

DIGITÁLNÍ BLÍZKOST  
POST-DIGITAL INTIMACY



PRŮVODCE VÝSTAVOU  
EXHIBITION GUIDE



Obrazovka je to, co držíme nejčastěji v ruce, první, po čem často saháme ihned po probuzení. Technologie a intimita, dvě tradičně protikladné oblasti, jsou dnes pevně propojené a vzájemně jedna druhou transformovaly. Technologie vstoupila hluboko do našeho soukromí. Stala se objektem naší péče a touhy, partnerem dialogu a každodenní oporou, ale také nebezpečným důvěrníkem. Zároveň proměnila pojetí naší intimity. Ta je dnes racionálnější a mnohem více založená na hodnocení a výkonu. Intimní přestalo být sdílením, vzácným momentem odhalení skutečného já těm nejbližším. Stalo se tím, co každý den ukazujeme, a to i lidem zcela neznámým.

Virtuální zkušenost je jako první zamilovanost plná protikladů. Nekonečno stimulů cirkulujících v rychlém tempu uvolňuje endorfiny, ale zároveň snižuje schopnost soustředění, způsobuje únavu, úzkost i záchvaty paniky. Do slovníků se dostala slova jako digitální detox nebo dotyková deprivace. Kým jsme, určuje výběr zboží, spíše než to, ke komu patříme. Naše těla jsou žijící měnou a měřítkem úspěchu je počet reakcí, které zvládneme vyvolat. Rovni si zůstáváme pouze v neustálém hladu po rozptýlení.

Pocity tělesného odcizení, nejasnost hranic vlastního já, jakási ztráta vnitřku. Nadcházející generace vyrostlá na obrazovkách bude křehčí, ale zároveň chytřejší než kdy předtím. Možná již nebude znát upřímnost, ale ani nadřazenost ironie. Algoritmy snad rozbijí individualismus a nastolí všeobecnou soudržnost. Kategorie pohlaví, národnosti, etnicity nebo sexuální orientace, které všechny oddělují, se postupně rozplynou. Člověk najde znovu těsnou, tělesnou vazbu k naší planetě.

Utopie, nebo temná budoucnost. Do mlžných vizí blízkosti v post-digitálním světě dává nahlédnout devět současných umělců. Přitahující a zároveň odpuzující, nejasný a často vnitřně dvojstranný. Takový je lesklý, tekutý svět bez hloubky, ale i tradičních protikladů a jednoduchých závěrů. Snad zvládneme, aby byl světem alespoň otevřenějším.

EN ↓ + + +

The thing we most often find ourselves holding is the touchscreen—the first thing we often reach for right after waking up. Technology and intimacy, two traditionally antithetical areas, are nowadays interconnected, both having transformed each other. In the everyday, technology has infiltrated our privacy. It has become the object of our devotion and desire, our interlocutor and crutch, but also a dangerous confidant. At the same time, it has changed our notion of what intimacy is. Today, intimacy is more rational and based on evaluation and performance to a much greater degree. The intimate has ceased to be an act of sharing; a rare, revelatory moment of the real us to our closest loved ones. Instead, it has become what we showcase on the daily, even to strangers.

← →

The virtual experience is like being in love for the first time: full of contradictions. A plethora of endless stimuli circulating at a fast pace releases endorphins, but also reduces the ability to concentrate and causes fatigue, anxiety, and panic attacks. Words like digital detox or touch-starved have made it into the dictionary. Who we are is dictated more by which products we choose than our social circles. Our bodies have become a living currency and the number of reactions we are able to produce the benchmark of success. We are equal solely in our constant hunger for distraction.

Feelings of bodily alienation, ambiguous boundaries of one's self, a loss of the inner self. The coming generation raised with touchscreens will be more fragile, but also more intelligent than ever before. Perhaps it will no longer know sincerity, but neither will it know the superiority of irony. Algorithms will hopefully break down individualism and instead establish a universal sense of togetherness. Categories of gender, nationality, ethnicity, and sexual orientation, which distinguish one from the other, will gradually dissolve. Humankind will rediscover an intimate, bodily connection to our planet.

+ +

A utopia or a grim future? Nine contemporary artists offer their insight into the murky visions of intimacy in a post-digital world. Simultaneously inviting and repelling, ambiguous and often internally ambivalent. Such is the shiny, fluid world without depth or traditional contradictions and simple conclusions. Hopefully, we will at least manage to make the world a more open place.

+ +

IVANA BAŠIĆ

→ CZ

→ EN

LOUISA GAGLIARDI

→ CZ

→ EN

PAKUI HARDWARE

→ CZ

→ EN

LOLA GONZÁLEZ

→ CZ

→ EN

TENANT OF CULTURE

→ CZ

→ EN

VIKTOR TIMOFEEV

→ CZ

→ EN

DARJA BAJAGIĆ

→ CZ

→ EN

RACHEL MACLEAN

→ CZ

→ EN

DAIGA GRANTINA

→ CZ

→ EN



# IVANA BAŠIĆ

Sochy Ivany Bašić ztělesňují stav mezi růstem a umíráním. V síti popruhů a protéz uchycená, do sebe zatažená těla jsou v nejasném stádiu, které by mohlo být umírajícím polo-životem, ale i rostoucím plodem před zrozením. Bašić záměrně využívá materiály s odkazem k pomíjivosti nebo trvání. Tkáně jsou odlité z vosku, který může opakovaně měnit svoje skupenství. Alabastrový prach jako memento mori zase odkazuje k plynutí času i doslovnému obrácení se v prach. Modré tónování může být vnitřní reakcí tepajícího života, modřinou i modráním odumřelé tkáně připomínající mramorové žilkování soch. Kůže je narušena, někdy zataženými ranami a prasklinami, vstupem prázdnoty do celistvosti. To je ještě zdůrazněno neporušitelnou a aseptickou nerezovou ocelí protéz, v ostrém protikladu k vlhkosti a poróznosti tkání. Skleněná nádrž připomíná jakýsi dýchací přístroj a baňky v nohách opět nejasně odkazují k hojení nebo odumírání.

Celkový výraz není morbidní, spíše klidný, smířený a očekávající. Bašić ukazuje podobnost mezi kadáverem a plodem, špinavost života spojeného se smrtí i zrození, kterou se naše společnost snaží potlačit. Připomíná, že normalizované tělo ve všech stupních – od hygieny, kultu mládí až po kategorizování tělesných postižení – je vlastně odhmotněné a že ve skutečnosti se nikdy zcela nevzdálíme ani jednomu z milníků – porodu a smrti, skrytých za zástěnou. Uvědomění si, že tělo je jen kontejner pouhého života, opravitelné, modifikovatelné, že jeho části jsou nahraditelné protézami, vede na jednu stranu k odcizení tělesnosti od našeho já. Ale zjištění, že naše tělo není vždy zrcadlem idealizované duše, však může být i osvobozující. Zdánlivá přirozenost kategorií krásy a zdraví přestává být přirozeností, kterou bychom měli být definováni, a stává se tvárným materiálem, akceptovatelným a fungujícím v mnoha různých podobách a stupních.

# IVANA BAŠIĆ

Ivana Bašić's sculptures embody the stage between growing and dying. In a web of straps and prostheses, bodies, drawn into each other, are suspended in an uncertain state of being, possibly representing a dying pseudo-life or, inversely, a growing fetus before birth. Bašić deliberately makes use of materials which are somehow linked to impermanence or duration. The body tissue is cast from wax, which has the ability to oscillate repeatedly between different states of matter. In turn, alabaster dust as a memento mori refers to the passage of time as well as the literal (re)turning to dust. The blue hues can be seen as an inner reaction of pulsating life; bruising, but also dead tissue turning blue, reminiscent of the veining on marble statues. The skin is damaged; sometimes with healed wounds and gashes, emptiness entering the whole. This is further accentuated by the indestructible, aseptic stainless steel of the prostheses in stark contrast to the moistness and porosity of the body tissue. The glass tank resembles a hospital ventilator of sorts, while the lab flasks which are part of the legs again refer vaguely to the process of healing or dying.

The overall expression is not morbid, but instead rather peaceful, resigned, and expectant. Bašić reveals the similarities between a cadaver and a fetus, between the squalidness of life associated with death and birth that our society attempts to suppress. The artist reminds us that the normalized body at all levels—from hygiene, to the cult of youth, to the categorization of physical disabilities—is in fact disembodied, and we never actually quite escape either of the milestones of birth and death, hidden behind a screen. On the one hand, the realization that the body is nothing but a container of mere life—repairable, modifiable, its parts replaceable with prostheses—leads to the alienation of corporeality from our self. However, it can also be liberating to realize that our body is not always a mirror of the idealized soul. The seeming naturalness of the categories of beauty and health ceases to be what should define us, instead becoming a malleable material, acceptable and functioning in many different forms and degrees.



# LOUISA GAGLIARDI

Gagliardi své obrazy maluje v počítačovém grafickém programu. Výsledek nechává vytisknout na PVC a ručně doplňuje aplikovaným gelovým nátěrem, v některých případech i lakem na nehty. Typicky digitální efekt průsvitnosti a zrcadlení povrchů, plastické rozostřenosti připomínající kontury airbrush nebo sprejových barev je v námětech odrážen v napětí mezi banálností a dramatem. Domácké scény získávají až filmový nádech místa činu. Mlhavé tajemství je dále rozvíjeno v opakujících se motivech prosvítání a zakrývání a neustále zdůrazňováno průhlednými, lesklými povrchy.

Tajemství, drama, senzualita, pocity hmatových a chuťových počitků jsou však záměrně vykonstruované jazykem a mechanismy filmového střihu a psychologíí reklamy cílící na podvědomé struktury našeho vnímání. Tak jako v reklamě Gagliardi často maluje ty části našeho těla, kde jsou nervová zakončení, jako jsou rty nebo ruce. Plochost jejích maleb, které vznikly na obrazovce, a zároveň na obrazovkách tak dobře vypadají, ukazuje, jak je tento rys určující v našem dnešním vnímání světa. Krásná iluze, která si s vlastní přehnaností pohrává a vystavuje ji na odiv, jako po posteli až dekorativně rozházené třešně na obraze Treats. Donekonečna nabuzující intro, vytržené sekvence nikdy nenaplněné touhy, ale se zvláštní svébytnou estetickou kvalitou melancholického bezčasí. Komerční mechanismy neustálého konzumního růstu porazit jednoduše nelze, možná je ale lze jejich vlastními zbraněmi donekonečna oddalovat. Smyslem obrazů Gagliardi je právě to, že nemají žádné jádro, ke kterému bychom se přes všechny zápletky dostali. Gagliardi uzavírá prodej emocí do jeho vlastního kolotoče nekonečného přelétávání po třpytivém povrchu.

# LOUISA GAGLIARDI

Gagliardi creates her artwork using graphic design computer software. The resulting work is printed on PVC, to which she further applies coats of gel, in some cases even nail polish. The typically digital effect of translucency and the mirroring of surfaces as well as the three-dimensional blurring, resembling the contours made by an airbrush or spray paint, are reflected in the tension between the banal and the dramatic of the depicted subjects. Domestic scenes take on an almost cinematic feel of a potential crime scene. The vague mystery is further developed in the recurring motifs of translucency and concealment and constantly emphasized by transparent, glossy surfaces.

However, the mystery, the drama, the sensuality, and the sensations of touch and taste are deliberately fabricated by the language and mechanisms of the cinematic cut and by the psychology of advertisements targeting the subconscious structures of our awareness. As in advertising, Gagliardi often paints those body parts which contain nerve endings, such as the lips or hands. The flatness of her paintings, which were created on a screen and at the same time look so good on a screen, shows how this is a defining feature in our perception of the world today. A beautiful illusion which parades and plays with its own exaggeration, like the cherries scattered almost decoratively across a bed in the artwork *Treats*. An endlessly exciting intro, sequences of forever unfulfilled desire, yet possessing a strange, distinctive aesthetic of melancholic timelessness. It is impossible to easily defeat the commercial mechanisms of constant consumerist growth, though perhaps they can be endlessly delayed by means of their own arsenal. The point of Gagliardi's artworks is precisely that they have no substance which we could simply reach by going through all the plots. Gagliardi encloses the sales transaction of emotions into its own merry-go-round of endless flightiness over the glittery surface.



# PAKUI HARDWARE

Práce Virtual Care připomíná nemocniční sál bez pacientů i doktorů. Název je narážkou k aktuálním diskusím týkajícím se etiky zdravotnické péče stále více poskytované počítači nebo roboty, a to bez blízkého kontaktu s pacientem, jen na základě vyhodnocování dat. Zavěšená část představující jakýsi vyšetřující nebo operující stroj je však oproti většině současných zdravotnických technologií, studených a bílých, teplejší i barevně hřejivá. Upozorňuje zároveň na vnitřní protiklad v designu současné medicínské technologie, kterou bychom si asociovali spíše s laboratorii než se slovem péče.

Čtyři stoly ve formě obrácených Petriho misek, ve kterých jako by rostly tvary podobné lidských orgánům s arteriemi a jakýmisi výtrusy, které jsou vedle skla, teplotně formovaného PVC a silikonu, symbolicky utvořeny z chia semínek, módní super potraviny. Zvnějšnění vnitřních tělních procesů, kterého jako bychom tu byli svědky, je další narážkou k předpovídání éře genetických intervencí, bržděné v současnosti pouze z etických, a vzhledem k obrovským komerčním tlakům a suverenitě národních států, dlouhodobě těžko udržitelných pozic. Pakui Hardware však podobně jako žánr sci-fi, který instalace připomíná, nedávají na otázku po temné nebo růžové budoucnosti jasnou odpověď. Název Pakui ostatně pochází ze jména mytologické hawajské postavy Pakuiho, který dokázal oběhnout pacifický ostrov šestkrát za den. Spojení s „hardware“, termínem používaný pro materiální, tedy ne-programovou část počítačů, je jasnou vizí směrem k tendencím přesahujícím tělesné limity právě prostřednictvím technologií. Práce dua Neringa Černiauskaitė a Ugniuse Gelgudy tak výtvarně i materiálově inovativním způsobem ilustrují, jak je a byla lidská tělesnost vždy určována spíše politickými a komerčními zájmy než biologickou přirozeností. Přestože dílo nemá žádnou funkční stránku, může být bráno jako určitý návrh nebo vize, a to včetně inovativně použitých materiálů a jejich zpracování.

# PAKUI HARDWARE

Virtual Care resembles a hospital ward without any patients or doctors. The title of the artwork is an allusion to the current debates concerning the ethics of medical care that is increasingly provided by computers or robots, i.e. without close contact with the patient, based only on the evaluation of data. The suspended part, representing some sort of examination or operating room equipment, comes across as warmer with warm hues in contrast to the cold and white medical technology used most often today. It also draws attention to the inherent contradiction in the design of contemporary medical technology, which we would associate more with the laboratory rather than with the concept of care.

Four tables consisting of petri dishes turned upside down, in which human organ-like shapes with arteries and some kind of spores appear to be growing, which are, in addition to glass (thermally molded PVC and silicone), symbolically made from chia seeds—a fashionable superfood. The process of making inner bodily processes external that we seem to be witnessing here is another allusion to the predicted era of genetic interventions, hindered in the present day only by ethical and—given enormous commercial pressures and the sovereignty of nation states—in the long term hardly sustainable positions. Like the genre of science fiction which the installation evokes, Pakui Hardware does not give a clear answer to the prediction of either a dark or rose-tinted future. After all, Pakui comes from the name of the mythological Hawaiian character Pakui, who was capable of circling the Pacific island six times per day. The fusion with “hardware”, a term used for the material, i.e. non-software components of computers, is a clear vision leaning towards tendencies to transcend physical limitations precisely by means of technology. The work of the creative duo Neringa Černiauskaitė and Ugnius Gelguda thus illustrates in an innovative way, both artistically and materially, how human corporeality is and has always been determined more so by political and commercial interests rather than biological nature. Although the artwork has no functional aspect, it can be regarded as a proposal or vision of sorts, factoring in as well the innovative use of materials and their processing.



# LOLA GONZÁLEZ

González pracuje od začátku své umělecké kariéry se stejnou skupinou herců, jí nejbližších, přátel a rodiny, které zapojuje i do střihové a hudební složky svých filmů. V průběhu deseti let se s nimi z různých ohledů zabývá možnostmi i limity kolektivu. Přátelství, na kterém stojí způsob její práce i představa komunity, kterou divákům ve svých filmech prezentuje, není pouze otázkou osobní, ale metodou zásadně politickou. González nikdy neodpovídá jednoznačně, ale spíše určitými náklony a bez idealizací. Komunity v jejích filmech se na něco intenzivně připravují, a to včetně až jaksi hrozivých výcviků se zbraněmi, jak je tomu ostatně ve *Veridis quo*. González nezastírá, že právě komunita je schopná přimět jednotlivce k akci, ale zároveň i vytvořit kontext, ve kterém se bude chovat tak, jak by se sám za běžných okolností nechoval. Ve stejném filmu se ostatně členové skupiny učí oslepnout. Možná proto, že zvuk hraje ve filmech González zásadní roli, se v nich také skoro nikdy nemluví. Absence jazyka a mluveného slova zároveň zdůrazňuje jazyk těla jednotlivých postav a ponouká diváka dotazovat se po neviditelných vztazích a napětích v rámci komunit, které González zobrazuje. V novějších filmech, jako je *Anouk & Lola*, se postavy snaží dorozumět, přestože každá hovoří vlastním, neexistujícím jazykem.

# LOLA GONZÁLEZ

Since the beginning of her artistic career, González has worked with the same group of actors—her closest friends and family that she also involves in the editing and scoring of her films. Over the course of ten years, she has worked with them on exploring the possibilities and limits of the collective from different perspectives. The friendship that underpins her creative process as well as the idea of community she presents to the audience in her films is not merely a personal issue, but a method that is fundamentally political. González never gives us any unequivocal answers, but instead hints at things without any idealization. The communities present in her films are always intensely preparing for something; including, for instance, almost sinister-looking weapons training, as is the case in her film *Veridis Quo*. González does not hide the fact that it is precisely community itself which is not only able to move individuals to action, but also to create a context in which individuals will behave in a way they would not normally on their own. In the aforementioned film, for instance, the members of the group learn how to lose their sight. And perhaps because sound plays a crucial role in González's films, there is almost never any talking in them. At the same time, the absence of language and the spoken word emphasizes the body language of the individual characters and makes the viewer question the unseen relationships and tensions present within the communities that González depicts. In newer films such as *Anouk & Lola*, the characters try to understand each other when speaking their own non-existing language.



# TENANT OF CULTURE

Zdánlivě zmutované oblečení Hendrickje Schimmel je výsledkem pracného ručního rozpárání vyřazených, nikdy nenošených oděvů a módních doplňků a následně stejně pracného ručního sešívání do nové kolážovité podoby. V té jako by umělkyně obracela oblečení naruby, ukazovala jeho vnitřnosti nebo měnila jeho původní použití jako u pásků do kalhot nebo uch kabelek našitých na botách.

Rozešívání často probíhá v rámci veřejných workshopů, které Hendrickje organizuje a které jsou zároveň meditací nad povahou současné módy. Módní trh roste v posledních letech zhruba o 6 procent ročně. To je umožněno jednak plánovaným zastaráváním, kdy je oblečení masových značek navrhováno s určitými prvky nebo z takových materiálů, aby jeho původní podoba nevydržela určitý počet pracích cyklů. Stejným mechanismem je ale i rychlé střídání trendů, kdy k opotřebení dochází psychologicky, z pohledu toho, kdo oblečení nosí. Velmi krátká životnost, rychlá výměna našich šatníků je zároveň umožněna levnou subdodavatelskou produkcí v zemích s obecně nízkou příjmovou hladinou a zároveň nepříliš vymáhanou zaměstnavatelskou etikou, včetně užívání dětské práce. To všechno většinou za marketingovou identitou daného kusu oblečení visícího v čistém a prosvětleném obchodě nevidíme. Objekty Tenant of Culture jsou vizuální antropologií trendů, archeologií produkce, která záměrně vytváří zombie mezi životem a smrtí, potenciálně nositelné jen na pohled. V částech jejich těl jsou vepsány fragmenty předchozích životních příběhů.

# TENANT OF CULTURE

The seemingly mutated outfits of Hendrickje Schimmel are the result of painstakingly unstitching discarded, never-worn clothing and fashion accessories by hand, which is then equally painstakingly stitched by hand into a new collage-like form. It is as if the artist were turning the clothes inside out during this process, revealing its viscera or changing its original use, as with belts or purse handles sewn onto shoes.

The unstitching process often takes place during public workshops organized by Hendrickje, which are in themselves also a meditation on the nature of contemporary fashion. The fashion market has been growing at a rate of about six percent annually in the past recent years. This is made possible partly due to planned obsolescence, where clothes by mass brands is designed using certain elements or materials so that its original form does not last more than a certain number of washing cycles. The same mechanism is also represented by rapid shifts in trends, where wear and tear occurs psychologically, from the outfit wearer's point of view. At the same time, the very short lifespan and rapid turnover of our wardrobes is made possible by cheap subcontracted production in countries with generally low income levels which do not greatly enforce employer ethics, and thus for instance include the use of child labor. We do not usually register any of this hidden underneath the marketing identity of a given piece of clothing displayed in a clean and well-lit shop. Tenant of Culture objects comprise a visual anthropology of trends, an archaeology of production that deliberately creates zombies between life and death, potentially only seemingly wearable. Fragments of previous life stories are inscribed within the individual body parts.



# VIKTOR TIMOFEEV

Apokalyptické paralelní světy na kresbách Timofeeva představují hordy do sebe zaklesnutých postav. Bez konkrétních rysů nebo pohlaví, ve fantastických atletických formacích následují, nebo jsou naopak v konfliktu s jejich okolím. To je jakousi materializovanou geometrickou mřížkou, většinou plochou podlahou, někdy architekturou bludiště. Vždy však do sebe postavy nasává, snad jako obraz pekla.

Jakýsi obecný strukturující princip, způsobující úzkost, kterou v kresbách zosobňuje mřížka, se ve video instalaci, fiktivní hře promítá do její vnitřní logiky. Tikání hodin převrací na základě cyklických i náhodných mutací každou ze čtyř sekcí u všech 42 písmen abecedy až do úplné nečitelnosti. Na metafoře hry Timofeeva zajímá hlavně přítomnost různých úrovní logiky, které mohou být podmíněny náhodnými nebo jinými podněty a nemusí nutně odpovídat chování hráče. Hra, která by z vlastní definice měla mít jasná pravidla a logiku, se tak obrací v chaos neustálé nejistoty. Očekávatelnost ale předpokládáme i v našem světě a životě, který uměle vytvořen není a příběh a logiku postrádá. Tato úzkost z chaosu, kterou zažíváme dnes, kdy svět, zdá se, přestává mít zažitou předpověditelnost, je ve světech Timofeeva jakousi operativní normou. Zároveň nás upozorňuje, že pravidelnost, kterou se naše planeta, alespoň v období holocénu, tedy zhruba posledních 12 000 let vyznačovala, je ve vesmíru pravděpodobně spíše vzácností.

# VIKTOR TIMOFEEV

The apocalyptic parallel worlds in Timofeev's drawings are represented by hordes of characters locked into each other. With no specific features or gender, they follow in fantastic athletic formations or, on the contrary, are in conflict with their surroundings. The artwork comprises a kind of materialized geometric grid, mostly a flat floor, sometimes having the architecture of a maze. In every case, however, it always sucks in the characters, like an image of hell.

A kind of general structuring principle that induces anxiety, embodied by the grid in Timofeev's drawings, is projected in the video installation, a fictional game, into its internal logic. The ticking of the clock keeps flipping each of the four sections for all 42 letters of the alphabet based on cyclical and random mutations until they are rendered completely illegible. What most interests Timofeev about the metaphor of the game is the presence of different levels of logic, which may be made contingent on random or other stimuli and do not necessarily correspond to the player's conduct. The game, which by its very definition should have clear rules and logic, thus turns into the chaos of constant uncertainty. But we also come to expect predictability in our world and life, which is not artificially created and is devoid of a storyline and logic. This anxiety, stemming from the chaos we experience today when the world seems to be losing its established predictability, constitutes a kind of operative norm in Timofeev's worlds. At the same time, it alerts us to the fact that the regularities which have characterized our planet, at least during the Holocene, i.e. the past 12,000 years or so, are likely more of a rarity in the known universe than anything else.



# DARJA BAJAGIĆ

Fotografie pravděpodobně zavražděné, pohřešované 17-leté Brittanie Drexel. Tvář 27-leté Biancy Brust, zavražděné jejím kamarádem. Obličeje pornohereček Kali Michaels a Maddy O'Reilly. Česká pornohvězda Dominno.

Bajagić vedle sebe pokládá obrazy temných stránek lidské reality, často doplněné o výrazné, skoro mystické, grafické symboly. Pornografie a vraždy jsou ale spíše symbolickým příkladem fotografie vyprázdňené v prostředí internetu, zbavené všech obsahů a spojení. Takový obraz přesto nebo právě proto vyzařuje jakousi auru, i v tom, že brání naší snaze o jednoduché pochopení a vyvolává údiv. Bajagić ukazuje, jak je násilí v různých podobách společensky akceptováno. Z jejích koláží vidíme, jak je obraz ženy v masmédiích stereotypizován. Označena za zhýralou nebo nevinnou, žena často zůstává v pasivní roli pouhého přijímajícího objektu. Vytržení z kontextu, zbavení identity a ztráty moci nad vlastní podobou, proces, kterým prochází fotografie nebo spíše.jpg soubory v prostředí internetu, metaforicky odpovídá násilí, kterým prochází těla zobrazených žen ve skutečnosti. Přesto se zdá, že zůstávají hrdinkami a vyzařují vnitřní sílu. Podobnou jako obrazy křesťanských mučedníků.

# DARJA BAJAGIĆ

A photo of the missing, and presumably murdered, seventeen-year-old Brittanie Drexel. The face of twenty-seven-year-old Bianca Brust, murdered by her friend. The faces of porn actors Kali Michaels and Maddy O'Reilly. The Czech porn star Dominno.

Bajagić juxtaposes images of the darker aspects of human reality, often complemented by striking, almost mystical visual symbols. Pornography and murder, however, are more a symbolic example of photography emptied and stripped of all content and context in the environment of the Internet. Despite or perhaps because of this, such an image exudes a certain aura in that it impedes our efforts at simple understanding and induces awe. Bajagić shows how violence in its various forms has become socially acceptable. In her collages, we can see how the image of women is stereotyped by mass media. Dichotomized as either debauched or innocent, women are often made to play the passive role of a mere receiving object. Being taken out of context, being deprived of identity, and losing control over one's own image, a process that photographs (or rather.jpg files) undergo on the Internet—this metaphorically corresponds to the violence which the bodies of the depicted women are submitted to in real life. And yet, they seem to remain heroines who manage to exude an inner strength, not unlike icons of Christian martyrs.



# RACHEL MACLEAN

Filmy Rachel Maclean zobrazují temným a zároveň komickým způsobem jen o něco málo přehnanou verzi světa, ve kterém žijeme. Technika herce před zeleným pozadím, do kterého jsou následně pomocí digitálních programů vložena různá fantazijní prostředí, Maclean provází již od dob studií. V případě filmu *Feed Me* navíc hraje Maclean všechny postavy, včetně digitální multiplikace sebe sama ve skupinových záběrech. Iluze, přepínání identit a převlékání kostýmů, přehnané líčení a přehnaně saturované bonbónově umělé barvy jsou také komentářem ke svůdné i znepokojující realitě mezilidských vztahů, rozvíjejících se pouze na platformě komerčních technologií.

Film je neustále přerušovanou horskou dráhou náhlých změn atmosféry, barvy a emocí. Opakující se motiv bezmoci, který pramení z komodifikace štěstí a duševní pohody, je následován přehnaně teatralizovaným promlouváním jednotlivých postav přímo do kamery, doplňovaným až pantomimickými gesty. Vše provází smajlíkovsky dětské ujišťování o pozitivních emocích, pokud tedy zrovna postavy nepropukají v neudržitelný pláč. Celkové vyznění je jako u toxického obsahu sociálních sítí zároveň svůdné a odporné. Podobně jako kostýmy Maclean, které jsou vytříbenou koláží existujících produktů – od dětských bryndáků, školních uniforem a gumových rukavic –, je i scénář a herectví Maclean slepeninou reklamních bonmotů, fragmentů komerčních sdělení a politických sloganů. Výsledek nás podivně mrazí právě proto, že je určitým způsobem důvěrně známý.

# RACHEL MACLEAN

In a dark yet comic way, Rachel Maclean's films portray only a slightly exaggerated version of the world we live in. The filmmaking technique of the green screen, onto which various fantasy environments are then projected using digital software, has been a staple of Maclean's filmography ever since she was a student. In addition, in the case of her film *Feed Me*, Maclean plays all the characters, including the digital multiplication of herself in group shots. Illusoriness, the switching between identities, costume changes, the exaggerated make-up, and the oversaturated, candy-like artificial colors can all also be seen as a commentary on the seductive and disturbing reality of interpersonal relationships developing only on the platform of commercial technologies.

The film is a constantly interrupted rollercoaster of sudden changes in ambiance, color, and emotions. The recurring motif of helplessness, which stems from the commodification of happiness and mental wellbeing, is followed by overly theatrical speeches of the individual characters talking directly to the camera, complemented by almost pantomimic gestures. All this is accompanied by emoji-level childlike reassurances of positive emotions, unless the characters are in the middle of bursting into tears. As with toxic social media content, the overall tone is both seductive and repulsive. Like Maclean's costumes, which are a refined collage of existing products—from baby bibs and school uniforms to rubber gloves—the script and acting is also a patchwork of advertising witticisms, fragments of commercial messages, and political slogans. The result is uncannily chilling, precisely because it is in some ways so familiar.



# DAIGA GRANTINA

Monumentální sochařské instalace Daigy Grantiny evokují přírodní svět. Je to možná umělý ráj, bohatší než skutečnost. Grantina vytváří vlastní motivy, spíš než by cokoliv napodobovala. Její složitě komponované práce, vztahy mezi jejich jednotlivými částmi, jejich vzájemné rozvíjení a otevírání se, lze číst i jako univerzální metaforu touhy. Ne však nutně erotické, ale touhy jako určité životní síly, která se tak, jako u květu růže, propisuje do výsledné formy. Z jejích instalací při přepínání pohledem jednou něco rozeznáváme, podruhé se nám to opět vytrácí. Identita, povaha těchto objevujících se prvků, které jako by se vynořovaly a ztrácely, které se jaksi rozplývají jeden v druhý, je nejasná a tekutá. Takový je poté i vztah celku a jeho jednotlivých částí.

Touha je v autorčině práci způsobem náhledu na svět, modem zobrazení, který sleduje jiné než vizuálně prostorové nebo přístroji měřitelné vztahy. Důležitá v tomto pohledu není jednotlivá věc a její vlastnosti, ale naopak vztahy, které vystupují do popředí a jakoby jednotlivé body mezi sebou zastiňují. Možná podobně jako si představujeme provázané ekosystémy i necentralizované informační sítě, například internet. Představa jednotlivce odděleného od jeho okolí a schopného svobodně jednat je ostatně poměrně nová a rozhodně neprovází lidstvo od jeho počátků. Ostatně i algoritmy schopné předpovídat tak dobře naše rozhodování ukazují, že jsme mnohem více součástí a výsledkem okolního světa, než si chceme přiznat. Oproti někdy velmi agresivnímu prosazování lidské vůle obývají instalace Grantiny prostor, který je jim určen, jaksi vábivým způsobem. Podobně jako rostliny jej jakoby prorůstají, a to i ve vztahu k jeho měřítku a světelnosti.

# DAIGA GRANTINA

Daiga Grantina's monumental sculptural installations evoke the natural world. It can be seen as an artificial paradise, one that is richer than reality, for Grantina creates her own motifs rather than imitating anything existent. Her intricately composed works, the intertextuality of their individual parts, and their mutual unfolding and opening can also be read as a universal metaphor for desire—not necessarily erotic, but rather desire as a certain life force which, as in the case of a rose blossom, inscribes itself into the final form. When we change our point of view, one time we recognize something in the artist's installations, only for it to disappear again at a second glance. The identity and nature of these emerging elements, which seem to appear only to disappear, which somehow merge into one another, is unclear and fluid. Such, then, is also the relationship of the whole to its individual parts.

In the artist's work, desire becomes a way of looking at the world; a mode of representation that depicts connections other than those which are visually spatial or measurable by devices. What becomes important is not the individual thing and its properties, but rather the connections that come to the forefront and seem to overshadow the individual parts. Perhaps it is similar to how we imagine interconnected ecosystems and non-centralized information networks, such as the Internet. After all, the notion of an individual separated from their environment and able to act freely is still relatively new and has certainly not been a defining part of humankind since its beginnings. The fact that algorithms can predict our decisions so well shows that we are much more a part and result of the world around us than we care to admit. In contrast to the sometimes highly aggressive assertion of human will, Grantina's installations manage to inhabit the space they are meant to inhabit in an inviting way. Like plants, they seem to grow through this space, even in relation to its scale and lighting.