



**Big Light as a Ray of Hope in the Crises
of Representation?**

Jozef Cseres

**Big Light ako svetlo nádeje
v kríze reprezentácie?**

Jozef Cseres



Federico Díaz: Big Light (Velké svetlo), 2016, interaktívna inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

Abstract:

Essay inspired by the interdisciplinary project *Big Light* installed in the Brno House of Arts by Federico Díaz. Critical approach to the way how the artists involved in the project apply some philosophical terms to describe their representational purposes. The paper explains and emphasizes the role of symbolism that defines the human kind as biological species and without which any technological augmentation of reality would not be possible. In order to support his argumentation the author exploits and evolves the philosophical concepts by Jean Baudrillard (disappearance) and Gilles Deleuze and Félix Guattari (rhizome). He concludes that to overcome the current crisis of representation, the mankind needs to learn to control all kinds of augmented prostheses of his own humanity.

Key words: art – augmentation – disappearance – representation – rhizome – symbolism – technology

Jozef Cseres (b. 1961) lectures on aesthetics and the philosophy of music, visual arts and intermedia at the Comenius University in Bratislava (Slovakia) and the Masaryk University in Brno (Czech Republic). The problems of symbolism, the structural relations between music and myth, the problem of representation in arts, the intermedia and multimedia, and the experimental and improvised music stand at the centre of his research and theoretical interest. He is the author of several books and many studies, essays, articles, reviews and translations. Aside his scientific and pedagogic carrier, Cseres is active also as a curator and publisher. Under his artistic nickname HEyeRMEarS he balances on the borders between the discursive and non-discursive modes of expression and between art and games in performances, installations, audio-visual collages and various intermedia. He has realized and presented his works and projects at the conferences, exhibitions, festivals and symposia in many European and Asian countries and USA. He lives in Brno, Czech Republic.

hermear@hotmail.com



Federico Díaz: Big Light (Velké svetlo), 2016, interaktívna inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

Abstract:

Esej je inšpirovaná interdisciplinárnym projektom *Big Light*, ktorý v Dome umenia v Brne nainštaloval Federico Díaz. Prináša kritický pohľad na spôsob, akým umelci zapojení do projektu uplatňujú niektoré filozofické pojmy na opis svojich reprezentatívnych účelov. Text vysvetľuje a zdôrazňuje úlohu symbolizmu, ktorý definuje ľudský druh ako biologický druh a bez ktorého by nebolo možné žiadne technologické rozšírenie reality. Na podporu svojej argumentácie autor využíva a rozvíja filozofické pojmy Jeana Baudrillarda (miznutie) a Gillesa Deleuzea a Félixu Guattariho (rizóma). V závere autor zdôrazňuje, že na prekonanie súčasnej krízy reprezentácie sa ľudstvo musí naučiť kontrolovať všetky druhy rozšírených protéz jeho vlastnej ľudskosti.

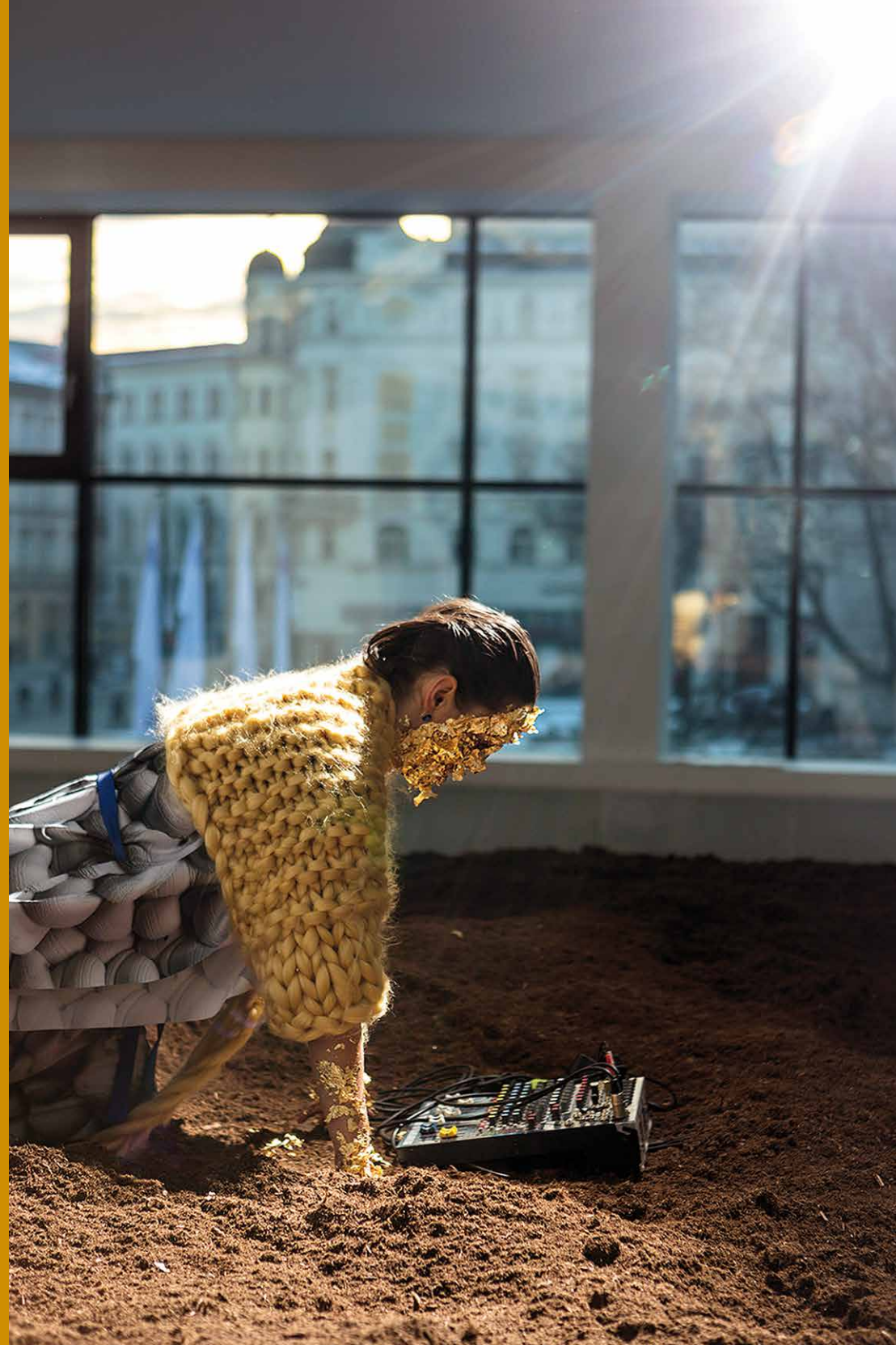
Kľúčové slová: umenie – augmentácia – miznutie – reprezentácia – rizóma – symbolizmus – technológia

Takmer tri mesiace (od 7. 12. 2016 do 12. 3. 2017) dominoval brnianskemu výtvarnému životu ambicióznym projektom *Big Light* (Velké svetlo). Dům umění si ho pre svoje hlavné výstavné priestory objednal u argentínsko-českého umelca Federica Díaza, ktorý ponúknutý priestor funkcionalistickej kunsthalle koncipoval ako komplexnú interaktívnu inštaláciu a otvorenú platformu pre interdisciplinárnu diskusiu o aktuálnom stave ľudskej sociality a jej možných podobách či smeroch vývoja v podmienkach antropocénu a dataizmu. Výstava ani diskusia neponúkali žiadne perspektívne riešenia, projekt mal skôr charakter akéhosi laboratória pre sociálny experiment, zohľadňujúci fenomenologické, technokratické a environmentálne aspekty „prirodzenej“ i rozšírenej (augmentovanej) semiózy a komu-

nikácie. Umelec (sám sa nazval architektom) vzal na seba rolu mnohosmerného mediátora a všestranného koordinátora rôznorodých vstupov a výstupov, akoby chcel zvýrazniť omnipotentnú povahu infosféry a nemožnosť identifikácie a sebareflexie jedinca v časopriestore, kde kolabujú elementárne kritériá pre jednoznačnejšiu reprezentáciu. Zorientovať sa v spleti „augmentovaných zhlukov“ mal architektovi, a najmä zmäteným návštevníkom výstavy, pomôcť teoretik a kurátor Jen Kratochvíl, označený v sprievodnej publikácii ako prieskumník (pathfinder).

Expozícia, určená architektonickým členením výstavnej časti Domu umenia, bola rozvrhnutá do ôsmich priestorov. Začala už samotným vstupom do budovy; návštevníci museli prejsť cez uvítaciu bariéru a ocitli sa vo vestibule, premenenom na „sálu prezentácie“, akosi konceptuálnom očistci, kde ich mali apelatívne slová a slogany iniciovať do „novej viery“ a pomôcť im pretrhnúť inteligibilné väzby na svet, z ktorého prichádzajú. Za ním sa nachádzalo informačné a diskusné centrum („útočisko“), kam sa mohli uchýliť pred prehliadkou výstavy alebo po nej a podrobnejšie tam študovať zmysel a poslanie projektu, prípadne rozjímať nad existenciálnymi otázkami, ku ktorým ich umelecká fikcia a reflexia vyprovokovala. Z vestibulu ich výtah dopravil na prvé poschodie so šiestimi hlavnými sálami. V prvej, „invokačnej“, narazili na obrovské rašelinisko, z ktorého trčal mixážny pult a káble vedúce k ozvučeniu občasných hlasových performancií „matky“ (Veroniky Matouškovéj). Rašelina mala podľa umelcov symbolizovať archetypálne pamäťové úložisko, sedimentované a stratifikované milióny rokov nespočetnými organickými i anorganickými procesmi. V jeho vrstvách a záhyboch sa zrači bezčasovosť, ktorú má artikulovať ľudský hlas. K interpretácii prostredníctvom deleuzovsko-guattariovských pojmov-metafor navádzali sami autori v sprievodnom komentári, no niektoré očividne nepochopili a dezinterpretovali. Keď svoju rašelinovú inštaláciu usúvzťažnili s pamäťou a spojili s rizómou („Každá spomienka je kódovaná vo vrstvách a rizómoch.“), akosi zabudli, že podstatnými vlastnosťami rizómy, ako ju vo svojej filozofii aplikovali Deleuze a Guattari, je práve to, že je bez pôvodu a organizujúcej pamäti, teda antigenealogická, antipamäťová a, samozrejme, nomádska. Ako metaforu môžeme preto v tejto súvislosti vzťahovať rizómu iba na krátkodobú pamäť (nesúvislé spomínanie, náhle nápady, ale aj výpadky pamäti, zabúdanie a pod.), a nie na dlhodobé uchovávanie informácií, čo vyplýva už z doposiaľ známej štruktúry mozgu (mozgová kôra – dlhodobá pamäť; hipokampus – krátkodobá pamäť). A navyše, rašelinová hmota bola milióny rokov utváraná nielen v rizómovo, ale tiež v arborescentne (koreňovo) štruktúrovaných procesoch.

Prejdime však do ďalších sál. Na podlahe prvej „odpočívajú“ nádoby z „anonymných“ materiálov (prima materia?, geopolyméry?), archaických tvarov a archetypálnych významov a v hibernovanom stave tam čakali na rituálne naplnenie. V ďalšej, „prípravnej sále“ v nich ženy-matky miešali z rašeliny, omietky a zlatého prachu alchýmicko-mystickú zmes a balili ju do plastových vreciek. Primesi pochádzali z troch odlišných sál a časov. Prehistorickú rašelinu brali zo „sály invokácie“, otlkaním stien „sály deštrukcie“ zase získavali omietku, symbolizujúcu rozpadajúcu sa prítomnosť. K nim primiešavali zlatý prach, evokačný odkaz na stratený zlatý vek i nejasnú budúcnosť. V samom centre inštalácie i performancií, v presklennej svätyni („sále konvergencie“) bola umiestnená veľká pozlátená robotická Ruka. Matky jej tam prinášali v nádobách namiešané obety, Ruka ich však ignorovala, obratne i obradne balansujúc s nádobou, do ktorej sa snažila naberať modrú





Federico Díaz: Big Light (Velké svetlo), 2016, interaktívna inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

tekutinu. Ritualizovaná, cyklická reverzibilnosť času akoby symbolizovala kolobeh beznádeje na zlomovej križovatke myšlienkových a technologických paradigiem.

Autori sa pohrávali s rozdielnym vnímaním času (reverzibilným – mytologickým a ireverzibilným – historickým) a zdá sa, že keď svoj projekt datovali časovými súradnicami budúcnosti, snažili sa nám vnútiť časové anomálie. Temporálne manipulácie a augmentovaná realita mali zrejme v návštevníkoch vzbudiť záujem o osudy našej planéty a civilizácie, ktorá ju priviedla na pokraj existencie i k stretu s inými, virtuálnymi svetmi. Inštalácia *Big Light* apelovala na naliehavosť i páličnosť transverzálneho uchopenia prírodnej a ľudskej skutočnosti v dobe antropocénu a redundancii nehmotných virtuálnych reprezentácií (data-izmus) a snažila sa posunúť interdisciplinaritu ku koaktívnejším a participátorskejším, alebo, ako radi zdôrazňujú jej autori, augmentovaným formám a stratégiám. Oprávnené poukázala na nedostatočné obecné povedomie o aktuálnom stave ľudskej civilizácie, ktorá práve prechádza z niekoľkotisícročnej paradigmy vedenia k paradigme komunikácie. Tento paradigmatický posun je z historického hľadiska rovnako významný, ako bol prechod z cyklického vnímania času na lineárne časomery, objav kníhtlače či dešifrovanie ľudskeho genómu. Hoci *Big Light* kladie otázky, na ktoré dnes ešte nemáme uspokojivé odpovede, jeho prínos spočíva najmä v tom, že namiesto genealogických projekcií, aké nám vnucovala metafyzika, preferuje nehierarchické a necentralistické usporiadania a distribúciu javov, myšlienok, poznatkov a informácií. Nezrieka sa materializmu ani v čase, keď kolabuje dichotómia „človek – stroj“ a realita postupne mizne v zrkadlách a simulakrách médií, keď sa spoločnosť stráca v spleti významovo vyprázdnených komunikačných aktov a rituálov, subjekt splyva s obrazovkou, pretože je čoraz ťažšie odlišiť displej počítača od mentálneho displeja jeho užívateľa. Netuším, do akej miery (a či vôbec) sa spúšťači iniciatívy *Big Light* inšpirovali tézami Jeana Baudrillarda, ale ich projekt silno evokoval niektoré jeho koncepty, najmä miznutie. Bol to totiž on, kto kedysi diagnostikoval práve miznutie ako podstatnú vlastnosť (post)moderného sveta a upozornil na tri jeho mody – organické miznutie (smrť), mechanické miznutie (klonovanie) a rituálne miznutie (hra).





Federico Díaz: Big Light (Veľké svetlo), 2016, interaktívna inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

Všetky tri mody miznutia, o ktorých písal Baudrillard, sa týkajú tela – prirodzene fyzického, umelo klonovaného a symbolicky stimulovaného. A práve fyzická, mentálna a technologická augmentácia tvoria konceptuálny rámec projektu *Big Light*. Telo, jeho gestá a interakcie s prostredím sú v ňom organizované, reprezentované či parafrázované nielen korporeálne a somaticky, ale aj fylogeneticky a sociopoliticky: telo – počiatok (matky), telo – stroj (robotická ruka), telo – nástroj (zovreté dlane ako nádoba), telo – médium (hlas, gestá). Kolektívne telá, ako nám vo svojej „nomadológii“ ozrejmili Deleuze a Guattari, v ich prípade „kolektívne telá štátu“, sú diferencované a hierarchické organizmy, čo znamená, že ich nemožno redukovať na obyčajné organizmy. Dávno pred nimi už orfici a po nich aj Sokrates a Platón pochopili telo (*sóma*) ako nádobu duše, ako jej náhrobný znak (*séma*), z čoho okrem iného usúdili, že na rozdiel od pomíjateľného tela, duša má minulosť, prítomnosť i budúcnosť. V tele uväznená duša sa vyjadruje (*sémainei*) prostredníctvom tela, používa ho ako médium, môže interpretovať minulosť a projektovať budúcnosť. Somaticko-sémantická metaforickosť *Big Light* je teda opodstatnená.

Nie je však celkom jasné, s akými modmi symbolizmu architekt (Díaz), pathfinder (Jen Kratochvíl) a think tank (David Kořínek, Milan Kreuzzieger) v projekte pracujú. Prečo vôbec operujú s pojmami ako „definícia“, „realita“ či „symbol“, keď sami svoje počínanie situujú do postsymbolického priestoročasu, kde kolabujú všetky známe režimy znakov? Ich symbolizmus je nomádsky; drancujú znaky a významy naprieč rozsiahlym priestorom semiózy bez ohľadu na ich genealogický či historický pôvod, ale transversálna „plunderséma“, akej sa hereticky dopúšťajú, má edukačnú ambíciu vybudovať „funkčnú komunikačnú platformu“,

ktorá by prispela k zrovnoprávneniu vedenia a prístupu k informáciám a uľahčila ľuďom orientáciu vo virtuálnych svetoch. Snažia sa zmierniť dôsledky „Veľkej vojny agumentovanej reality“ a „hernej revolúcie“ a vyvinúť a distribuovať protilátky proti droge „Pokémon“. Ich projekt je nesporne príťažlivý a azda aj poučný, akosi však pozabudli, že augmentovaná realita je predovšetkým symbolická vzdialenosť a až potom technologická záležitosť. Žiadny virtuálny priestoročas či akcia v ňom by bez schopnosti ľudí distancovať a reprezentovať realitu prostredníctvom zástupných znakov neboli možné. Virtuálne totiž možno iba aktualizovať (nie realizovať!) a predpokladom aktualizácie je diferenciácia. Diferenciácia vylučuje podobnosť a identitu, nie je preto obmedzená možnosťou, ktorá by existovala predtým; je tvorivá. To nám vysvetlili už Deleuze s Guattarim.

Akokoľvek, tým, že protagonisti iniciatívy *Big Light* domýšľajú do absurdných dôsledkov globálnu hru „Pokémon GO“, varujú ľudstvo pred degeneračnými účinkami nekonečnej referenčnej hry medzi znakmi, ktoré stratili schopnosť označovať (*sémainei*), no napriek tomuto hendikepu ich udržiavame pri živote, podmieňujeme nimi našu existenciu, naše *humanitas*. Významová impotencia znakov však neznamená, že by stratili schopnosť vzbudzovať emócie a estetické účinky, naopak, prílišná estetizácia a ludizácia reálnych i virtuálnych prostredí, činností a diskurzov je dôkazom, že s pragmatizmom si už dávno nevystačíme. *Animal symbolicum* – jediná prijateľná univerzálna definícia človeka, tak ako ľudskú bytosť kedysi charakterizoval nemecký filozof Ernst Cassirer, zostáva naďalej platná. Schopnosť tvoriť symboly a virtuálne svety nás odlišuje, spája i rozdeľuje.



Federico Díaz: Big Light (Velké světlo), 2016, interaktivní inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

Nová alchymia, nový kolonializmus či nový matriarchát, ako ich projektuje *Big Light*, sú toho skvelým dôkazom. Sporné je však to, či virtuálne skutočne pohlcuje iba neludské, ako sa domnievajú jeho autori.

Symbols bez významu (alebo s akýmkoľvek významom) nám skrátka prerástli cez hlavu. Už to nie je otvorený či nedokončený symbolizmus umenia, vďaka ktorému je umenie ešte stále aktuálne, ale vyprázdnený a impotentný symbolizmus, pred akým už pred tridsiatimi rokmi varoval práve Baudrillard. Aj to je zrejme dôvod, prečo umelec (architekt, projektant, značkovač, pathfinder, trickster, performer, poetický terorista atď.) dneška opúšťa tradičné priestory vyhradené prezentácii aktuálneho umenia, respektíve ich pretvára na interdisciplinárne platformy, experimentálne laboratória či diskusné fóra, čo bol čiastočne aj prípad výstavy *Big Light* v brnianskom Dome umenia. Reflektovať aktuálne problémy sveta a komunikovať o nich priamo v teréne (respektíve priblížiť svet umenia živému sociálnemu prostrediu) sa jej autorom zdá byť bezprostrednejšie a zmyslupnejšie. Neskryvajú odvahu nazývať svoje výskumy vedou, ktorá má vďaka interdisciplinárne pomôcť pochopiť fungovanie postmodernej spoločnosti. Svoj projekt zašitili tromi teoretizujúcimi textami: úryvkom zo známej eseje Eliasa Canettiho *Masa a moc* (1960), odkiaľ prebrali metafory ruky-nástroja a matky-živiteľky, obsiahlejšou štúdiou Mattea Pasquinelliho *Neobvyklá encefalizácia v epoche strojového učenia* (2016) o umelej inteligencii, a zamyslením Franca „Bifa“ Berardiho *Leto s aplikáciou Pokémon Go* (2017) nad súčasným stavom a potenciálnou budúcnosťou simulačných a imerzívnych technológií.

Brniansky výstup iniciatívy *Big Light* aktualizoval mnohé páčivé otázky dneška. Využívanie a zneužívanie prírodnej skutočnosti človekom a augmentácia ľudskej telesnosti i mentálnej a sociálnej skutočnosti prostredníctvom technologizácie a virtualizácie nemusia nutne evokovať negativistické alebo varovné koncepty, ako to bolo ešte pred dvadsiatimi rokmi v mnohých „víziách“ mysliteľov a umelcov, keď slová ako eugenika a podobne vzbudzovali hrôzu. V posledných rokoch sme svedkami „realistickejších“ scenárov. Hoci artificálna evolúcia ľudského druhu nie je nepredstaviteľná a dnešný človek sa snaží redefinovať nielen svoju intelektuálnu identitu, ale aj biologickú podstatu, zánik „čistých“ ľudských bytostí, ktorý mnohí prorokovali, sa zatiaľ, chvalabohu, nekoná. Skôr treba mať obavy z dôsledkov masívnej technokratizácie vedenia a vzdelávania. Aj tento závažný problém vzali autori výstavy do úvahy.

Utopicko-fiktívna iniciatíva *Big Light* píše vlastnú fiktívnu budúcnosť už teraz, tesne po konci Veľkej vojny augmentovanej reality, hoci inštitucionálne vznikla/ ne už/až v roku 2018. Ako kľúčový objav svojho výskumu uvádza dôvod iracionálneho správania spoločnosti, datovaný rokom 2020. Mytologické časové súradnice, miešajúce cyklický čas s futurologickou projekciou, akési *in illo future tempore*, vyjadrujú synchrónny chronometer našej doby v diachrónnom rozvrhu. Do akej miery naplnila výstava očakávania autorov i hosťovskej inštitúcie, ostáva zatiaľ záhadou, sympatické však je, že fyzickú podstatu a evolučné výdobytky našich tiel a mozgov uchopila v materiálnych i nemateriálnych reprezentáciách a interaktívnych súvislostiach. Dôležité je, že projekt žije ďalej, budúci rok by sa mal z Brna presunúť do Anglicka a pokračovať tam cyklom prezentácií na Cambridge University a Westminster University v Londýne. Jeho výnimočnosť tkvie predovšetkým v (možno nezámernom) upozornení na komplementárnosť



Federico Diaz: Big Light (Veľké svetlo), 2016, interaktívna inštalácia, spolupráca Jen Kratochvíl

symbolickej reflexie sveta a dôležitosti alternatívnych a interaktívnych spôsobov vzdelávania. Nejakú dobu ešte zrejme potrvá, kým ľudstvo prehodnotí koexistenciu s inými biologickými druhmi a materiálnymi vecami na tejto planéte a upraví pre ňu pravidlá, výhodné nielen preň. Zatiaľ nám neostáva nič iné, než strpieť ich existenciu spolu s existenciou entít, symbolov a informácií, ktoré sme v priebehu civilizáčného rozvoja naakumulovali. Ich redundancia a naša neschopnosť zmysluplne ich artikulovať nám dnes dosť strpčujú život. Logo *Big Light* – piktoqram veľkej ruky so šiestimi prstami – akoby signalizovalo, že *animal symbolicum*, aby prekonal súčasnú krízu reprezentácie, sa bude musieť naučiť ovládať všetky augmentované protézy vlastnej ľudskosti.

Jozef Cseres (1961) prednáša estetiku, filozofiu hudby, výtvarného umenia a intermédií na Komenského univerzite v Bratislave a na Masarykovej univerzite v Brne. V centre jeho výskumu a teoretického záujmu sú problémy symbolizmu, štrukturálne vzťahy medzi hudbou a mýtom, problém reprezentácie v umení, intermédií a multimédií a experimentálna a improvizovaná hudba. Je autorom niekoľkých kníh a mnohých štúdií, esejí, článkov, recenzií a prekladov. Popri vedeckom a pedagogickom pôsobení je tiež kurátorom a vydavateľom. Pod pseudonymom HeyeRMEarS balansuje na hranici medzi diskurzívnymi a nediskurzívnymi spôsobmi vyjadrovania, medzi umením a performanciami, inštaláciami, audiovizuálnymi kolážami a rôznymi intermédiami. Svoje diela a projekty realizoval a prezentoval na konferenciách, výstavách, festivaloch a sympóziách v mnohých európskych a ázijských krajinách a USA. Žije v Brne v Českej republike. hermear@hotmail.com