CZ

Online průvodce

Stíny Leviatana

Thomas Hobbes, jeden ze zakladatelů politické filozofie, formuloval Leviatana jako organismus složený z těl jednotlivých občanů, který vládne a je nadřazen všem lidem ve společnosti. Dnes již Leviatan není tvořen pouze lidmi; zahrnuje také digitální infrastruktury, datové systémy a výpočetní procesy, které formují způsob organizace a vládnutí. Tento „datafikovaný“ Leviatan je vládcem i šelmou, která vykonává moc prostřednictvím dat.

Stíny Leviatana analyzují, jak státní moc využívá automatizované rozhodování v éře „algokracie“. Prezentovaná díla zkoumají režimy kybernetické bezpečnosti, vytěžování dat a algoritmickou kontrolu. Zpochybňují také představu datové neutrality – ukazují, jak data pomáhají budovat moc, ovlivňují chování a prohlubují nerovnost. Přehodnocují pojetí suverenity jako konceptu vázaného na území a národní identitu – protože moc nyní proudí také globálními sítěmi a technologickými systémy, které neznají hranic, a suverenita se přesouvá od teritoriálně ukotvené státní moci k distribuovaným, datově řízeným infrastrukturám.

Tato konstelace uměleckých děl se zároveň zabývá otázkami reprezentace a shromažďování. Reflektuje vznikající obrazové režimy, kriticky zkoumá infrastruktury, které je udržují, a spekuluje o nových formách setkávání a kolektivního vyjádření. Vystavená díla tak společně vyzývají k odporu proti totalizující jistotě algoritmické kontroly.

Sál 1

Anca Benera a Arnold Estefán, *Stroj na demokracii*, 2020
3D tištěná socha

Tento digitálně vytištěný model antického řeckého zařízení pro losování porotců, známého jako *kleroterion*, v měřítku 1:1 je artefakt vytvořený s pomocí výpočetních technologií. Je proto paradoxní, že právě výpočetní procesy zároveň podmiňují diskurz, k němuž se tento objekt vztahuje: roli algoritmických systémů při vzniku – nebo erozi – demokratické praxe.

V antice sloužil *kleroterion* jako mechanismus pro výběr členů poroty, který umožňoval obci (polis) omezit podjatost porotců zavedením procesu radikální náhody. Současné výpočetní systémy naproti tomu fungují na principech programovatelnosti, optimalizace a kontroly. Spřízněnost těchto dvou technologií nespočívá v jejich vnitřní logice, ale v jejich vlivu na politické rozhodování. Zatímco kleroterion neutralizoval osobní zájmy prostřednictvím náhody, moderní výpočetní infrastruktury stále více formují, usměrňují a někdy i manipulují veřejné mínění – agregují behaviorální data, často bez výslovného souhlasu, a využívají je k cílení na jednotlivce prostřednictvím dokonale přesvědčivého, algoritmem kurátorovaného obsahu.

Archeologické výzkumy dosud nalezly jen fragmentární pozůstatky *kleroterionu*, což lze – spíše metaforicky než doslovně – chápat jako obraz historické křehkosti demokracie. Pokud se dnes demokratické systémy jeví podobně neúplné či narušené, příčinou již není samotný mechanismus, ale komplexní a často netransparentní způsoby, jimiž jsou současné informační technologie vyvíjeny, účelově nasazovány a zneužívány.

***Anca Benera** a **Arnold Estefán** spolupracují od roku 2012 a ve svých projektech zkoumají, jak se vojenská imaginace, ekologické proměny a politika využívání zdrojů promítají do krajiny, klimatu a komunit. Jejich nedávné práce se věnují fenoménu uměle vytvořeného terénu (made-ground), geoarchitektuře a tomu, jak proces formování a vyznačování krajiny (coby formy prostorové modifikace) souvisí s rostoucím státním násilím a nadměrným vytěžováním přírodních zdrojů. V roce 2026 Benera a Estefán reprezentují Rumunsko na Benátském bienále s projektem* Black Seas – Scores for the Sonic Eye*, který navazuje na jejich dlouhodobý zájem o ekologii a environmentální politiku. Jejich tvorba byla prezentována na významných mezinárodních přehlídkách umění, jako jsou Manifesta 15, 13. Istanbulské bienále, Kyjevské bienále, a také v předních institucích – například v Museum Tinguely v Basileji, mumok ve Vídni, n.b.k. v Berlíně, Palais de Tokyo v Paříži nebo Migros Museum v Curychu.*

Sál 1

Áron Lődi, *Obraz těla padající chodbami minerálního nebe* /1, 2026
litý hliník, UV citlivá pryskyřice, průhledná barviva, PLA, textilní páska, ocel, akryl, zvuk, polyester, koberec

Áron Lődi, *Obraz těla padající chodbami minerálního nebe* /2, 2026
litý hliník, UV citlivá pryskyřice, PLA, textilní páska, ocel, akryl, zvuk, polyester, koberec

Dílo se skládá ze dvou samostatně stojících soch a doprovodné zvukové části. Sochy jsou replikami repliky glóbu z koloniální éry – historického předmětu nalezeného v pracovně Viktora Orbána. Tento předmět a jeho přítomnost v soukromé kanceláři bývalého premiéra odhalují estetické principy a cíle jeho biopolitické agendy, která byla během jeho vlády postupně zapracovávána do legislativy. Právě prostřednictvím této analogie dílo představuje estetiku a materialitu současných předmětů, které reprezentují podobné „koloniální“ či „imperiální“ ambice. Kopie glóbu z roku 1862 jsou vyrobeny z hliníkových dílů evokujících architekturu plošných spojů, průsvitné 3D tištěné formy síťových CCTV kamer s umělou inteligencí, jež jsou rozmístěny po celém Maďarsku, či optických síťových kabelů, které jsou jako nervy propojující legislativu a moc, člověka a stroj.

Doprovodná zvuková instalace je prezentována prostřednictvím směrových ultrazvukových reproduktorů, které kolem jednotlivých objektů vytvářejí „zvukové zóny“. Zvuk umožní bližší prozkoumání těchto technologií, neboť je algoritmicky složen z audiozáznamů a provozních zvuků, jako je prostředí serveroven, napínání kabelů, pohyb kamer a hučení ventilátorů. Cílem zvukové kompozice je zdůraznit křehkost a nevyhnutelný rozpad asambláže materiálů, která tvoří infrastrukturu masového dohledu.

***Áron Lődi** žije a pracuje v Haagu. V roce 2023 absolvoval magisterský program na Dirty Art Department při Sandbergově Institutu. Jeho práce byly prezentovány na řadě mezinárodních skupinových výstav, například v Torula v Győru, Loods6 v Amsterdamu, Promise of Kneropy v Bratislavě, Jedna Dva Tři Gallery v Praze, LAM v Budapešti nebo ve Vunu Gallery v Košicích. Ve své praxi se pohybuje napříč médii – od sochy a práce s obrazem přes psaní až po publikační a kurátorské spolupráce. Vytváří mnohovrstevnaté narativy, které propojují hororové motivy s možnostmi emancipace a reflektují individuální i kolektivní schopnost jednat tváří v tvář současným krizím.*

Sál 1

Flaka Haliti, *Čí jsou to kosti?*, 2022
plast, pěna, ocel, hliník

Politický diskurz běžně přirovnává vládce k různým zvířatům (například vlkům, lvům či liškám), zatímco zvířata naopak zobrazuje jako pseudovládce svobodně se pohybující mimo dosah zákona. Tato situace narušuje údajně humanistický základ politiky a může vést ke zmatku mezi druhy. Zmíněný zmatek se v *Čí jsou to kosti?* zhmotňuje v podobě chimérické kosterní figury, čehosi mezi predátorem a toulavou kočkou, kolonizátorem a kolonizovaným, nebezpečím a zranitelností.

Socha představuje 3D tiskem vytvořenou kosterní strukturu, která by mohla náležet jakémukoli kočkovitému druhu; heraldickou figuru připomíná pouze vzdáleně. Touto nejednoznačností umělkyně navazuje na dlouhou tradici heraldiky, v níž jsou zvířata a národní státy symbolicky propojeny prostřednictvím znaků, vlajek, štítů a erbů. Vrstva sněhu pokrývající kostru evokuje pocit diskontinuity a naznačuje epochu, v níž byla moc národních států redukována na holé kosti a uvedena do stavu hibernace, přičemž jejich jedinou šancí na oživení jsou pokročilé biotechnologické technologie budoucnosti.

Flaka Haliti, *KŘIČÍM, TVOJE OZVĚNY SE VRACEJÍ, CO JSEM?*, 2023
barva, tisk, kresba, plastová fólie, plexisklo, LED diody

Formace z plexiskla, které nelze redukovat na jejich jednotlivé prvky, sugestivně vrství motivy netopýrů – perforovaných a propletených světelným vláknem. Zatímco netopýr a had obvykle zaujímají asymetrické role kořisti a predátora, zde se stávají jednou složenou bytostí. Haliti tyto protichůdné síly chápe jako vzájemně konstitutivní, aniž by je bylo možné redukovat na statické jádro či obraz.

Tím se zhmotňuje a aktivuje i lingvistická hádanka obsažená v názvu díla: echolokace, navigační „technologie“ těchto slepých nočních tvorů, se stává prostředkem reflexe pozice, kterou subjekt zaujímá či drží, a odhaluje, že tato pozice je vždy utvářena tím, co jej obklopuje.

*Interdisciplinární tvorba **Flaky Haliti** zahrnuje kombinovanou techniku, sochu a prostorové instalace. Její dílo se pohybuje mezi abstrakcí a reprezentací a vychází z uměleckého výzkumu, kritické teorie a materiálových experimentů. Haliti se věnuje tématům identity, subjektivity, vztahu člověka a zvířete, vysídlení, migrace, transnacionality a teritoriality, přičemž dlouhodobě zkoumá demilitarizaci estetiky. Zabývá se provázaností estetických režimů a vojenské logiky při utváření současných sociálně-politických imaginací. Její práce byly prezentovány na významných mezinárodních přehlídkách, jako jsou Benátské bienále, Busan Biennale, Manifesta 14, Moskevské bienále, steirischer herbst ’22 nebo Baltic Triennial 14, stejně jako v muzeích mumok, Lenbachhaus, Hamburger Bahnhof, Museum Ludwig, Lehmbruck Museum či Národní galerii v Tiraně. V roce 2019 byla nominována na Preis der Nationalgalerie a je držitelkou ocenění Ars Viva Prize (2015/16), Ludwig Gies Prize (2019), Henkel Art Award (2014) a dalších cen spojených s Fellbach Triennial a mumok.*

Sál 1

Artur Magrot, *Prázdno x naplnění*, 2026
site-specific instalace

Interaktivní instalaci tvoří trojúhelníkové dlaždice, které při pohybu návštěvníků vržou a pohybují se pod jejich kroky. Tato jemná, avšak významná modulace prostoru, artikulovaná bez narativního či figurativního zobrazení, naznačuje operativní logiku výstavy, do níž je dílo zasazeno.

Stejně jako samotná výstava vychází i toto site-specific dílo z předpokladu, že umění svět nereprezentuje, ale funguje jako infrastrukturní pole pro konstruování scénářů a prototypování možných světů. Namísto toho, aby z odstupu prezentovala „problémy“, tato instalace nic konkrétního nereprezentuje, ale funguje jako performativní konstelace, v níž aktéři, prostorové konfigurace a materiály společně vytvářejí estetické i politické efekty. V rámci digitální podmíněnosti narušující lineární temporalitu dílo rozšiřuje svou vlastní přítomnost o charakter rozhraní, které vyžaduje nevyhnutelnou interakci.

***Artur Magrot** je český vizuální umělec tvořící na pomezí instalace, intervencí ve veřejném prostoru a intermediálních přístupů. Ve svých dílech se zaměřuje na vztah mezi fyzickým a virtuálním prostředím a zkoumá, jak digitální infrastruktury, institucionální rámce a sociální struktury utvářejí prostor i jeho vnímání. Jeho projekty se často pohybují na hranici mezi viditelným a neviditelným a sledují, jak se abstraktní systémy materializují v konkrétních prostorových situacích. Je spoluzakladatelem Ukradené galerie – iniciativy realizující výstavní projekty v opomíjených či nevyužívaných městských lokalitách a reflektující alternativní způsoby prezentace umění mimo tradiční instituce. V současnosti je doktorandem na Akademii výtvarných umění v Praze, kde zároveň působí v 3D středisku a jako konzultant nově vzniklého studijního programu Umění a současné technologie (MUST).*

Sál 2

Critical Tech Group (Nazar Golianych a Nastia Kolodka), *Strojové státy*, 2026
multimediální instalace

Akademik Viktor Gluškov (1923–1982) – ukrajinský kybernetik a průkopník informatiky – si představoval stát jako stroj schopný řídit politické procesy prostřednictvím výpočtů. Jeho největší projekt OGAS (Celostátní automatizovaný systém) počítal s vytvořením celonárodní sítě, která měla fungovat jako „nervová soustava“ sovětské ekonomiky. Gluškov chtěl úplně obejít tržní mechanismy a prostřednictvím zpracování dat v reálném čase optimalizovat výrobu a distribuci. Dnes jsme svědky obrácení jeho vize: ze strojů samotných se stávají státy – stroje vytvářejí vlastní algoritmy moci, diplomacie, ideologie a suverenity. Jelikož se tyto systémy vzdalují jasně definovaným lidským cílům, není jisté, jak budou vypadat politické řády, které stroje nastolí.

Projekt *Strojové státy* zkoumá tento paradox a otevírá otázku, jak politické technologie, které mají k neutralitě daleko, přispívají k udržování současného způsobu myšlení a předsudků. V rámci experimentu umělci vytvořili syntetické mechanismy – strojové státy –, z nichž každý je vybaven logikou odlišných historických či současných politických systémů. V daném prostředí tyto entity důsledně reprodukují známé vzorce moci, kontroly a sociálních interakcí. Simulace tak klade otázky: kde přesně dnes vede hranice mezi světem politiky a světem technologií? A existuje ještě vůbec?

Jádrem díla je síť počítačů, z nichž každý funguje jako samostatný stát s vlastní ideologií, zdroji a obyvatelstvem. Aby bylo možné znázornit spektrum politických dějin, je síť rozdělena do archetypů založených na modelu ideologie o osmi osách. Každý archetyp představuje odlišný způsob vládnutí. Například Centralizovaný autokrat upřednostňuje rigidní hierarchii a stabilitu, zatímco Tržní technokrat se orientuje na efektivitu a akumulaci zdrojů. Tyto formy byly zvoleny proto, abychom mohli otestovat, jak se protichůdným modelům vládnutí daří přežívat v prostředí digitální laboratoře.

Simulace umožňuje „změnu režimu“ i revoluci: pokud strojový stát nedokáže zvládnout vlastní interní procesní zátěž nebo prohraje diplomatický konflikt, může být jeho řídicí algoritmus svržen a přepsán konkurenční ideologií, což v reálném čase radikálně promění jeho chování.

Tyto státy mezi sebou aktivně soupeří o diplomatickou, ekonomickou, vojenskou i informační převahu. Centrální počítač průběžně monitoruje a dokumentuje vývoj jejich procesů v reálném čase. Zlom nastává ve chvíli, kdy do prostoru vstoupí fyzický objekt v podobě návštěvníka: strojové státy okamžitě zahájí soutěž o jeho signál, aby získaly kontrolu nad pozorností návštěvníka a jeho vlivem v rámci sítě.

Instalace je koncipována jako laboratoř – prostor pro testování a pozorování. Simulace nesměřuje k předem určenému výsledku; její trajektorie zůstává záměrně neurčitá a neznámá i pro samotné autory. Dílo naopak funguje jako explorativní proces navržený k ověřování toho, jaké formy chování a organizace mohou vzniknout, pokud jsou strojovým státům ponechány možnosti samosprávy.

V rámci této infrastruktury jsou lidé redukováni na rozhraní a zdroj. Politika už není něčím, co člověk vykonává nebo na čem se podílí – je to něco, co se člověku děje.

Critical Tech Group *je výzkumná jednotka autonomní vzdělávací organizace воркінпрогрес (wip.network). V rámci rezidenčního programu DATAS ji zastupují Nazar Golianych a Nastia Kolodka, jimž poskytla rezidenci organizace IZOLYATSIA. Skupina se zaměřuje na praktické zkoumání toho, jak digitální a výpočetní systémy formují fungování společnosti, a na kolaborativní formy výzkumu. Golianych je umělec pracující s pohyblivým obrazem a spolupracuje s investigativními agenturami, zatímco Kolodka je badatelka a vizuální umělkyně, jejíž práce se zabývá prostorovým výzkumem, interaktivním designem a kreativním kódováním. Oba působí v Kyjevě.*

Sál 2

Mark Cinkevich, *Militarizovaná budoucnost měst*, 2026
dvoukanálová videohra, infrastrukturní diagram

Militarizovaná budoucnost měst je dvoudílná instalace odhalující, jak digitální infrastruktura jednoho státu pohlcuje infrastrukturu druhého. Videohra staví hráče do města, nad nímž bdí software společnosti Positive Technology. Při procházení městem hráč zjišťuje, jak ho vidí a klasifikují různé systémy dohledu. Aby zůstal neviditelný, musí splynout s NPC postavami; jakákoli odchylka je kamerami zaznamenána. Další hráč na druhém kanálu vystupuje v roli dohledu a sleduje prvního hráče.

Infrastrukturní diagram, který hru doprovází, znázorňuje tok běloruských dat a označuje místa, kde se tento tok synchronizuje s ruskými databázemi. Sleduje cestu jediného obrazového souboru z fotoaparátu – od pořízení snímku přes software, který jej zatřídí, různé organizace, jež jej spravují, až po optické trasy a datová centra, která jej přenášejí.

Hra
CGI: Freddie Sanders, Cari Chen, Delfin, Mark Cinkevich
Zvuk: anonym
Script: Mark Cinkevich, Alex Quicho
Herní konzultanti: Solveig Suess, Joel Blanco

Diagram
Mark Cinkevich, Bárbara Acevedo Strange

Koncepční poradce: Vladan Joler

Vytvořeno v rámci projektu DATAS, který organizují Goethe-Institut a MeetFactory a který spolufinancuje Evropská unie. Za podpory Medialab Matadero.

Mark Cinkevich *je běloruský badatel a umělec, jehož práce zkoumá, jak infrastruktury a vizuální technologie utvářejí mocenské vztahy. Zaměřuje se především na postsovětské sociální a infrastrukturní krajiny a analyzuje, jak dohled (tedy systémy sledování a monitorování), logistika a těžba zdrojů formují prostředí moci a kontroly. Ve své tvorbě se věnuje kritickým a spekulativním aspektům umění na pomezí faktu a fikce. Jeho projekty byly prezentovány mezinárodně, mimo jiné na transmediale v Berlíně, London Film Festival, Ars Electronica v Linci, v Litevské národní galerii ve Vilniusu a v Aksioma Institute for Contemporary Art v Lublani.*

Sál 2

Rudolf Samohejl, *therealitytourist.com*, 2026
instalace

Infrastruktura dohledu a výpočetních procesů se stále rozrůstá, částečně poháněna prudkým rozvojem umělé inteligence. Přestože datová centra zůstávají z velké části neviditelná, jsou mimořádně energeticky náročná a stala se klíčovými uzly této transformace. Velkoformátová socha Rudolfa Samohejla je alegorií datového centra, která osciluje mezi reprezentací a abstrakcí. Nejde ani o striktně realistický model, ani o čistě symbolickou formu, ale o rozštěpenou strukturu: na jedné straně architektonickou aluzi na datové centrum, na straně druhé jeho ontologickou tíhu ztvárněnou jako perforovaná kamenná helma, jejíž hmota naznačuje břemeno nelidského poznání.

Socha odkazuje k prostorám řídicích a serverových místností datového centra, aniž by je přímo rekonstruovala. Místo doslovného zobrazení pracuje s podobností a prostorovou sugescí a upřednostňuje atmosféru před věrným napodobením. Perforovaná kamenná helma zde funguje jako metafora samotné paměti. Kámen jako materiál evokuje trvání a přetrvávání lidské paměti v čase, zatímco perforace naznačuje křehkost, erozi a nestabilitu. Prostřednictvím tohoto napětí dílo reflektuje nestálé podmínky ukládání, zpracování a uchovávání informací v digitálním věku.

Převedením výpočetní infrastruktury do sochařské formy Samohejl odhaluje paradox současných datových systémů: navzdory své zdánlivé nehmotnosti závisejí na rozsáhlých fyzických architekturách, extraktivních procesech a planetárních zdrojích. Dílo vybízí diváky ke konfrontaci s materiálními i kognitivními dimenzemi infrastruktur umělé inteligence, které obvykle zůstávají skryté za rozhraními a sítěmi.

***Rudolf Samohejl** je vizuální umělec působící mezi Belgií a Českou republikou. Absolvoval Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze a ve své tvorbě rozvíjí koncept „sochařských situací“ – proměnlivých, smyslově působících konfigurací vznikajících skrze setkání a prostorové vyjednávání. Jeho díla se zabývají technologickými infrastrukturami, urbanismem a režimy masové spotřeby a sledují, jak se data a moc zapisují do krajiny. Svou tvorbu prezentoval mezinárodně, mimo jiné na International Waters (2025), v Ormston House (2022), Jocelyn Wolff (2021) či na Manifestě 13 (2020).*

Sál 2

Martyna Marciniak, *Trhy hluboké reality*, 2025–26
multimediální instalace – video, animace a sochařské objekty

Umělá inteligence už není pouze umělá, ale stále více působí jako nelidská síla. V projektu *Trhy hluboké reality* využívá Martyna Marciniak branding a rétoriku fiktivní AI společnosti inspirované velkými technologickými firmami a odhaluje skrytou práci, vykořisťování a manipulaci, na nichž jsou systémy umělé inteligence založeny. Napodobováním kvazináboženského jazyka používaného k propagaci neomezeného technologického potenciálu tato společnost ukazuje, jak podobné spekulace přiživují finanční hype a zároveň odvádějí pozornost od regulace a odpovědnosti.

Přestože společnosti vyvíjející umělou inteligenci prezentují své produkty jako bezproblémové a technologicky pokročilé, často zastírají vykořisťování a odpovědnost lidí, které za nimi stojí. Trhy hluboké reality se snaží na tyto absurdity, omezení, vykořisťující struktury a škodlivé potenciály otevřeně upozornit – s nadšením, jaké se obvykle používá k propagaci inovací.

Ve výstavním prostoru je společnost spolu se svým hlavním produktem, Deep Reality Trading Terminal, představena formou stylizovaného vyprávění o skutečném kolapsu trhu z května 2023 (na němž se podílely systémy umělé inteligence), zasazeného do prostředí počítače obchodníka s kryptoměnami. Video a merch projektu Deep Reality Markets odhalují, jak hype kolem umělé inteligence vytváří iluzi pokroku a důvěry, zatímco zastírá naléhavou potřebu regulace a odpovědnosti.

***Martyna Marciniak** je polská umělkyně a badatelka žijící v Berlíně. Její práce propojují mediální teorii a právní imaginaci s cílem zkoumat, jak se prostřednictvím obrazových režimů a vizuálních infrastruktur zaznamenává moc. Ve své tvorbě se často vrací k historickým událostem a narušuje stereotypy vědecké a forenzní estetiky tím, že odhaluje jejich nejistoty, rozpory a slepá místa. Prostřednictvím sochy, videa a animace vytváří vizuální kontrahistorie a otevírá nové perspektivy. Její práce byly prezentovány mimo jiné v Onassis Stegi, Copenhagen Contemporary, na Ars Electronica, v Galerie Stadt Sindelfingen, na Varšavském bienále nebo v LABoral Centro de Arte. V roce 2025 se stala rezidentkou programu CERN Collide. Její projekt Anatomy of Non-Fact získal v roce 2025 ocenění Award of Distinction na Prix Ars Electronica.*

Ostrovy neposlušnosti

Digitální technologie destabilizují dlouhodobě ustálený model národního státu jako základní jednotky suverenity, kde je svrchovanost vymezena územím. Cloud computing, globální sítě, systémy umělé inteligence a platformní infrastruktury vytvářejí nové formy jurisdikce přesahující hranice států. Tento vývoj naznačuje, že alternativní politická uspořádání – a tedy i alternativní světy – jsou stále možné.

Ostrovy neposlušnosti obracejí pozornost k infrastrukturám: energetickým koridorům, podmořským kabelům, planetárním systémům dohledu či říčním přehradám. Tyto infrastruktury nejsou pouze technickými systémy – fungují jako narativní rámec, skrze nějž svět vnímáme, interpretujeme a obýváme. Reprodukují kapitalistickou moc, určují, kam směřujeme svoji pozornost, a brání nám jednat v politické rovině. V době, kdy je svrchovanost vykonávána prostřednictvím logistických, extraktivních a výpočetních procesů spíše než pomocí formálních právních aktů, je třeba současné technologické, politické a ekologické krize chápat jako projevy tragédie těchto infrastruktur.

Umělecká díla v této části zkoumají původ a strukturu výpočetních procesů, energetické politiky a práce, stejně jako techno-utopie a jejich vzájemný vztah se suverenitou. Umělci v nich rozkrývají způsoby, jak technologické systémy přetvářejí síť geopolitických vztahů, a zároveň odhalují ekologické a materiální náklady výpočetních procesů v celoplanetárním měřítku. Zkoumají fiktivní, spekulativní, ale i nově koncipované geografie jako prostory, v nichž si můžeme vzít zpět schopnost jednat, skrývat se či budovat utopická prostředí bez všudypřítomného dohledu.

Sál 2

Nolan Oswald Dennis, *Model pro nekonečný sloup*, 2025
glóby z polyetylénu, barva na umělý kámen, černá barva, závitová tyč

Dílo odkazuje na cyklus Constantina Brâncușiho s názvem *Nekonečný sloup*, který Brâncuși započal v roce 1918. Stejně jako jeho modernistický předchůdce zaplňuje Dennis výstavní prostor výrazným sochařským gestem: vrství glóby a jejich začerněné negace do vertikální sekvence, která evokuje planetární měřítko, infrastruktury imaginace i politiku orientace. Každý glóbus nese totožnou kartografickou projekci utvářenou koloniální historií a geopolitickým násilím, která reprodukuje Západem vnucené hranice států a územního rozdělení. Dennis narušuje zdánlivou neutralitu tohoto prostorového uspořádání tím, že Zemi rozřezává podél rovníku a obrací její orientaci – jih se ocitá nad severem a svět je doslova převrácen vzhůru nohama. Uprostřed sloupu se jako spekulativní prostor pro nové pojetí dekoloniálních budoucností otevírá matně černý glóbus, který odkazuje k tomu, co umělec označuje jako „černé vědomí prostoru“.

Tato perspektiva představuje odmítnutí dominantních západních epistemologií jako nezpochybněného základu pro utváření světa. Výstava v návaznosti na Dennisovo uvažování přistupuje k převládajícím systémům uspořádávání světa jako k historicky podmíněným konstruktům, nikoli univerzálním pravdám, a usiluje o překročení konceptuálních i politických limitů, kterými tyto systémy omezují představivost, autonomii a možné budoucnosti.

Nolan Oswald Dennis, *Možnosti*, 2019
iterativní procedurální kresba (instruktážní dílo), křídový fix na stěně

Realizace: Human Open Source, 2026

„Dějiny se opakují dvakrát: poprvé jako tragédie, podruhé jako fraška.“ Jeden z nejcitovanějších Marxových výroků se objevuje hned na začátku eseje *Osmnáctý brumaire Ludvíka Bonaparta*, ve které Marx staví převrat Napoleona III. z roku 1851 do paralely s dřívějším nástupem jeho strýce Napoleona Bonaparta k moci v roce 1799.

Uprostřed dekonstruované vizualizace zlatého řezu se tato věta objevuje znovu, avšak pasáž „podruhé jako fraška“ je přeškrtnuta. Tím se otevírá prostor pro strategii, nahodilost a možnost jiných směrů vývoje. Namísto redukce dějin na opakování či nevyhnutelnost Dennisova kresba zdůrazňuje cykličnost a otevřenost historických procesů. Dílo zároveň vyzývá člověka, který se chopí fixu, k přímé participaci: může na stěnu doplňovat vlastní „možnosti“ a proměnit tak Marxovu fatalistickou formulaci v kolektivní prostor pro spekulaci a intervenci.

***Nolan Oswald Dennis** je para-disciplinární umělec pocházející z Johannesburgu. Ve své praxi rozvíjí koncept „černého vědomí prostoru“, který zkoumá materiální i metafyzické podmínky dekolonizace. V dílech nahlíží politiku prostoru (a času) skrze systémově specifický přístup, spíše než skrze vazby na konkrétní místa. Zajímá se o skryté struktury, které předurčují limity naší sociální a politické imaginace. Prostřednictvím jazyka diagramů,*

kreseb a modelů zkoumá skryté krajiny systémových a strukturálních podmínek, jež organizují naše politické podloží. V současnosti působí jako výzkumný pracovník na VIAD při University of Johannesburg a je jedním z editorů publikace Indexing Imaginaries *– 8. svazku knižní řady DATA Browser (Humanities Press, 2025).*

Sál 3

Sfera (Sylvia Rybak, Marco Winter, Ula Sowa Przybylska), *Antrom*, 2026
živá simulace v programu Unreal Engine, snímače O_2 a CO_2, mikrokontroléry Arduino, kabeláž

Antrom představuje živou simulovanou biosféru, jejíž podmínky reagují na atmosférické složení v galerii. Dílo čerpá z odkazu Biosféry 2, neúspěšného experimentu s uzavřenými ekologickými systémy, a sleduje tuto linii skrze dnešní snahy o „exit“, jako jsou soukromé bunkry, městské státy a spekulativní vesmírné kolonie. Do simulace postupně pronikají živá data ze senzorů ve výstavním sále, které měří hladinu kyslíku a oxidu uhličitého. Zvýšení hladiny kyslíku spouští digitální chyby a hyperoxické deformace, zatímco kolísání CO_2 prostředí současně buduje i rozkládá. Záměrná nestabilita dat v projektu *Antrom* slouží jako zrcadlo fragmentované logiky techno-utopických aspirací: systémů navržených tak, aby byly uzavřené a optimalizované, avšak které nevyhnutelně vytvářejí své vlastní podmínky křehkosti a úpadku.

***Sfera** je kolektiv tvořený Sylvií Rybak, Marcem Winterem a Ulou Sowou Przybylskou, jehož výzkumně orientovaná praxe se pohybuje napříč digitálním uměním, mediální teorií a imerzivní produkcí. Opírá se o zkušenosti s fotografií, datovou vědou, kulturní antropologií a zvukem a soustředí se na kritické zkoumání sociálních a ekonomických struktur, spekulativní estetiky a technologické mediace. Aktuálně se kolektiv věnuje tématům jako hauntologická estetika ve videohrách, kulturní šíření systémových imaginací a nové formy imerzivního vyprávění.*

Sál 4

Jonas Staal, *Ostrov ve službách impéria*, 2023
multimediální instalace, video 20:34 min

Ostrov ve službách impéria vypráví příběh ostrova Ascension uprostřed Atlantského oceánu a sleduje, jak byl tento kus země po tři století utvářen zájmy nově vznikajících impérií. V průběhu dějin se měnil vlivem ideologických, ekonomických a vojenských zájmů nově se formující globální mocenské struktury: od kontaktů s nizozemským impériem, které na ostrov vyhošťovalo posádky Nizozemské východoindické společnosti (VOC), přes britské impérium, jež vyslalo Charlese Darwina, aby ostrov „zazelenil“ (dnešním jazykem by se jednalo o geoinženýrství), až po současné americké impérium, které spolu s Brity vybudovalo na Ascensionu rozsáhlou vojenskou a planetární sledovací infrastrukturu. Dnes tento terraformovaný a technoformovaný ostrov ztělesňuje vize miliardářů, jako jsou Jeff Bezos a Elon Musk, kteří usilují o založení Ascensionem inspirovaných kolonií na Marsu a jinde ve vesmíru.

Tato rekonstrukce ostrova Ascension má podobu videoeseje s detailním modelem, která ukazuje, že koloniální a imperialistická éra ve skutečnosti nikdy neskončila. Koloniální prohlášení Ascensionu za *terra nullius* se dnes opakuje a ještě umocňuje tím, že se za „zemi nikoho“ prohlašují rozsáhlé části kosmického prostoru. Jak vzdorovat rozpínání Impéria, které formuje náš svět i vesmír, jak jej zastavit a jak přistupovat k ostrovu Ascension z jeho vlastní perspektivy?

Jonas Staal *je vizuální umělec, jehož tvorba se zabývá vztahem mezi uměním, demokracií a propagandou. Je zakladatelem umělecko-politické organizace New World Summit, působící od roku 2012. Spolu se spisovatelkou a právničkou Radhou D’Souza založil v roce 2021 projekt Court for Intergenerational Climate Crimes. Mezi jeho nejnovější publikace patří* Propaganda Art in the 21st Century *(MIT Press, 2019) a* Climate Propagandas: Stories of Extinction and Regeneration *(MIT Press, 2024).*

Sál 4

Anna Engelhardt a Mark Cinkevich, *Podstata teroru*, 2025
mediální instalace

Operativní obrazy narušují klasické rozdělení mezi subjektem a světem: prosazují autonomii vázanou na systém a zároveň si často nárokují objektivitu – tedy schopnost „vidět přírodu takovou, jaká skutečně je“. Objektivita je však historicky podmíněná a utvářená technickými, morálními i společenskými okolnostmi. Vědecké zobrazovací metody tak mohou být mobilizovány k projekci autority, včetně autority státu.

Na této dynamice staví hybridní dokument *Podstata teroru* od Anny Engelhardt a Marka Cinkeviche. Dílo sleduje Ninu, fiktivní kriminalistickou expertku rekonstruující bombové útoky na ruské obytné domy z roku 1999 – události, o nichž se všeobecně předpokládá, že byly zinscenovány státními bezpečnostními složkami s cílem ospravedlnit druhou čečenskou válku a upevnit vzestup Vladimira Putina k moci. Umělci vycházejí z vlastních zprostředkovaných vzpomínek z dětství a propojují archivní televizní záběry se současnou digitální animací, čímž rozostřují hranici mezi faktem a fikcí způsobem připomínajícím protichůdné mediální narativy a oficiální verze událostí.

Film zasazený do kontextu forenzní vědy ukazuje, jak lze s důkazy manipulovat a instrumentalizovat je. Jak se Nina stále více noří do zrnitých záznamů, začíná její laboratoř připomínat tu televizní, čímž se stírá hranice mezi důkazem, interpretací a konstruováním reality. Instalace tuto rekurzi dále rozvíjí: kulisy kriminalistické laboratoře, CRT monitor a živý kamerový přenos dohromady vytvářejí mizanscénu, která diváky vybízí k otázce, jak samotný akt přihlížení ovlivňuje konstrukci pravdy.

***Anna Engelhardt** je umělkyně pracující s videem a spisovatelka působící v Londýně. Ve své tvorbě zkoumá prostředí vznikající v důsledku struktur těžby, okupace a vyvlastňování. Prostřednictvím fiktivních postav uvězněných v těchto toxických krajinách propojuje CGI rekonstrukce s archivními záběry do podoby videoinstalací. Její práce byly mezinárodně prezentovány mimo jiné na transmediale a HKW v Berlíně, v ICA v Londýně, na Kyjevském bienále, Henie Onstad Triennial for Photography and New Media v Oslu, Lisbon Architecture Triennale, Ars Electronica v Linci, BFI London Film Festival, Biennial TEA na Tenerife nebo v Litevské národní galerii ve Vilniusu. Její tvorba byla oceněna například v rámci Film London Lodestars (finalistka, 2025) a Film and Video Umbrella New Takes Commission (2025).*

Sál 4

Tamara Kametani, *Pozdravy z ostrova Nula Nula*, 2026
multimediální plastika (smartphony, nabíjecí kabely, ocel, software)

Na obrazovkách rozmístěných v řadách na ocelové konstrukci běží SOUL, mobilní aplikace vytvořená umělkyní, která mění geoprostorovou polohu uživatelů na souřadnice 0,0 – tedy do bodu, kde se protíná nultý poledník s rovníkem a který je běžně znám jako ostrov Nula Nula. Přestože postrádá jakoukoli pevninu, funguje ostrov Nula Nula jako konečná destinace pro chybná geolokační data a systémové errory – je to de facto skládka digitálních omylů. Každá obrazovka zachycuje uživatele z různých koutů světa, kteří se pomocí aplikace přemísťují na souřadnice 0,0, zatímco občasná chyba v systému odhaluje jejich skutečnou fyzickou polohu. Spoofingem geolokačních dat na toto již tak přesycené ne-místo uživatelé přispívají ke kolektivní datové kamufláži, díky níž jsou jejich informace nerozlišitelné a nepoužitelné pro komerční využití či sledování. Skulptura zasazená do ocelového rámu připomínajícího takzvané click farmy odkazuje na různé způsoby obcházení systému, které si vytváříme často namísto skutečné systémové změny.

Umělkyně vás zve ke stažení aplikace SOUL do vašeho vlastního zařízení, abyste se mohli kdykoli teleportovat na toto liminální místo plné možností. Web projektu:

***Tamara Kametani** je slovenská vizuální umělkyně působící v Athénách. Její inter-disciplinární praxe zahrnuje pohyblivý obraz, instalaci, sochu i webové projekty. Využívá nalezené digitální materiály, satelitní snímky, mapové aplikace a geolokační data k analýze politiky hranic, systémů dohledu a vztahů mezi digitálním a fyzickým prostředím. Absolvovala magisterský program Contemporary Art Practice na Royal College of Art v Londýně a zúčastnila se řady mezinárodních rezidencí a výstav v Evropě i ve Spojených státech.*

Sál 4

Tekla Aslanishvili, *Hora promlouvá k moři*, 2024
videoinstalace, 59:03 min

Architekt: Natalia Nebieridze

Experimentální dokument ve formátu dvoukanálového videa sleduje řeky jižního Kavkazu od jejich horských pramenů v Gruzii až k Černému moři a mapuje infrastruktury, které formují krajinu i komunity podél jejich toku. Vyprávění se soustředí na iniciativu Evropské unie a Gruzie vybudovat pod Černým mořem vysokonapěťový kabel, jehož cílem je snížit evropskou závislost na Rusku v oblasti energetiky a přenosu dat. Film, v němž se proplétají osobní příběhy, mýty i spekulativní vize, odhaluje, jak energetická infrastruktura přetváří území, hranice i metody výkonu státní moci.

Dílo prezentované formou dynamického pohyblivého obrazu rozvíjí autorčinu filmovou metodu tím, že skládá fragmenty dějin práce, těžbu a geopolitickou transformaci do nečekaných souvislostí. Prostorová instalace zdůrazňuje provázanost ekologických systémů, technologických sítí a politické moci, která tvoří samotnou podstatu globálních energetických infrastruktur.

***Tekla Aslanishvili** je umělkyně, filmařka a badatelka působící mezi Berlínem, Tbilisi a Vídní. Ve své praxi zkoumá, jak infrastruktury fungují jako technologie produkce vědění, suverenity a odporu. V současnosti je doktorandkou na Akademii výtvarných umění ve Vídni a stipendistkou institutu ifk. Její práce byly mezinárodně prezentovány mimo jiné v M HKA – Museum of Contemporary Art v Antverpách, Nassauischer Kunstverein ve Wiesbadenu, Berlinische Galerie, na Tbilisi Architecture Biennial 2024, v Sculpture Center v New Yorku, na Taipei Biennial 2023, ve WIELS v Bruselu, Eye Filmmuseum v Amsterdamu, Schirn Kunsthalle ve Frankfurtu, LOOP Festival – Fundació Antoni Tàpies v Barceloně, Neue Berliner Kunstverein nebo na 14. Baltic Triennial. V letech 2024–2025 byla stipendistkou postgraduální školy UdK Berlin, v roce 2019 získala stipendium Digital Earth Fellowship a v roce 2021 byla nominována na cenu Ars Viva. Je také držitelkou ocenění Han Nefkens Foundation – Fundació Antoni Tàpies za produkci videoartu (2020) a Eurasia Moving Image Commission (2026).*

Písně odmítání

Nástup kapitalismu dohledu kdysi předznamenala slavná věta: „Data jsou novou ropou.“ Dnes už je však možná přesnější je vnímat jako novou šelmu. Takové pojetí nechápe data jako vytěžitelná aktiva, ale jako entitu disponující vlastní mocí a silou.

Písně odmítání staví do popředí emocionální, ztělesněné a kulturní dimenze algoritmické moci a obracejí pozornost k subjektu. Interaktivní instalace a díla pracující s pohyblivým obrazem odhalují, jak se obrazy stávají funkčním prvkem: již pouze nereprezentují realitu, ale fungují v rámci systémů dohledu, kalibrace a kontroly. Vypovídají o éře, v níž jsou každodenní projevy chování a stopy v digitálním světě zachycovány, segmentovány a zpracovávány do prediktivních výpočetních modelů. Jejich novým „ideálním subjektem“ je abstraktní digitální entita utvářená prostřednictvím dat a rozpoznávání vzorců, nikoliv skrze žitou zkušenost.

Osobní suverenita se v podmínkách profilování, prediktivního modelování a digitálních dvojníků stává stále křehčí, což zároveň zdůrazňuje naléhavost otázky autonomie. Přestože dopad výpočetních procesů na politické rozhodování lze jen stěží plně pochopit, je zřejmé, že společenské vztahy jsou stále více automatizovány a zprostředkovávány technologiemi. Lidé si stále více uvědomují, že systémy řízené daty a extraktivní logika nejenže formují individuální rozhodování, ale zároveň narušují samotné podmínky nezbytné pro politické sebeurčení.

Sál 5

fantastic little splash, *Infokřik*, 2026
multimediální instalace

Infokřik je strojový sbor pro uchovávání neautentických hlasů. Koordinované sítě komentářů, trénované na bolesti a strachu skutečných uživatelů, zaplavují online prostory variacemi stejných narativů. S nástupem velkých jazykových modelů již není snadné takové hlasy individuálně rozpoznat; napodobují lidské chyby a splývají s tokem běžné lidské komunikace. Projekt využívá umělou inteligencí řízené shlukování textů, systematické vyhledávání, shromažďování a vyhodnocování informací z veřejně dostupných zdrojů (OSINT) a analýzu sítí k hledání vzorců, které se stávají viditelnými až při velkých objemech zpracovaných dat. *Infokřik* je inspirován antickým řeckým chórem a zkoumá, co se děje, když je kolektivní hlas zneužit jako zbraň a když se emocionální reakce promění v infrastrukturu pro šíření kybernetické války.

***fantastic little splash** je kolektiv tvořený novinářkou a umělkyní Lerou Malchenko a umělcem a režisérem Oleksandrem Hantsem. Kombinuje uměleckou praxi a poznatky z mediálních studií při výzkumu kolektivní imaginace a apropriace emocí v technosociálních systémech. Pracuje s videem, textem i interaktivními herními nástroji. Kolektiv vznikl v roce 2016 na Ukrajině a své projekty představil na platformách jako transmediale, post.MoMA, Plokta TV, Ars Electronica, Liste Art Fair Basel, Construction festival VI x CYNETART, KISFF nebo Docudays. Malchenko s Hantsem jsou také absolventy rezidenčních programů transmediale x Pro Helvetia (2022) a Cité internationale des arts (2023).*

Sál 6

aaajiao, *Nikdo*, 2024–25
socha

Dohledové kamerové systémy zavedly nový a obtížně uchopitelný režim zobrazení. Na rozdíl od tradičních vizuálních médií nemají záznamy z těchto kamer primárně estetickou, nýbrž praktickou funkci. Obrazy pouze nezobrazují – samy vykonávají činnost, fungují jako nástroje v policejních a vojenských operacích, logistice i analýze dat. Funkčnost je zde zabudována přímo do obrazu.

Tato logika se promítá do torza v životní velikosti z průhledné pryskyřice, které aaajiao vytvořil podle „asijského muže“ vygenerovaného platformou převádějící obraz do 3D modelu pomocí umělé inteligence. Postava je bezejmenná, a přesto zatížená identitárními významy; připomíná izolovaný, ztotožňující portrét převedený do podoby sochy.

Dílo reaguje na vzestup kybernacionalismu na čínském internetu, který používá zjednodušené znaky, a také na nárůst osamělosti, který je podle autora důsledkem světa, v němž vládnou algoritmy. *Nikdo* a další umělcova díla zkoumají, jak pasivní užívání sociálních sítí, život řízený platformami a identitární politika vytvářejí ten největší paradox naší doby: trvalé propojení prožívané jako odloučení, v němž hyperkonektivita prohlubuje osamělost. Z tohoto podhoubí následně vyrůstá kybernacionalismus, jenž prostřednictvím mobilizace emocí a názorových bublin funguje zároveň jako psychologická útěcha i politická aktivace – a stává se jedním z určujících rysů současné digitální psychiky.

***aaajiao**, vlastním jménem Xu Wenkai, žije a pracuje v Šanghaji a Berlíně. Ve své tvorbě využívá tento umělec a aktivista široké spektrum výrazových prostředků včetně sochy, malby, kresby, multimediální instalace, videa, zvuku i designu a zkoumá proměny lidské identity, kterou postupně pohlcuje digitální svět. Zaměřuje se na zkušenost nové generace – přirozených obyvatel paralelních světů a přesycených realit internetu – a kriticky reflektuje nesčetné možnosti digitálního prostředí i otázky, jež tato hypertechnologizace otevírá.*

Sál 6

Nina Davies, *Jak se sestříhat: Shromáždění bystanderů*, 2024
mediální instalace

V díle *Shromáždění bystanderů* se téměř hmatatelně projevuje „intra-akce“ – termín, kterým Karen Barad popisuje, jak existence vztahů předchází existenci subjektů a zároveň tvoří jejich identitu. Mediální instalace se skládá z chytrých telefonů, sledovacích senzorů a světel rozmístěných v prostoru. Tato zařízení detekují a sledují těla a obličeje sálem procházejících návštěvníků a reagují na jejich jemná gesta. Vztah, který mezi nimi vzniká, osciluje mezi dohledem a rozpoznáním, odhalením a potvrzením.

Instalace vychází z estetiky platformní videoprodukce a zabývá se důsledky aktuálního technologického vývoje. Prostřednictvím dat, sebeprezentace, pohybu a tance Davies ve své tvorbě zkoumá třecí plochy mezi technologiemi a jejími uživateli. Tento spekulativní projekt, který odkazuje na virální taneční trendy a tvorbu videí pro platformní spotřebu, předestírá scénář blízké budoucnosti, v němž proměňující se lidská autonomie otevírá cestu bezprostřednosti.

Nina Davies, *Jak se sestříhat: Double Double*, 2024
soudní kresby a zvuková nahrávka

Soudní kresby, známé také jako soudní skici, jsou vizuální záznamy vytvářené kreslíři během soudních jednání. Obvykle vznikají v soudní síni, kde je fotografování, videozáznam nebo živé vysílání omezeno či přímo zakázáno.

Právní omezení používání kamer zároveň odráží v soudnictví rozšířený postoj: že zobrazovací technologie mohou ovlivňovat chování, svědecké výpovědi i samotnou prezentaci pravdy. Podobně jako efekt pozorovatele, známý z kvantového experimentu se dvěma štěrbinami, kde akt pozorování mění chování částic, může přítomnost kamer ovlivnit způsob, jakým jsou události v soudní síni vyprávěny, inscenovány a uchovávány v paměti. V tomto kontextu zaujímají soudní kresby paradoxní postavení: jsou zároveň důkazem i interpretací, dokumentují průběh jednání a současně ukazují, že neutrální pozorování není možné.

Podcast *Double Double* rozvíjí otázky zprostředkovaného sdělení, diváctví, důkazů a politik viditelnosti. Má podobu rozhovoru se soudní kreslířkou, která se zamýšlí nad skutečností, že existence soudních skic je důsledkem institucionální nedůvěry k neutralitě zobrazovacích technologií při hledání pravdy a spravedlnosti. Davies přistupuje k soudním kresbám jako ke kulturním artefaktům, které odhalují, jak právní systémy vytvářejí autoritu, performativitu a veřejnou pravdu.

***Nina Davies** je kanadsko-britská umělkyně, která nahlíží současnost skrze analýzu tance – jeho vzniku, šíření, produkce i způsobů jeho recepce – v populární kultuře. Ve svých starších projektech se zabývala mimo jiné komodifikací tančícího těla na digitálních platformách či přehodnocováním současných tanců coby tradičních tanců budoucnosti. Tvoří na pomezí fikce a non-fikce a přispívá k formování nových kritických rámců pro*

vnímání tanečních praktik. Její díla byla prezentována například v Aksioma v Lublani, FACT v Liverpoolu, Henry Moore Institute v Leedsu a ArtSpace v Sydney.

Sál 6

Jelena Visković, *HORKO*, 2026
film, instalace, 14:09 min

Příběh filmu *HORKO*, zasazený do pobaltských lázní, sleduje skupinu stárnoucích žen, které tráví volný čas uprostřed ekologického kolapsu, hrozící války a mechanismů dohledu ukrytých v lázeňských a wellness procedurách. Dílo zkoumá psychologické dopady konfliktu a vytěžování – zamýšlí se nad tím, komu a za jakých podmínek je v současné a budoucí společnosti dopřáno zestárnout. Snímek, inspirovaný feministickými interpretacemi lázeňského románu včetně knih *Baba Jaga snesla vejce* Dubravky Ugrešić a *Empusion* Olgy Tokarczuk, přetváří východoevropský lázeňský resort v prostor pro introspekci a eskalující sociální napětí.

***Jelena Visković** je umělkyně narozená v chorvatském Záhřebu. Vyrůstala mezi Bělehradem a Budapeští a v současnosti žije a pracuje v Londýně. Ve svých dílech prostřednictvím filmu, her a sochařských instalací zkoumá, jak jsou sociální, politická a technologická těla formována mocenskými strukturami. Její práce často vycházejí z principů hry, rekreace a neposlušnosti a zahrnují animované či „mluvící“ objekty, které zpochybňují technologický determinismus. Její nedávný film* Motonation *(2024) reflektuje politiku těla a performance v bývalé Jugoslávii a je součástí širšího projektu* Volumes.

Sál 6

Leon Sahiti, *Jemné úbytky: manuál pro nelidský exit*, 2026
sochy z polyethylentereftalát-glykolu, tisk na alu-dibondu, videosmyčky na LED ventilátorech

Jemné úbytky: manuál pro nelidský exit je multimediální instalace a zároveň konceptuální rámec reagující na stav roztříštěné suverenity v digitálním věku. Dílo funguje jako spekulativní návod – zčásti archiv, zčásti exorcismus – pro subjekty (lidské i jiné), které usilují o únik z nadvlády platforem, algoritmické práce a technofeudálních infrastruktur.

Staví se kriticky k myšlence, že digitální suverenitu si lze jednoduše vzít zpět, a namísto toho nabízí formy rituálu, odmítnutí a poetické subverze. Nesnaží se poskytovat odpovědi, ale spíše zneklidňuje, přerámovává a zasekává se. Skládá se z vícekanálových videí, sochařských kompozic a několika tisků na alu-dibondu. Tyto prvky jsou navrženy tak, aby připomínaly rozhraní v procesu změny – takové, které si musí najít cestu kolapsem sítí, rituály datových toků a liminálním prostorem mezi syntetickou autonomií a digitálním vyhořením.

***Leon Sahiti** je albánsko-bosenský interdisciplinární umělec, jehož multimediální instalace se zabývají digitální suverenitou, ekonomikou dat, soukromím a rozpadem identity v platformní společnosti. Převodem komunikačních kódů internetové kultury do fyzických forem vytváří symbolické struktury oscilující mezi utopií a hypertechnologickou dystopií. Jeho díla, záměrně pracující s estetikou chyb v systému, reflektují erozi mezilidských vztahů v době permanentního digitálního propojení a kombinují ironii s důslednou infrastrukturní kritikou.*

Sál 7

Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė, *Z oka vypadlá 1*, 2025
jednokanálové 4K video, barva, zvuk, 15 min

Režie: Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė
Produkce: artcore (Maya Vidgrain)
Herečka I: Mona Walravens
Herečka II: Anna Marchenko
Kamera: Anna Prokulevich
Asistent kamery: Felipe Arias Vasquez
Osvětlovač: Johan van der Voort
Výprava: Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė, Roland Fontaine
Kostýmy: Urte Kat Team
SFX: Juliette Ruetz, Julian Hutcheson
Zvuk: OXHY
Editace: Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė
Postprodukce: Moritz Freudenberg
Animace: Dorota Gawęda and Eglė Kulbokaitė
Za podpory Fachausschuss Film und Medienkunst BS/BL, Pro Helvetia - The Swiss Arts Council

Video installation was originally developed with Small Production for the exhibition at MACA, Beijing, China.

Zrcadlo neodráží pouze náš obraz; podílí se na vzniku digitálního dvojčete neboli „ideálního subjektu“: abstraktní digitální entity vytvářené pomocí dat a algoritmického modelování spíše než na základě žité zkušenosti. Každodenní chování a stopy jsou zachycovány, segmentovány a organizovány umělou inteligencí do prediktivních výpočetních modelů, které fungují jako nové formy subjektivity založené na datech a rozpoznávání vzorců. Dílo *Z oka vypadlá 1* nám přibližuje subjekt, který se právě nachází na prahu odevzdání své suverenity vlastnímu digitálnímu dvojníkovi.

Ukazuje, jak dvojnost a mezistavovost fungují jako strategie transcendence. Tělesné deformace a metamorfózy evokují nový stav podobný transu – pokus vymanit vlastní vůli a suverenitu z moci algoritmické kontroly a kapitálu. Na scénu vstupuje monstrózní tělo, aby se postavilo stejně znepokojivé realitě; fragmentované já vzdoruje životu, který podléhá kontrole a je snadno reprodukovatelný; radikální dvojník destabilizuje institucionalizované identity a proměňuje se ve frankensteinovský hybrid nadpřirozena a technologie – současně objekt hrůzy i úcty.

***Dorota Gawęda** a **Eglė Kulbokaitė** tvoří uměleckou dvojici působící v Basileji. V roce 2012 absolvovaly Royal College of Art v Londýně. Ve své synkretické praxi se zaměřují na odkrývání nepsaných sociálních historií a imaginaci alternativních budoucností. Propojováním různých sfér poznání napříč časem a prostorem rozvíjejí badatelsky orientovanou praxi, která splétá zdánlivě nesouvisející oblasti – od ekologie a technologie přes vědu a magii až po ne-lidskou inteligenci a sdílené spekulace. Pracují napříč médii, jako je performance, malba, socha, vůně, video, instalace či obrazy generované umělou*

inteligencí, v prostoru, kde se jazyk rozpadá a jeden žánr se proměňuje v mnohé další. Jejich díla fungují jako sítě odkazů propojené vrstevnatým vyprávěním, které se částečně formovalo i skrze jejich dlouhodobý projekt Young Girl Reading Group *(2013–21).*

Masarykova pracovna

eeefff, *Škola algoritmické solidarity: lze kolonialismus zakódovat do algoritmů?*, 2026
tabule s prvky a záznamy ze společného setkání

Škola algoritmické solidarity je dlouhodobá iniciativa kolektivu eeefff, která běží již od konce roku 2021. Funguje na pomezí reality a fikce ve spekulativním režimu s proměnlivým prostorem i temporalitou. Vznikla jako platforma pro zkoumání vztahů mezi infrastrukturním časem, algoritmickými abstrakcemi a těly. Z jednotlivých setkání zůstávají stopy v podobě scénářů, pohyblivých obrazů, rekvizit a podpůrných materiálů, které společně vytvářejí instalace a prostředí pro kolektivní imaginária – tedy jakousi „infrastrukturu imaginace". Projekt rámuje střet dvou protichůdných vektorů: algoritmů a solidarit. Pokouší se o provokativní, katalogizační a imaginativní přístupy k politice výpočtů. Projekt může nabývat různých forem: od místnosti pro smyslové vnímání přes procházky ke konkrétní infrastruktuře, hravý protokol digitální pospolitosti či radikálně pedagogickou praxi až po kolektivní zprostředkovanou zkušenost podpořenou specifickým hudebním zážitkem. Jednotlivé situace bývají často otevřené a lze je chápat jako dočasné tréninkové zóny. Každé setkání přitom otevírá jednu z otázek, která následně formuje logiku i poetiku celé situace. V místnosti jsou k vidění stopy po setkání „Lze kolonialismus zakódovat do algoritmů?", které se zde uskutečnilo 8. června 2026. Setkání se soustředilo na digitální kolonialismus, mapy, teritoria a na to, jak digitální instrukce formují náš každodenní život.

***eeefff**, působící mezi Minskem a Berlínem, je umělecké družstvo, fiktivní instituce, kybernetická politická brigáda, řetězec poetických výpočtů, hackerská jednotka i queer okamžik. Není však ani jedním z uvedeného jednotlivě, ani vším dohromady. Skupina funguje od roku 2013 a pracuje s emocemi a afekty formovanými technologiemi. Vytváří projekty založené na softwaru, publikace, sítě a platformy, které kriticky zkoumají digitální práci, extrakci hodnoty a vznik komunit. Jejich metody zahrnují veřejné akce, online intervence, performativní semináře, práci se softwarem i hardwarem (včetně jejich hackování), inscenování různých prostředí a choreografii sociálních situací. Jsou spolupořadateli projektů Work Hard! Play Hard! (2016–2020), Decentric Circles Assembly (2024), Forest Assembly of Educational Fictions (2025) a School of Algorithmic Solidarity (od roku 2021). Poslední jmenovaný – Škola algoritmické solidarity – vznikl jako platforma pro zkoumání vztahů mezi infrastrukturním časem, algoritmickými abstrakcemi a tělesností.*

Přečtěte si kurátorskou esej od Lívie Nolasco-Rózsás na webu Galerie Rudolfinum:

https://www.galerierudolfinum.cz/cs/.