



**JK** Fotograf Festival ve svém 7. ročníku nazvaném „Eye in the Sky“ nabízí kondenzovanou časovou linku pro pochopení a analýzu překotného technologického vývoje, který v současnosti prožíváme a to včetně sociálních a politických dopadů. V tomto ohledu vaše práce představuje jeden z výrazných pohledů na blízkou budoucnost. Bereme samozřejmě v potaz i dílo dua Joana Hadjithomas a Khalil Joreige, kteří se ze současné perspektivy zabývají téměř historickou formou digitální manipulace prostřednictvím spamů. Hadjithomas a Joreige tyto spamy archivovali a analyzovali již na konci 90.ých let 20. století a svá zjištění přetvořili v ucelenou výstavu a knihu. Trevor Paglen udělal další krok ve snaze odkrytí záměrně skryté vlastnosti i jejich stíny, technologické superstruktury, která vytváří naši každodenní digitální zkušenost, a odhalil skrytou stránku daného stavu věci. Váš poslední film Information Skies, omlašovaný jako pokračování The Sprawl (Propaganda About Propaganda) a ústřední bod pro vaši nadcházející filmářskou zkušenost, Hometown, představuje futuristickou vizi téměř sci-fi ražení s časovou osou, která se ovšem tak moc neliší od té naší.

**MH** Děkujeme. Máme-li říct pravdu, zdá se, že čas je pomíchaný do té míry, že minulost, současnost a budoucnost se nahodile tlačí v jediném „nyní“. Nicméně trajektorie, kterou jsme v dokumentu The Sprawl (Propaganda About Propaganda) nakoušili, je o zkušenosti s obydlováním současné technologicko-politické superstruktury zevnitř. Information Skies i Hometown se více než kdy jindy soustředí na emocionální stránku věci, která charakterizuje okolnosti takového obývání.

**JK** Pokud lze soudit podle The Sprawl (Propaganda About Propaganda) a Information Skies, má trilogie o budoucnosti i určitou časovou linku. Jak byste popsali vzájemnou genealogii těchto tří filmů?

**MH** Zatímco film The Sprawl (Propaganda About Propaganda) vedl přímo k Information Skies a oba sdílely stejnou hlavní postavu, Georginu Dávid, která hrála v obou filmech, Hometown a Information Skies jsou tak trochu dvojčata co se týče jejich fiktivního ztvárnění života s fluidní pravdou a protimluvy. Oba projekty byly inspirovány tím, co zůstává jako základ pod tech superstrukturou i uvnitř ní. Je důležité podotknout, že natáčení Hometown jsme právě dokončili v Kyjevě. Všechny tři projekty jsou zamýšleny jako práce ukotvené v čase, což znamená, že jejich umístění v uměleckém prostoru umožňuje divákům zažít

vyprávěný příběh intuitivně a méně lineárním způsobem, než jak to umožňuje kino.

**JK** Váš přítel Benjamin H. Bratton ve svém manifestu „The New Normal“ pro současný program Strelka Institute hovoří o tom, že výsledky jejich aktivit cílí na rok 2050. Tvrdí, že rok 2050 pro ně není vágní představou budoucnosti, kam se odsouvají naše současné problémy, ale že pro rok 2050 se tvoří právě teď. Co s sebou budoucnost nese pro Metahaven?

**MH** Programové cíle Strelka Institute pro The New Normal jsou vedeny faktem, že se jedná o projekt založený na architektuře a designu. Je nutné vrátit na scénu smysl pro „grand design“ orientovaný na budoucnost, který je však schopný pracovat i s chybami, náhodami a zádrhly; nejde zde o dokonalou a bezproblémovou realizaci plánu či ideologie. V rámci tohoto programu se soustředíme na roli vizuální a lingvistické textury, obrazu, poezie a vyprávění, jež mohou těmto iteracím myšlení budoucnosti dodat jejich osobitý ráz. Konkrétně jsme se soustředili na poezii Mariny Tsvetaevy a Ariela Dorfmana a dále na Andreje Tarkovského, který ovlivnil to, co děláme, a jehož názory na trvání a čas lze rozvinout a přenést na současnou digitální kulturu. Rozpoznáváme zde způsob, jakým trvání ovlivňuje naši schopnost představovat si budoucnost.

**JK** Naše společnost má dlouhou tradici vyprávění, která předvídají možný budoucí vývoj. V posledních letech čím dál častěji z různých stran slyšíme, že jsme se ocitli v mrtvém bodě, kdy již předvídat nelze. Adam Curtis tvrdí, že „nikdo nemá představu jiné nebo lepší budoucnosti“, Franco „Bifo“ Berardi definuje současnost jako období impotence, kdy jsme kolektivně přišli o schopnost kriticky posuzovat, a tudíž i formulovat naše další kroky na cestě k budoucnosti. Vnímáte tento postoj jako pesimismus starší generace myslitelů vyrůstajících během studené války nebo jako oprávněnou obavu, kterou lze vztáhnout na náš všechny?

**MH** Nemožnost myslet a plánovat dopředu je do očí bijící, a to ve velmi praktickém smyslu. Narážíme na skutečné, závažné problémy týkající se zaměstnanosti, životy, platů, důchodů. Žádat rozumné životní podmínky a plat je dnes považováno za utopické. Zhroucení levicové politiky budoucnosti a její rozpad na různé identitářské, zelené či pirátské frakce na straně jedné a středo-levicová skupení na straně druhé přináší nekončící krizi, která se však může ještě zhoršit nostalgií po futurismu. V kontextu těchto obrovských problémů se zdá nejdůležitější

najít si něco konkrétního a na tom pracovat, věřit v to a vyjadřovat to, co považujeme za nutné. Budoucnost začíná zjištěním, že nemusíme být vždy reaktivní.

**JK** To nás přivádí k filmu *Information Skies* a jeho vizuální stránce. Znázorňujete budoucnost pomocí velmi minimalistických prostředků: je to sci-fi, ovšem bez dech beroucích scénérií vzdálených galaxií, mezihvězdných korábů a techno fetišů. V některých ukázkách na YouTube se odkazujete k Tarkovskému. Možná že to je samo o sobě odpovědí. Můžete to prosím rozvést?

**MH** Zajímá nás tradice sci-fi využívající minimálních prostředků, která se obrací k psychologii spíše než k rekvizitám a speciálním efektům. Tato tradice byla silně podpořena, když Tarkovskij s Arkadijem a Borisem Strugatským přepracovali román *Piknik u cesty* na film *Stalker*. *Information Skies* se svými žlutými titulky využívá prvky artového filmu na úrovni vizuální textury, ale jedná se vlastně o jakýsi hybrid, který se nebojí ani animovaných sekvencí a kostýmů. Zajímá nás kombinace filmové textury a trvání a digitálního videa, kde se jeden stav obrazu může zabydlet v jiném. Náš obdiv k Tarkovskému tak rozhodně neznamená, že bychom se vraceli k oceňování nekonečně dlouhých filmů či „vážné kinematografie“.

**JK** Vás hluboký obdiv k Tarkovskému se přirozeným způsobem proplétá *Information Skies*. K jakým dalším odkazům na filmovou tradici se vztahujete?

**MH** Animované sekvence dále rozvíjejí náš zájem o anime jakožto určitý „mezinárodní styl“ propagandy. Film *The Sprawl* (*Propaganda About Propaganda*) obsahoval dvě ruské sekvence anime, *Kaťuša* a *Niaš Miaš* a pro nás bylo důležité pokračovat v této cestě i v *Information Skies*.

**JK** Vaše práce se v průběhu let postupně vyvíjí od díla založeného na výzkumu a designu k politicky angažované umělecké praxi zahrnující objekty a instalace. Uvažujete o přechodu k filmovému médiu? Ne nutně k videu ale k celovečernímu filmu nebo dokumentu?

**MH** Jistě, způsob naší tvorby, a to jak nakládáme s hlavní dějovou linkou, se vyvíjí, některé věci ale zůstávají neměnné. Stále se věnujeme grafickému designu, ale již to není hlavní součástí naší práce. Kromě nekončící série zakázek na návrhy knížek, webových stránek, uměleckých alb atd., se léta jako designéři aktivně angažujeme v organizacích, které ob-

divujeme, a s nimiž se politicky ztotožňujeme. V některých případech jsme byli schopni prostřednictvím jejich příběhu rozvinout nový příběh. V jiných případech se to však nepovedlo. Ačkoli veškerý design a umění se obsahově nachází spíše ve způsobu zpracování než v tématu, postupem času bylo nutné a také „přirozené“ přijít s vlastními scénáři. Náš zájem o pohyblivý obraz vyvěrá ze závislosti na YouTube a ze zájmu o to, jak nás algoritmy YouTube a obecné využívání dat o chování na internetu svádí dál a dál to tunelu.

**JK** Vaše současné filmové projekty byly promítány v kinech, na filmových festivalech, představeny jako instalace a zveřejněny i v prostředí, odkud pocházejí a na které odkazují, tj. na internetových kanálech, včetně YouTube. Jaký je podle vás ideální formát pro promítání filmů, existuje-li nějaký?

**MH** Zatímco online sledování by principiálně mělo být funkční možností pro jakékoli dílo využívající pohyblivý obraz, v praxi je dosud nedostatek platform, které by takové sledování umožňovaly způsobem zodpovědným k uměleckému dílu, publiku i umělci. Většina, ne-li všechna online prostředí pro umělecká videa jsou vystavěna na základech Vimeo. Zbytek, tedy naprostou většinu prostoru pro online videa, zaplňuje YouTube a Facebook. Výjimkou jsou placené obsahové platformy jako Netflix, které mají samy o sobě obrovský vliv na to, jak příběh a jeho trvání vnímá mainstreamové publikum.

Nevěříme nutně v to, že v offline světě je kino tím jediným správným místem pro vnímání delších filmů. Jak už bylo řečeno, zajímá nás znovuoobjevování fyzického prostoru umění jakožto schránky pro delší stopáže a využití způsobů, jak umožnit divákům vnímat jednotlivá díla kruhovým spíše než lineárním způsobem, kdy mohou odcházet a zase se vracet a nebýt nehybně usazení před časovou linkou.

**JK** V *The Sprawl* a *Information Skies* zdůrazňujete roli literatury a filosofie pro porozumění naší době. Proč vyzdvihujete zejména Tolstého? Jak se tento váš zájem bude vyvíjet ve vašem připravovaném filmu *Hometown*?

**MH** *The Sprawl* (*Propaganda About Propaganda*) byl ovlivněn Tolstého esejí z roku 1897 „Co je umění?“. Jedná se o provokativní a vysoce potřebné zhodnocení otázky zaznívající v názvu. Tolstoj oceňuje lidové a obřadné umění, lidové písně atd. a odsuzuje Wagnera a Shakespeara. V tomto postoji si klade nemožný cíl a chytá sám sebe i čtenáře do protimluvů, ale

jeho hledání upřímného a nezkratného jádra uměleckého vyjádření, umění jakožto přenosu přenositelného emocionálního základního sdělení, které spojuje vysílatele i příjemce do vzájemného svazku (který je svým způsobem spojením s Bohem), nás nesmírně ovlivňuje a inspiruje. Proč a jak se tento vliv dostal na povrch, je delší příběh. Vliv nicméně měl i na scénáře Information Skies a Hometown.

**JK** Information Skies promítáte s anglickými a arabskými titulky, originální verze měla korejské/anglické titulky a mluvený komentář v maďarštině. Korejskou verzi jste představili divákům na bienále v Kwangdžu, kde měl film také premiéru. Jak se ty další jazyky vztahují ke konceptu filmu?

**MH** Information Skies je v maďarštině, protože hlavní hrdinka je Maďarka. Scénář jsme napsali jako pokračování The Sprawl (Propaganda About Propaganda) a zachovali jsme ústřední postavu. V Information Skies hlas přechází z mluveného komentáře do hrané polohy, protože z Georginy se stává vypravěč. Titulky jsou často vnímané jako cosi rušivého, ale my, jakožto designéři, je prostě milujeme. Titulky byly čistě funkční záležitostí spojenou s jazyky, jimiž se mluvilo mezi diváčkou obcí na Bienále Kwangdžu (2016), bombajském Art Room (2016) a Bienále Sharjah (2017). Titulky, tak jako všechny titulky, navíc fungují jako zdvojnásobení nebo dokonce ztrojnásobení mluveného obsahu.

**JK** Pokud se nepletu, vystavujete v České republice poprvé. Má to nějaký zvláštní význam pro sdělení, které prostřednictvím vašeho díla předáváte?

**MH** Bývalé Československo, Maďarsko, Polsko a Jugoslávie měly ve vztahu k západní Evropě zvláštní postavení, protože pro demokratické a kapitalistické státy představovaly východní hranici a také tranzitní zónu na cestě do SSSR a dál na východ. Když země střední a východní Evropy přistoupily do Evropské unie, tato linie doznala změn. Otázkou však zůstává na jak dlouho a jak se sjednocená EU bude schopná ubránit nacionalistickým, regionalistickým a dalším proudům, které v posledních letech začaly nabírat na síle. Představit toto dílo v Praze je pro nás vzrušující a doufáme, že vzbudí emoce.

**JK** Vaše práce vykazuje výrazný zájem o východní Evropu. Můžete říct, proč tomu tak je?

**MH** Tento zájem je staršího data, než by se mohlo zdát. Možná víte, že část toho, co jsme

v raném období existence Metahaven dělali, se soustředila na otázky teritoriality ve vztahu k informačním sítím a zejména na zobrazení prostřednictvím online prostředků. Již tehdy jsme se zajímali o celky v rámci postsovětského prostoru, protože se jednalo o výjimečné oblasti a geopolitické černé díry, v nichž panovalo právní vakuum, jako např. v Podněstří, regionu na hranici Moldavska a Ukrajiny. Na těchto zdánlivě nedůležitých místech započal „rozpad mezinárodního pořádku“ sérií historicky podložených územních požadavků vznesených v oblastech s většinovou ruskojazyčnou populací. Tyto kroky pak posloužily jako předloha pro události na Ukrajině v roce 2014. Z pohledu kultury, literatury a poezie nás ohromně zajímá emocionální spektrum ruské literatury a hudby. A jak již bylo řečeno, zajímá nás také pohled na dobu trvání a jeho proměna na základě představy dlouhých časových úseků a rozlehlých území.

**JK** Zmiňujete svět globálního umění a přetrvávající propast mezi Západem a Východem. Necítili jste se při práci v podmínkách české podhodnocené umělecké scény trochu nejistě? Sami pocházíte z mnohem stabilnějšího západního kontextu. Jaká byla v tomto ohledu vaše zkušenost?

**MH** Nás nezajímá umění jakožto luxusní projekt. Chceme publiku nabídnout tu nejlepší možnou zkušenost s uměleckým dílem. A je jedno, kde k tomu dojde.

Výstava **Metahaven: Truth Futurism** se koná v rámci Fotograf Festivalu #7 Eye In The Sky.

Kurátor: Jen Kratochvíl  
Produkce: Adéla Korbičková a Marie Štindlová  
Instalace a technické zajištění: Lunchmeat  
Koordinace a dramaturgie festivalu: Tereza Rudolf  
Koordinace hostů: Eliška Žáková  
26/9 – 26/11 2017

Futura  
Holečkova 49, Praha (5)

futuraprague.com  
fotografestival.cz