

PLATOvideo08 — 70. léta

15 08 —
02 10 2016

Svět se zase o kousek posunul, respektive získal další rovinu. Newyorským Central Parkem se hrnou davy lidí sledujících okolí skrze virtuální rozhraní na svých iPhonech a loví Pokémony. Populární fenomén 90. let je resuscitován a nespočetně zmnožen do všeobjímající mánie nové hry Pokémon Go! Řidiči začnou být brzy opatrnější na silnicích – nikdy nemůžete vědět, kdy Vám někdo skočí pod kola, protože tam zrovna zahlédl vzácný exemplář animovaného zvířecího bojovníka, nebo zda jiný účastník provozu náhle prudce nezabrzdí uprostřed vysokorychlostní silnice ze stejného důvodu. Další únik z naší reality prostřednictvím digitálních technologií tentokrát nezasahuje jen minoritní skupinu globální vesnice hráčů počítačových her, ale celou společnost bez rozdílu věku, pohlaví, etnika nebo národnosti. Augmentovaná realita Pokémon Go prochází všemi vrstvami západního světa.

Když Stalker ve stejnojmenném Tarkovského filmu provází neznalé zakázanou Zónou, jejíž opuštěná krajina údajně skrývá nesčetná nebezpečí, sleduje pohyb každého listu, každého stébla trávy nebo závanu větru, aby se hrozbám vyhnul. Reaguje na podobně posunutou realitu, prostor v prostoru, čas v čase, kdy obojí má svoji zcela odlišnou dynamiku, než jakou jsme schopni běžně rozeznat lidským zrakem.

Současné umění reflektuje víc a víc právě tento neviděný prostor než to, co se naše smysly naučily za tisíciletí evoluce vnímat. Současné Berlínské bienále kurátorované newyorskou fashion skupinou kolem magazínu DIS nabízí desítky iterací téhož: vztahu člověka a prostředí, které se vyvíjí rychleji než on sám; nekončících proudů dat; rozvoje techniky a postupné cesty k budoucnosti vzdalující se ideálům humanity, budoucnosti, kterou kolem sebe bez zastavení

konstruuje a nesvedeme ji ani zdaleka reflektovat.

Současné umění je však podobně vzdálené od výdobytků technického pokroku jako sám člověk. Animace post-post-internetového umění, nebo jak se korektněji říká „internetem orientované umění“ jsou ve své nízkonákladovosti jen nedomrlými vzdálenými příbuznými filmové, hardwarové i softwarové nebo herní produkce. Když Vás Jon Rafman nechá propadnout podlahou Akademie der Künste na Pariser Platz s výhledem na Reichstag a Braniborskou bránu [společně s nespočtem anonymních levitujících těl], jeho virtuální realita je odsouzena do symbolické roviny rozpixelovaných polí a objektů. Samozřejmě nejde o technickou dokonalost, umění Vám servíruje kritický vhled do naší každodennosti. Zůstává však ve své uzavřené ulitě exkluzivního zájmu o takový kritický diskurs.

Každý umělec, teoretik, kritik, kurátor nebo šéf výstavní instituce zvažuje do nekonečna možnosti záběru současného umění. Jeho samotné jádro, přestože používá současný jazyk, leží hluboko v minulosti.

Seth Price, jehož literární tvorba stojí u zrodu koncepce letošní série PLATOvideo, popisuje jako klíčové momenty 20. století druhou světovou válku [a z ní vzešlé sociální i etické otázky, které jsme řešili celý zbytek století i na začátku nového tisíciletí] a poté tzv. digitální dobu, která razantně přerušila veškeré otázky po naší minulosti záplavou dříve nepředpokladatelných nových problémů. Ve vztahu k současné umělecké produkci je však třeba do jeho časové osy vložit období 70. let – období, které definovalo společenský, filosofický i v tvůrčí duch současného uvažování. Ani digitální doba tento odkaz nebyla schopna narušit – je stále skoro nemožné najít současný teoretický text, který by postrádal odkaz na tvorbu Gillesse Deleuze a Félixu Guattariho, Michela Foucaulta, Jacquesa Lacana a dalších. Živoucí odkaz post-strukturalismu, rozvíjení vln feminismu, psychoanalýzy, redefinování konceptu lidských práv, přehodnocení pohledu na kolonialismus, kritika institucionalismu a další

a další produkty myšlení 70. let stále hrají prim v našem uvažování. Mají být překonané digitální dobou? Je to vůbec relevantní otázka, vzhledem k tomu, že jsme daná témata stále nebyli schopni vyřešit? Má naše myšlení sprintovat stejně jako technický vývoj?

Marně se snažíme pochopit, co je současné umění, jaká je jeho pozice vůči přítomné společnosti zmítané nekončícími konflikty. Takzvané experimentální formy distribuce umění hledají možnost přesahu formátu výstavy, hybridní formáty prezentace, nakonec se ale vždy vracíme zpátky a znovu zkoušíme ozkoušené a zavržené. Nekonečný návrat s drobnými postupy, taková je realita současného umění vůči lovu na mytická zvířata v ulicích skrze rozhraní Vašeho telefonu.

Má smysl točit revoluční filmy v buržoazní společnosti? Godard se ptá se na začátku 70. let [s odkazem na květen 1968] a stejně se můžeme ptát i dnes. Tarkovskij v poetickém odstupu od politické reality Sovětského svazu konstruuje paralelní prostor diskurzu otevřeného mnohačetným interpretacím stejně jako dnešní neoliberální společnost. Frank van Klingeren staví utopický model komunitně-transformovatelné architektury, která po pár letech selhává stejně jako i veškeré současné vize. Zdálo by se, že jsme poučení. Zda tomu tak je, zůstává však otázkou s otevřeným koncem. Jsme těhotní idejemi – řekl mi dnes ráno jeden umělec – jen vůbec nevíme, jak bude to dítě [až a pokud se narodí] vlastně vypadat.

Wendelien van Oldenborgh [Nizozemsko, 1962]

Umělkyně a filmařka užívá ve své práci primárně experimentálních filmových formátů, jejichž prostřednictvím ohledává sociální dynamiky a vzorce chování, zároveň upozorňuje na potlačené, nedořečené a nevyřešené narativy. Nejčastěji natáčí ve veřejném prostoru historicky zatíženém právě takovými

svědectvími. Je pro ni charakteristické pracovat v nejrůznějších typech participace, od společné přípravy scénáře a směřování díla až k jeho samotnému výslednému vyznění. Dává tak průchod mnohosti postojů a názorů, které se pak ve filmech setkávají a umožňují nazít běžně rozpoznatelné aspekty historie v jiném světle.

Beauty and the Right to be Ugly [2014]

Filmový experiment se odehrává v bývalém komunitním centru v eindhovenském Karregatu, které navrhl architekt Frank van Klingeren a které bylo dokončeno v roce 1974. Objekt byl vystaven v centru nové obytné zástavby ve snaze posílit komunitní formy bydlení. Jeho design vychází z koncepce zcela otevřeného prostoru, který měl sloužit různorodým funkcím, jako knihovna, škola, kavárna, zdravotní středisko, supermarket a komunitní centrum, to vše v jediné superstruktuře. Základní ideou bylo prostřednictvím volného půdorysu této architektury dát prostor sociálnímu experimentu, vytvořit katalyzátor pro posílení sociálního kontaktu a vazeb prostřednictvím systému společného rozhodování – uživatelé prostoru se na bázi přímé demokracie mohli rozhodnout, čím vlastně centrum samo bude. Skrze několik typů natáčení [včetně veřejně přístupného] mapuje van Oldenborgh rozvoj a postupné selhání této utopické vize. Její filmová metodologie převádí architektonické předpoklady jako „otevřený prostor“, „uživatelská udržitelnost“ a „participace“ do filmové řeči.

Deimantas Narkevicius [Litva, 1964]

Navzdory svým sochařským kořenům se Narkevicius věnuje převážně vypravěčství skrze média filmu a videa. Jeho primárním tvůrčím materiálem i metodologií je současné čtení naší historie. Reference k minulosti plynule spojuje se současností a vytváří tak dojem jistého déjà-vu. Dekonstruuje lineární naraci a pro posílení dojmu vychýlení časové osy využívá techniku amatérských filmů 70. let. Výsledek zároveň může připomínat i estetiku sovětských propagandistických filmů. Podle Narkeviciuse je historie živoucím materiálem. Umělecké dílo pak vnímá jako prostředek zkoumání neuměleckých subjektů.

Revisiting Solaris [2007]

Film odkazuje k legendárnímu dílu Andreje Tarkovského Solaris z roku 1972. Narkevicius pracuje s originální předlohou polského spisovatele Stanisława Lema, respektive s její poslední kapitolou, kterou Tarkovskij ve své adaptaci vynechal. Herec Donatas Banionis se vrací po téměř 40 letech do role vědce a astronauta Chrise Kelvina, aby se znovu zamyslel nad pobytem na povrchu tajemné planety Solaris těsně před svým návratem z kosmu. Jako ilustraci planety Solaris používá Narkevicius sérii fotografií litevského symbolistického malíře a skladatele Mykalojuse Konstantinase Ciurlionise z roku 1905. Série se vyznačuje na svou dobu jedinečným pojetím prostoru, vytváří dojem nekonečné rozlohy a bezčasí, odkazuje k vizím kosmu a hluboké niterné koncentrace. Tarkovskij při natáčení filmu využil stejné lokace jako Ciurlionis.

Liam Gillick [Velká Británie, 1964]

Gillick zdůrazňuje své kořeny v poválečné Evropě – jako by ztráta důvěry v autority byla tím hlavním, co ovlivňuje jeho kurátorskou i uměleckou praxi. V rámci svého působení v Londýně a New Yorku prohlubuje zájem o procesy každodennosti, odmítá pojem „současné umění“, protože jej považuje za historicky nepotřebný. Pracuje v různých typech médií od velkoformátových instalací, inkoustových tisků, hudby, stejně jako kurátorských projektů a teoretické reflexe, a přesahuje tak jakékoli disciplinární ukotvení.

Everything Good Goes [2008]

Video *Everything Good Goes* se odehrává v New Yorku v roce 2008. Zatímco Gillick přepracovává obsah svých přednášek, pokouší se zároveň vytvořit 3D model scény z filmu Jean-Luca Godarda a Jean-Pierre Gorina *Tout va bien* [1972]. *Tout va bien* může působit jako Godardův hold levicově aktivistickému duchu roku 1968, podle dobových kritiků zároveň zpochybňuje význam revolučních filmů produkovaných v buržoazní společnosti.

Výstavu pořádá PLATO – platforma [pro současné umění] Ostrava ve spolupráci s Dolem Hlubina – Cineport.

Projekt PLATO – Galerie města Ostravy je realizován díky dotaci statutárního města Ostrava a za finanční podpory Ministerstva kultury ČR.

PLATO – platforma
[pro současné umění] Ostrava
Galerie města Ostravy

Multifunkční aula Gong
Dolní Vítkovice, Ruská 2993
Ostrava-Vítkovice
Po–Ne 10–18 hodin

Trojhalí Karolina
K Trojhalí 3361/5
Ostrava-Moravská Ostrava
Po–Pá 08–22, So–Ne 08–20

www.plato-ostrava.cz

PLATO
platforma [pro současné umění]
Ostrava