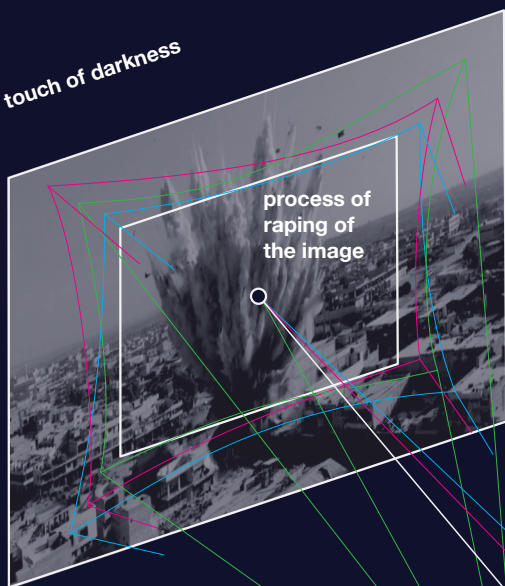


Epistemologie (nových) médií

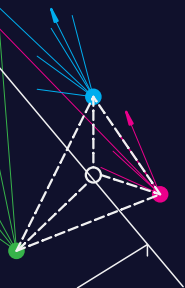
Tomáš Dvořák a kol.

darkness

touch of darkness



limits of darkness



Epistemologie (nových) médií

Markéta Magidová

Tomáš Jirsa

Lukáš Likavčan

Tomáš Dvořák

Marek Vanžura

Tomáš Chudý

Vydání této knihy bylo uskutečněno za podpory Ministerstva kultury České republiky.

Na str. 4 a na obálce použita reprodukce díla Zbyněk Baladrán, *Z nových teologických vtípů*, série 5 tisků, tisk na PVC, 100 × 120 cm, 2017.

Recenzoval prof. PhDr. Slavomír Gálik, Ph.D.

© Akademie múzických umění v Praze, 2018

© Tomáš Dvořák, Markéta Magidová, Tomáš Jirsa, Lukáš Likavčan, Marek Vanžura, Tomáš Chudý, 2018

Design, typography and cover © Jakub Gruber, 2018

Illustrations:

Kontrollraum / Control Room, 2011, C-Print/Diasec, 200 × 300 cm,
© Thomas Demand, VG Bild-Kunst, Bonn / OOA-S, Prague, Courtesy
Sprüth Magers (s. 152)

“MOCR 2 Building 30 JSC angle view” by RadioFan is licensed under
CC BY 2.0 (s. 166)

Project: Design Group INTEC 1972/1973. Photo: Gui Bonsiepe. With
permission of the author (s. 169)

© 2019 Eames Office LLC (eames office.com), photographer Tomáš
Dvořák (s. 172–177)

ISBN 978-80-7331-494-1

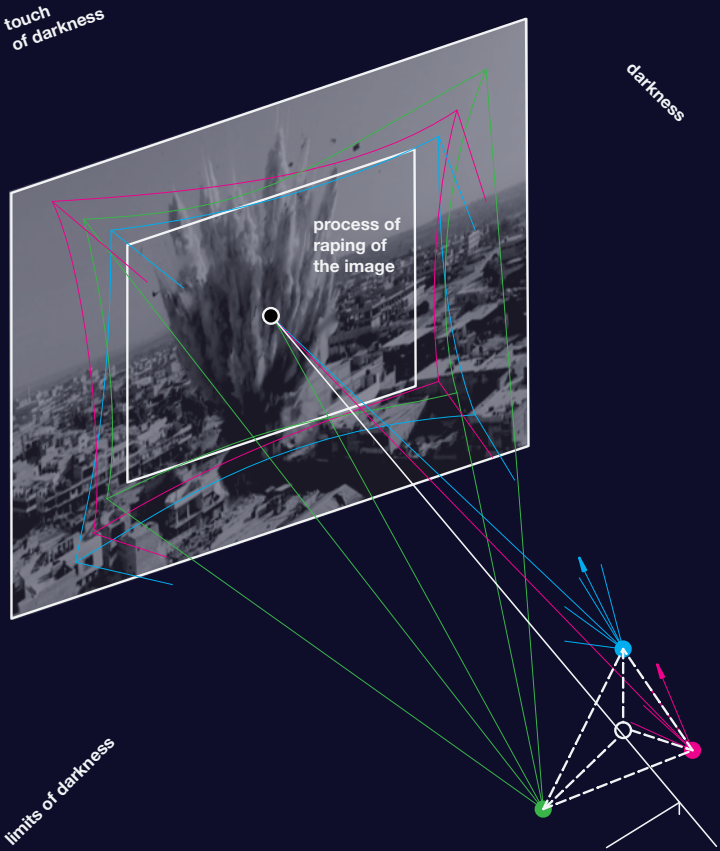
- 5** Tomáš Dvořák
Předmluva
- 15** Markéta Magidová
Novost (médií) v umění
- 73** Tomáš Jirsa
Videoklip a jeho afektivní myšlení dějin
- 117** Lukáš Likavčan
Vidět jako platforma: politická epistemologie
digitálních infrastruktur
- 151** Tomáš Dvořák
Malé dějiny operačního střediska
- 189** Marek Vanžura
Epistemologie dronu
- 227** Tomáš Chudý
Média jako banky pozornosti
- 267** Jmenný rejstřík

from the new theological jokes

appropriation

ownership complex

solution: specific and meticulous preparation of the retina
and the subject can live anywhere without any feelings of guilt



Předmluva

Reprodukce na protější straně a na obálce této knihy ukazuje diagram Zbyňka Baladrána ze souboru *Z nových teologických vtípů* (2017). S diagramy, mapami, schématy a vizualizacemi Baladrán pracuje dlouhodobě a systematicky, zabývá se přitom jak jejich svébytnou estetikou, tak jejich epistemologickou, politickou a materiální povahou. Diagramatické myšlení se typicky snaží postihnout vztahy a souvislosti, jež jiným formám sdělení (kupříkladu textu) unikají. Objevuje se v momentech nedostatku či ztráty referenčních bodů: na neznámých územích, v nichž se potřebujeme zorientovat, nebo v situacích příliš komplexních a komplikovaných. Diagram uspořádává jisté prvky ve snaze poskytnout jim přehlednost a srozumitelnost; chce je učinit představitelnými v jejich souvislostech. Nejstarší příklady diagramů jsou rudimentární mapky či spíše jen náčrty výrazných prvků terénu, vizuálně-kinetické symboly, v nichž zkrystalizovala ukazovací gesta. Diagram je abstraktním obrazem, který se však nevzdává referencí k vnějšímu světu, nýbrž naopak do něj aktivně zasahuje. Vztahuje se ke skutečnosti vždy již nějak strukturované a artikulované, je návodem na její čtení a interpretaci a současně i navigační pomůckou a protokolem jednání.

Moderní diagramy spadají do čeledi technických obrazů, obrazů vyrobených přístroji, které se podle známé teze Viléma Flussera zrodily z krize textů. Stanou-li se texty nepředstavitelnými – „Obzvlášť působivý příklad nepředstavitelnosti textů nabízí dnes diskurs věd,“ uvádí Flusser¹ –, přicházejí technické obrazy, aby učinily

1 Vilém Flusser. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena a Josef Kosekovi. Praha: Hynek, 1994, s. 12.

texty opět představitelnými. Texty, nikoli svět a jeho fenomény: technické obrazy jsou abstrakcí třetího stupně a znamenají pojmy. Flusser těžil mj. z díla Ludwiga Wittgensteina, který již dříve poukázal na jisté limity diskursivního vědění:

„Hlavním zdrojem našeho nepochopení je to, že význam slov nevidíme *přehledně*. – Naši gramatice se nedostává přehlednosti. – Přehledný popis umožňuje pochopení, které spočívá právě v tom, že ‚vidíme souvislosti‘. Odtud důležitost nacházení a vynalézání *mezičlánků*.

Pojem přehledného popisu má pro nás zásadní význam. Označuje naši zobrazovací formu, způsob, jak věci vidíme. (Je to ‚světový názor‘?)“²

V předmluvě k citované knize se Wittgenstein vyznává z neschopnosti prezentovat výsledky svých zkoumání ve formě spojitého, souvislého textu a přirovnává svůj text k množství náčrtů krajiny, v níž se snaží zorientovat, k jakémusi albu skic. První stránky své konceptuální topografie pak věnuje Augustinově představě o povaze lidské řeči, přesněji řečeno učení řeči skrze ukazování a pojmenovávání, ostenzivní řečovou hru, v níž je význam slov vždy spojen s tělesnou gestikulací. Gesta nejsou pouhým případkem jazyka, nýbrž přímo nástrojem řeči, konkrétně situovanými pohyby, které díky tomu ukazují a zpřehledňují. Přehledný popis, znázornění či ztvárnění (*übersichtliche Darstellung*), jež má pro nás zásadní význam, však nespočívá ve vytvoření nějaké nové formy reprezentace, kupříkladu mapy, která by nahradila naši gramatiku. Ta je ostatně nepřehledná, protože je komplexní, dynamická a nemáme a nemůžeme od ní mít dostatečný odstup. Vidět souvislosti a vynalézat

² Ludwig Wittgenstein. *Filosofická zkoumání*. Přeložil Jiří Pechar. Praha: Filosofía, 1998, §122 (zdůrazněno v originále) [1. vyd. orig. 1953].

mezičlánky znamená zpřehledňovat používání řeči, ukazovat konkrétní řečové hry v jejich sociálních kontextech, demonstrovat a drammatizovat akty pojmenování.

Právě tak přistupuje Zbyněk Baladrán k jazyku nových médií, když v sérii *Teologických vtipů* rozkládá záběry explozí pořízených během válek v Iráku a Sýrii. Ukazuje nám gesta a operace, jimiž nám stroje cosi ukazují. Jinde, kupříkladu ve svém zatím posledním videu *Bezmocný zdroj veškeré moci* (2018), zas inscenuje promluvy a rozhovory automatů. Vykazují jistou podobnost se stylem řeči, jaký byl dříve označován za odlidštěný či absurdní (známe jej z řady literárních a dramatických děl, kupříkladu Kafky, Becketta či Havla), současně ale odkazují k nové sféře strojové komunikace, která se mnohdy odehrává vůbec bez lidské účasti a která vyjevuje další, flusserovskou typologii ještě nezachycenou rovinu abstrakce. Můžeme ji pracovně označit jako svár mezi obrazy a daty a ilustrovat posunem od fotomechanických, převážně „realistických“ technických obrazů 20. století (fotografie, film, televize) k optoelektronice – obrazům jako souborům dat, jimž však říkáme „obrazy“ spíše jen ze setrvačnosti, nostalgie či nedostatku lepších termínů. Obrazy či vizualizace představují v ekosystému všudypřítomných kalkulací pouze provizorní a dílčí skici, kontrolní a proměnlivé náhledy do jinak nepřehledné digitální gramatiky.

Walter Benjamin svého času zdůrazňoval, že lidská zkušenost, formy vnímání a myšlení se historicky proměňují a jsou vždy podmíněny různými formami materiálních, technických a diskursivních zprostředkování: „Druh a způsob, jakým se organizuje lidské vnímání – prostředí, ve kterém se uskutečňuje –, je podmíněno nejen přírodně, nýbrž i historicky.“³ Toto prostředí, způsob

3 Walter Benjamin. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“. In: Týž. *Dílo a jeho zdroj*. Přeložila Věra Saudková. Praha: Odeon, 1979, s. 20.

organizace, či „médium vnímání“, jak mu Benjamin také říká, nelze redukovat na konkrétní objekty, procedury či aparáty; je spíše tím, co vůbec strukturuje a konfiguruje samotné podmínky zkušenosti, je to prostředí aktivní a normativní. Médium vnímání soudobých společností, a tak i formy zkušenosti, jednání a odhady důsledků našeho jednání jsou formovány primárně vědou a technikou, specifickou ekonomikou vědění, jejíž význam nutí mnohé k úvahám o nové fázi vývoje společnosti: podle Jürgena Renna vstupujeme do stádia epistemické evoluce, která vyrůstá z evoluce kulturní podobně jako tato původně z evoluce biologické.⁴ Fundamentální závislost současné společnosti na vědeckém výzkumu, vědění a technologiích vyžaduje analýzu epistemických praktik, taktik a strategií, jež jsou vždy současně materiální, technické, diskursivní i sociální. Jinak řečeno, žádá si epistemologii našeho média vnímání.

Současnost či (blízká) budoucnost bývá mnohdy označována jako doba post-faktická či post-pravdivá. Zdá se, jako by tradiční epistemické ideály a hierarchie pozbyvaly platnosti a metodicky ošetřené vědění, objektivní fakta a kritické myšlení nehrály až tak významnou roli, jak naznačuje předchozí odstavec. Rozpor mezi oběma tvrzeními je, domnívám se, pouze zdánlivý: pravda totiž není prostou shodou tvrzení se skutečností, nýbrž v první řadě praxí, repertoárem různých způsobů shromažďování a vyhodnocování informací, technik argumentace, dokazování a přesvědčování. Evidence již dávno není poměřována naší smyslovou zkušeností, nepředstavuje něco očividného a samozřejmého, nýbrž závisí do značné míry na stylech a praktikách zprostředkování. Fakticita je v současném médiu vnímání složitě artikulovaná a průběžně

4 Jürgen Renn. „The Evolution of Knowledge: Rethinking Science in the Anthropocene“. *Journal of History of Science and Technology*. 2018, roč. 12, č. 1, s. 1–22.

vyjednáváná forma vědění, je výsledkem řady vědeckých metod, procedur a protokolů i esteticko-politických praktik. Pravdu ustavují mezičlánky, jež běžně nevidíme.

Cílem této kolektivní monografie je prozkoumat epistemologické důsledky současného režimu vnímání a ukázat, alespoň na několika konkrétních případech, proměny praktik a technik utváření vědění v naší intenzivně mediované a medializované době. Úvodní kapitola Markéty Magidové se soustředí na problém novosti, imperativ vládnoucí sféře umění, vědy, technologického vývoje i spotřební kultury. Rozlišuje různé způsoby chápání i realizace nového s ohledem na jejich sociální kontexty a zdůrazňuje roli metafory coby základního nástroje rozšiřování a prohlubování zkušenosti. Praktiky inovace se ve vědě a umění v mnohém liší, zároveň však sblížují (mimo jiné i díky proměnám ekonomicko-politických a institucionálních rámců), jak dokazuje aktuální otázka tzv. „uměleckého výzkumu“. Málokdo by dnes považoval vědu za výlučně racionální a umění za výlučně emocionální podnik. Uvažujeme o nich spíše jako o specifických „experimentálních systémech“. Pojem experimentálního systému zavedl historik vědy Hans-Jörg Rheinberger ve své kritice tradičního chápání experimentu. V tradičním pojetí, jehož typickým zastáncem byl kupříkladu Karl Raimund Popper, formuluje teorie určité otázky, hypotézy a ty jsou následně potvrzeny či vyvráceny experimentem. Hybatelem vývoje poznání je zde čistě teoretické myšlení. Rheinberger namítá, že žádný experiment neexistuje nikdy izolovaně; badatel nevytváří nějaký jednotlivý experiment ve vztahu k teorii, nýbrž zachází spíše s komplexním experimentálním uspořádáním, určeným k vytvoření znalosti, kterou prozatím nedisponuje. Je tedy třeba spíše hovořit o experimentálních systémech, které nadto nejsou nijak jasně definované a nenabízejí

žádné přesně formulované otázky. Nejsou to tudíž nástroje ke generování odpovědí, ale spíše mají za cíl materializovat samotné otázky. Fenomény či materiální entity generují pospolu s pojmy a teoriemi. Díky tomu se může experimentální systém neustále inovovat a vytvářet překvapení, je jakýmsi strojem na vytváření budoucnosti. Teprve pomáhá formulovat vágní otázky, na něž má odpovídat. Zásadním posunem v Rheinbergerově chápání experimentu je zohlednění materiální a technické výbavy při produkci vědění, které nelze chápat pouze jako výplod lidské mysli.

Příspěvek Tomáše Jirsy je věnován videoklipu, postmediálnímu hybridu spojujícímu populární hudbu s filmem. Odmítá chápat videoklip jako pouhý doprovod hudebního díla a vnímá jej naopak jako experimentální laboratoř digitálních manipulací. Odhaluje specifický způsob audiovizuálního myšlení videoklipu a představuje jej coby spleť estetických, mediálních a epistemických operací, které dokážou, mimo jiné, tvůrčím způsobem přetvářet minulost: jak samotnou historii audiovize, tak historickou paměť vůbec. Postmediální afektivita klipu podle Jirsy spouští latentní historickou zkušenost, vytváří „efekt nereálného“ a namísto reprezentace dějinných událostí je aktualizuje a otevírá současné digitální citlivosti. Ukazuje, jak média generují potenciality myšlení – činí věci myslitelnými v jejich zvláštních, mediálně-specifických modalitách.

Tuto aktivní a (per)formativní roli médií přitom nelze chápat na základě nějak definované povahy konkrétního média, modernisticky chápané specifičnosti; jde spíše o procesy mediace, mediatizace a medializace, jež se vždy odehrávají v rámci širšího dispozitivu technologických, diskurzivních, politických i ekonomických vztahů. V návaznosti na Benjaminu Brattona analyzuje

Lukáš Likavčan současné digitální platformy jako dispozi-
tivy determinující, modelující a kontrolující naše pohyby,
myšlení a diskursivní i nediskursivní praktiky. Politickou
epistemologii digitálních infrastruktur – způsoby, jimiž
přetvářejí vztah vědění a moci – přibližuje skrze rozборы
evoluce strojového vidění, strojové inteligence a kognice
a role modelů a simulací v utváření nového druhu poli-
tické suverenity.

Příspěvek Tomáše Dvořáka doplňuje diskusi o di-
gitálních infrastrukturách a jejich epistemologických im-
plikacích návrhem jejich historického vývoje. Věnuje se
konkrétně dějinám operačního střediska, jež dělí do tří
fází: koncem 18. a v 19. století se objevuje byrokratický
stroj, jakýsi papírový předstupeň operačních středisek,
který je nezbytnou součástí disciplinárních společností.
V druhé polovině 20. století vzniká ikonická forma ope-
račního střediska, inspirovaná primárně kybernetickými
modely řízení, která nachází uplatnění v logistice, prů-
myslu i vojenství, ale prosazuje se současně i v umění či
výstavnictví. Vyznačuje přitom posun od disciplinárních
společností ke společnostem kontroly. V současné době
dochází k jakési operacionalizaci každodennosti, kdy se
principy operačního střediska rozšiřují z hermeticky uza-
vřených místností a namísto specifické architektury vy-
tvářejí specifickou infrastrukturu.

Tak jako souvisejí počátky operačního střediska
se snahou o zefektivnění represivní funkce státní moci,
jsou počátky bezpilotních strojů spojeny s armádním vy-
užitím, zpravodajským i zbrojním. Marek Vanžura popi-
suje historii dronu od jeho vojenského využití k civilnímu
a soustředí se primárně na provázanost jeho estetických,
epistemologických a etických aspektů. Bezpilotní le-
touny přinášejí pohled z ptačí perspektivy a rozšíření zra-
kového aparátu člověka v podobě odtělesněného vidění.

Zkušenost operátorů dronů, ať armádních či civilních, představuje zcela nový model viditelnosti a nevede jen k získávání nových obrazů a informací, nýbrž přináší současně i nové afektivní postoje a patologie.

Množství obrazových záznamů, které drony každodenně pořizují, není možné zpracovat lidským zrakem, a proto jsou vytvářeny systémy pro analýzu obrazu na bázi umělé inteligence. Delegování pozornosti na stroje je jedním ze symptomů měnících se struktur pozornosti, jimž se věnuje závěrečná studie Tomáše Chudého. Sleduje v ní vztahy mezi ekonomikou pozornosti a ekonomikou peněžní a informační a zdůrazňuje, že v současné situaci informačního přetížení hrají média roli jakýchsi bank pozornosti, které do značné míry determinují, co je pro nás relevantní a pozoruhodné.

Novost (médií) v umění

Novost v umělecké sféře může fungovat pozitivně i negativně. Stereotypní inovace operuje v kapitalistické logice výroby a prodeje, stává se zní ideologie novosti: podněcuje kult pseudopotřeb a pseudoinovací, recykluje existující postupy i styly a skrze vládnoucí mocenské struktury ukazuje pouhé zdání nového. Kvůli všudypřítomnému konvenčnímu chování, postupům a obrazům (i těm v myšlích) v účelově racionální společnosti jsou lidské představy a konání regulovány, kontrolovány, způsoby vidění a myšlení jsou přednastaveny. Pozitivní kvalitu novost získává, pokud ji chápeme coby fundamentální vlastnost lidské zkušenosti, způsobu poznávání a imaginace. Vzniká v prostoru svobodné hry možností, kde cizí, jiné, neznámé či nesmyslné se prostřednictvím představivosti propojuje s existujícími jevy. Umožňuje tak otevírat rigidní schémata, reorganizovat vnímání, nabízí odlišnou perspektivu.

Pro detailnější analýzu otevřené i uzavřené novosti zde poslouží fenomén metafory. Tvorba nových jevů nese transformativní sílu stejně jako proměna metaforického významu. Za klíčovou vlastnost smysluplné novosti budeme považovat metaforický rozměr díla otevírající pole možností a zážitků. Strukturu metafory zde předestřeme jako model inovativního myšlení ve všech oblastech, kde se inovace objevuje (kromě umění například i ve vědě,

výzkumu nebo vývoji produktů). Přesunem centrální osy novosti na kognitivní schéma myslí tak bude možné nahlédnout jinak onu pomyslnou, pevnou, v moderně ukotvenou vazbu mezi inovací (ať již uměleckou či vědeckou) a technologickým vývojem.

Zároveň s tím bude možné definovat nové umělecké strategie jinak než skrze používání posledních technických novinek a vyzdvihnout zajímavost těch přístupů, které transformují lidské (i umělecké) vnímání a zvyklosti. Fakt, že umělecká díla komunikují novou zkušenost, se ukáže být zásadnější inovací než využívání nových médií. Paralelně k tomuto směru uvažování se ani pojem nové umělecké médium nebude významově krýt s termínem nová média. Bude tak zde rozuměno souboru strategií spojených s určitým nosičem, který rozšiřuje či mění dosavadní umělecké metody. Stejně jako živost metafory rozpoznáváme na určité škále, i inovativnost přístupů lze uvidět v různé intenzitě – od inovací stylu, variací řady až po radikální změnu, přesun základních platforem a funkcí.

Novost uměleckých děl

Na propojení technologických novinek s kulturním průmyslem i uměním můžeme demonstrovat příklad vyprázdněné novosti v prostředí rané 3D animace a motion-capture technologie. Nové technologie obvykle nacházejí uplatnění nejprve v obchodu a kulturním průmyslu (film, reklama, veletrhy), jelikož si jejich rozpočty tyto

„výstřelky“ mohou dovolit. V roce 1995 byl uveden do kin *Příběh hraček* (Toy Story, 1995, John Lasseter), první celovečerní animovaný film. Animační techniky však vytvářely poměrně schematický dojem pohybu – a není se čemu divit, s dobovými počítači můžeme mluvit spíše o zázraku, že tento 81minutový snímek vůbec vznikl. V devadesátých letech, spolu s vývojem techniky a softwaru, se začalo intenzivně pracovat na možnostech 3D realistického pohybu. Až na sklonku milénia se v hollywoodských studiích začal využívat motion tracking, tj. snímání pohybu živých herců pro dosažení realističtějšího dojmu v animovaných scénách. V podobě filmových efektů se objevily v *Mumii* (Mummy, 1999, Stephen Sommers), *Gladiátorovi* (Gladiator, 2000, Ridley Scott) nebo *Star Wars: Episoda I – Skrytá hrozba* (Star Wars: Episode I – Phantom Menace 1999, George Lucas). V roce 2002 se Peter Jackson rozhodl posunout tuto technologii i herectví do nové roviny. Ve filmu *Pán prstenů: Dvě věže* (The Lord of the Rings: The Two Towers, 2002, Peter Jackson) již herci vybavení motion-trackingem nenahrávali scény v izolovaných studiích, nýbrž byli součástí natáčení v různých, i venkovních, lokacích. Zvláště ceněná pak byla postava Gluma v podání Andyho Serkise, který nejdříve tuto roli chtěl odmítnout, protože ho nezajímalo být pouze odcizeným hlasem nějaké virtuálně konstruované postavy. Nicméně digitální záznam tělesného pohybu a později i software na zachycení mimických pohybů jej přesvědčily o užitečnosti herectví i ve filmu 21. století.

Na tento technologický kontext reagovali různým způsobem i vizuální umělci. Paul Kaiser a Shelley Eschkar byli z první generace digitálních umělců, kteří se těšili zájmu jak technologicky orientovaných uměleckých událostí (například Ars Electronica), tak i tradičnějších institucí světa umění (v roce 1996 získal Paul Kaiser jakožto první

digitální umělec Guggenheimovo stipendium). Jejich tvůrčí dráha probíhala z větší části odděleně, společně však v roce 2001–2002 vytvořili umělecké dílo *Chodec* (Pedestrian, 2001–2002). Jde o 3D animované záběry z ptačí perspektivy na ulici (chodníky, vozovku, kostky na náměstí), kde se pohybují chodci – putuje zde průvod žen, hrají si děti, dospělí postávají, klábosí či zvedají deštníky před počínajícím deštěm. Vizualita těchto sekvencí odkazuje k avantgardní estetice Alexandra Rodčenko (nalezneme i přímé citace jeho fotografií), Lászla Moholy-Nagye a k žánru street photography Garryho Winogranda. *Chodec* vznikl za použití motion-capture technologie, jelikož autoři chtěli dosáhnout realistického dojmu i v tehdejším ještě poněkud schematickým prostředí 3D animace. Šlo také o jeden z častých pracovních nástrojů zvláště Shelleyho Eschkara, jenž se zabýval vztahem technologií, tance či pohybu a jejich zobrazení. Přestože Mark Tribe a Reena Jana uvádějí, že hlavní inspirací pro tuto práci byla myšlenka analýzy davového chování a psychologie následování jedince-vůdce,¹ příliš viditelná tato rovina není. Snímek má spíše atmosféru nedělního odpoledne bez aut, kdy se lidé flanérsky toulají ulicemi. Samotný fakt, že jde o animované záběry s pseudo-realistickými postavkami, nese stejně tak málo zajímavého a nového umělecké sdělení jako vypůjčená modernistická estetika. *Chodec* byl určený pro venkovní instalaci, kdy projektor simuloval perspektivu kamery, a záběry z výšky na ulici tak dopadaly na skutečný chodník. Návštěvník tedy mohl vstoupit do obrazu, čímž se zdůraznila drobnost pohybujících se animovaných postav oproti těm skutečným. Tento princip projekce seshora byl však poměrně známý z různých zábavních podniků a dnes je mimo jiné intenzivně využíván i v různých dětských koutcích v podobě interaktivních her. Zdá se tedy pochopitelné,

že si americký kritik Ken Johnson povzdychnul: „Je toto umění nebo především podmanivá demonstrace technologie, která může stejně dobře sloužit sama sobě, či, možná lépe, tvorbě počítačových her či animací? Pokud by *Chodec* měl přesvědčivější narativ nebo metaforický rozměr, [...] nemuseli bychom se ptát.“²

Na tomto příkladu lze demonstrovat, že pouhé využití technologického objevu z díla nečiní automaticky ani dobré, ani nové umění. Dokonce, jak vidíme u Kena Johnsona, vzbuzuje otázku, zdali jej vůbec máme považovat za umění. Nesnadný vztah umění a technologie se navíc netýká pouze tohoto zástupného díla, můžeme ho dohledat i v mnohem starších pracích využívajících tehdejší nejnovější aparáty. Jack Burnham v sedmdesátých letech tvrdí, že řada prací kinetického umění a světelných událostí je obklopena „šik umělosti“ a působí „více než trochu jako nóbl diskotéky.“³

Podívejme se nyní na takové práce, které mají podobné vlastnosti s *Chodcem*, avšak zpracovávají je podnětněji. Jelikož nejevidentnějším rysem a domnělou kvalitou *Chodce* jsou nové přístupy v animaci, zkusme jej srovnat s prací Helen Marten *Orchideje čili zadek hemisféry* (*Orchids, or a hemispherical bottom*, 2013). Byť autorka nepatří ke skalnímu jádru postinternetového umění, pro užití 3D animací a logiku sítě v jejich instalacích i videích bývá s tímto směrem spojována. V *Orchidejích* sice nenalezneme techniku motion-capture, nicméně realistický efekt animace působí stejně silně, ne-li intenzivněji než u *Chodce*.

2 Ken Johnson. „Shelley Eshkar, Paul Kaiser ‚Pedestrian‘“ [online]. *The New York Times*. 1. 3. 2002 [cit 2. 3. 2018]. Dostupné z <https://www.nytimes.com/2002/03/01/arts/art-in-review-shelley-eshkar-paul-kaiser-pedestrian.html>.

3 Jack Burnham. „Steps in the Formulation of Real-Time Political Art“. In: Kaspar Koenig (ed.). *Hans Haacke: Framing and Being Framed, 7 Works 1970–75*. Halifax: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1975, s. 128–129.

Ve zhruba dvacetiminutovém videu se před námi rozprostírají pomalu ubíhající, létající či rolující se předměty denní potřeby, zvláště jídlo či objekty z domácnosti, ze zvířat pak kočka a želva. Hlavní „platformou“ je stůl, na který kamera nahlíží z různých úhlů, avšak velice často seshora. Tato ptačí perspektiva (využitá i v *Chodci*) umožňuje abstrahující kompozice z rozestých borůvek, kamenů, brambor, kreseb či zmačkaného alobalu. Jiné objekty jako by byly spíše sochami nebo instalacemi, kdy médium animace funguje více coby prostředek zobrazení. Ostatně Helen Marten vykazuje i rozsáhlou sochařskou tvorbu, s níž zvítězila v prestižní Turner Prize. Animaci doprovází surreálný a fragmentární voiceover, který mixuje popisy různých senzuálních počtů z přípravy jídla, každodenních dialogů (z kuchyně, z kadeřnictví) i nesmyslných instrukcí s obecnými tezemi o konzumu, globálních témat a tělesnosti. Jak v obrazu, tak v textu se repetitivně vrací obraz borůvek a vtíravé urgency, zdali jsou již borůvky v kuchyni. Jde o jakýsi proud vědomí prolétající se mezi obrazem a myšlenkou, mezi určitým a neurčitým, mezi konkrétní představou a abstraktním tvrzením. Toto vědomí osciluje mezi prožitkem z fyzického těla, sociálních návyků či identit a nutkavých obecných otázek. V jednu chvíli se obraz „vypne“ a text tak vystupuje do popředí, v jiný okamžik před sebou vidíme pohupující se kočku na potměnělé projekci. Animace zde slouží jakožto přesvědčivá simulace absurdně-reálného světa, zhmotnění ne-uvěřitelných situací, rozbitého prostoru a ne-skutečných objektů. 3D „reálnost“ těchto předmětů absurdní dojem posiluje, znejišťuje nás. Přeci víme, jak se věci mají; víme, že kresba se nedá narolovat na váleček na těsto, a přesto se tak ve videu Helen Marten děje. Dokonalost technologie zde slouží k vytvoření jakéhosi prostoru představivosti a vnímání, k možnosti prožít sémanticky naplněný ne-narativ.

Pokud autory *Chodce* zajímalo davové chování, specifické situace ve veřejném prostoru a struktury lidí pohybujících se na ulici, lze tuto tematickou linii porovnat s dílem Kateřiny Šedé *Od nevidím do nevidím* (From Morning till Night, 2011). V této práci umělkyně přesouvá sociální prostor vesnice Bedřichovice do londýnského centra kolem galerie Tate Modern. „Rozpis“ míst vytvořila překrytím plánku Bedřichovic s daným úsekem Londýna a tento posun se zhmotnil v podobě běžných aktivit, jež vesničané dennodenně opakují. Transpozicí vesnických činností do města, znejistěním zvykových vzdáleností nebo i charakteru jednání lidí, vznikaly nečekané a podivné situace. Podle předem připraveného časového scénáře běžných činností se vesničané chovali jako kdyby byli ve známém prostoru svých Bedřichovic. To, co se zcela změnilo, byl rámeček, do něhož byli dosazeni. Namísto v hospodě tak chlapi sedí u stolu s pivem na otevřeném prostranství u nehostinného bočního vchodu do galerie, jakýsi strejda myje před Tate Modern svoje obstarožní auto, rodina si odpoledne hraje na betonu badminton, další sousedka zametá most pro pěší jako kdyby to byl chodníček před jejím domkem. Zobrazují-li autoři v díle *Chodce* hrající si děti, vypadá to, že jediný jejich význam spočívá ve zdání realističnosti. Střet „postaviček“ Kateřiny Šedé s divákem se skutečně děje – jde o živé osoby přesunuté z místa jejich bydliště do neosobní londýnské čtvrti, kterou zabydlují svým každodenním režimem. Vidíme-li mladou dívku, jak kreslí pohled na vesnici, přestože malířský stojan si postavila těsně před masivní kované dveře úřednické Faradayovy budovy, zhmotňuje se autorčino sdělení jasně a intenzivně. Pole představ vyvolaných touto prací ukazuje kolizi neosobního, lidnatého, rozhlehlého a betonového velkoměsta s chováním lidí před svými domky na malém a často sociálně uzavřeném městě. Díky

jednoduchému, avšak funkčnímu uměleckému přesunu fenoménu „sousedství“ do velkého a odcizeného velkoměsta se protínají dvě vzájemně nesourodé mentality obyvatel těchto prostředí.

Viděli jsme, že 3D animace v rukou Helen Marten plní funkci poukazování na realitu, přestože simultánně se od této reality odtahuje směrem k subjektivní perspektivě lidského prožitku. Umělost 3D animace znejišťuje věrohodnost a původnost zřetězení lidských asociací a myšlenek. Obraz vrství možnosti skutečného světa a zvuk je přesouvá směrem dovnitř mysli. Poukazování na diverzifikované chování lidí ve veřejném prostoru zase plní projekt Kateřiny Šedé díky kolizi světů vesnických a městských aktivit.

Mohli bychom zmínit ještě třetí paralelu k *Chodci*. Napříč dějinami umění 20. a 21. století existuje linie děl dekodujících náš vztah s technikou a technickými novinami – ať již v oblasti fotografie, videoartu, zvukového či síťového umění. Podívejme se na komplexní instalaci Hito Steyerl *Továrna na slunce* (Factory of the Sun, 2015), jejíž první prezentace proběhla v německém pavilonu na 56. benátském bienále. Návštěvník zde také (podobně jako v *Chodci*) vstupuje do díla, ocitá se v temném prostoru pokrytém (na stěnách, stropu i podlaze) svítící mřížkou – tedy v podobném prostředí, které se využívá (či využívalo) pro motion capture natáčení pro filmové efekty, videohry nebo animované filmy. Tento prostor je zároveň kinosálem – uživatel se stává divákem. Před ním se odehrává film kombinující prvky novinového zpravodajství, pohledu hráče v současných akčních počítačových hrách nebo záběrů ze studia, kde se tato iluze vytváří. V určitých sekvencích sledujeme herce posetého digitálního senzory, který se pohybuje ve čtvercové síti podobné té, v níž sedí divák. Autorka tedy vměštnává

návštěvníka jak do pozice hráče procházejícího akční hrou, tak do zákulisí příprav. Její instalace tematizuje (mimo mnoho dalších rovin) konstrukci prožitku z komerčně využívané virtuální reality, jíž dominuje 3D realističnost vidění i uvěřitelnost pohybu. Tato práce poukazuje na mediální struktury ovlivňující společenské chování. Vystupuje tu do popředí benjaminovská myšlenka o roli fotografie a filmu, které modernímu člověku dovedou nejlépe zprostředkovat obraz jeho vlastní existence ve společnosti ovládané logikou strojů.⁴

Nové umělecké médium

V dnešním diskurzu současného umění se zdá, jako by použití motivu reflexe úlohy nových technologií ve společnosti bylo jedinou cestou, jak tato díla legitimizovat ve světě umění. Edward A. Shanken se kriticky pozastavuje nad článkem Claire Bishop *Digitální rozkol*, v němž autorka komentuje nedostatečný zájem uměleckých děl o tematizaci vlivu digitálních technologií na naše životy: „[...] kolik z nich skutečně vzbuzují otázku, co to znamená myslet, vidět a filtrovat vjemy skrze digitální svět? Kolik z nich toto *tematizuje* či zásadně reflektuje, jak prožíváme a jsme proměňováni digitalizací naší existence?”⁵ Shanken jízlivě zmiňuje, že Bishop „počítá“

4 Walter Benjamin. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“ In: Týž. *Výbor z díla I. Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: Oikúmené, 2009.

5 Claire Bishop. „Digital Divide: Contemporary Art and New Media“. *Artforum*. 2012, roč. 51, č. 1. Dostupné též z <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944> [cit. 3. 1. 2018].

pouze s díly v mainstreamovém světě umění⁶, jelikož pro hodnocení děl digitálního umění nemá potřebnou odbornost. Takový postoj skrývá přesvědčení, že pro umělecká a novomediální díla existují odlišné sady kritérií kvality.⁷

Osa nedorozumění spočívá ve ztotožňování nového média v technologickém smyslu s novým uměleckým médiem. Nové médium se nestává novým uměleckým médiem v okamžiku jeho objevu, nýbrž v okamžiku, kdy jej umělecká instituce (artworld) uzná coby umělecký prostředek se svým vlastním souborem tvůrčích strategií. V některých situacích jde o paralelní vesmíry – například vynález telegrafu umění nijak zvlášť nezasáhl. Ovšem u fotografie či filmu se už tato hranice rozlišuje hůře. Překvapení a zájem, jež vzbudily první filmové obrázky, však neměly co dočinění s inovací uměleckého vyjádření, nýbrž s fascinací nové zobrazovací techniky. Způsob záběru, vyprávění či střihu byl irrelevantní. André Gaudreault a Philippe Marion zmiňují potřebu rozlišovat mezi tím, kdy se nějaké médium objeví v rámci světa techniky či praktického účelu a kdy jej svět umění pohltí a institucionalizuje. Říkají proto, že každé médium se rodí dvakrát.⁸ Míní tím, že umělecké médium musí získat vlastní jazyk, institucionální legitimitu a stát se prostředkem umělecké praxe. Nové médium v tomto smyslu znamená soubor nových strategií spojených s konkrétním materiálem. Jeff Wall tuto

6 Edward A. Shanken. „Contemporary Art and New Media. Digital Divide or Hybrid Discourse?“. In: Christiane Paul (ed.). *A Companion to Digital Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2016, s. 464.

7 Tamtéž, s. 466.

8 André Gaudreault – Philippe Marion. „Médium se vždycky rodí dvakrát...“. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 439–452.

proměnu dobře demonstruje na případě fotografie.⁹ Boj mezi světem umění a světem fotografů trval nejméně do druhé poloviny 20. století, než se začala fotografie sbírat, vystavovat a řadit mezi umělecká média. Uvážíme-li, že mezi tradiční umělecká média patří socha, malba, divadlo či hudební skladba, může oněch „nových“ být celá řada, přičemž četnost jejich „objevení“ se stupňuje s příchodem moderního umění a avantgardních směrů. Řada z nich souvisí s tendencí demokratizovat ona tradiční, elitní, komodifikovatelná a řemeslně definovaná média – vzniká tak například readymade, performance, videoart, zvukové nebo digitální umění aj.

Nástup nového média v umění tedy není automaticky totožný s objevením nové technologie. Spolu s Gaudreaultem a Marionem bychom mohli konstatovat, že nové umělecké médium se zrodí až poté, co nalezne svůj vlastní tvůrčí jazyk a rozšíří estetická kritéria dosavadních uměleckých médií. V ostatních oblastech (vědeckých, technických, ekonomických atd.) může jít o „starou“ novinku, ovšem umění má svá kritéria novosti (témata, média i formy), která nelze redukovat na jiný druh objevu. Recipienti i tvůrci mají s uměním určitou zkušenost, znají jeho (dosavadní) pravidla. Nově na nás proto může zapůsobit to, co přinese neznámé prostředky pro uměleckou imaginaci.

Svět umění zahrnuje pochopitelně nejenom svou estetickou rovinu, nýbrž i institucionální a ekonomickou. V oblasti sběratelství, nejtradičnější sféře, probíhá ono „přijímání“ uměleckých děl nejpomaleji. Shanken vidí tuto pomalost jako diskriminační. Domnívá se, že dominance tradičních médií v umění znevýhodňuje ta nová a že „[...] sběratelé, kurátoři a instituce pracující

9 Jeff Wall. „Známky lhostejnosti“. *Aspekty fotografie (jako) konceptuálního umění*. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2012, roč. 6, č. 12, s. 58–100.

s novými médii bojují s tím, že nová média nejsou uznávaná jakožto hodnotný přínos do dějin umění.¹⁰ Autor se domnívá, že pokud tato média nejsou ignorována, jsou zatracována díky své technologické materialitě, aniž by bylo porozuměno jejich konceptuálním rozměrům a četným paralelám se zájmy mainstreamového současného umění.¹¹ Zajímavá je i skutečnost, že Shanken tento pocit ukřivďivosti „nových“ médií oproti světu umění nevztahuje pouze na to, co se dnes označuje novými médii (tedy síťovatelná a digitální média), nýbrž na všechny technologicky nové aparáty objevující se zvláště ve 20. století, fotografií počínaje. Domnívá se, že pokud žijeme v digitalizované době s enormním nárůstem technologií v každodenních životech, měla by nová média hrát ve světě umění čím dál větší úlohu. Je-li každý náš krok v běžném životě umožněn, zaznamenán, kontrolován či zprostředkován nějakým digitálně fungujícím strojem, pak právě tyto tvůrčí strategie nejlépe poskytnou reflexi těchto mechanismů.

Nicméně při takovém argumentačním sledu končícím u vyjádření ducha doby nejaktuálnějšími prostředky si můžeme připadat jako bychom se ocitli v Baudelairově představě o roli moderního malíře, Benjaminově akcentaci výrobních podmínek v moderní společnosti¹² či snad i Greenbergově hledání mediální specifity.¹³ I Habermas píše, že modernistické je vše, co vyjadřuje spontánně

10 E. A. Shanken. „Contemporary Art and New Media. Digital Divide or Hybrid Discourse?“, s. 464.

11 *Tamtéž*.

12 W. Benjamin. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“

13 Clement Greenberg. „Modernistická malba“. In: Tomáš Pospiszył (ed.). *Před obrazem: antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložil Tomáš Pospiszył. Praha: OSVU, 1998, s. 35–47.

se aktualizujícího ducha doby.¹⁴ Paradoxně, po postmoderně, v době postmediální, posthistorické a spekulativní není neobvyklé nalézt tyto modernistické limity v myšlení současných teoretiků. Objevíme i motiv dominance jednoho směru, stylu (či mainstreamových tendencí) oproti jiným. Hlavním mottem modernistického vývoje uměleckých směrů bylo ale *překonávání* těch starých, případně pohledem avantgard *odmítání* předchozího umění či celé umělecké instituce. Bürger například zmiňuje, že především v souvislosti s avantgardou se nedá uvažovat o nějaké čitelné kategorii novosti, jelikož avantgarda usilovala o zrušení celé instituce umění, nejenom o rozchod s prostředky zobrazení.¹⁵ Tím, že se vymanila z historizace, znemožnila jakékoliv další porovnání aktuálnosti či progresivity jednoho směru oproti jinému.¹⁶ „V důsledku toho si dnes už žádné umělecké hnutí nemůže legitimně klást nárok na to, že je *jako umění* historicky pokrokovější než jiná hnutí,“¹⁷ dodává.

Za dnešní metu novosti (se všemi klady i zápory, jež s sebou nese) bychom mohli označit její *etablování* v existujícím systému. Děje se tak s příchodem inovativního díla či přístupu, jež se snaží existující systém proměnit nebo rozšířit o novou perspektivu. Možná snad i proto se tolik výstav, projektů i tendencí zabývá „rozšířenými poli“ (dávno po vzniku textu Rosalind Krauss¹⁸). S příchodem

14 Jürgen Habermas. „Moderna – nedokončený projekt“. In: Egon Gál – Miroslav Marcelli (eds.). *Za zrkadlom moderny. Filozofia posledného dvadsaťročia*. Preložil Ladislav Kiczko. Bratislava: Archa, 1991, s. 301. [1. vyd. orig. 1981].

15 P. Bürger. *Teorie avantgardy*, s. 121.

16 *Tamtéž*, s. 122.

17 *Tamtéž*.

18 Rosalind Krauss. „Sochařství v rozšířeném poli.“ Přeložil Jan Sládek. In: Karel Císař (ed.). *Stav věcí – Sochy v ulicích*. Brno: Dům umění města Brna, 2011 [1. vyd. orig. 1979], s. 130–143.

různých „vln“ se také „znovuobjevují“ autoři či autorky ze starších období. Dnes nejde o to tradici zrušit, nýbrž měnit místa hry, na něž se upíná dominantní proud pozornosti. Do záběru se dostávají diváci, kulisáci, technické kabely, PR, anebo probíhá divadlo s iluzí, kostýmy i narací v plné parádě. Diplomatically se mlčí o takovém progresu, kdy vznik jednoho směru znamená zastarávání předchozího (přestože hodnocení „in“ a „out“ umění můžeme, a nikoliv zřídka, v kuloárech zaslechnout). Přehledy současného umění bývají zhusta řazeny buď chronologicky bez ohledu na „vnitřní vývoj“ směrů a stylů, či abecedně podle jmen autorů. Za touto zdánlivou demokracií médií a tvůrčích přístupů se skrývá mocenská struktura filtrování. Všichni a všechno, kdo sítem editorů, kurátorů a institucionálních programů projdou, se stávají „lepšími“ či „inovativnějšími“ umělci, médii nebo strategiemi.

Stejně tak panuje představa o možnosti zvolení si libovolného prostředku pro své dílo. Touto postmedialitou se (mimo jiného) odlišuje postmoderna od modernismu. Rosalind Krauss vysvětluje postmediální strategii tak, že vytvoření uměleckého *nosiče* (support) je významuplnou součástí autorského stylu i uměleckého díla. Ed Ruscha tak podle ní využívá automobil, William Kendridge automatický pohyb od animačního prkna k fotoaparátu a zpět, Sophie Calle investigativní žurnalismus.¹⁹ Jinými slovy, dnešní umělci nezkoušejí dojít k podstatě tradičního uměleckého média (nepátrají po *malířskosti* malby), nýbrž samotné hledání nejvhodnějšího média pro daný projekt se stává součástí sdělení. Takový přístup se oproti modernistickému jeví jako důsledně nehierarchický, tedy jedno médium by nemělo být lepší nebo novější než druhé.

19 Rosalind Krauss. „The Guarantee of the Medium.“ In: Tiina Arppe – Timo Kaitaro – Kai Mikkonen (eds.). *Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences* 5. Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2009, s. 139–145.

Přese všechny tyto post-fenomény však i v dnešním světě umění operuje pokrokový duch modernismu. Více než kdy jindy se svět umění vrací k rétorice novosti: slovo inovace nechybí v rétorice téměř žádného bienále, umělecké soutěže, zásadních institucí či neziskových galerií. Apel na novost dnes uměleckým institucím zvyšuje jejich prestiž a udržuje významnost jejich role. Anomální a neznámé strategie předsouvá svět umění do prvních řad, aby tím potvrdil svoji současnost a aktuálnost, zatímco v zadním voji probíhá poměrně tradiční trh s uměním, tradiční výuka na uměleckých školách či tradiční mocenské rozložení sil.

Novost a tradice vytváří jednolitou aporii, paradox modernismu, a přestože se proměnil jeho tvar, funguje dodnes. Proč se toto reziduum stále vynořuje? Pokud bychom se znovu vrátili k Habermasovi, mohli bychom spolu s ním zmínit, že to, co nebylo avantgardou, neoavantgardou ani postmodernou zrušeno, je autonomní a estetická koncepce umění. I když upustíme od lpění na médium, stylu, komodifikaci umění či interpretaci skrze kauzalitu, zůstane nám otázka, co činí umění uměním? Pokud za toto jádro označíme estetickou zkušenost, tj. specifický prožitek odlišný od praktického chování či výroby, musíme hledat i základ inovace v této zkušenosti. A vice versa – budeme-li vycházet ze zkušenosti coby hlavní perspektivy definice nového, můžeme do „nového“ umění vpustit i takové strategie, které nezávisí na technologickém vývoji, nýbrž přinášejí neznámá témata, jiné prožitky či tvůrčí postupy (například automatická kresba, koláž, konceptuální umění, performance, participativní umění, bioart, postkoloniální tendence, feministické umění atd.)

Výkladem umění skrze jeho umělecké vlastnosti lze porozumět rozdílu mezi umělecky podnětnými díly a těmi pracemi, které namísto estetické zkušenosti

přinášejí jen efektní pseudonové trendy. Toto umělecké jádro označíme za jádro metaforické. Níže bude podrobněji nastíněno, jak nové umělecké dílo vytváří živou metaforu, tj. takovou strukturu, jež obohacuje naši zkušenost prostřednictvím svobodné hry možností, skrze novou představu.

Na fenoménu novosti nahlíženém prostřednictvím proměny vnímání tak lze nalézt nejenom řadu pozitivních rysů, lze jej také uvolnit z příliš úzkého sepletí s technologickým a komerčním vývojem. Díky akcentaci média, a nikoliv zkušenosti, bychom se totiž ocitli v bludném kruhu argumentů míjejících to, co je na umělecké novosti důležité – a to síla formovat nové modely skutečnosti, ať již používají jakékoliv prostředky. Tuto schopnost však nemá pouze umění, neméně přítomná je i ve vědě a výzkumu, který také vytváří nové poznatky a aparáty. Jelikož zde však zde funguje ještě pevnější vazba na kapitalistickou logiku prodeje a soutěže, hranice mezi dobrou a špatnou novostí se tu zdá být mnohem mlhavější.

Nová média

V oblasti vědy a techniky se motor novosti uskutečňuje prostřednictvím vynálezů, experimentů, výroby nových strojů a nových metod poznání. Nové technologie rozšiřují možnosti výroby či poznání anebo usnadňují, zkvalitňují či urychlují lidské aktivity. Díky tomu se také transformují kognitivní rámce člověka. Čas a způsob chápání světa poddaného pracujícího na panském poli ve středověku měl pramálo společného s generací Z těkavě prolouvající informacemi, zeměmi a prací.

Především v technologickém smyslu bývá používán termín nová média – jde o programovatelné aktivity v digitálním prostředí (počítače či jiných přístrojů), označuje však také novomediální, digitální umění. Nová média charakterizuje Lev Manovich podle softwarové myšli počítače jakožto struktury s určitými typicky digitálními vlastnostmi: numerická reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování.²⁰ Odpovídají i pracovně-technologické proměně, tj. nástupu informační společnosti a nemanuální práce a spolu s tím se mění i způsob iluze kterou vyvolávají. Manovich tvrdí, že „[i]nteraktivní média nás vyzývají ke ztotožnění s mentálními strukturami někoho jiného,“²¹ zatímco moderní média podněcují k identifikaci s fyzickým obrazem.

Moderními médii míní především fotografii, film, fonograf, ale i televizi, telefon aj. Ta podle něj plnila především funkci reprezentace reality či komunikace. Jejich zrod klade do souvislosti se vznikem průmyslové výroby a odpovídajícímu vztahu mezi člověkem a strojem vyjádřeným standardizací výrobků, distancovaností vůči celku, stereotypností, odmítnutím „řemeslnosti“. Manovich také komentuje neméně zásadní vliv umění a moderních médií na epistemické i fyzické návyky recipientů.²² Díky novému způsobu avantgardního střihu musel divák samostatně doplňovat sled nesourodých obrazů, surrealistické i dadaistické techniky rušily tradičně iluzivní výstavbu prostoru, vzájemných měřítek věcí a konceptuální umění přesunulo diskurz do veřejného prostoru a do přímého dialogu s divákem. Zatímco pojem nová média odvozuje Manovich z logiky stroje (počítače), „stará

20 Lev Manovich. *Jazyk nových médií*. Přeložil Václav Janoščík. Praha: Karolinum, 2018 [1. vyd. orig. 2001].

21 *Tamtéž*, s. 98.

22 *Tamtéž*, s. 94.

pokroková“ umělecká média nebyla na stroje nezbytně vázaná. I přesto však bývají označována coby předstupen digitální logiky. Například Söke Dinkla tvrdí, že experimentální techniky zvláště konceptuálního umění 60. let vytvořily živnou půdu interaktivitě nových médií.²³

Manovich ukazuje, že psychologové i teoretici médií již od 19. století zcela samozřejmě přirovnávali mysl ke stroji a ani současní kognitivní psychologové se příliš nepozastavují nad tím, proč jejich modely mysli jsou tak podobné počítačovému prostředí, v němž jejich myšlenky vznikají.²⁴ Za pozitivní rozměr této paralely můžeme považovat skutečnost, že pokud mysl stvořila strukturu počítače (v což věřil například Vannevar Bush²⁵), bude schopna ji regulovat, popřít, oživit či kriticky nahlédnout. Odvrácenou stranou je však moderní velikášská potřeba člověka externalizovat obrazy své mysli. Tu podle Manoviche odrážejí nejenom moderní média, ale i moderní umělecké techniky.²⁶ Tvrdí, že potřeba objektivovat mysl souvisí s procesem standardizace a neméně i s mocenskou pozicí kontroly.

V prostředí nových médií se tento vnitřní svět přetavil do záplavy všudypřítomně obíhajících a emoce vyvolávajících obrazů, hlášek, komentářů či klipů. Díky dostupné technologii jsou snadno vytvářeny, sdíleny, avšak i navigovány a kontrolovány. Osobní představy se skrze nová média stávají veřejným statkem. Mohou být viděny, regulovány a do jisté míry i naprogramovány. Zatímco v době před

23 Söke Dinkla. „From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art.“ In: Lynn Hershmann Leeson (ed.). *Clicking in: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 1996, s. 279–290.

24 L. Manovich. *Jazyk nových médií*, s. 97.

25 Vannevar Bush. „As We May Think“ [online]. *The Atlantic*. 1945. [cit. 3. 12. 2017]. Dostupné z: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.

26 L. Manovich. *Jazyk nových médií*, s. 97.

počítači si člověk při prohlázení rodinného obrázku volně procházel svými vzpomínkami, dnes je mu tato cesta nadefinovaná prokliky z jednoho alba druhého. „Předtím bychom četli větu příběhu nebo verš básně a spojili je s ostatními řádky, obrazy či vzpomínkami. Ale dnes nás interaktivní média nutí klikat na věty hypertextu, abychom přešli k dalším. Stručně řečeno, jsme interaktivními médii vedeni naprogramovanou cestou, organizovanou reálně existujícími asociacemi.“²⁷ Viditelně korigovaná je také komunikace (ať již slovní či obrazová) na sociálních sítích – například smajlíci, gify, memy či způsoby přidávání efektů do fotografií ve Snapchatu. Tyto fenomény odrážejí i současné tendence v umění akcentující pocity, subjektivitu a rozostřenost mezi digitálním a skutečným životem.

Myšlení i představy jsou dnes snadněji než kdy dříve prostřednictvím nových médií dosazovány a ovlivňovány. Přestože světem koluje enormní množství externalizovaných obrazů myslí, vidíme jejich hroznou unifikovanost. Domněle osobní emoce prožívané při sledování romantického videoklipu sdílejí stejně niterně tisíce či miliony dalších fanoušků. Vršením jednoho simulakra za druhým se tak pomalu konstruuje umělá očekávání a představy o jednání ve skutečném světě. Cílem myšlení a cítění v aparátu není vyjádření vlastní jedinečné představy, nýbrž vytvoření dojmu, kdy každý člověk z masy pocítí svoji jedinečnost, aniž by se jedinečným stal či se tak choval. Za nové v onom dobrém, otevřeném a živém smyslu tak nemůžeme považovat osu nových médií (přestože i ta lze tvůrčím způsobem využívat). Mysl expandující do vnějších obrazů vyjadřuje naše vnímání uvnitř mezi aparátu, vědomí se přizpůsobuje hranicím možného. Právě proto je potřeba hledat reflexivní a anomální prostor pro tvorbu nemožného, nepředstavitelného.

Mark Fisher velmi přesvědčivě ukazuje, co trend novomediální personalizace, zasíťovanosti a transformace přítomné zkušenosti činí například s prostředím komerčního, neelitního vzdělávacího systému.²⁸ Studenti nejsou schopní se soustředit na jednu činnost, číst (delší) texty nebo strukturovat své myšlení. Stejně tak i Manovich v návaznosti na Laniera konstatuje, že přesunem do virtuální reality se dostáváme do post-symbolické komunikace,²⁹ kdy kódovaná řeč ztrácí svoji sílu ve vágním předjazykovém světě. „Zavření v jeskyních virtuální reality a bez jazyka budeme komunikovat pomocí gest, pohybů těla a mimiky, jako naši předkové v pravěku...“.³⁰

Avšak jak jinak než skrze technologie můžeme dnes obrazy mysli sdílet? Nabízí se návrat k jazyku, respektive k metafoře a k takovým modelům myšlení a komunikace, jež nesou metaforickou strukturu. Skrze metaforu vznikají vnější zprostředkovatelné formy – Lakoff a Johnson tvrdí, že metafory konstruují koherentní systémy, „na jejichž základě konceptualizujeme svou zkušenost“.³¹ Dokážou strukturovat pojmy, v nichž ji pokoušíme vyjádřit a předat. Překládáme tak emoce, postoje a znalosti do vnějšího (nejenom slovního) obrazu. Metafora plní zásadní roli – propojuje významy, jimž rozumíme (prostoro-ová orientace, předměty aj.) s útvary neznámými, příliš vzdálenými či abstraktními.³² Umožňuje nám *pochopit* určité souvislosti, *představit si* je a *sdělit* někomu dalšímu. Novost tak lze označit jako fundamentální kategorii

28 Mark Fischer. *Kapitalistický realismus*. Přeložil Radovan Baroš. Praha: Rybka, 2010 [1. vyd. orig. 2009], s. 34–45.

29 L. Manovich. *Jazyk nových médií*, s. 95.

30 *Tamtéž*, s. 96.

31 George Lakoff – Mark Johnson. *Metafory, kterými žijeme*. Přeložil Mirek Čejka. Brno: Host, 2014 [1. vyd.orig. 1980], s. 55.

32 *Tamtéž*, s. 131.

lidské zkušenosti ve světě. Je generována metaforickým mechanismem, který ji přenáší do všech oblastí, v nichž operuje.

Stereotyp a tradice

Pro rozpoznání novosti musí existovat stereotyp a pro rozpoznání účinku inovace musí existovat tradice. Historizací vzniká pevná půda pro jasné rozlišení starého a nového. Kodifikace operuje v logice vývoje a pokrok se objevuje tam, kde vzniká tlak na tradici. Moderní apel na novost se objevil ruku v ruce s odmítáním i potvrzováním historicity, tradice i stereotypů. Technologický a myšlenkový progres by nebyl vidět bez zavržení starého, nové umělecké směry by nevznikly bez vymezení se vůči akademické a zkosnatělé konvenci. Mechanismus tradice a inovace se ukazuje být nezbytně podvojného charakteru. Oba tyto módy můžeme vsadit do prostředí fikce svého druhu: vytvářejí jistý narativ. Díky následování stereotypních vzorců či deklamování pokrokovosti vznikají otevřené či uzavřené mentální obrazy, kterých se lidé drží při vysvětlování reality, v níž žijí.

Walter Lippmann, sociolog, který uvedl do vědecké terminologie pojem stereotyp,³³ tvrdí, že stereotyp se stal nezbytnou součástí moderní společnosti. Stereotypní vzorce nazývá *obrazy v hlavě* (pictures in a head) a označuje je za fikci. „Skutečnosti, které vidíme, záleží na místě, odkud je pozorujeme, a na zvyklostech našeho

pohledu.“³⁴ Během 19. století se zvětšuje distance mezi lidmi navzájem a mezi lidmi a věcmi. Zvěcnění času i zkušenosti člověka způsobily nárůst stereotypů i potřebu člověka si je zvnitřnit. V moderní době nezůstává čas ani prostor pro důkladné poznání: „Zaznamenáme proto rys, který vyznačuje dobře známé typy, a zbytek obrazu si doplníme pomocí stereotypů, jež nosíme v mysli.“³⁵ Namísto vlastní zkušenosti tak vzniká fragment vyplněný stereotypní představou. Lippmann to shrnuje: „Dozvídáme se o světě dříve, než ho vidíme. Umíme si většinu věcí představit před tím, než s nimi získáme zkušenost.“³⁶ Stereotyp se tak stává konejšivou představou možného světa. Takového světa, kterému rozumíme a v němž se orientujeme. Je předáván autoritami – rodinou, školou, církví atd. Stereotyp je tradicí – Lippmann dokonce píše, že je „zárukou naší sebeúcty, způsobem, jak projektovat na svět náš vlastní smysl a hodnotu, naše postavení a naše práva. Stereotypy jsou tudíž velmi zatíženy emocemi, které s nimi spojujeme. Jsou pevností našich zvyklostí a za jejichmi hradbami se cítíme v bezpečí, v postavení, jaké zaujímáme.“³⁷ Vše, co nezapadá do stereotypu, se stává neznámým, jiným. Stereotypní schémata toto cizí extrémně polarizují oproti konejšivě známému. „A tyto předem hotové úsudky výrazně ovládají celý proces vnímání, pokud nás na ně důrazně neupozornuje naše vzdělání. Předsudky označují určité objekty za známé nebo cizí, zvýrazňují rozdíly, takže trochu známé vnímáme jako známé a trochu zvláštní jako výrazně cizí.“³⁸ Stereotyp

34 *Tamtéž*, s. 73.

35 *Tamtéž*, s. 80.

36 *Tamtéž*, s. 80.

37 *Tamtéž*, s. 85.

38 *Tamtéž*, s. 80.

tedy není pouze kodifikovaným habitem, je to symptom odcizení moderního člověka přímé zkušenosti.

Stereotyp s sebou nese jistou míru předsudků. Stereotypní chování následuje většinou přijímané vzorce jednání ve zploštělém schématu – lidé jednají „protože se to tak dělá“, odsuzují někoho „protože se takové chování nehodí“, komunikují s ostatními určitým způsobem „protože je to tak učili“. Zatímco stereotyp přináší určitou satisfakci v podobě opory v konsensus určité sociální skupiny a ulevuje tak vlastní zodpovědnosti rozhodování, vysvětlování a konstruování, pojem tradice se zdá být méně pejorativně zanesen. Tradice bývá nahlížena pozitivně, coby dějinami a autoritou osvědčený soubor postupů, děl a jevů. Se stereotypem se pojí schematizace, omezování, odmítání a předsudky. Gadamer tvrdí, že osvícenství s sebou přineslo protiklad tradice a rozumu – pochybování a kritika stojí proti autoritě, která vyžaduje či nahrazuje vlastní úsudek.³⁹ „Pokud platnost autority zaujme místo vlastního úsudku, stává se autorita vskutku zdrojem předsudků.“⁴⁰ Zároveň však Gadamer upozorňuje, že pokud k autoritě a tradici přistoupíme reflexivně coby ke zdroji poznání, dává se do pohybu proces produktivní interpretace. Pojem stereotypu ztělesňujícího normy a předsudky se v pojmu tradice zmírňuje. Negativní konotace předsudku se proměňují v předporozumění. To se pak stává nedílnou součástí procesu porozumění – s jistým (historickým či stereotypním) vědomím, znalostmi a zkušeností přistupujeme k významům a situacím, abychom jim pak skrze odcizení a distanci mohli sami porozumět a vytvořit novou zkušenost, nový význam. Horizont přítomnosti se nemůže utvářet bez konfrontace s minulostí a porozumění vzniká tehdy, pokud

39 Hans-Georg Gadamer. *Pravda a metoda I. Nárys filosofické hermeneutiky*. Přeložil David Mik. Praha: Triáda, 2010 [1. vyd. orig. 1960], s. 247.

40 *Tamtéž*.

tyto horizonty splývají. Nové aktualizuje minulé, k čemuž vyžaduje naši interpretační aktivitu. Učíme se tak svým vlastním jednáním. Pro toto tvrzení se ukazuje být zásadní Gadamerovo propojení zkušenosti s věděním, jež následně aplikuje i na sféru estetickou – i ta podle něj obsahuje kognitivní rozměr. Budeme-li následovat jeho úvahy, můžeme procesy spojené s poznáním i s prožíváním analyzovat na společné ose. Nabývání zkušenosti pak Gadamer popisuje jakožto kontinuální a otevřený proces – zkušený člověk není dogmatický a nestaví se do role uzavřené autority, nýbrž „je zvláště způsobilý právě k tomu, aby činil nové zkušenosti a učil se z nich. Dialektika zkušenosti nenachází své vlastní završení v nějakém ukončeném věděním, nýbrž v oné otevřenosti pro zkušenosti, kterou volně rozehrává zkušenost sama.“⁴¹ Novost tak můžeme vidět perspektivou odbourávání předsudků, reflexivním a dialogickým postojem k tradici, aktualizováním významu přítomné zkušenosti prostřednictvím vlastní interpretace stereotypního.

Gadamer a stejně tak i Thomas Kuhn, Pierre Bourdieu nebo John Dewey (a mnoho dalších) kladou jádro tradičního myšlení do vzdělávacího procesu. Vědci a akademici jsou trénováni i zaučují ostatní v poznání autorit a historie daného oboru. Zde, na poli, kterému je pokrok inherentní, bychom mohli nalézt dva póly vztahu tradice a inovace: jeden takový, který se tváří inovativně, ale jeho aktéři usilují především o své vlastní uznání, a druhý riskantnější, subverzivnější, často také méně populární, avšak zásadnějšího charakteru. Potřeba tradice vymezuje základní rámec a nabízí prostředky nezbytné k orientaci. Vědecký článek by nemohl existovat bez citací relevantní literatury, nová vědecká metoda by nevznikla bez návaznosti na existující postupy, přístroje a vědomosti.

Thomas Kuhn⁴² rozděluje vědecké myšlení na konvergentní, které pokračuje v tradici, a divergentní, které se s ní rozchází. Tradiční metody označuje jakožto *normální* vědu a novost vidí jakožto *anomálii*. Pro vývoj, inovaci a adaptaci tedy musí existovat struktura dialogu (či invazivního rozkolu) mezi tradicí a inovací, mezi logickým rámcem či polem a neznámým jevem. V dané epistemologické situaci se určitá reference či řazení jevů zdá být normální. „Praxe normální vědy závisí na schopnosti [...] řadit předměty a situace podle podobnosti do souborů, které jsou primitivní v tom smyslu, že jejich seskupování probíhá bez odpovědi na otázku: ‚podobné čemu?‘“⁴³ Změnu vědomostního rámce označuje Kuhn za vědeckou revoluci a jednou z jejích ústředních charakteristik je, že „se mění některé vztahy podobnosti. Předměty, které se před revolucí shlukovaly do určitých souborů, se po revoluci shlukují do souborů jiných a více versa.“⁴⁴ Mohli bychom tedy říci, že inovace vytváří novou perspektivu, reorganizuje vědění či zkušenost. Na stejné situace a věci lze pohlédnout odlišně, vztáhnout je k dříve nesouměřitelné referenci. Kuhn hovoří o nových poznacích jako o určitých anomáliích i šťastných chybách, zmiňuje ale také, že k jejich přijetí většinovým diskurzem je třeba určité epistemické strukturální výměny. Na tento mocenský aspekt novosti reaguje i Bourdieu, jehož nezajímá pouze hledisko kognitivní, nýbrž začlenění objevů do sociálních vztahů.⁴⁵ Vztah vědců k inovaci prostupuje totiž vědomí určitého zisku – byť symbolického v podobě slávy či

42 Thomas Kuhn. *Struktura vědeckých revolucí*. Přeložil Tomáš Jeníček. Praha: Oikúmené, 1997 [1. vyd. orig. 1962].

43 *Tamtéž*, s. 197.

44 *Tamtéž*.

45 Pierre Bourdieu. „The Specificity of the Scientific Field and the Social Conditions of the Progress of Reason“. *Social Science Information*. 1975, roč. 14, č. 6, s. 22.

statusu vědecké autority. V návaznosti na Bourdiea uvádějí Jacob G. Foster, Andrey Rzhetsky a James A. Evans, že tradice (jež je spojená s uznáním) produkuje mnohem méně překvapivé, takřka „očekávatelné“ objevy, zatímco metody a myšlenky subverzivně inovativní mají mnohem menší šanci na citování, uvedení do procesu a zhodnocení.⁴⁶ Autoři zde komentují překvapivost situace ve vědě, kdy skutečná inovace je podceňována a nedostává se jí potřebné odezvy, přestože za alfu a omegu současné vědy se uvádí právě inovace. Dále zmiňují obtížnosti a úskalí procesu, kdy se „provizorně legitimní“ objev dostává do kategorie platného a zajímavého.⁴⁷ Vědecká inovace se tedy může uskutečňovat pouze v té míře, v jaké ji existující instituce přijme. Temnější vrstvou myšlenkového pokroku se tak stává udržováním sociálního statusu quo, který pouze předstírá velké kroky pro lidstvo. Z vědecké tradice se může stát Lippmannův stereotyp produkující variace známého v bezpečných mantinelech myšlenkové strnulosti. I přes vnější deklamování progresu čeří výzkumníci vody vědeckého poznání jen do té míry, aby si nevy pustili vlastní rybník.

Tento podvojný mechanismus tradice a inovace bychom mohli uplatnit i na ekonomický kolotoč pseudoinovací, v němž výrobci vytvářejí novinky s cílem vyšší prodejnosti či návštěvnosti. Radikální (a užitečné) technologické inovace přicházejí v daleko menší míře, jelikož se podnikatelé bojí, že by je spotřebitelé zavrhlí a (nebo) se jim nevyplatí investovat do výraznějšího zlepšení či dostatečně dlouhého a poctivého výzkumu. Za evidentní záměr zmíněných pseudoinovací můžeme považovat ekonomický zisk. Bývá nicméně často překryt aurou cesty

46 Jacob G. Foster – Andrey Rzhetsky – James A. Evans. „Tradition and Innovation in Scientists' Research Strategies“. *American Sociological Review*. 2015, roč. 80, č. 5, s. 880.

47 *Tamtéž*, s. 901.

za kvalitnějším životem. Zatímco u výroby lednic, jejichž funkce chlazení se za posledních padesát let vylepšila snad jen v nižší spotřebě elektřiny, se komerční strategie příliš zastřít nemohou, v oblasti zdraví je potřebnost vývoje obvykle vnímána morálněji a pozitivněji. V dokumentu *Krvácející hrana* (Bleeding Edge, 2018, Kirby Dick) však vidíme, že cílem vývoje některých léků, implantátů či protéz není uzdravení člověka, nýbrž výtěžek na daných produktech. V léto logice se jako cílová skupina jeví nemocní lidé (léčící se pacienti), nikoliv zdravý (vyléčený) člověk. Kromě finančního záměru skrytého za blyštivým paravánem novinek se v oblasti vědecko-technického vývoje rozehrávají i mocenské potřeby – udržet si či vybudovat pozici na trhu, vyhovět tomu či onomu politickému cíli, zaměstnat mysl obyvatel a odvést tak pozornost od veřejných a politických záležitostí ad.

Uživatelé či recipienti v technicistní a účelové společnosti ztrácejí možnost vlastní aktivity – život je jim plánován, podsouván, předžvýkán. Mohou – či musejí – vydělávat a nakupovat, důvěřovat a následovat, snít nebo i kritizovat, ale jen do té míry, do jaké to obvykle nemá pražádný efekt na chod společnosti. Skutečný život vnímají jako prodloužení stereotypní zkušenosti iluzivních a přehnaně idealistických děl masové kultury. Jak říkají Adorno s Horkheimerem v *Dialektice osvícenství*: „Vodítkem produkce se stala stará zkušenost návštěvníka kin, který vnímá venkovní ulice jako pokračování právě skončeného filmu, protože sám tento film chce striktně reprodukovat každodenní svět vnímání.“⁴⁸ Naše zkušenost ze stereotypní fikce nám bere možnost samostatně si vytvářet představy. „Konzumenti už neklasifikují

48 Theodor Adorno – Mark Horkheimer. *Dialektika osvícenství. Filozofické fragmenty*. Přeložili Michael Hauser a Milan Váňa. Praha: Oikúmené, 2009 [1. vyd. orig. 1944], s. 128.

nic, co by předem neprošlo schematismem produkce.“⁴⁹ Většina těchto konzumentů je i přes pocit své výjimečnosti uvězněna v totalitě dodávaných představ. Svobodná představivost (běžná u dětí) se v procesu vzdělávání a socializace uzavírá a zplošťuje, pokud není záměrně podporován její rozvoj. Na konci vzdělávacího procesu pak leckdy vidíme člověka s ambicemi a vysokým sebehodnocením, avšak se stereotypními představami, postoji i prefabrikovanými pocity. Právě v *Dialektice osvícenství* Adorno s Horkheimerem zevrubně analyzují vztah stereotypu v kulturním průmyslu. Říkají, že se trendy a typy děl masové kultury repetitivně vracejí v různých variacích. I samotná konstrukce prací kulturního průmyslu svádí k tomu, abychom ji předem odhadli, snadno pochopili. Jelikož se jejich struktura opakuje, vyvíjí se především způsob zobrazení. Čím bude fikce realističtější, tím rychleji se klamu uvěří. Když v roce 1944 autoři psali, že „[v] vývoji kulturního průmyslu převládl efekt, nápadný výkon a technický detail [...]“,⁵⁰ netušili, jak pravdivě předpověděli budoucnost zvláště filmového průmyslu, televize a digitálního obrazu.

Způsob, jak je nám novost předkládána a vysvětlována, vytváří určitý příběh. Přijmeme ji lépe zabalenou do uspořádané narace. Prostředí fungující v logice nového funguje coby fikce svého druhu. Příběhy umění založené na pojetí umění coby překonávání starých stylů vytvářejí plynulou konstrukci výkladu, takovou, která nezohledňuje aktéry mimo příběh. Leckdy se historie zamlčuje, některé postavy jsou záměrně i nezáměrně zapomenuty. Příkladem může být nedávné zpochybnění autorství Marcela Duchampa u jeho ikonického díla *Fontána*, 1917. John Higgs připisuje ideu ready-madu, název *Fontána*

49 *Tamtéž*, s. 127.

50 *Tamtéž*, s. 127.

i samotné „objevení“ pisoáru coby uměleckého díla da-daistické umělkyni baronce Else (celým jménem Elsa von Freytag-Loringhoven).⁵¹ Více či méně vědomě konstruuji dějiny ti, kdo mají hlas.

Stane-li taková iluzivní novost v centru perspektivy dějin, výroby či politiky, vyznačuje silné dogma pravdivé jednoty; jde o ideologii svého druhu, ideologii novosti. Skutečnost pokrytá pseudonovostí tak může být mnohem fiktivnější než „od reality odtržený“ či „iluzivní“ svět umění. Z takové inovace se stává stereotyp odpovídající Lippmanově představě odcizené zkušenosti, klam bez reálné zkušenosti. Lippman mluví o Američanech následujících ducha pokroku, aniž by viděli jeho skutečnou tvář. „Se stereotypem ‚pokroku‘ před očima Američané hromadně přehlíželi vše, co nebylo v souladu s jejich chápáním pokroku. Viděli růst měst, ale nevnímali šíření slumů. Jásali nad výsledky sčítání lidu, ale odmítali brát v úvahu přelidnění. S hrdostí poukazovali na svůj růst, ale přehlíželi vylidňování venkova a problémy s asimilací přistěhovalců.“⁵²

Inovace sama se tak (zvláště s příchodem moderní společnosti) stává dosazeným obrazem světa, představuje formu mocenského narativu. Tento obraz o skutečnosti nevyžaduje naši imaginaci, naopak nám představu vytváří. Z pohledu „uživatele“ jde o fikci bez vlastního vnímání, stereotypní fikci. Ideologie novosti se stává ne-reálnou do té míry, do jaké jde o konstruovaný obraz. Vstupujeme do připraveného rámce a řídíme se jeho logikou. Ideologie novosti je obrazem v podobném smyslu jako reklama. Reklamní sdělení nese jasnou funkci, v jeho mezích vznikají obrazy prodávající určité zboží.

51 John Higgs. *Stranger That We Can Imagine. An Alternative History of the 20th Century*. London: Weidenfeld & Nicolson, 2015.

52 W. Lippman. *Veřejné mínění*, s. 95.

Ideologické znečištění světa inovace můžeme vřadit do regionu mrtvé fikce. Stereotypní inovace má konzervativní charakter udržující zdání pokroku. Technika, věda a vývoj na tomto vývoji mají nemalý podíl. Jak říká Vilém Flusser: „Věda a z ní vzešlá technika, tyto triumfy západní civilizace, z jedné strany rozdrobily svět kolem nás na nic a z druhé strany se vnořily do světa fikce. [...] Žijeme ve fiktivním světě technických obrazů a zažíváme, poznáváme, hodnotíme a jednáme stále častěji v závislosti na těchto obrazech.“⁵³

Zatímco pojem stereotyp se užívá zvláště v sociologii, za jeho dobu v uměnovědných disciplínách bychom mohli považovat klišé. Ruth Amossy a Elisheva Rosen ukazují, jak se pojem klišé v 19. století proměnil.⁵⁴ Původní výraz *cliché* označoval tiskové destičky určené pro opakované tištění (stejný doslovný význam má i pojem stereotyp – trvalý odlitek sazby či nezměněnou pasáž z minulého vydání pro reprint). Po roce 1869 označovalo klišé fotografický negativ⁵⁵ a až následně díky metaforickému přesunu se začalo užívat pro „zamrzlý stylistický vzorec.“⁵⁶ Amossy a Rosen uvádějí příklady i z realistického románu, tedy prostředí, v němž popis prostředí hrál velkou roli, přestože na sebe neměl poutat stylistickou pozornost: jeho funkcí bylo iluzivně skutečné vykreslení určitého stavu či situace. Při obyčejném konstataování rodinné genealogie užívá například Balzac v *Evženií Grandetové* (1834) výraz „plod jejich [...] lásky“ následujícím způsobem: „Panu Grandetovi bylo již padesát sedm

53 Vilém Flusser. *Do univerza technických obrazů*. Přeložil Jiří Fiala. Praha: OSVU, 2001 [1. vyd. orig. 1985], s. 40.

54 Ruth Amossy – Elisheva Rosen. *Les discours du cliché*. Paris: CDU-SEDES, 1982. Též viz Ruth Amossy. „Commonplace Knowledge and Innovation“. *SubStance*. 1990, roč. 19, č. 2–3, s. 145–156.

55 R. Amossy. „Commonplace Knowledge and Innovation“, s. 146.

56 *Tamtéž*.

let a jeho ženě asi třicet šest. Jejich jediné dceři, plodu jejich právoplatné lásky, bylo deset roků.⁵⁷ Aby Balzac emočně podtrhl jinak suché líčení faktů zdůrazňující navíc legitimnost manželského svazku, vsunul do věty rétorický obrat. Určitě nás to nijak umělecky nepřekvapí, označení potomka coby ovoce nebo plodu najdeme už ve starých rčeních („Ovoce nepadá daleko od stromu“), stejně jako v rámci literárních i výtvarných klišé se často setkáme s výrazy propojující plodnost ženy a rostlin v květu. Zároveň však nejde o výraz neutrální. Tato věta nepůsobí stejně jako kdyby autor napsal pouze „Jejich jediné dceři bylo deset roků“. Ať již Balzac myslel na samoúčelné předvádění svých literárních schopností nebo na čtenáře a jeho prožitek ze čtení, výraz plod jejich lásky stojí kdesi na půl cesty. Není ani běžným diskurzem, ani uměním (*živou metaforou*⁵⁸). Není ani *mrtvou metaforou*, kterou v jazyce již vůbec nevnímáme (například noha stolu). Nazvěme klišé *otřepanou metaforou*. Takovou, která operuje v poetickém jazyku (je součástí „stylu“), avšak je natolik omílaná a opakovaná, že diskurz zploštuje a uzavírá, místo aby ho otevírala.

Klišé v masové kultuře odpoutávají pozornost od konstrukce děl nebo podmínek, v nichž vznikala, směrem k snadno dostupným dojmům a efektu. Otřepaným metaforám totiž hned porozumíme a při jejich vršení vzniká okamžitý emoční účinek – dovedeme se na danou situaci naladit, protože jsme ji již viděli či slyšeli. Snahou autorů bývá „neviditelnost“ kódů a norem, v nichž se tato reprezentace odehrává. Vytvářejí iluzi obrazu reálné společnosti, aniž by šlo o skutečný stav. Záměrem není skutečnost (či její vnímání) měnit, nýbrž uchlácholit, vytvořit (placenou) zábavu, ulevit mysli po namáhavém,

57 R. Amossy – E. Rosen. *Les discours du cliché*, s. 58.

58 Paul Ricoeur. *La métaphore vive*. Paris: Éditions du Seuil, 1975.

stereotypním pracovním dnu. Ze stereotypu pracovního se tak přesouváme do stereotypu poutavějšího, avšak méně viditelného. Díky každodennímu ataku vizuální kultury kolem nás se takto kumuluje muzeum stereotypních představ, představ „normality“. Jejich hrůzostrašnou podvědomost a nánosy samozřejmě přijímaných vzorců vnímání si uvědomíme, až když rozpoznáme jejich ideologickou umělost.

Odbytištěm jazyka plného klišé se stává nejčastěji kulturní průmysl. Reprezentuje společenské stereotypy rolí, názorů či emocí, ovšem skrývá je za dojem průhledné pravdivosti zobrazení a autentičnosti zážitku. Představa jedinečnosti vlastních pocitů se odehrává v myslích mas. Stereotypy i klišé v kulturním průmyslu upevňují normativitu pohledu, zážitku i zobrazení (předvedení). Máme se utvrdit v tom, že takto určité věci vypadají, takto se na dané situace reaguje, takto se nahlíží na určité osoby, takovou roli hraje ten či onen.⁵⁹

Například pokud vidíme ve filmu či seriálu snít spolu pár, kdy muž je oblečen v jakémsi uniformním pracovním obleku a žena má na sobě pouze velkou bílou pánskou košili, je nám hned jasné, že prvek košile na ženě vyjadřuje fakt, že nespala u sebe doma, nýbrž se ocitla u muže v bytě, že předchozí noc strávili spolu a že se vše událo poměrně nečekaně. Málokdy má žena na sobě v těchto scénách koktejlové šaty zmačkané po předchozí noci, metalové tričko, mikinu s nápisem I Love New York nebo pánský kostkovaný župan. Málokdy se také tato scéna odehraje obráceně – představme si ženu,

59 Ne vždy byly stereotypní postavy v umění zastírány. Zvláště často využívají stereotypy komedie a vtipy. Všechno, co je strnulé a předvídatelné, vyvolává smích. Kořeny této strategie nalezneme například i v *commedia dell'arte*, která staví na reprezentaci společenských (stereo)typů, a dokonce tvořila jádro dané divadelní formy. Zápětka byla daná pouze rámcově, často se improvizovalo. Cíle, chování a vzezření každé „typové“ postavy bylo zafixováno a nemálokdy se stávalo, že jeden herec hrál určitý typ postavy celý život a mistrovsky tak ovládl vhodné repliky pro konkrétní figuru.

kteřá by snídala v saku a chystala se do práce, zatímco by instruovala muže v saténových slipech a růžovém elastickém tričku, aby na ni v bytě počkal, než se vrátí. O určitou subverzi či parodii těchto genderově zabarvených filmových klišé se snaží snímek *Je ne suis pas un homme facile* (Nejsem jednoduchý muž, 2018, Eléonore Pourriat). Ve výše zmíněné snídaňové scéně na nás vizuálně útočí polonahá kostnatá čtyřicátnice oblečená pouze v džínách, neutrálně se dívající z okna při vyfukování kouře z cigarety. Tento film de facto obrací současný patriarchální svět naruby: komise žen rozhoduje o důležitých záležitostech, záchranářský vůz obsluhuje parta sanitaček, z komunálního vozu seskakují k popelnici dvě pracovnice, zatímco po chodníku se vesele pohupuje skupinka rozverných jinochů s nákupními taškami. Dané situace se nám zdají divné, přestože – byť velmi jednoduchým způsobem – ukazují inverzní obraz tisíckrát viděného klišé. Stejně tak naruby funguje i naše vnímání – namísto „uměleckosti“, „emotivnosti“ či „realističnosti“ na sebe v daných případech upozorňují samy filmové scény.

Různé využití a práci s klišé najdeme u řady umělců, propojení s kulturním průmyslem funguje na řadě úrovní. Abychom se soustředili na pozitivní příklady, můžeme zmínit dílo Cindy Sherman. Její *Fotosky bez názvu* (Untitled Film Stills, 1977–1980) lze považovat za typický příklad subverzivního zviditelnění skrytých klišé i kulturních genderových stereotypů. Autoportréty, v nichž se chameleonky přetěluje do role žen čekajících doma na muže, pracujících v podřadných postaveních či dávajících na odiv svoji sexy postavu. Její snímky ve stylu hollywoodských filmů 60. a 70. let zobrazují zvláště ty situace, které v daných filmech nevnímáme kriticky, nýbrž zcela samozřejmě, zatímco se soustředíme na děj. Vidíme, jak žena vyzývavě mává z okna, odevzdaně čeká

na posteli, svůdně stoupá na stoličku, aby se natáhla pro knížku z knihovny nebo bezradně s kufry čeká na opuštěné silnici. Vytvořením této série však Cindy Sherman vybírá onen neviditelný aspekt filmových kliše v reprezentaci žen, čímž odhaluje jejich skutečnou roli nejen v těchto (často béčkových, a o to konvenčnějších) scénářích, ale i ve společnosti. Jde o ženy bez skutečné možnosti svobodného jednání, ženy závislé na pohledu, financích či postavení mužů, ženy, jejichž vůle čeká na souhlas někoho jiného.

Avšak i u ikonické Cindy Sherman lze vysledovat její „institucionalizaci“, sedimentaci její invenčnosti. Už po této rané sérii se dostala mezi zasloužilé umělce tzv. *Pictures generation*. V období únavy z příliš dematerializovaného konceptualismu či příliš klasické geometrické abstrakce našla tato autorka stejně jako ostatní postmoderní autoři(rky) novou tvůrčí cestu – s kritickým odstupem absorbovali vizualitu masové kultury.⁶⁰ Etablovala se u nich strategie apropriace, avšak poučení konceptuálním uměním ponechali ve svých pracích subverzivní postoj k přejatým stylům. Jeff Wall o analytickém přístupu umělkyně této generace prohlásil, že to jsou „teoretické holky“.⁶¹ V případě Cindy Sherman prostupuje její dílo dvojí reflektující zájem – o filmovost a o typizovanost ženského chování či vzezření. Projevuje se jak v její inklinaci k hororovým scénám, tak k vrstvám „masek“ konstruujících sociální identitu ženy. V sérii *Klauni* (Clowns, 2003–4) tak rozostřuje hranici mezi klaunským líčením, jejich strojeným červeným úsměvem a přehnaným stylingem pro slavnostní události či noční život, v *Portrétech společnosti* (The Society Portraits,

60 Více viz Douglas Eklund. *The Pictures Generation 1974–1984*. New York, New Haven and London: The Metropolitan Museum of Art – Yale University Press, 2009.

61 *Tamtéž*, s. 144.

2008) zase ukazuje nevyhnutelnou umělost distingovaných starších žen z vyšších tříd, často manželek mocných mužů. Ztráta mladistvého vzhledu je nutí hledat útočiště sociální kredibility v nánosech znaků moci. Práce Cindy Sherman se vyvíjejí, nicméně jejich inovativnost postupně slábne. Operuje v intencích vlastního stylu. Samotná „značka“ umělců, jejich „nový“ a „originální“ jazyk, se postupně stává jejich vlastní stereotypní pastí, klišé. Tvorba jednoho autora se v rámci životního díla zpravidla pohybuje v dichotomii nového a starého. Nové by nevzniklo bez tradičního, aby se posléze stalo stereotypním.

V této části jsme ukázali, že stereotyp běžného života i klišé tvůrčích metod vytvářejí určitou mrtvou fikci, dosazené obrazy v hlavě. Ideologie novosti funguje coby stereotyp svého druhu, přičemž účelová a technicistní společnost na ní má nemalý podíl. Těmto strnulým pseudo-inovacím lidé snadno propadnou a uvěří, protože využívají srozumitelné a emočně zbarvené prostředky. Vyvolávají v příjemcích pocit jedinečnosti a pokrokovosti i přes totalitu dodávaných představ. Pasivitu stereotypu zesiluje jeho mocenský rozměr, který funguje i v oblastech deklamujících progres. Abychom překonali negativní konotace stereotypu, nalézáme pozitivní rozměr zvnitřněných norem v tradici a v nabývání zkušenosti směřující k reflexi a otevřenosti. Za model této zkušenosti považujeme metaforický proces operující v regionu živé fikce. Na stereotypy nás upozorňují zkušenostní anomálie, které metaforická logika konstruuje. Dualita tradice a inovace či rámce a abnormality se v oblasti umění odehrává na několika úrovních – v oblasti stylu, žánrů, médií, funkce instituce umění i sociálního rozložení moci na umělecké scéně.

Novost

Akcentace všeho nového se zdá být dnes samozřejmou součástí rétoriky prodeje, výzkumu i umění. Adorno k tomuto tématu velice trefně poznamenává: „Kategorie nového je však od poloviny devatenáctého století, od doby vrcholného kapitalismu, centrální, nicméně ve shodě s otázkou, zda nějaké nové vůbec kdy bylo.“⁶² Adorno také tvrdí, že tato změna kategorie novosti s sebou nese i proměnu uvnitř kategorie tradice. V novosti se zaplétá „uzel individuality a společnosti,“ novost podle něj implikuje kritiku individua.⁶³ Ve společnosti zaměřené na své vlastní historické sebedefinování se novost vyjevuje jakožto nezbytný komplementární pohyb. V období moderny vzniká tedy aporie – požadavek nového umění koreluje s historickým charakterem společnosti (zakládání muzeí, vznik nových humanitních věd aj, inklinace k vývojovým schémátům dějin, národní sebeidentifikace na základě vlastní tradice).

Novost samu můžeme určit za klíčový jev modernity, která přetrhává vazby s dosavadní tradicí umění. Nejde o novost jakožto variaci žánru nebo obnovu metod v rámci umělecké řady (které se objevovaly i v předmoderním umění a společnosti), nýbrž o revoluční akt nového paradigmatu, kdy moderní koncepce umění je nezbytně svázaná s ekonomicko-spoolečenskou situací dané doby, o radikální novost. Moderna podle Adorna ratifikuje buržoazní princip v umění.⁶⁴ Umění dostává charakter zboží,

62 Theodor Adorno. *Estetická teorie*. Přeložil Dušan Prokop. Praha: Panglos, 1997 [1. vyd. orig. 1960], s. 33.

63 *Tamtéž*, s. 35.

64 *Tamtéž*, s. 35.

čímž na něj zároveň klade požadavek tuto společensko-ekonomickou rovinu kriticky odhalovat. Adorno vidí roli moderního umění v negaci účelově racionální společnosti. Geuss shrnuje, že pro Adorna je „[...] plně radikální forma umění taková, která úspěšně vštěpuje lidem vhodně kognitivně podložený negativní postoj k jejich vlastní společnosti.⁶⁵ Touto společností míní především zbožní společnost, kdy pod záminkou novosti je nám nabízeno stále stejné či jen lehce upravené zboží. Podle Adorna může umění přesáhnout trh, pokud jeho zákony subverzivně využije, pokud zvěcnělé jevy vtáhne do své autonomie. „Novost není subjektivní kategorie, nýbrž je vynucena věcí, a nemohla jinak přijít k sobě samé a bránit se heteronomii.“⁶⁶

Přestože svazující a strnulé momenty lidského života lze podle něj v umění protrhat novými formálními prostředky (nemusí tedy jít o přímou referenci k politice či výrobě, jak ukazuje na příkladu nové hudby),⁶⁷ může se zdát poněkud reduktivní, když Adorno (v duchu marxistické estetiky) rámuje celek lidské zkušenosti výrobními vztahy a za smysl umění považuje jejich kritiku. Jistě si lze představit, že umění může proměňovat způsoby percepce či konstruovat imaginativní světy, aniž by primární osou nového díla byla negace žánru, média, instituce či tržního mechanismu. Kolize smyslu i absurdita vytrhávají člověka ze snadného porozumění. Toto vytržení však nemusí nutně směřovat k protispolečenskému postoji. Může zprostředkovat dosud neznámý vjem či pocit, nechat zakusit svět naruby, uvnitř či vně, nás ohlušit, vytvořit mžitky před očima, stvořit nového hrdinu, komunitu

65 Raymond Geuss. „Art and Criticism in Adorno's Aesthetics“. *European Journal of Philosophy*. 1998, roč. 6, č. 3, s. 307.

66 T. Adorno. *Estetická teorie*, s. 37.

67 Theodor W. Adorno. *Filosofie nové hudby*. Praha: NAMU, 2018 [1. vyd. orig. 1949].

či novou řeč ad. Umění reaguje na stereotypy nikoliv pouze proto, aby je vystopovalo, nýbrž také aby nabídlo novou vizi, obraz. Z limitů naší imaginace, z oněch Lippmanových dosazených představ, se konstruuje naše každodenní jednání a vnímání. Pokud umění (i zdánlivě zcela nepolitické) reorganizuje limity naší mysli, tak otevírá i další možnosti ve skutečném životě.

Pakliže jádro tvůrčí novosti budeme hledat v lidské zkušenosti, pomůže nám vysvětlit inovaci stylů v předmoderním umění i novost v takovém umění, které odmítá kategorii umění anebo v takovém umění, které se zdá být tradiční, ovšem reprezentuje něco nového. Bude funkční i po opuštění představy vývoje umělecké instituce nebo primátu určitých uměleckých médií. Náznak takové myšlenky nalezneme například u Rosalind Krauss. V její *Originalitě avantgardy* tvrdí, že avantgardní směry přicházejí s koncepcí „nového“ umění vycházejícího z tvořivosti subjektu (*self-creation*), nikoliv z estetické tradice (či jejího překračování) předchozího umění. Přicházejí s pojetím sebe sama jakožto původce originality.⁶⁸ Subjektivita inovace zároveň neznamená nemožnost ji sdílet a uchopit, ba právě naopak – novost by neexistovala bez tradice, bez stereotypního myšlení, vnímání i jednání, bez klišé, tedy bez jevů strukturovaných, popsatelných a viditelných. Stejně jako lze ukázat mechanismus metaforické inovace v myšlení, lze demonstrovat i mechanismus inovace v umění.

Stereotypnost a klišé se neprojeví pouze ve stylu uměleckých děl. Samotný závod v inovativnosti má svoji konzervativní rovinu, a to směr, v němž očekáváme, že budou díla přinášet něco nového. Nejčastěji jde o způsob jejich výstavby, o rozšíření rejstříku uměleckých technik či reflexi aktuálních společenských jevů. Tímto

68 Rosalind Krauss. *Originality of the Avant-garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, MA – London: The MIT Press, 1986, s. 151–170.

způsobem například poměřuje desáté Berlínské bienále Tereza Stejskalová.⁶⁹ Charakterizovala ho jako tradiční (dokonce konzervativní) co do stylů, metod i míst prezentace a vznesla otázku, zda-li nechuť experimentovat je kritickým postojem, či jen rezignací. „Když jsem procházela prostory Akademie der Künste, přišlo mi, že tahle výstava tu klidně mohla být před deseti či dvaceti lety. Je tato nechuť k experimentům kritickou reakcí na umělecký provoz, který se věčně honí za novými trendy, jež se proměňují čím dál rychleji, a způsobují tak všeobecný bohlav? Veskrze konzervativně se bienále projevuje i ve vztahu ke svým výstavním prostorům.“⁷⁰ Bienále s názvem *Nepotřebujeme dalšího hrdinu* (We Don't Need Another Hero) představilo zvláště díla umělkyní a umělců jiných identit – ať již díky barvě pleti, národnosti, náboženství nebo sexuální orientaci. Kurátorce Gabi Ngcobo nešlo o znovunastolování tématu postkoloniální situace, zajímalo jí zprostředkovat perspektivy těch, kteří například už pouhou svou tělesnou konstitucí vzbuzují politické otázky. Přesto, že leckdy žijí v dané zemi již několikátou generaci a mají stejné vzdělání jako ostatní, ovšem nikoliv stejné příležitosti. Přesto, že žijí ve své zemi a mezinárodně vystavují. Přesto, že nevystavují, protože nemají prostředky či možnost. Přesto, že nemohou vystavovat apoliticky. Bienále tak vytvořilo imaginativní prostor jejich společné zkušenosti. Tereza Stejskalová vzhledem k tomuto silnému tématu vytyká přehlídce nedostatek edukativního a demokratizujícího rozměru: fakt, že bienále neexpanduje do města a nevysvětluje každé dílo z hlediska kulturních i osobních souvislostí chápe coby

69 Tereza Stejskalová. „Hrdinky potřebujeme aneb polemika s Berlínským bienále“ [online]. *Artalk.cz*. 16. 7. 2018. [cit. 7. 8. 2018]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2018/07/16/hrdinky-potrebujeme-aneb-polemika-s-berlinskym-bienale/>

70 *Tamtéž*.

kurátorský nedostatek, nevstřícnost vůči divákům a oslabení politického potenciálu přehlídky. Není ale právě očekávání, že díla bílých umělců mohou být vystavena sama o sobě, zatímco práce „těch jiných“ potřebujeme překládat a vysvětlovat, jedním z limitů zdánlivé neutrality i představy progresu současného umění?

Hypotézu Stejskalové o nechuti k experimentům letošního Berlínského bienále lze také chápat jako sedimentaci výrazu experimentální tendence. V běžné mluvě význam tohoto termínu dnes vágně osciluje mezi novým vizuálním stylem a novým médiem. V této logice bylo předchozí Berlínské bienále zaměřené na postinternetové umění skutečně novější. Samotný pojem experimentálního umění je nicméně vhodnější chápat historicky, jako označení dekonstruktivních, vědeckých a intermediálních tendencí počínajících v 50. letech 20. století. Příklon k výzkumnému jazyku a neuměleckým metodám umožnil transformovat stereotypní představy toho, co je umění, i reflektovat pozice subjektu uvnitř daného politického a sociálního rámce. Například experimentální poezie v tehdejší Československu získala politický charakter díky tomu, že politicky zneužívaný jazyk rozbila a učinila ho nesrozumitelným. Jan Wollner k rozvíjení literárního experimentu umělci v československém prostředí dodává, že „[h]lavní motivací této jejich práce byla snaha vyrovnat se se zneužitelností jazyka, který komunistická moc diskreditovala notorickým opakováním bezobsažných ideologických frází. Rozbitím konvenčního významu slov se vymanili z pravidel řeči komunistické moci.“⁷¹

Nikoliv nepodobně popisuje Ngcobo kurátorský záměr bienále. Uvádí, že „[n]ás spíše zajímá platforma, která intervenuje do prostoru, pokouší se formulovat nové otázky a není na první pohled rozeznatelná.

To neznamená, že bychom se chtěli nějak skrývat, ale chceme vyjasňovat věci jinými způsoby, než je obvyklé [...]. Ideou ale není – a stejně tomu tak je v situaci válečných lodí – věci zakrýt, ale spíše znemožnit jejich identifikaci a znejasnit směr, kterým se vydávají, aby je nebylo tak snadné zaměřit jako terč. Jedná se o krásný a poetický způsob, jak odmítnout některé pozice a bojovat pro náš způsob vyjadřování, který je ještě stále neznámý. Také se pokoušíme přeformulovat nástroje, skrze které uvažujeme o naší subjektivitě.⁷² Všimněme si, že v obou komentářích se vynořuje odpor k „obvyklému“ a zároveň úsilí o reformulaci postavení člověka ve společnosti, jeho způsobu vidění, řeči či chování.

Díla na Berlínském bienále se pokoušela proměnit naše vnímání toho, co je „normální“ v rámci provozu umění i sociálních vztahů. Právě v poetické neprůhlednosti mimiker, komunikaci osobní zkušenosti (nejen) umělců v postkoloniální situaci a proměnu směru otázek lze spatřovat onu méně viditelnou, ovšem hutně prezentovanou sílu i specifickou novost tohoto bienále. Nerozprostírá se na těch místech, kde jsme zvyklí tvůrčí inovaci hledat, nýbrž tam, kde ji téměř nevidíme, ani když ji máme přímo před očima, a nerozumíme jí, přestože mluví naším jazykem. Gabi Ngcobo názvem přehlídky deklamuje, že nepotřebujeme další hrdiny, protože je chápe jako zdroj moci a stereotypů, jako dosazené představy. Podobně tak i Lippman poznamenal, že „pohádky, školní učebnice, tradice, romány, hry, filmy a fráze zasely ten či onen předsudek do naší mysli nebo mysli dalších lidí.“⁷³ Hrdinky a hrdinové však mohou plnit i subverzivní roli, a právě po takových postavách volá Tereza Stejskalová. S podobným úmyslem jako

72 Gabi Ngcobo v rozhovoru s Jiřím Žákem. „Dekolonizace je špinavý proces“ [online]. *Artalk.cz*. 10. 4. 2018. [cit. 8. 9. 2018]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2018/04/30/dekolonizace-je-spinavy-proces/>

73 W. Lippman. *Veřejné mínění*, s. 81.

Ngcobo, avšak s opačným názorem na jeho realizaci, k výstavě dodává: „Naopak teze: ‚We Don’t Need Another Hero‘ mě v těchto společenských souvislostech moc nepřesvědčuje. Je jasné, že umění samo nic nespasí, ale potřebujeme hrdiny a hrdinky, ať už jsou odkudkoliv. Potřebujeme charismatické osobnosti, které budou bojovat proti nenávisti a fašismu jak na poli kultury, tak politiky, potřebujeme umělecké strategie, které budou cílit i mimo klasické galerijní prostory a zainteresované profesionály.“⁷⁴

Inovace je fundamentálním faktorem v procesu bytí ve světě, jak ukazuje Paul Ricoeur. Klíčovým prvkem pro její rozvoj je imaginace, imaginace chápaná coby „svobodná hra možností.“⁷⁵ V návaznosti na jeho tvrzení bychom mohli dovodit, že imaginace a inovace se rozvíjejí ve společnosti postavené na existenci svobodného člověka – svobodného ve sféře vlastního jednání, myšlení i svobodného (nejen výtvarného) projevu. Zároveň s tím jde ruku v ruce představa člověka coby individua subjektu s vlastními postoji a emocemi. Této svobodné hry možností můžeme dosáhnout za cenu distancování se od reality, neangažovanosti. Pokud potlačíme naši pozornost ke skutečnému světu a k našemu jednání, můžeme vstoupit na neutrální půdu, v níž můžeme zkoušet (a zakoušet) nové představy, pocity a významy. Ovšem, jak píše Ricoeur, nejde pouze o vytržení z reality (*epoché*), imaginace musí být navázaná na určitou strukturu. „Této pozitivní funkci fikce, jejíž negativní podmínkou je *epoché*, lze porozumět pouze pokud plodnost imaginace je přímo navázaná na tu v jazyce, jak je vyjádřeno metaforickým procesem.“⁷⁶

74 T. Stejskalová. „Hrdinky potřebujeme aneb polemika s Berlínským biénále“.

75 Paul Ricoeur. „The Function of Fiction in Shaping Reality“. In: Mário J. Valdéz (ed.). *A Ricoeur Reader. Reflection and Imagination*. Toronto: University of Toronto Press, 1991, s. 128.

76 *Tamtéž*, s. 128.

Metaforický proces můžeme považovat za model fungování inovativního procesu. V metafoře se inherentně nachází inovativní přístup: propojením dvou nesoudrých významů vzniká nový význam, respektive nová představa proměňující zažitou perspektivu vnímání a myšlení. Metafora by nemohla fungovat bez znalosti doslovného smyslu, bez znalosti doslovných významů. Pokud bychom vztáhli fungování metafory na naše předchozí pasáže, metaforický výrok ve větě funguje jako narušení tradice či stereotypu. Do věty s obvyklou strukturou a obvyklým smyslem slov se vklíní takové sousloví, které nedává doslovný význam, nýbrž význam „přenesený“, „jako“. Použitím metafory vstupujeme na půdu poetického jazyka, takového, který ruší „praktické“ funkce slov.

Metaforické vyjádření díky tomu přináší proměnu úhlu, z něhož vnímáme určitý výraz. Zatímco v jeho doslovném smyslu mu bez povšimnutí porozumíme, tak v metaforickém sousloví se jeho význam zhutňuje vazbou na jiné slovo. Interpret je nucen mezi nimi hledat styčné body, určitý sémantický aspekt, z něhož „uvidí“ nový (obrazný) smysl daného pojmu. Tato proměna perspektivy je klíčová při transformaci vědeckého myšlení, vzniku nových teorií či aparátů. Zásadní je prostor ne-představitelného, ne-reálného a ne-znamého, který ne-smyslné podhoubí metaforického mechanismu umožňuje.

Smysl metaforického sdělení tedy leží v konstrukci specifického obrazu, který naše představivost vytvoří. Potřebujeme ho zároveň uvidět, pochopit i prožít. Proto také Ricoeur tvrdí, že metaforický proces vyžaduje emoční vstup recipienta i jeho kognitivní uchopení.⁷⁷ Musíme si představit něco, co nemá předem dané pravidlo, vzorec nebo metodu, jak k tomu přistupovat. V našich myslích tak vzniká nestandardní obraz – významuplný, přestože

77 Paul Ricoeur. „The Metaphorical Process as Cognition, Imagination and Feeling“. *Critical Inquiry*. 1978, roč. 5., č. 1.

jej nedovedeme definovat, nabitý emocemi, přestože nevyplývají ze „skutečného“ jednání či stavu, singulární, přestože se váže ke kodifikované struktuře.

Prostředí vytvářející inovativní myšlenky, situace, aparáty, obrazy aj. vykazují vlastnosti typické pro konstrukci i recepci živé metafory: svobodný a otevřený prostor umožňující změnu perspektivy, prostředí absorbující neznámé či nelogické podněty a tvořivost přinášející modely možných situací. Novost generovaná uměleckou imaginací sdílí společné jádro s imaginací vědecko-technickou. Nelze zde stanovit zažitou dichotomii racionální – iracionální. Níže stručně ukážu podobnost fungování novosti v oblastech umění a vědy. Pochází právě z jejich společného epistemologického rámce – z metaforického procesu přítomného v obou těchto sférách.

Málokterý vědec (ať již humanitního či přírodovědného směru) by dnes mohl v žádosti o grant uvést, že jeho projekt nepřinese nic nového, že aktuální poznatky ho nezajímají a výstupy zapadnou v moři dalších patentů, analýz a článků. Málokterý politik by kandidoval s politickou vizí, že životy občanů se nezlepší, vyšší platy lidé nedostanou, do vědy se investovat nebude a staré vlaky se za nové nevymění. Málokterý kurátor by na sociálních sítích s pýchou sdílel, že představuje autory nezajímavé, kýchovité a okoukané.

Představme si, že by taková „stará“ společnost existovala. Není nic špatného na tom mít doma psací stůl, který vydrží několik desetiletí. Staré tramvaje jezdí stejně dobře jako ty nové. Na prvorepublikové ilustrace se ledaskdy podíváme raději než na současný přetlak vizuálního nevkusu. Recepty babky kořenářky vyléčí nachlazení i v novém miléniu a brambory před dvěma sty lety byly zřejmě zdravější než dnes. Nicméně tyto fragmenty starých věcí a stylů neukazují komplexní pletivo ekologických, ekonomických a společenských vztahů. U starých tramvajů se nemyslelo na

vozičkáře a kočárky, ženy kreslily ilustrace jen do šuplíku, diabetici dříve brzy umírali. Množství energie, které současná společnost spotřebuje, musejí ovládat čím dál pokročilejší stroje a výpočetní technika. Monitoring stavu počasí pro piloty potřebujeme přesný, protože povětrnostní podmínky se vymykají předvídatelnosti. Pro datová centra by v 80. letech muselo být postaveno zřejmě celé město. Z těchto fragmentů lze domyslet, že už jen z praktických důvodů udržitelnosti současné civilizace nelze s reálnou možností „staré“ společnosti počítat, nemluvě o proměně etiky, společenských a kulturních norem.

Podíváme-li se na oblast obchodu a výzkumu z perspektivy inovace, ocitneme se na poli plném manaúů. Poněkud se však mlčí o důvodech, proč něco nového stále produkovat. Ani teorie vědy, obchodu či další společenskovední disciplíny nevěnovaly tomuto faktoru donedávna příliš pozornosti. *Studia inovace* (Innovation studies) vznikala jako malá oddělení na prestižních univerzitách a elitní charakter výzkumu role inovace ve vědě a společnosti si udržela až do devadesátých let. Jak upozorňuje Jan Fagerberg, teprve po roce 2000 prudce narostl počet publikací analyzujících inovační procesy.⁷⁸

Fagerberg zmiňuje potřebnost zachování rozdílu mezi pojmem *objev* (invention) a *inovace* (innovation). Zatímco objev znamená „první objevení nové myšlenky, nového produktu nebo procesu“, inovace je „prvním pokusem uvést jej do oběhu“.⁷⁹ Inovace je tedy přímo spojena s praktickým užitím daného jevu, zatímco objevy mají mnohem blíže ke sféře umění a teorie. Odráží se to i na místech jejich vzniku – něco objevit se může téměř kdekoliv (nejživnější půdou dnes bývají univerzity), ovšem pro

78 Jan Fagerberg. „Innovation. A Guide to the Literature“. In: Jan Fagerberg – David C. Mowery. *The Oxford Handbook of Innovation*. Oxford: Oxford University Press, 2006, s. 2.

79 *Tamtěž*, s. 4.

inovaci bývá nezbytný kontakt s „realitou“. Uskutečňuje se především ve firmách, zdravotnických zařízeních atd.

Můžeme dovodit, že inovace disponuje menší mírou novosti než objev – bývá určitou variací existujících produktů či postupů. Podívejme se na mechanismus inovace například u vývoje telefonu. K jeho původní jednoduché funkci se přidávají další, dříve nepředstavitelné, nepatříčné a s prvotním záměrem neslučitelné. Klasický drátový telefon přenášel hlas. Odstraněním drátu a umožněním jeho přenositelnosti vznikl mobilní telefon. Nedlouho poté byl obohacen o nový anomální prvek: propojil čísla s abecedou. Z jednoho přístroje, respektive stejných tlačítek šlo vytočit hovor stejně jako napsat text. Přitom na kalkulačce se smsky nepsaly, stejně jako z psacího stroje se nevolalo. Následně jsme už v poměrně rychlém sledu svědky dalších inovací: k alfanumerickému systému se připojilo médium obrazu – telefony začaly pořizovat i přenášet fotografie. Objevuje se dotykový displej, slouží coby GPS navigace ad. Skutečnost, zdali používáme mobilní telefon, který posílá pouze smsky, nebo který má i fotoaparát, však neproměňuje komunikační schémata tolik jako samotný vynález telefonu. Okamžik, kdy dva lidé spolu začali mluvit ve stejném čase, avšak fyzicky dislokováně, transformoval samotný způsob temporální i prostorové organizace myšlení a jednání společnosti mnohem radikálněji.

S podobným rozlišením objevu a inovace operuje i svět umění. Onu menší novost vykazuje inovace žánru. Vzniká nejčastěji překročením hranic mezi dvěma styly či médii či proniknutím mimouměleckých prvků do uměleckých norem. Lotman⁸⁰ klade zrod tvůrčí novosti právě do oblasti míšení žánrů, okamžiku, kdy jeden intervenuje

80 Yuri M. Lotman. *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture*. Translated by Ann Shukman. London – New York: I.B. TAURIS & CO. LTD Publishers, 1990, s. 137.

do prostoru jiného. „Inovace přichází, pokud principy jednoho žánru jsou restrukturovány podle zákonů jiného, a tento ‚jiný‘ žánr organicky vstoupí do nové struktury při zachování paměti kódování původního.“⁸¹ Ukazuje, že v *Bratrech Karamazových* začleňuje Dostojevský do literárního narativu soudní promluvy soudce a prokurátora. Tyto pasáže označuje Lotman jako „chyby“ estetického klíče vyprávění.⁸² Mohli bychom dovodit, že narušují plynulost děje, jsou jakousi civilní zastávkou, u níž jako by hlavní hrdina nebyl ani účasten – soudní řeč není prokládána jeho myšlenkami, pocity, jeho perspektivou či perspektivou vševědoucího vypravěče. Vytváří jistou kolizi mezi tím, co považujeme za románovou řeč a co za mluvu skutečnosti. Děje se tak nicméně uvnitř tradiční románové struktury.

Krizi inovace stylu či řady vyřeší až změna celku, rámce, jak tvrdí mj. i Adorno: „Jestliže se možnost inovací vyčerpala, hledají-li se mechanicky dále v linii, jež je opakuje, pak se musí směrová tendence inovace změnit, zasadit do jiné dimenze.“⁸³ Mohli bychom na něj navázat tvrzením, že radikální novost přinášejí díla znejistující naši zkušenost: modifikují témata, formy, žánry, koncept autorství či sociální, politické a ekonomické aspekty světa (umění). Vznik těchto nových paradigmat bychom jen za poslední dvě století našli s příchodem moderního umění, avantgardních směrů, konceptuálního, postmoderního, feministického či postkoloniálního umění.

Za důležitý rys inovačního schématu můžeme považovat nejistotu výsledku. Pokud chceme něco objevit, operujeme na poli možných řešení. Vytváříme nový, dosud neznámý předmět či myšlenku. Při vývoji nových

81 *Tamtéž*.

82 *Tamtéž*, s. 138.

83 T. Adorno. *Estetická teorie*, s. 37.

produktů a teorií předpokládáme určitý výstup, nicméně dokud se inovace nepotvrdí, mohou být relevantní i další výsledky procesu. Aby vznikla nová metoda, pohybujeme se na poli experimentů, na poli chyb. Musíme si nejprve danou situaci představit a následně ji demonstrovat. Mluvíme-li o nejistotě implementace nového produktu, týká se toto tvrzení především ceny, účinnosti, oblíbenosti, funkčnosti atd. Aby se ve firemní rétorice před zákazníkem zakryl negativní nádech nejistoty, setkáváme se mnohem častěji s frází „otevřenost k inovacím.“ Pokud firmy potřebují přijít s novým řešením, musejí určité skupině zaměstnanců ponechat dostatek svobody právě pro ony „experimenty“. Následně pak jejich návrhy rozšíří na celou firemní strategii, vytvoří se aktualizované manuály, smlouvy, výrobní či marketingové postupy atd. Fagerberg tvrdí, že pokud je nějaká firma „uzavřená“ v určitém postupu či produktu, dříve či později narazí na překážky (v podobě malé poptávky, zastaralé technologie, odchodu zaměstnanců aj.). Oproti tomu otevřenost novým a/nebo jiným cestám a řešením umožňuje obstát v kompetitivním prostředí neoliberálního trhu a zároveň pružněji reagovat na měnící se podmínky (výroby, zájmu spotřebitelů, ekologické faktory atd.). Onen otevřený prostor inherentně obsahuje autonomii pro experimenty, pro hledání představ.

Ve světě umění se inovace projevuje podobně – vzhledem k praktickému světu s řádem, účelem a normami vytvářejí umělecká díla určitý ostrov imaginativní reflexe těchto zvyků.⁸⁴ Včleňují do své struktury cizí a neznámé prvky, čímž otvírají nové možnosti percepce. Otevřenost můžeme pozorovat i na straně interpreta. Způsob, jak se na díla díváme, vychází z našich předchozích zkušeností, i těch stereotypních. Naše vnímání

84 Robert Jauss. „Tradition, Innovation, and Aesthetic Experience“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1998 (jaro), roč. 46, č. 3, s. 377.

je však tímto stereotypem obaleno (jak by řekl Dewey, „uzavírá objekty do určité slupky“⁸⁵). Proto takové práce, jež nelze jednoznačně vyložit, vnímat či je zaškatulkovat, bývají invenčnější. (Dlužno poznamenat, že také jsou leckdy zavrhaná, že se nejedná o umění.) Předkládají zhuštěné a obtížněji dešifrovatelné významy, na které musí recipient aktivně reagovat, pokud jim chce porozumět. Umění absorbuje do svého univerza všechno jiné a nepochopitelné entity, záměrně překračuje konvence (vně i uvnitř instituce umění). Ono podivné a nové nezapadá do celistvého obrazu vystavěného systémem tradic a autorit. Distance, denzita, přebytek významů a otevřenost stejně jako (pro některé) nesrozumitelnost, které umění nabízí, vybízí k vlastnímu způsobu „poučení“ a zkušenosti.

Pokud se firmy rozhodnou produkt inovovat, nejdříve kombinují existující znalosti a technologie. Nemalou úlohu hraje i zpětná vazba uživatelů, jejich zkušenosti s daným produktem i návrhy na jeho větší efektivitu, praktičnosti či dostupnost. Jsou-li tyto možnosti vyčerpány, rozhodují se společnosti o investicích do výzkumu, v němž využívají nejaktuálnější teoretické poznatky.⁸⁶ U vývoje nového produktu také firmy prozkoumávají konkurenční prostředí, aby neinvestovali do výroby něčeho, co již existuje, jinak by to pro ně znamenalo (hlavně) finanční ztrátu. Opakující se umělec ztrácí především auru originality. Obvyklým nešvarem začínajících umělců bývá okoukanost výsledných forem, do nichž otiskují svůj prožitek. Více či méně vědomě používají různé druhy klišé. Často jim chybí znalost tradice, reflexivní přístup ke stereotypům, a to nejenom uměleckým: ani jejich prožitky či

85 John Dewey. *Art as Experience*. London: George Allen an Unwin Ltd., 1934, s. 104.

86 J. Fagerberg. „Innovation. A Guide to the Literature“, s. 9.

fantazie nevybočují z řady. Souvisí to s již zmíněnou dosaženou imaginací, kdy naše představy, orientace ve světě či myšlení nejsou natolik jedinečné, aby vygenerovaly zajímavou formu. A právě ony inovativní technologie, firmy a nástroje se nemalou měrou podílejí na fádnosti lidského prožívání. Nová díla v umění nezískávají pozitivní hodnotu proto, že podobně jako v kapitalistické logice získávají za první patent více peněz či jako sportovci medaili za lepší výkon, nýbrž proto, že dokážou diktovanou logiku internalizovaných stereotypů sloupnout, zvrátit, znejistět, rozšířit či se jí zasmát. Naopak ta umělecká díla, která logiku trhu kopírují (ať již používáním nejnovějších technologických výtvarných či ve slepé snaze získat onen pomyslný patent jedinečnosti) se od dotěrných každodenních aktualizací softwaru či mobilu s fotoaparátem o 3 megapixely větším než předchozí model příliš neodlišují.

Nepochybně i ve světě produkce lze nalézt pozitivní objevy a inovace. Jsou to obvykle ty, v nichž lze nalézt i určitý překvapující, reflektující, morální či poetický rozměr. Ne vždy je nejrychlejší cesta nejlepší (jak vidíme na příkladu zrušení superrychlých dopravních letadel Concorde kvůli jejich ekologické i ekonomické náročnosti) či nejlevnější výroba neudržitelnější (např. kontaminace oceánů plasty). Mowery a Rosenberg vysvětlují touhu po inovaci coby reakci na poptávku trhu a/nebo vylepšování existujících prostředků, nástrojů a know-how. Pochopitelně v daném procesu hraje úlohu i finanční zisk, ovšem nemusí být jediným faktorem: jde spíše o celkovou adaptaci na proměnlivé podmínky a také „zkvalitňování“ života lidí. Adaptovat se na nové podmínky umí většina žijících organismů – díky modifikaci některých životních procesů optimalizují komplexní mechanismy, na nichž závisí jejich existence. Pokud se neadaptují dostatečně, umírají. Paralelně k tomu si lze

vysvětlit adaptační procesy ve vědě a technice – teorie a firmy reagují na nevhodné či neznámé podmínky tím, že se snaží o dialog, o reakci, o řešení. Podněty z vnějšího prostředí absorbují do svých zavedených systémů, teorií a technologií. Překvapivé prvky, anomálie a zdánlivě nevyřešitelné problémy působí jakožto katalyzátory inovace. Odpor k jinému, setrvávání v osvědčených cestách však naopak utvrzuje dogmatické postupy, brání „naše“ oproti „cizímu“. Namísto splývání horizontů a objevování nových možností se výrobní společnosti i umělci hlasitěji, agresivněji a urputněji snaží prosadit kvality jejich „staré novosti“. Taková inovace, jež vybízí k pseudopotřebám či utvrzuje uživatele v určitém postupu či identitě, je stereotypní inovací, negativním rozměrem novosti. Negativní rozměr novosti však nenesou pouze díla kulturního průmyslu, nýbrž i jakákoliv jiná tvorba uzavřená v rigidních cílech a projevech. Stejně stereotypně jako scénář „nového“ detektivního seriálu mohou fungovat i díla jinak oslavovaného „svobodného“ umění. Zatímco lečjaký seriál dnes výrazně překračuje tupou televizní zábavu, zpochybnění pravidel uměleckého světa se zdá být daleko méně možné.

Kategorie nového potřebuje určitou svobodu k experimentování, autonomii, zkušenost z existujícího i předešlého. Jejím přínosem se stává flexibilita, adaptace, reflexe neznámého, vytvoření vlastní perspektivy vnímání, postoje a rozpoznání fiktivnosti skutečného života. Mohli bychom tedy dovodit, že novost je spojena se základní lidskou potřebou rozšiřování a prohlubování zkušenosti. Usilování o novost má metaforickou strukturu. Vědeckotechnologická novost a umělecká novost jsou dvěma různými a odvozenými podobami tohoto metaforicko-inovačního přístupu ke světu. Novosti v umění se dnes nemůžeme vyhnout, lze se však obracet

k jejímu pozitivnímu rozměru. Nevyjadřují ji (pouze) nová média či projekty tematizující či využívající technologický pokrok, nýbrž taková díla, která „objevují“ svébytnou zkušenost skrze nové tvůrčí strategie. Lidský svět, doufejme, nelze redukovat na poznání delegované na stroje či život v síti. Stále stojí za to hledat takové metody, techniky, náměty či média, která budou vytvářet živé metafory, díky nimž se budeme moci svobodně pohybovat v regionu živé fikce. Skrze ni můžeme prožít, pochopit a uvidět alternativní a ne-možné modely přítomnosti, minulosti i budoucnosti, porozumět vzdálenému a pochopit neznámé.

Použité zdroje

Adorno, Theodor. *Estetická teorie*. Přeložil Dušan Prokop. Praha: Panglos, 1997 [1. vyd. orig. 1970].

Adorno, Theodor. – Horkheimer, Max. *Dialektika osvícenství. Filozofické fragmenty*. Přeložili Michael Hauser a Milan Váňa. Praha: Oikúmené, 2009 [1. vyd. orig. 1944].

Amossy, Ruth – Rosen, Elisheva. *Les discours du cliché*. Paris: CDU-SEDES, 1982.

Amossy, Ruth. „Commonplace Knowledge and Innovation“. *SubStance*. 1990, roč. 19, č. 2–3, s. 145–156.

Benjamin, Walter. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“ In: Týž. *Výbor z díla I. Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: Oikúmené, 2009.

Bishop, Claire. „Digital Divide: Contemporary Art and New Media“. *Artforum*. 2012, roč. 51, č. 1. Dostupné též z <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944>. [cit. 3. 1. 2018]

Bourdieu, Pierre. „The specificity of the scientific field and the social conditions of the progress of reason.“ *Social Science Information*. 1975, roč. 14, č. 6, s. 19–47.

Burnham, Jack. „Steps in the Formulation of Real-Time Political Art“. Haacke, Hans – Koenig, Kaspar (ed.) *Hans Haacke: Framing and Being Framed, 7 Works 1970–75*. Halifax: The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, 1975.

Bürger, Peter. *Teorie avantgardy. Stárnutí moderny. Stati o výtvarném umění*. Přeložil Václav Magid. Praha: VVP AVU, 2015.

Dinkla, Söke. „From Participation to Interaction. Towards the Origins of Interactive Art.“ In: Hershman Leeson, Lynn

(ed.). *Clicking in: Hot Links to a Digital Culture*. Seattle: Bay Press, 1996.

Eklund, Douglas. *The Pictures Generation 1974–1984*. New York, New Haven and London: The Metropolitan Museum of Art – Yale University Press, 2009.

Fagerberg, Jan – Mowery, David C. *The Oxford Handbook of Innovation*. Oxford: Oxford University Press, 2006.

Fischer, Mark. *Kapitalistický realismus*. Přeložil Radovan Baroš. Praha: Rybka, 2010 [1. vyd. orig. 2009].

Flusser, Vilém. *Do univerza technických obrazů*. Přeložil Jiří Fiala. Praha: OSVU, 2001 [1. vyd. orig. 1985].

Foster, Jacob G. – Rzhetsky, Andrey – Evans, James A. „Tradition and Innovation in Scientists' Research Strategies“. *American Sociological Review*. 2015, roč. 80, č. 5, s. 875–908.

Gadamer, Hans-Georg. *Pravda a metoda I. Nárys filozofické hermeneutiky*. Přeložil David Mik. Praha: Triáda, 2010 [1. vyd. orig. 1960].

Gaudreault, André – Marion, Philippe. „Médium se vždycky rodí dvakrát...“. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004.

Geuss, Raymond. „Art and Criticism in Adorno's Aesthetics“. *European Journal of Philosophy*. 1998, roč. 6, č. 3, s. 297–317.

Greenberg, Clement. „Modernistická malba“. In: Pospiszyl, Tomáš (ed.). *Před obrazem: antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložil Tomáš Pospiszyl. Praha: OSVU, 1998, s. 35–42.

Habermas, Jürgen. „Moderna – nedokončený projekt“. In: Gál, Egon – Marcelli, Miroslav (eds.). *Za zrkadlom moderny. Filozofia posledného dvadsaťročia*. Preložil Ladislav Kiczko. Bratislava: Archa, 1991, s. 299–318 [1. vyd. orig. 1981].

- Jauss, Robert.** „Tradition, Innovation, and Aesthetic Experience“. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. 1998, roč. 46, č. 3, s. 375–8.
- Johnson, Ken.** „Shelley Eshkar, Paul Kaiser ‚Pedestrian‘“ [online]. *The New York Times*. 1. 3. 2002 [cit 2. 3. 2018]. Dostupné z <https://www.nytimes.com/2002/03/01/arts/art-in-review-shelley-eshkar-paul-kaiser-pedestrian.html>.
- Krauss, Rosalind.** „The Guarantee of the Medium“. In: Arppe, Tiina – Kaitaro, Timo – Mikkonen, Kai (eds.). *Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences* 5. Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2009.
- Kuhn, Thomas.** *Struktura vědeckých revolucí*. Přeložil Tomáš Jeníček. Praha: Oikúmené, 1997 [1. vyd. orig. 1962].
- Lakoff, George – Johnson, Mark.** *Metafory, kterými žijeme*. Přeložil Mirek Čejka. Brno: Host, 2014 [1. vyd. orig. 1980].
- Lippmann, Walter.** *Veřejné mínění*. Přeložil Ladislav Köppl. Praha: Portál, 2015 [1. vyd. orig. 1922].
- Manovich, Lev.** *Jazyk nových médií*. Přeložil Václav Janoščík. Praha: Karolinum, 2018 [1. vyd. orig. 2001].
- Ricoeur, Paul.** „The Function of Fiction in Shaping Reality“. In: Valdéz, Mário J. (ed.). *A Ricoeur Reader. Reflection and Imagination*. Toronto: University of Toronto Press, 1991.
- Ricoeur, Paul.** *La métaphore vive*. Paris: Éditions du Seuil, 1975.
- Shanken, Edward A.** „Contemporary Art and New Media. Digital Divide or Hybrid Discourse?“. In: Paul, Christiane (ed.). *A Companion to Digital Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc., 2016, s. 463–481.
- Tribe, Mark – Jana, Reena.** *New Media Art*. Köln am Rhein: Taschen, 2006.
- Wall, Jeff.** „Známky lhostejnosti“. *Aspekty fotografie (jako) konceptuálního umění*. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2012, roč. 6, č. 12, s. 58–100.

Abstract

Novelty (of Media) in Art

This text questions today's meaning of novelty in art. It proposes a distinction between open and stereotypic novelty. The origins of the first one can be seen in the fundamental need for innovation of human experience, knowledge and imagination, while the latter derives from the capitalist system of continual production and sale. Due to omnipresent stereotypic behaviour, methods and images (even fantasies) given by the techno-rational society, human mind and actions are regulated, controlled and provided by schematic attitudes. The good novelty achieves to open the rigid ways, allows to reorganise our views and offers a different perspective. It allows us to reflect internalized patterns and habits and create space of formerly unseen possibilities, images and attitudes. Creating new phenomena contains similar mechanism to the transformative power of metaphorical expression where a literal sense of words is attacked by absurdity of their new, unreal connection. The structure of metaphor is proposed as a model of innovative thinking recognizable in all fields, where innovation occurs (art, science, product development etc.). Alike in science, we can find "smaller" innovative approaches (transforming genre or style) and more radical "inventions" (changing paradigms) in art. Innovation in art is not directly connected to cutting-edge technology; artworks based just on new media (in a very broad sense) sometimes bring nothing more than empty demonstration of a new technological effect. That is also why we need to distinguish between the concept of technologically-defined new media and

new artistic medium. New artistic medium is born when it discovers new artistic qualities or strategies in the frame of the world of art.

Markéta Magidová

Markéta Magidová je umělkyně a teoretička umění. Spolueditovala antologie *Třídít slova. Literatura a konceptuální tendence 1945–2015* a *PROTO. Grafický design a současné umění*. Její odborné texty se objevily v časopisech *Česká literatura*, *Acta Universitatis Carolinae: Philosophica et Historica*, *Flash Art*, *Art&Antique*, *A2*, *Fotograf* ad. Působí na FAMU, PedF UK, PdF UHK a dokončuje doktorandská studia na katedře estetiky na FF UK.

