
- Foam Magazine: Under Construction. Amsterdam: Foam, 2014, (38). ISSN 9789070516338
- MASON, Paul: PostCapitalism: A Guide to Our Future. London: Allen Lane, an imprint of Penguin Books, 2015. ISBN 18-461-4738-7

ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

- RUBSTEIN, Daniel : About Daniel Rubstein. [Http://www.danielrubinstein.net](http://www.danielrubinstein.net) [online]. [cit. 2015-11-09]. Dostupné z: <http://www.danielrubinstein.net>
- The Photographers gallery blog : What is 21st Century Photography? [online]. 2015. Dostupné z: <http://thephotographersgalleryblog.org.uk/>, 2015/07/03/what-is-21st-century-photography/
- VIERKANT, Artie : The Image Object Post-Internet, 2010, in: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf, vyhledáno 25. 4. 2014
- NOVITSKOVA, Katja : Post Internet Survival Guide [online]. [cit. 2015-02-07]. Dostupné z: <http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>
- ARCHEY, Karen a Robin PECKHAM : Art Post-Internet: INFORMATION/DATA [online]. [cit. 2016-01-07]. Dostupné z: <http://post-inter.net>
- GLAZEK, Christopher : Shopkeepers of the World Unite [online]. 2014 [cit. 2015-07-10]. Dostupné z: <http://artforum.com/slant/id=47107>
- STEYERL, Hito : Too Much World: Is the Internet Dead? [online]. [cit. 2015-08-03]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>
- BLALOCK, Lucas : A Conversation with Kate Steciw [online]. 2012 [cit. 2015-02-11]. Dostupné z: <http://www.lavalette.com/a-conversation-with-kate-steciw/>
- GRAEBER, David : ON THE PHENOMENON OF BULLSHIT JOBS [online]. 2013 [cit. 2015-02-29]. Dostupné z: <http://strikemag.org/bullshit-jobs/>

<http://www.advojka.cz>
<http://strikemag.org>
<http://rhizome.org>
<http://rhizome.org>
<https://wikileaks.com>
<http://thephotographersgallery.org.uk>
<http://thephotographersgalleryblog.org.uk>
<https://www.eff.org>
<https://prism-break.org/en/>
<http://dzigga.com/hyman-victor/>
<https://damienmccdli.wordpress.com>
<http://missioneternity.org>
<http://www.danielrubinstein.net>
<http://aperture.org>
<http://unseenamsterdam.com>
<http://lunch-bytes.com>
<http://artviewer.org>
<http://www.ilikethisart.net>
<http://artalk.cz>
<http://www.linkartcenter.eu>
<http://www.linkartcenter.eu>
<http://frieze-magazin.de>
<http://ucca.org.cn/en/>
<http://higherpictures.com>
<http://www.carrollfletcher.com>
<http://disimages.com>
<http://dismagazine.com>
<http://disown.dismagazine.com>
<http://www.redbullstudios.com>
<http://www.dummymag.com>
<http://artforum.com>
<http://www.staggeringbeauty.com>
<http://cat-bounce.com>
<http://www.omfgdogs.com>
<http://artistsspace.org>
<http://www.stedelijk.nl>
<http://higherpictures.com>
<http://neumeisterbaram.com>
<http://www.levydelval.com>
<http://www.lavalette.com>
<http://www.nytimes.com>
<http://we-make-money-not-art.com>
<http://www.artslant.com>
<http://www.marisaolson.com>
<http://www.metamodernism.com>
<http://www.moma.org>
<http://www.coolhunting.com>

<https://www.ica.org.uk>
<http://survivaltips.tumblr.com>
<http://artievierkant.com>
<http://metahaven.net>

