

PROFIL

1-2 '95

SÚČASNÉHO VÝTVARNÉHO UMENIA
CONTEMPORARY ART MAGAZINE

KYBERNETICKÝ PRIESTORA

PRE TELO, INTELEKT A DUŠU

UMENIE A VIRTUÁLNA REALITA

ARS ELECTRONICA

LA BIENNALE DI VENEZIA 1895 - 1995

ROZHOVOR S JOZEFOM JANKOVIČOM

TRHLINA V PRIESTORE

FRAGMENTY Z OKRAJA

GALERIE RUDOLFINUM V KONCEPCII PETRA NEDOMU

ZATOULANÝ PES

ROZHOVOR S CHARLOTTOU KOTÍKOVOU,

KURÁTORĀOU VÝSTAVY LOUISE BOURGEOIS

WHITNEY BIENÁLE

SKICA O JUVENÍLIÁCH RUDOLFA FILU

PROFIL

1-2 '95 SÚČASNÉHO VÝTVARNÉHO UMENIA
CONTEMPORARY ART MAGAZINE


- 2 LUBA LACINOVÁ
KÝBERNETICKÝ PRIESTOR
PRE TELO, INTELEKT A DUŠU
- 10 STEPHAN BERG
KEĎ SA OBRAZY UČILI LIETAŤ
UMENIE A VIRTUÁLNA REALITA
- 16 MARTIN ŠPERKA
ISEA'95 MONTREAL
- 20 MICHAL MURIN
ARS ELECTRONICA
- 28 LA BIENNALE DI VENEZIA 1895 - 1995
- 32 MÁRIA HLAVAJOVÁ
NENÁPADNE DO DEJŇ
- 44 JANA GERŽOVÁ
NÁRODNÉ PAVILÓNY
- 54 APERTO 95?
- 56 ANKETA BIENÁLE BENÁTKY
- 75 BIENÁLE JE IBA JEDNA Z MNOHÝCH
MINULÝCH A BUDÚCICH VÝSTAV
/ROZHOVOR S J. JANKOVIČOM/
- 83 DER RISS IM RAUM - TRHLINA V PRIESTORE
- 83 PAVEL LIŠKA
KONFRONTACE UMĚLECKÝCH POZIC
- 86 PŘÁTELSKÁ, KRITICKÁ I PROBLEMATICKÁ...
/ROZHOVOR S MATTHIASOM FLÜGGEM/
- 88 IŠLO O VÝSTAVU, NEŠLO O SÚČET
/ROZHOVOR S ADOU KRŇÁČOVOU-GUTLEBER/
- 92 NEBOL TO MÔJ OSOBNÝ VÝBER
/ROZHOVOR S ANDOU ROTTENBERGOVOU/
- 94 VÝSTAVA JE UDEĽANÁ PRO BERLÍN
/ROZHOVOR S JIŘÍM ŠVESTKOM/
- 100 STANOVISKO RIADITEĽA SNG,
JURAJA ŽÁRYHO
- 103 JURAJ MOJŽIŠ
FRAGMENTY Z OKRAJA
- 113 GALERIE RUDOLFINUM
V KONCEPCII PETRA NEDOMU
- 118 MILOŠ VOJTĚCHOVSKÝ
ZATOULANÝ PES
- 123 SÍDLA PAMĚTE
ROZHOVOR S CHARLOTTOU KOTÍKOVOU,
KURÁTKOU VÝSTAVY LOUISE BOURGEOIS
- 131 JUDITH E. STEIN
ĎALŠÍCH 15 MINÚT UMENIA.
REPORTÁŽ O WHITNEY BIENÁLE 1995
- 139 JURAJ MOJŽIŠ
SKICA O JUVENILIÁCH RUDOLFA FILU
Z PRIPRAVovANEJ MONOGRAFIE
VO VYDAVATEĽSTVE SLOVART

PROFIL súčasného výtvarného umenia • 1-2/1995 • Ročník V. • Vydáva Občianske združenie Kruh súčasného umenia Profil • **Séfredaktor - Editor-in Chief** Jana Geržová • **Zástupca Séfredaktora - Editor-in-Chief Deputy** Michal Murin • **Grafická úprava a DTP** Peter Sentelik • **Jazyková úprava** Ingrid Hrubaničová
• **Redakčný kruh - Advisory Board** - Ján Bakoš, Ladislav Čarný, Daniel Fischer, Egon Gál, Jozef Kelemen, Juraj Mojžiš, Petr Nedoma, Jiří Olíč, Karol Pichler, Katarína Rusanáková, Peter Sykora, Štefan Šlachta
• Adresa redakcie: PROFIL, Partizánska 21, 813 51 Bratislava • Tel: 0042/7/5313 624 • Fax: 0042/7/5333 154 • Lito: REPRO SOVA s.r.o., Bratislava
• Tlačí Express Print s.r.o. • Rozširuje Radomír Sakáloš s.r.o. - služby pre vydavateľov tlače, Vajnorská 136, 830 00 Bratislava (predplatitelia). Podávanie novinových zdie-
lok povolené Riaditeľstvom poštovej prepravy Bratislava pošta 12, pod číslom 142/93. • Objednávky a reklamácie distribúcie vybavuje redakcia • Vychádza 4 čísla ročne
• Cena výtlačku Sk 96,- • Predplatné na rok Sk 192,- • Registračné číslo: Ministerstvo kultúry SR 25/90 • IČO 178 535 • Bankové spojenie: SSS Bratislava mesto č.ú. 595
649-019/0900 • Nevyžiadané rukopisy a fotografie redakcia nevracia. • Číslo bolo imprimované 11. 12. 1995

• MČ: 49494

K EĎ SA OBRAZY UČILI LIETAŤ UMENIE A VIRTUÁLNA REALITA

STEPHAN BERG



Gary Hill: Tall Ships,
videoinštalácia, 1992,
detail, foto:
Donald Young Gallery, Seattle

en, ktorý sa sní-
va adeptom cyberspace, je práve taký
vábivý, ako vzrušujúci, pretože sľubuje
odstránenie všetkých hraníc ľudskej
fantázie: sľubuje interfejs, t. j. priame
spojenie medzi ľudským mozgom a e-
lektronickými systémami spracovania
údajov, prostredníctvom ktorých sa
ktorýkoľvek svojbytný svet údajov sta-
ne bez medzizapojenia prístupným
všadeprítomnému a všemocnému ve-
domiu. Domýšľajúc do dôsledkov,
predstavuje to možnosť nielen slo-
bodne konštruovať vo vlastnom vedo-
mí akúkoľvek skutočnosť, ale ju aj in-
teraktívne meniť a riadiť. Tento sen
tak nadväzuje na túžbu, ktorá sprevá-
dza ľudstvo odkedy ho zamestnáva o-
tázka, ako sa utvorila naša skutočnosť,
a zároveň tým artikuluje to, po čom
prahne a čo je pre každé umenie
určujúce, t. j., že každý umelecký vý-
tvor v konečnom dôsledku živí potre-
ba v ňom samom objaví vlastnú pre-
svedčivú skutočnosť, ktorá je vo vzá-
hu napätia k reálnej skutočnosti.

To, čo robí ideu „virtuálnej reality“ takou lákavou, je skutočnosť, že vlastne odstraňuje priepasť medzi umelou a reálnou skutočnosťou a to tým, že povyšuje pixel na základnú štruktúru sveta - „komputácia bodov“ ako spoločný stavebný princíp počítača a takzvanej reality: „To, čo bežne nazývame skutočnosťou, je špeciálny akt komputácie vzájomne sa pretínajúcich možností omylov.“ (1) A teda aj obrazy na monitoroch počítačov „nie sú len simulakrami (pozn.: z angl. simulacrum = napodobenie, zdanlivá podoba), ale majú rovnakú ontologickú hodnotu (vážnosť) ako každý iný predmet“ (2). Dôsledkom takto priebežne virtualizovaného sveta je zmiznutie difereencie, ktorá existuje medzi divákom a tým, na čo sa pozerá, t. j. fundamentálneho rozdielu medzi videním a vidným. Zdá sa, že tým sa končí aj fáza projektu obrazu, ktorý vo svojej stáročnej histórii žil z tohto rozdielu a samozrejme ním aj trpel a stále sa usiloval o jeho odstránenie. Obrazy poskytovali a poskytujú v prvom rade výklad sveta. Vychádzajú z dištančnej pozície ek-sistencie a ich cieľom je predsa len in-sistencia (3). Sme nútení nedôverovať im, pretože nie sú skutočnosťou, ale ju len sprostredkujúajú, pretože „sa stavajú pred to, čo sa zobrazuje, nie namiesto toho“ (4). A predsa im vždy znovu veríme, lebo chciac-nechtiac odhaľujú svoj status nepravosti a odlišnosti od skutočnosti, čím ostávajú kalkulovateľnými, hodnotiteľnými a interpretovateľnými. Jedným z hlavných aspektov technoimaginárneho (technoimaginácie), ako označuje Florian Rötzer využívanie nových mediálnych technológií v oblasti umenia, je, že fundamentácia, ktorá chápe obrazy ako znázorňovaciu odvodeninu samoprezentujúcej sa a objektívne danej reality, sa dostáva do pochybností.

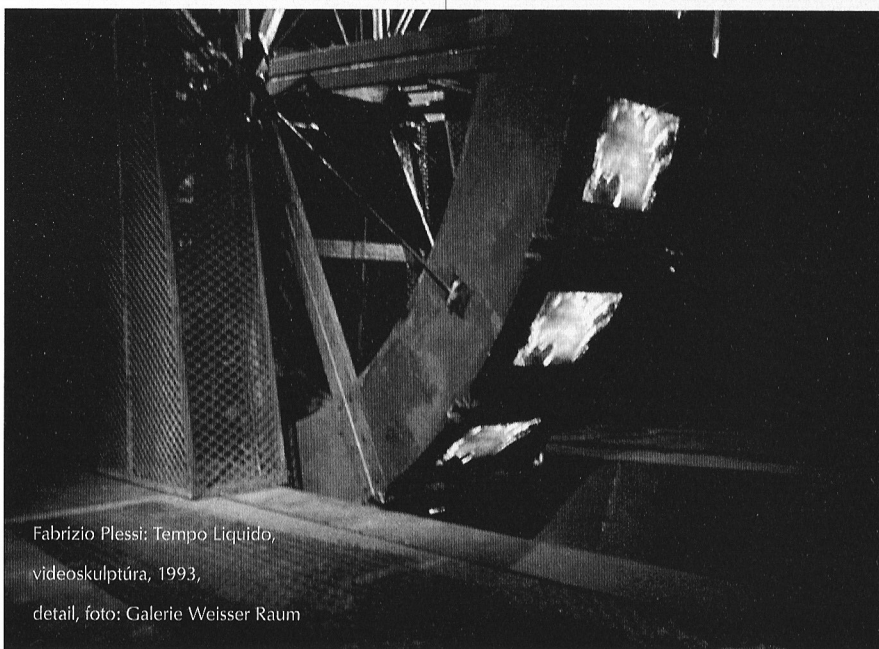
No z pozadia sa vynárajúce striedanie paradigiem nemožno v nijakom prípade spájať s technológiami, pretože jeho náznaky badať už od čias renesancie. Vtedy objavený nástroj perspektívy, ktorý

umožnil geometrizáciu a zobrazovateľnosť skutočnosti, zároveň zažal proces polyperspektívneho roztrieštenia dovedy kompaktnej celistvosti sveta na množstvo uhlov pohľadu. Tým sa spravil prvý krok na ceste výmeny skutočnosti za obrazy podobne, ako keď sa po prvýkrát dostala do centra úvah, pri ústrednom probléme „čo“ zobrazovať aj realite zodpovedajúca a k iluzionizmu smerujúca otázka „ako“. Úplne zjavnou sa stáva idea (podobne ako v prípade technológií virtuálnej reality multimediálne orientovaného) iluzionizmu, ktorý využíva svoju perfekciu na to, aby znejasnil rozhodovanie diváka o statuse reality toho, čo vidí. V prípade manierizmu a baroka sú to mnohé pokusy prostredníctvom extrémnej absolutizácie prostriedkov perspektívy dosiahnuť fikciu zdanlivého priestoru alebo skríženie maľby a architektúry. Ak si vezmeme za základ rozdiel medzi simuláciou a ilúziou, tak ako ho formuluje Friedrich Kittler, podľa ktorého možno každú ilúziu ako takú identifikovať z pohľadu diváka stojaceho mimo tejto ilúzie a naopak simuláciu ako uzavretú, totálnu skúsenosť už nemožno od reality odlišiť, potom sa všetky tieto manieristické manifestácie dajú bezpochyby začleniť do oblasti ilúzií. Vektor je prirodzene jednoznačný. Poukazuje na skutočnosť, ktorá sa stala problematickou a ku ktorej si umenie konštruuje jej iluzionistickú napodobeninu. Z tohto pohľadu sa dnes naozaj nachádzame „v storočí porovnateľnom s barokom, ktoré sa nie náhodou zaoberá elimináciou skutočnosti alebo konštruovaním zdanlivých svetov“ (5).

Prirodzene, ďalej ako po status zaoberania sa, skúmania sme sa ešte vo virtuálnej krajine zázrakov nedostali, i napriek všetkým technologickým urýchľovacím posunom tohto storočia. Čo v literatúre už desaťročia hravo funguje, stroskotáva v realite práve na surovej materiálnosti reálnej súvislosti, o ktorej si postmoderná teória myslí, že je už vlastne ľubovoľne fik-

cionalizovateľná. Stále platí, že akýkoľvek simulovaný svet pôsobí dôveryhodne len vtedy, keď je sám v sebe tak dokonale uzavretý, že ani naše telo, ani naša myseľ nie sú si vedomé sveta existujúceho mimo tohto digitálne skonštruovaného sveta, t. j., keď sa divák sám stáva obrazom, do ktorého vstupuje. Vynikajúci model spojenia reálneho JA s obrazovým JA sa poda-

točné fungovanie okolitého prostredia“ (7). Aj predchodca dnešnej helmy údajov (Datenhelm, ktorá, keď si ju dáte na hlavu, vám umožní vstúpiť do diania na monitore) pochádza zo 60. rokov. Skonštruoval ho Ivan A. Sutherland (University of Utah), otec modernej počítačovej grafiky, a umožňoval súčasné vnímanie počítačovo generovanej grafiky a reálneho pro-



Fabrizio Plessi: Tempo Liquido,
vídeoskulptúra, 1993,
detail, foto: Galerie Weisser Raum

rilo nájsť videopionierovi Nam June Paikovi v jednej z jeho prvých prác, ktorá bola ešte ovplyvnená Fluxusom: postava Budhu čupí pred monitorom a vidí samého seba ako obraz, ktorý zaznamenáva kamera nasmerovaná na skutočného Budhu. Meditatívne ponorenie Budhu krúži sebareflexívne v „closed circuit“ nekonečnej mediálnej slučky. Pokusy výtvarného umenia skonštruovať pomocou techniky virtuálny svet, ktorý možno interaktívne meniť a tým navodiť zámerné zmiznutie „interfejsu medzi človekom a skutočnosťou“ v jeho vedomí (6), siahajú až do 60. rokov. Už v rokoch 1965/66 skonštruoval Oswald Wiener „bioadaptér“, ktorého cieľom bolo „nahradiť svet, t. j. prevziať do vlastnej réžie doteraz absolútne nedosta-

stredia.

Fáza prvých experimentov sa medzitým skončila, ale práce na systematickom odhaľovaní nových médií pre výtvarné umenie pokračujú v Centre umenia a mediálnych technológií (ZKM) v Karlsruhe, ako aj v kolínskom Mediaparku. Otázkou, či „nové technológie prinášajú so sebou iné chápanie umeleckého diela, produkčného procesu umelca a recepcie“ (8), na ktorú už aj skeptici všeobecne odpovedajú svojím áno, nahradila skôr otázka, ako esteticky opísať to nové, čo prináša technoimaginárna skutočnosť. Factum brutum však ostáva, že v celej oblasti mediálneho umenia ešte príliš často prevláda, resp. sa zdôrazňuje čisto technická stránka pred obsahom, ktorý sa po-

važuje za konvenčný, ba chvíľami dokonca za prekonaný. Aj pre niektoré práce dvoch výrazných postáv videoscény, pre Nam June Paika a Billiho Violu, platí poznatok, ku ktorému dospel videoumelec a maliar Herbert Wentscher pôsobiaci na fakulte Gestaltung vo Weimare. Podľa neho „možno pozorovať, že doterajšie uplatňovanie obsahovej a formálnej výrazovej sily zaostáva za technickou nadradenosťou a za požiadavkami, ktoré pred nás kladú tieto nové výrazové a komunikačné formy“ (9). Zatiaľ čo Paik použil vo svojej inštalácii na benátskom Bienále v roku 1993 gigantické videoplátna, ktorých kmitanie, dunenie a rachot nemali podporiť nič iné len desaťročiami opotrebovanú a medzičasom trochu spiatočnícky pôsobiacu tézu o svete ako o mediálnom šaláte obrazov, pokúsil sa Bill Viola tiež minulý rok pri príležitosti výstavy v Kunsthalle v Düsseldorfe o gigantický videotriptych reflektujúci súvislosti narodenia a smrti, ktorý v podstate len parafrázoval tradičnú formálnu obrazovú skladbu (triptych) a obsah (pomínavosť), namiesto toho, aby ju nanovo preskúmal prostredníctvom zvoleného technického média. Takéto nedorozumenia, kráčajúce ruka v ruke s určitým materiálnym fetišizmom, sa dajú podobne ako u Paika pozorovať na mnohých miestach v oblasti mediálneho umenia. Ukazuje sa to napríklad na lesklo chladných a formálne stále priveľmi determinovane pôsobiacich videoskulptúrach Marie Jo Lafontaine podobne ako v práci Tempo Liquido od Fabrizia Plessiho, ktorá vznikla v roku 1993 a kde sa pracuje s paradoxálnym obmedzovaním obrazu a priestoru.

Prístup, ktorý aj obsahovo zhodnocuje oblasť virtuálna, je teda prioritne závislý od toho, do akej miery sa podarí rozpoznať štrukturálnu odlišnosť virtuálneho a tradičného obrazového umenia a povýšiť ju na obsahovú bázu elektronického umeleckého dieľa. Hlavnú pozornosť treba zacieliť na skutočnosť, že digitálne umenie sa úplne odlúčilo od idey akéhokoľ-

vek napodobňovania či reprezentácie, pretože sa skladá zo siete samoreferenčných znakov, ktoré nemajú vzťah k vonkajšku a poznajú iba skutočnosť vlastného média. Tieto znaky (pixel), pomocou ktorých počítač komputuje svoje obrazové svety, sa vzpierajú forme lineárnej čitateľnosti, ktorá nám odjakživa garantovala dešifrovateľnosť a interpretovateľnosť sveta, pretože sa v podobe voľne dispozičných množstiev bodov dajú spájať do ľubovoľnej formy (liniek, plôch, objemov). Akýkoľvek proces digitalizácie sa okrem toho vyznačuje kontingenciou (náhodnosťou) (to znamená, že do pamäte možno vložiť čokoľvek) a štrukturálnou dočasnosťou (všetko možno ľubovoľne skladať, meniť alebo odstrániť). Vďaka svojej temporálnej a potenciálne ubikvitnej štruktúre sa technoimaginárno odpútava aj od predstavy pravosti a definitívnosti, ktorá zohráva v tradičnom umení ústrednú rolu. Keďže je možné všetko zopakovať, zostáva namiesto fixovaného stavu iba prechodný zážitok. Celkovo to naznačuje prenikavý ústup ochraničenia a expanziu umenia, čo prekonáva ústrednú myšlienku Duchampovho striedania paradigiem. Zatiaľ čo v jeho ready-mades definitívne ustupuje ten stále namáhavejší a nezmyselnejší projekt reprezentácie sveta v prospech prezentácie sveta, digitálne médiá dnes smerujú k „utváraní vnímania, kde všetko reálne, imaginárne a symbolické bez rozdielu splynie“ (10). Tak by sa úsilie o dosiahnutie bezprostrednosti a udržanie skutočnosti, ktoré tak trvalo vynakladá umenie nielen nášho storočia, súčasne naplnilo aj doviedlo ad absurdum. Naplnilo tým, že každý divák by si mohol skonštruovať svoju vlastnú interaktívne modifikovateľnú skutočnosť. A doviedlo ad absurdum, pretože by nexistovala realita, ktorá by umožňovala odlišovanie medzi umelým a neumelým (pravým a nepravým; prirodzeným a neprirodzeným). Veľmi dobrý obraz o stave digitálnych vecí a tým aj o ohrození toho, čo dnes ešte celkom prirodzene zvykneme na-

zývať realitou, si divák mohol vytvoriť počas tretej Multimediiály, ktorú usporiadalo ZKM v novembri 1993 v nádherne zdevastovaných halách Nemeckej továrne na zbrane a muníciu vybudovanej v roku 1918. Ubikvitnú teleprezenciu nebolo ešte príliš cítiť a mnohé ešte zreteľne prezrádzalo svoj pôvod v hráčskej zábave, ako napríklad Televirtual Fruit Machine od Agnes Hegedüs, kde sa dvaja hráči, jeden v Karlsruhe, druhý v Tokyu, napriek geografickej vzdialenosti televirtuálne spojení, pokúšali džoiistikom spojijí dve poglobule generované počítačom, aby ich v prípade, ak budú úspešní, zalial virtuálny dážd' peňazí. Trochu křčovito pôsobí aj The Forest Tamasa Waliczkeho, Sebastiana Egnera a Jeffreyho Shawa, ktorý užívateľa vyzýva absolvovať simulovaný let počítačom generovaným lesom. Starý dobrý letový simulátor predsa len dokáže viac. Podobne v porovnaní s Extended Virtual-Environment-Kuppel, kde treba použiť trojdimenzionálne okuliare, pôsobia aj tie ošúchané jarmočné 3-D kiná stále ešte vzrušujúco. Oveľa vydarenejšia je The Royal Road Jeffreyho Shawa. Pohyby diváka pred obrazovkou mu umožňujú vydať sa na vizuálnu cestu, ktorá vedie od Armanovho spracovania Modrého torza Yvesa Kleina až po Záhradu rozkoši Hieronyma Boscha (11). Apropos Záhrada rozkoši - Shaw, vedúci Inštitútu obrazových médií v ZMK, už v roku 1967 svojím Movie Movie ukázal, ako ľahko je možno prepojiť interaktivitu so sexualitou. Namiesto kinoplátka konfrontuje diváka s obrovským nafukovacím objektom, na ktorý sa premietali filmové obrazy, do ktorých bolo možné vstúpiť a páriť sa s nimi! Interaktivita a iritujúca zmes reality a elektronických obrazov sa objavili aj v Telematic Vision Paula Sermona. Základ tvoria dve pohovky, z ktorých jedna sa nachádza na výstave a druhá v múzeu v centre Karlsruhe. Len čo na niektorej z týchto priestorovo vzdialených pohoviek niekto zaujme miesto, objavja sa obe vedľa seba na obrazovke, ktorá sa nachádza

vpredu, a vstupujú naozaj veľmi pôsobivo do vzájomnej teleprezentnej interakcie. Jednou z najkrajších prác v oblasti elektronických obrazov sa v roku 1992 na Dokumente 9 prezentoval Gary Hill. Inštalácia Tall Ships pozostáva z 30 metrov dlhej úplne tmavej chodby, pričom stimulom na uvedenie videodiskov do chodu je pohyb návštevníka. Po celej dĺžke chodby sa premietajú na stenách obrazy ľudí oboch pohlaví a všetkých vekových skupín. Vytvára sa zdanie, že postavy sa približujú k návštevníkom, potom však zostávajú stáť a usilujú sa bez slov, iba gestami nadviazať kontakt. Sila výrazu tejto práce, ktorá najprv simuluje virtuálny komunikačný vzťah, potom ho klasifikuje ako nenaplnený, aby napokon nechala diváka odkázaného samého na seba, spočíva predovšetkým v prirodzenosti jej aranžmánu. Nehmotné bytosti sa bez toho, aby bolo viditeľné akékoľvek technické zázemie, vynárajú z hĺbky tmavého priestoru a nútia diváka, aby s nimi nadviazal komunikačný vzťah. V neposlednom rade je táto nepopierateľne romantická práca príťažlivá i tým, že v podstate vypovedá o tom, že sen virtuálnosti - bezproblémová interakcia digitálnych a reálnych bytostí je nemožná.

Čo prinesie ďalší vývoj? Splní sa tušenie, o ktorom sa zmieňuje Kleist vo svojej stati o bábkovom divadle a podľa ktorého by sme sa opäť posunuli zo sveta neprirodzeného, dovedeného až do krajnosti, späť k prirodzenému? Musíme sa spolu s Jeanom Baudrillardom pripraviť na to, že „vymeníme očistec „iného“ (inosti) za nepravú (umelú) rajsú záhradu identity“, že budeme ako virtuálni ľudia nehybne sedieť pred počítačom, milovať sa cez obrazovku a prednášať na telekonferenciách (12) alebo sa predsa len presadiť prvotnosťou telesnosti „pred útokom digitálneho klamu?“ (13) Nič nie je definitívne určené. Keď Jean-Francois Lyotard cestuje autom zo San Diega do Santa Barbary, zažíva realitu už len v štádiu jej rozplynutia: „Mestské ulice sú bez fasád. Informačná cir-

Poznámky:

1. Vilém Flusser, in: *Cyberspace - Zum medialen Gesamtkunstwerk*. Vydavateľ: Florian Rötzer / peter Weibel, München 1993, s. 69
2. Ders.: *Ästhetik des Immateriellen*, in: *Kunstforum*, zv. 97, Köln 1988, s. 127
3. *Tamže*, s. 124
4. *Tamže*, s. 126
5. Florian Rötzer: *Vom Bild zum Umwelt*, in: *Die Zukunft der Bilder*. Vydavateľ: Gerhard Pfennig / Michael Schwarz, Göttingen 1993, s. 86
6. Florian Rötzer, in: *Cyberspace - zum medialen Gesamtkunstwerk*, s. 9
7. Oswald Wiener, cit. podľa Weibela, *tamže*, s. 17
8. Florian Rötzer: *Technoimaginäres - Ende des Imaginären*, in: *Kunstforum*, zv. 98, Köln 1989
9. Herbert Wentscher: *Aus einem un veröffentlichten Thesenpapier*, 1994

Kristi Allik / Robert Mulder: *Electronic Purgatory*,
videobraz, digitálna hudobno-divadelná
kompozícia pre herca, interaktívne divadlo
a elektroakustická hudba, foto: Robert Mulder

kulácia prebieha prostredníctvom žiarenia a neviditeľných interfejsov“ (spojení) (14). Florian Rötzer naproti tomu tvrdí, že počítač nemôže spôsobiť odtelenie už len z toho dôvodu, že „cyberspace“ by musel vtiahnuť do virtuálneho priestoru celé telo (15). Nemecký umelec Wolfgang Staehle medzitým v New Yorku pokračuje v práci na svojom projekte nazvanom *The Thing*, ktorý predstavuje celosvetovo operujúcu sieť údajov pochopenú ako centrum digitálnej komunikácie. Ešte stále pritom ide o umelecké diela. No práce, ktoré vytvárajú umelci pre projekt siete údajov, už existujú len na obrazovke. Kto si ich kúpi, vlastní obraz na monitore, určité množiny obrazových bodov a počítačových informácií. Originál ukáže svoju pravú tvár v podobe komputácie efemérneho vizuálneho zážitku. Skutočnosť obrazu však zostáva hlboko ukrytá v black-boxe digitálnych spojení, pretože každý výraz obrazu je len jednou z kópií.

Prebraté z „*neue bildende kunst*“ 5/94

Preložila: Miroslava Teluchová

