

Kryptoumenie: transformácie tvorivých a distribučných stratégií v digitálnej ére

Andrea Olejárová

Abstrakt

Štúdia sa venuje reflexii novej technologickej platformy, ktorá slúži ako umelecké médium na distribúciu a monetizáciu digitálnych umeleckých diel a kultúrnych artefaktov. Predmetom autorkinho záujmu je tzv. NFT token alebo digitálne aktívum, ktoré je súčasťou kryptomenového priemyslu. Taktiež však venuje pozornosť fenoménu remixovanej kultúry resp. nového tvorivého a jednotiacieho princípu v digitálnej dobe.

Kľúčové slová

Kryptoumenie, remixovaná remix, NFT, simulakrum, nové médiá.

1 Simulakrum v diele Jeana Baudrillarda

Francúzsky filozof Jean Baudrillard si v 80. rokoch minulého storočia všimol vznik nového sociálneho poriadku, ktorý je organizovaný okolo simulácií. Uvedomil si, že pod vplyvom technologickej revolúcie a konzumu už objekt nie je pôvodcom znaku, ale jeho účinkom a zobrazenie skutočnosti nahrádza kruhové opakovanie *simulakier*. Starogrécky termín simulakrum si Baudrillard špecificky privlastňuje od epikurejského básnika Lukretia. Jeho výklad uvádza do súvislosti zo štyrmi po sebe idúcimi historickými fázami znaku - od odrazu reality cez maskovanie a deformáciu jej zmyslu po úplnú absenciu dovŕšenú kompletným zrušením „odkazovateľnosti“. Vymedzuje dejinný model štyroch rádoŕ simulakier, ktoré vyvstávajú z premeny chápania pojmu hodnota. *Predmoderné simulakrá* sú odvodené od prirodzenosti napodobňovania a svoj status zakladajú na vzťahu k prírode. Napríklad vynález lineárnej perspektívy implikuje snahu zachytiť skutočnosť tak ako ju vníma ľudské oko. Napriek tomu, že dochádza k úprave okolností v snahe dosiahnuť ilúziu podobnosti, nenastáva zrušenie diferencie, teda možnosti viesť diskusiu o rozdielnosti reality a simulakra. *Industriálne simulakrá* však diferencie absorbujú v ekvivalencií, ktorá maže rozdiel medzi originálom a kópiou. Kultúrne artefakty sú určené k masovej distribúcií, ktorú reprezentuje mechanická reprodukcia a rovnocennosť kópie. Filozof Walter Benjamin pred Baudrillardom popísal tento jav ako stratu aury umeleckého diela, ktorú nie je možné nijako reprodukovať.¹ Neopakovateľná

¹ BENJAMIN, W.: *Umecké dielo vo veku svojej technickej reprodukovateľnosti*, 1999.

existencia diela „tu a teraz“ je garanciou originality, ktorú poškodzuje dopyt po masovej kultúre štandardizujúcej to, čo má ostať jedinečné.

Industriálne simulakrá však predpokladajú pôvodnú produkciu na rozdiel od tretieho rádu, v ktorom modely predbiehajú udalosti. Územie už nepredchádza mape, ale je to mapa, ktorá plodí územie, tvrdí Baudrillard.² Čisté simulakrá sú výsledkom sebareferenčných znakov, ktoré nemajú vonkajší referent, ale odkazujú jeden na druhý. S nástupom elektronických médií tak dochádza k vzniku hyperreality, v ktorej sú virtuálne kópie skutočnejšie ako sama skutočnosť. „Neexistencia pôvodnosti“ je u Baudrillarda najmarkantnejšia v oblasti masových médií, ktoré zdôrazňujú prvenstvo abstraktných modelov potláčajúcich alebo deformujúcich skutočné dianie. Udalosti „štylizované“ do „prednastavených šablón“ spravodajských komunikátov, tlak na konkurenčnú výhodu a rýchlosť publikovania v 24 hodinových blokoch fungujú ako filter reality. Hranice medzi sociálnom a médiami či realitou a fikciou splyvajú. Neistota reality je napokon výsledkom jej nesmiernej proliferácie a prebytku informačnej i komunikačnej hojnosti. Dialóg je projektovaný skrze mediálneho prostredníka a „úroveň reality“ je tak priamo úmerná prieniku médií do života človeka. Časopriestorová kompresia a teleprítomnosť sa stali iba prvými záchvevmi informačnej éry, ktoré sa rozvinuli s príchodom digitálnej revolúcie. Rýchly nárast produkcie informácií, Baudrillardových čistých simulakrií, v ktorých konzumujeme obrazy o udalostiach nekonečne sa replikujúcich od jedného spravodajského média k druhému sú v porovnaní s dnešnou kadenciou správ na sociálnych sieťach len predobraz novej paradigmy. Baudrillard upozornil na nabúranie súčasného pojmového aparátu skutočného a simulovaného. Je si vedomý podmienenosti reálneho sveta a nespochybňuje existenciu udalostí v ňom. Poukazuje však na simulakrá ako prázdne obrazy skutočných vecí, ktoré nereferujú k udalostiam ako k celkom. Simulakrá navyše dokážu zastierať svoju simulakrálnu povahu, pretože máme tendenciu obrazom pripisovať plnú podstatu skutočnosti.

Úplné zrušenie vzťahu medzi znakom a referentom teda nastáva v štvrtom ráde *fraktálnych simulakrií*, kedy kópia a originál strácajú zmysel. V roku 1984 spisovateľ William Gibson v rámci subžánru sci-fi vytvoril v románe *Neuromancer* termín *kyberpriestor* ako metaforu inverzie k reálnemu svetu, kam vstupujeme oprostí od fyzického tela.³ V roku 1996 esejista John Perry Barlow označil kyberpriestor za „nový domov mysle“⁴ a teoretik nových médií Lev Manovich na začiatku milénia popísal počítač ako nesmierne dôležitý artefakt nášho pracovného dňa i odpočinku. Podľa Manovicha okno prehliadača postupne nahradilo filmové plátno, televíznu obrazovku, priestor galérie, knižnicu i knihu samotnú. Identifikuje celkom novú situáciu, kedy celá kultúra, súčasná aj minúla prechádza skrze rozhranie počítača.⁵ Aktuálny vedecký diskurz o nových médiách už prekonal technooptimizmus a technopesimizmus predchádzajúcich období, no táto zrelšia situácia pred nás stavia premenlivý fenomén, ktorý stále nedokážeme uchopiť. V dôsledku neustáleho prestupovania štruktúr skutočného sveta a kyberpriestoru strácame schopnosť jasne vytyčiť hranice medzi online a offline prostredím.

² BAUDRILLARD, J.: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University Of Michigan Press, 1994, s.1.

³ GIBSON, W.: *Neuromancer*. Plzeň: Laser, 2010

⁴ BARLOW, J. P.: *Deklarácia nezávislosti kyberpriestoru*. Publikované dňa 8.2.1996. [online] [cit. 2021-10-26]. Dostupné na: <https://paralelnapolis.sk/institut-kryptoanarchie/deklaracia-nezavislosti-kyberpriestoru/>

⁵ MANOVICH, L.: *Jazyk nových médií*. Praha: Karolinum, 2018, s. 100.

Tento proces je úzko spätý s etapou vývoja označovanou ako web 2.0, ktorý vtačil počítačovému podnikaniu, mimo iného aj vďaka sieťovému efektu novú podobu. Sociálny web zrovnoprávnil počet producentov a konzumentov obsahu, pričom pevne dané izolované úložiská informácií nahradila zdieľaná tvorba. Decentralizácia, personalizácia, nízkonákladovosť, modularita, horizontálna komunikácia a princípy participácie viedli nie len k redefinovaniu termínu recipient, ale aj prehodnoteniu štruktúr a pozícií v mediálnom systéme.

V súčasnosti je každý kultúrny posun potenciálne predmetom spracovania miliárd pripojených producentov⁶, ktorí sa podieľajú na komunikačnej infraštruktúre a distribučnom mechanizme vzájomného prepojenia všetkých uzlov siete. Každý sa tak môže stať vysielačom i prijímačom zároveň, pričom všetci užívatelia majú prístup k informáciám, dielam a myšlienkam. Filozof Luciano Floridi, s odkazom na príslušné štúdie uvádza, že ľudstvo nazhromaždilo medzi rokmi 2006 až 2011 odhadom 1600 exabajtov dát⁷ a prekročilo tak hranicu jedného zettabajtu (1000 exabajtov). Predpokladá sa, že toto číslo porastie štvornásobne približne každé tri roky, pričom Floridi uvádza, že v roku 2015 by už mal objem dát zodpovedať ôsmim zettabajtom. Podľa analytickej spoločnosti IDC sme v roku 2018 skutočne dosiahli približne 33 zettabajtov dát a podľa predpovedí globálna datasféra narastie v roku 2025 až na 175 zettabajtov.⁸ Spotreba dátových centier stúpila za desať rokov z ničoho na 3 % globálnej spotreby elektrickej energie a do roku 2040 pravdepodobne narastie na 14 %.⁹ Ako poznamenáva Floridi, kým v minulosti si ľudia starostlivo vyberali, ktoré informácie budú uchované, kvôli nákladnej alebo náročnej technológii zaznamenávania obsahu, dnes stojí človek pred voľbou, čo vymazať.¹⁰ Považuje nás za *inforgov* – informačné organizmy vzájomne prepojené a zapustené do informačného prostredia – *infosféry*, ktorú zdieľame s ďalšími umelými aj prirodzenými informačnými činiteľmi.¹¹

2 Dilema autorstva v digitálnej dobe

Oprostenie sa od geografických, kultúrnych či finančných prekážok pri získavaní informácií prostredníctvom internetu podnietili vznik nových myšlienkových hnutí. V nadväznosti na aktívnu rolu recipienta v kultúrnej mediálnej produkcii vznikol fenomén *remixovanej kultúry*, ktorá podporuje odvodené diela vzniknulé kombinovaním alebo úpravou už existujúceho materiálu. Doposiaľ pasívne konzumovaná mediálna kultúra vychádzajúca z komunikačného modelu *one-to-many*, (kedy vzniká jednosmerný kanál od vysielača k neidentifikovateľnej množine prijímateľov), je konfrontovaná s všeobecne dostupnými možnosťami aktívnych zásahov do informačného a kultúrneho toku. Správa nie len že neprechádza iba jedným smerom

⁶ Pozn. aut.: termín pochádza od futurológa Alvina Tofflera a predstavuje spojenie anglických slov *producer* (producent) a *consumer* (konzument). Ide o teda o recipienta, ktorý sa zároveň aktívne podieľa na tvorbe obsahu.

⁷ Pozn. aut.: Jeden exabajt sa rovná 10^{18} bajtov alebo 50 000 rokov dlhý videozáznam. Zdroj: FLORIDI, L. *Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality*. Praha: Karolinum, 2019, s. 29.

⁸ REINSEL, D. – GANTZ, J. – RYDNING, J.: *The Digitization of the World From Edge to Core*. Publikované v novembri 2018. [online]. [cit. 2021-10-26]. Dostupné na: <https://www.seagate.com/files/www-content/our-story/trends/files/idc-seagate-dataage-whitepaper.pdf>

⁹ MENDELOVÁ, L.: *Realita virtuálna*. Bratislava: Kalligram, 2019, s. 56.

¹⁰ FLORIDI, L.: *Čtvrtá revoluce. Jak infosféra mění tvář lidské reality*. Praha: Karolinum, 2019, s. 37.

¹¹ *Ibid.*, 2019, s. 113.

od vysielateľa k recipientovi, ale pôvodne koncový adresát sa potenciálne stáva ďalšou zastávkou na ceste informácie.

Zrýchľujúci sa proces výmeny myšlienok, nápadov či diel ide ruka v ruke s tým ako rýchlo komunikáty a informačné kanály vznikajú a zanikajú. Pôvodne komplikovaná a ťažko dosiahnuteľná možnosť ľubovoľne vytvárať, publikovať, citovať kombinovať, prepájať, recyklovať a meniť rôznorodé obsahy je známka novej demokratizácie tvorby. Remix, hoci nie je z historickej perspektívy úplnou novinkou, sa stáva tvorivým princípom digitálnej doby. Teoretik nových médií Eduardo Navas považuje remix za kultúrne „lepídlo“, ktoré možno definovať ako globálnu aktivitu spočívajúcu v kreatívnej efektívnej výmene informácii umožnenej digitálnymi technológiami a podporenej praktikami vystrihnúť/kopírovať/vložiť (cut/copy/paste).¹² V tomto „kopírovacom reťazci“ však dochádza k určite akcii, ktorou môže akýkoľvek prozument modifikovať pôvodnú správu alebo dielo, pričom ho limitujú jedine jeho vlastné kreatívne preferencie. Vytýčenie medzi autorstva či originality tak prináša nové výzvy a zároveň spochybňuje zaužívané kategórie.

Podľa Navasa je remix výsledným produktom rekontextualizácie samplov, teda fragmentov alebo vzoriek obsahu.¹³ Zároveň však tvrdí, že remix by v sebe mal niesť „spektakulárnu auru“ originálnej verzie či akúsi podstatu a to aj napriek tomu, že obe formy majú svoju vlastnú identitu. Navas princípy remixovanej kultúry artikuluje s dôrazom na oblasť hudby, z ktorej vyvodzuje príslušnú terminológiu. Samplovanie hudby má korene už na začiatku 20. storočia s vynálezom záznamových techník a jednoduchého kopírovania. Neskôr sa na prelome 60. a 70. rokov objavuje hudobný remix, ktorý vzniká v komunite jamajských hudobníkov úmyselne upravujúcich zvuk z gramofónových dosiek. Avšak až digitálny formát hudby umožnil rozdeliť skladbu na niekoľko vrstiev a vznikol tak tvorivý postup, ktorý sa rozšíril z hudobného prostredia na ďalšie oblasti ľudskej činnosti. Navas používa termín *mash-up*, pod ktorým rozumie v širšom kultúrnom kontexte spojenie viacerých samplov resp. elementov obsahu vytvárajúcich autonómne dielo (napr. video na tému najpopulárnejšie skladby roku). V rovine webových služieb ide o kompilovanie materiálu z rôznych zdrojov, ktoré dohromady prinášajú nové skutočnosti. (napr. služba *news feed* u vyhľadávačov a sociálnych sietí).¹⁴

Mnoho tvorcov-prozumentov teda nepracuje s „bielym plátnom“, ale pretvára koncepty, diela a myšlienky iných autorov. Samoly ako cudzie motívy, citácie či „vypožičané“ časti naprieč rozmanitými umeleckými žánrami sú tak napokon predmetom diskusie na poli duševného vlastníctva. Navas o probléme autorstva uvažuje v kontexte filozofických úvah postmoderných mysliteľov Michela Foucaulta a Rollanda Barthesa. Odvoláva sa na koncept „smrti autora“, ktorý v literárnom prostredí primäl teoretikov zamerať svoju pozornosť na čitateľa a rovinnu interpretácie diela. Príčinu dekonštrukcie autora a jeho ústup do úzadia Navas vidí práve v samplovaní. Tvorba textu (aj vo význame mimojazykových skutočností) už totiž nie považovaná za niečo originálne, ale je vnímaná ako komplexný proces prevzorovania a reinterpretácie, ktorému predchádza starostlivý výber existujúceho materiálu. Odvoláva sa dokonca na umelca Marcela Duchampa, ktorý svojimi *readymade* dielami pochopil novú úroveň

¹² NAVAS, E.: *Remix[ing]. The Three Chronological Stages of Sampling*. Publikované dňa 28.2.2009. [online]. [cit.2021-10-26]. Dostupné na: <http://remixtheory.net/?p=421>

¹³ NAVAS, E.: *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, 2012, s. 65

¹⁴ ŠOLTĚSOVÁ, S.: *Memetické texty a digitálne média*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, 2016, s. 63.

tvorby postavenú na neustálom meta-odkazovaní.¹⁵ Mohli by sme teda konštatovať, že Navas význam diela posúva nie z autora na recipienta, ale z autora na prozumenta – remixera. Obsah konzumovaný a interpretovaný v réžii jednotlivca a zároveň potenciálne editovaný na princípe interaktivity.

Z pragmatického hľadiska však vyvstáva problém právnej úpravy tejto tvorivej stratégie. *Peer to peer*¹⁶ ako technologická paradigma i produkčný a distribučný model inicioval hnutia za slobodnú kultúru (*Free culture movement*), ktoré sa dovolávajú po necenzurovanom prístupe k informáciám a voľnej výmene nápadov. Toto zahŕňa otvorený bezplatný obsah a uvoľnenie diel z pod ochrany autorských práv. Kultúrny priemysel evidentne s vplyvom remixovanej kultúry na internete nepočítal, pričom nevoľa k legislatíve patentovej ochrany a tzv. *copyrightu* podnietila zo strany recipientov kontrakultúrne aktivity. Už okolo roku 2000 začali najmä vo Švédsku vznikať pirátske hnutia, ktoré kritizovali reštriktívne obmedzenia nárokovania si výhradných práv a odmien za dielo, ako aj nedostatočnú ochranu osobných údajov užívateľov. Tí sa to totiž s postupnou komercializáciou internetu a jeho služieb mediálnymi korporáciami na úkor tvorcov i bežných ľudí stávali dobrovoľne aj nedobrovoľne platiacimi klientami. Narážame tu na paradox informačnej doby, na ktorý upozorňuje marketingový odborník Scott

Galloway: informácie chcú byť zadarmo, pretože náklady na ich poskytovanie neustále klesajú, no zároveň chcú byť drahé, lebo sú nesmierne cenné. Tieto dva princípy podľa neho spolu neustále zápasia.¹⁷

Pirátska iniciatíva v Európe napokon prenikla aj do politickej sféry, kde v rámci svojho programu presadzuje mimo iné aj odstránenie monopolov na informácie. Pirátske strany odsudzujú šikanovanie licenčným systémom a žiadajú povoliť nekomerčné úpravy a tvorbu odvodených diel, ale tiež výrazne skrátiť rozsah ochrany komerčného použitia. Advokát a politický aktivista Lawrence Lessig uznáva legitimitu týchto požiadaviek a konštatuje, že doba platnosti autorských práv sa za posledných tridsať rokov zdvojnásobila, pričom oblasť ich pôsobnosti je rozšírená od regulácie vydavateľov k regulácii všetkých. Podľa jeho slov: „*Tato regulace tvůrčího procesu, která začala jako maličká intervence do nepatrného zlomku tvůrčího trhu, se stala největší regulací tvorby vůbec. Došlo k masivnímu nárůstu rozsahu státní kontroly nad inovací a tvorbou.*“¹⁸ V situácii keď vydavateľstvá zastávajú cestu prísnej represívnej kontroly a užívatelia zasa absolútnu slobodu, Lessing hľadá kompromis. V roku 2001 zakladá neziskovú organizáciu *Creative Commons (CC)* s cieľom rozšíriť množstvo legálne dostupných diel verejnosti. Ide o ponuku licenčných schém, ktoré umožňujú držiteľovi autorských práv zvoliť si najviac vyhovujúce podmienky zverejnenia a používania diela tretími stranami. Môže si vybrať z niekoľkých možností, ktoré napríklad povoľujú zdieľať a upravovať dielo len za určitých okolností (s povinnosťou označiť autora, s použitím identickej licencie, na nekomerčné účely a pod.). Autor si však môže vybrať aj šírenie a kopírovanie diela iba v pôvodnej podobe

¹⁵ NAVAS, E.: *The author function in remix*. Publikované dňa 22.5.2008. [online]. [cit. 2021-10-27]. Dostupné na: <http://remixtheory.net/?p=309>

¹⁶ Pozn. aut.: P2P alebo klient-klient je typ počítačovej siete, v ktorej namiesto pôvodného hierarchického modelu klient-server, komunikujú všetky uzly priamo a sú rovnocenné.

¹⁷ GALLOWAY, S.: *Veľká štvorka. Skrytá tvár spoločností Amazon, Apple, Facebook a Google*. Bratislava: Premedia, 2019, s. 158.

¹⁸ LESSIG, L.: *Svobodná kultura*. 2010. [online]. [cit. 2021-10-28]. s. 110. Dostupné na: <https://i.iinfo.cz/r/k/svobodna-kultura.pdf>

bez odvodeného obsahu.¹⁹ Okrem celej škály kombinácií sa navyše používa označenie CC0 ako obdoba termínu *public domain* resp. voľné dielo. Na podobnej myšlienke fungujú systémy a programy pod zastrešujúcim pojmom *open source* (otvorený zdroj), ktoré sú verejnosti k dispozícii na slobodné šírenie a úpravy. Dnes ide prevažne o obchodnú značku pre softwarové produkty, no *open source* reprezentuje tiež určité hodnoty. Predovšetkým otvorený prístup, spoluprácu a transparentnosť, ale taktiež voľnú distribúciu, vylúčenie diskriminácie či nutnosť zachovať technologickú neutralitu.²⁰ Výhodou tohto princípu je samoregulácia, v rámci ktorej užívatelia - dobrovoľníci udržiavajú, aktualizujú a opravujú systém. Na tomto mieste je potrebné spomenúť koncept *wiki* systémov, ktoré sú postavené na užívateľsky priateľskom editačnom systéme a komunitnom prístupe resp. dobrovoľníctve. Flexibilita a veľké množstvo voľne dostupných sumarizovaných dát v projekte akým je *Wikipédia* sú však konfrontované napríklad s tendenčnosťou obsahu, faktickými a gramatickými chybami, nerelevantnosťou alebo nedôveryhodnosťou zdroja. Pokiaľ nemôžeme identifikovať autora, nemôžeme ani vyvodzovať zodpovednosť za prípadné následky.

Lessing napriek tomu zdôrazňuje potrebu oslabiť reguláciu a posilniť tvorbu, pričom je potrebné starostlivo rozlišovať medzi komerčným a nekomerčným použitím. Regulácii by podľa neho malo podliehať iba prvé zmienené, aby sa slobodná kultúra nestala obeťou vojny proti pirátom.²¹

3 Kryptoumenie ako simulakrum

„Už viac než dvadsať rokov využívajú umelci rôznu hardvér a softvér, aby vytvorili svoje diela a šírili ich po internete, ale doposiaľ neexistoval žiadny spôsob, ako ich skutočne vlastniť a zbierať. Verím, že sme svedkami začiatku novej kapitoly v histórii umenia, digitálneho umenia,“²² uviedol umelec Mike Winkelmann vystupujúci pod pseudonymom Beeple. 11. marca 2021 sa jeho dielo s názvom *Everydays - The First 5000 Days* (Každodennosť – Prvých 5000 dní) vydražilo v aukčnej sieni Christie's za rekordných 69 miliónov dolárov. Koláž vytvorená z piatich tisícok fotografií, na ktorej autor pracoval od roku 2007 je však čisté digitálne dielo. To v praxi znamená, že kupujúci získal pomerne rozsiahli JPEG súbor a digitálny kód na tzv. *blockchaine*.

Než došlo k tejto historicky významnej transakcii sa v roku 2009 položili základy kryptomenového priemyslu. S tým ako internet prekračoval geografické obmedzenia vznikla tiež

¹⁹ Pozn. aut.: Existujú štyri základné aspekty CC licencií: *BY (attribution)* - povinnosť uviesť autora, *NC (non-commercial)* – nekomerčné použitie, *ND (no-derivatives)* – zákaz spracovania a dodatočných úprav, *SA (share-alike)* – povinnosť aplikovať na vytvorené dielo rovnakú resp. obdobnú licenciu. Zdroj: BEDNÁRIK, R. *Creative Commons 4.0 a možnosti ich využitia*. [online]. [cit. 2021-10-28]. Dostupné na: <https://itlib.cvtisr.sk/clanky/creative-commons-4-0-a-moznosti-ich-vyuzitia/>

²⁰ Pozn. aut.: *Open source* taktiež znamená šírenie výsledných produktov zdarma. Pokiaľ však niekto z *open source* systému finančne profituje, nejde o predaj softvéru samotného, ale o speňaženie súvisiacich služieb.

²¹ LESSIG, L.: *Svobodná kultura*. 2010. [online]. [cit. 2021-10-28]. s. 118. Dostupné na: <https://i.iinfo.cz/t/k/svobodna-kultura.pdf>

²² WEINWE, CH.: *Beeple JPG File Sells For \$69 Million, Setting Crypto Art Record*. Publikované dňa 11.3.2021. [online]. [cit. 2021-10-28]. Dostupné na: <https://text.npr.org/976141522>. Pozn. aut.: Vlastný preklad. Pôvodné znenie: „Artists have been using hardware and software to create artwork and distribute it on the internet for the last 20 plus years but there was never a real way to truly own and collect it. I believe we are witnessing the beginning of the next chapter in art history, digital art.“

potreba vytvoriť platobný systém, ktorý by prekonával hranice štátov a najmä ich pomalé, drahé, netransparentné a neanonymné prevody peňazí. Vznikla teda prvá nezávislá open-sourceová kryptomena *bitcoin* (*BTC*), ktorá podobne ako klasické peniaze nesie určitú hodnotu. Existuje však výhradne v digitálnej podobe. Okrem toho je založená na decentralizácii a preto nepodlieha žiadnej vládnej regulácii. Inými slovami nikto vrátane tvorcov *BTC* nemôže kontrolovať tok kryptomeny, umelo ju ovplyvňovať, falšovať alebo spôsobovať infláciu. Ide o deflačnú menu, ktorej hodnota stúpa s rastúcim dopytom, pričom sa principiálne podobá zlatu. Konečné množstvo *BTC* je vopred známe a zodpovedá 21 miliónom kusov. Keďže existuje iba ako virtuálny zápis, jeho „ťažba“ prebieha pomocou výkonného hardvéru. Čas na spracovanie náročných výpočtových úloh exponenciálne narastá a aktuálne spotrebuje viac elektrickej energie než Argentína za rok.²³ Kým dnes je vytŕažených už 18,5 miliónov, celkové vyčerpanie sa predpokladá na rok 2140.

Kryptomeny sú transparentné vďaka decentralizovanej databáze zvanej *blockchain*, ktorá bezpečne uchováva a rozširuje záznamy o dátach či transakciách ako istá forma účtovnej knihy. Nejde však vždy iba o finančnú hodnotu a v účastnosti sa nie len v kryptokomunite hovorí o popkultúrnom fenoméne *NFT* (*Non-Fungible Token*), ktorý funguje na systéme kryptomeny *Ethereum*²⁴. *NFT* je digitálne aktívum, ktoré označuje doklad o vlastníctve určitej digitálnej položky. Funguje v podstate ako spôsob certifikácie vlastníctva akéhokoľvek digitálneho artefaktu, diela, zberateľského predmetu a pod. Na *blockchaine* totiž vytvára identifikátor, umožňujúci jednoznačne preukázať vlastníctvo originálu, akýsi digitálny odtlačok.

Samotné dielo môže byť uložené kdekoľvek na cloude alebo nosiči a hoci autor stráca nad ním kontrolu, získava kompenzáciu vo forme zisku z každého ďalšieho predaja. Ide o istý licenčný poplatok, ktorý vyberá tvorca tokenu za akúkoľvek transakciu či prevod diela. Digitálny súbor je možné prenášať a kopírovať, no to jedinečné, čo *NFT* prináša je práve vlastníctvo (hoci pôvodný autor si ponecháva autorské práva a práva na reprodukciu). Dielo sa teda môže ďalej šíriť, no jeho kúpou získava človek digitálny originál. V rámci Baudrillardovej terminológie však nemožno opomenúť, že vo fraktálnom simulakre nemá význam uvažovať o kópií a origináli. Napríklad *JPEG*, ktorý je najpoužívanejším formátom na ukladanie a prenášanie obrázkov funguje na princípe rasterovej grafiky. Tá reprezentuje spôsob uloženia grafickej informácie vo forme pixelov resp. bodov usporiadaných v mriežke. Každý bod má určenú presnú hodnotu, teda polohu, farbu a priehľadnosť, pričom veľkosť obrázka je daná počtom pixelov na šírku a výšku. Rozlíšenie *DPI* (*Dots per inch*/počet bodov na palec) udáva počet zobraziteľných/vytlačiteľných pixelov v riadku na jednotku dĺžky palca v horizontálnom a vertikálnom smere. Zjednodušene to v praxi znamená, že pri kopírovaní informácie sa zreplikujú úplne presné hodnoty a je to stále tá istá štruktúra.

Ďalším súvisiacim problémom je nadprodukcia v konkurenčnom prostredí internetových umelcov, kde sa užívateľ pohybuje v permanentnom toku audiovizuálnych umeleckých podnetov. Pri neustálom preklikávaní príspevkov sa potenciálne zužuje priestor pre autentickú recepciu diela resp. vytváranie jedinečných predstáv, interpretovanie širších kontextov a pod. Na tvorcov je vyvíjaný tlak konštantne produkovať diela a zároveň spravovať svoju osobnú značku

²³ CRIDDLE, C.: *Bitcoin consumes 'more electricity than Argentina'*. Publikované dňa 10.2.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.bbc.com/news/technology-56012952>

²⁴ Pozn. aut.: *Ethereum* je druhá najväčšia kryptomenová platforma za *bitcoinom*. Narozdiel od *bitcoinu* je však neobmedzená a môže byť v stave inflácie.

v boji o pozornosť užívateľa. V konečnom dôsledku sa však vlastníctvo a vôbec existencia diela stávajú komplikovanou otázkou. NFT tokeny sa prezentujú vo virtuálnych galériách či aukčných sieňach, kde možno nájsť pseudodiela, ale tiež tvorbu celej rady oceňovaných umelcov. Väčšina týchto diel teda vzniká vo virtuálnom priestore a tam aj ostávajú, preto kupovanie NFT tokenov výrazne akceleruje počas pandémie koronavírusu. To však neznamená, že tento fenomén nemá vplyv na fyzický životný priestor človeka.

Umelec Joanie Lemercier, ktorý je známi predovšetkým svojimi svetelnými sochami, ohýbajúcimi vnímanie sa v roku 2019 stal klimatickým aktivistom. Protestoval predovšetkým proti ťažbe uhlia i fosílnych palív, ale zameral sa tiež na spotrebu svojej vlastnej energie a uhlíkovú stopu. To zahŕňalo okrem hľadania alternatív voči leteckej doprave aj zníženie vysokých účtov za elektrinu v Lemercierovom ateliéry, ktoré vznikali ako dôsledok energeticky náročného renderovania jeho digitálnych diel. Vďaka aktívnej snahe sa mu podarilo každý rok zredukovať svoju spotrebu energie o 10%, čo však v roku 2021 zmazal v priebehu niekoľkých minút. Dôvodom bol predaj šiestich NFT diel, ktoré mali podobu krátkych videí inšpirovaných konceptom platónskych telies. V klipoch sa dookola otáčajú tmavé lesklé kovové mnohosteny, ktoré sú odkazom na umelcove inštalácie vo fyzickom prostredí. V priebehu 10 sekúnd sa tokeny predali v digitálnej aukcii na webovej stránke Nifty Gateway za tisíce dolárov a tento akt spotreboval 8,7 megawatthodín energie. Dané číslo zodpovedá dvojročnej spotrebe energie v Lemercierovom ateliéry. Od tohto momentu však boli diela ďalej predávané, čo si vyžiadalo ďalšie roky spotreby, ktoré ďaleko presahovali jedného umelca.²⁵ Podiel na emisiách uhlíka však mnoho tvorcov a platforiem nevníma ako naliehavý problém, obzvlášť vo svetle toho aké finančné a právne výhody prináša NFT technológia autorom.

Záver

Naša súčasnosť je charakterizovaná dominanciou vizuálnej komunikácie – konzumáciou všadeprítomných obrazov, ktoré sa nebyvalo replikujú. Bezprecedentné zmeny digitálnej revolúcie zásadným spôsobom ovplyvňujú to, ako obrazy vnímame a pracujeme s nimi. Priam dramatický nárast všeobecnej prepojenosti, interakcie a mobilizácie sveta v internetovej sieti pred nás stavia neustálu potrebu prehodnocovať pojmy i kategórie, ktoré boli doposiaľ pevne dané a hlboko zakorenené v našej kultúre. Technológie ako blockchain a NFT podporujú rozkvet ekonomiky informačných tovarov a v kontexte remixovanej kultúry sú pre mnohých riešením problematickej otázky autorstva. NFT síce využíva blockchain k sledovaniu pôvodu a vlastníctva, no neobmedzuje voľný pohyb obsahu v digitálnom prostredí. Napriek tomu, že je dielo využívané komerčne zostáva prístupné všetkým. NFT uľahčuje sekundárne obchodovanie diela, ktoré umožňuje autorom finančne rásť aj po jeho predaji. Pre mnohých je to spôsob ako zachovať autenticitu diela a zamedziť pirátstvu. Iní však tvrdia, že ide o nafúknutú ekonomickú bublinu a upozorňujú na závažné dopady masívnej energetickej spotreby. Aj keď zástancovia kryptoumenia poskytujú eventuálne riešenie prechodom na energeticky úspornejší protokol,

²⁵ BARBER, G.: *NFTs Are Hot. So Is Their Effect on the Earth's Climate*. Publikované dňa 3.6.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.wired.com/story/nfts-hot-effect-earth-climate/>

faktom stále zostáva, že jeden NFT zodpovedá mesačnej spotrebe elektriny priemerného Európana.²⁶

Otázkou teda je, čo tieto fenomény znamenajú pre tvorbu autentickej umeleckej hodnoty. Umenie sa vyvíja priamo úmerne spoločenským a technologickým zmenám, ktoré odráža. Možnosť stať sa tvorcom/prozumentom/umelcom je prvýkrát v dejinách dostupná komukoľvek, pretože kultúra v informačnom veku je postavená na dostupnosti, prepojenosti, a spolupráci. Je to kultúra kombinácie, rekombinácie, interpretácie, citácie, porovnávaní, modifikácie a zdieľania. V súčasnej nadprodukcii diel niektorí vidia príležitosť využívať internet ako informačnú databázu či materiál, z ktorého možno vytvoriť autentické dielo prostredníctvom remixu. Zároveň sa autor potenciálne zbavuje pôvodného problému s priamou monetizáciou digitálneho diela.

Na druhej strane Baudrillard svojimi úvahami vyjadruje myšlienku, že žijeme v simulakre, kde je hodnota simulovaného znaku vyššia než hodnota sama. Ľudia teda nekonzumujú skutočné produkty ale iba ich symboly, čo sa podobá konceptu *mimetickej túžby*, ktorú popisuje filozof René Girard. Podľa tejto teórie naša túžba po niečom imituje túžby iných. Obdiv a túžba vlastníť tak vychádzajú z napodobňovania a hodnota symbolu často prevyšuje hodnotu výrobku. „*Každá touha vedie skrze druhú*“, hovorí Girard.²⁷ Ako náhle sa človek presvedčí o správnosti svojej túžby, pretože ju zdieľa s ostatnými, pohybuje sa v sieti symbolov tlačenej do konzumácie a konkurencie schopnosti. V kontexte Girardovej mimetickej teórie tak nie je fenomén kryptoumenia vecou potreby alebo nevyhnutého nedostatku. NFT je totiž limitovaný artefakt a ako taký môže byť zdrojom mimického konfliktu.

Rýchly vývoj v oblasti digitálneho umenia a kryptomien je vzhľadom na jeho aktuálnosť náročné uchopiť, no zároveň nevyhnutné reflektovať z perspektívy kulturológie. Popri technologickom a ekonomickom záujme totiž skúmanie vplyvu tohto fenoménu na sociokultúrny život ťahá za kratší koniec.

Literatúra a zdroje

- BARBER, G.: *NFTs Are Hot. So Is Their Effect on the Earth's Climate*. Publikované dňa 3.6.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.wired.com/story/nfts-hot-effect-earth-climate/>
- BARLOW, J. P.: *Deklarácia nezávislosti kyberpriestoru*. Publikované dňa 8.2.1996. [online]. [cit. 2021-10-26]. Dostupné na: <https://paralelnapolis.sk/institut->
- BAUDRILLARD, J.: *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University Of Michigan Press, 1994. 164 s. ISBN 0472065211.
- CALMA, J.: *The climate controversy swirling around NFTs*. Publikované dňa 15.5.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.theverge.com/2021/3/15/22328203/nft-cryptoart-ethereum-blockchain-climate-change>

²⁶CALMA, J.: *The climate controversy swirling around NFTs*. Publikované dňa 15.5.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.theverge.com/2021/3/15/22328203/nft-cryptoart-ethereum-blockchain-climate-change>

²⁷GIRARD, R.: *O pôvodu kultury (Hovory s Pierpaolem Antonellem a Joãem Cezarem de Castro Rocha)*. Brno: CDK, 2008, s.45

- CRIDDLE, C.: *Bitcoin consumes 'more electricity than Argentina'*. Publikované dňa 10.2.2021. [online]. [cit. 2021-10-29]. Dostupné na: <https://www.bbc.com/news/technology-56012952>
- FLORIDI, L.: *Čtvrtá revoluce. Jak infospféra mění tvář lidské reality*. Praha: Karolinum, 2019. 273 s. ISBN 978-80-246-3803-4.
- GALLOWAY, S.: *Velká štvorka. Skrytá tvář společností Amazon, Apple, Facebook a Google*. Bratislava: Premedia, 2019, 279 s. ISBN 978-80-8159-651-3.
- GIBSON, W.: *Neuromancer*. Plzeň: Laser, 2010. 334 s. ISBN 978-80-7193-318-2.
- GIRARD, R.: *O původu kultury (Hovory s Pierpaolem Antonellem a Joãem Cezarem de Castro Rocha)*. Brno: CDK, 2008, 284 s. ISBN 978-80-7325-164-2.
- LESSIG, L.: *Svobodná kultura*. 2010. [online]. [cit. 2021-10-28]. s. 110. Dostupné na: <https://i.iinfo.cz/r/k/svobodna-kultura.pdf>
- MANOVICH, L.: *Jazyk nových médií*. Praha: Karolinum, 2018, 378 s. ISBN 978-80-246-2961-2
- MENDELOVÁ, L.: *Realita virtuálna*. Bratislava: Kalligram, 2019, 125 s. ISBN 978-80-89916-79-5.
- NAVAS, E.: *Remix[ing]. The Three Chronological Stages of Sampling*. Publikované dňa 28.2.2009. [online]. [cit.2021-10-26]. Dostupné na: <http://remixtheory.net/?p=421>
- NAVAS, E.: *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. NewYork: SpringerWien, 2012. 186 s. ISBN 978-3990434994
- NAVAS, E.: *The author function in remix*. Publikované dňa 22.5.2008. [online]. [cit. 2021-10-27]. Dostupné na: <http://remixtheory.net/?p=309>
- REINSEL, D. – GANTZ, J. – RYDNING, J.: *The Digitization of the World From Edge to Core*. Publikované v novembri 2018. [online]. [cit. 2021-10-26]. Dostupné na: <https://www.seagate.com/files/www-content/our-story/trends/files/idc-seagate-dataage-whitepaper.pdf>
- ŠOLTÉSOVÁ, S.: *Memetické texty a digitálne média*. Prešov: Prešovská univerzita v Prešove, 2016. 110 s. ISBN 978-80-555-1604-2
- WEINWE, CH.: *Beeple JPG File Sells For \$69 Million, Setting Crypto Art Record*. Publikované dňa 11.3.2021. [online]. [cit. 2021-10-28]. Dostupné na: <https://text.npr.org/976141522>.

Crypto art: transforming creative and distribution strategies in the digital era

The study reflects on a new technological platform that serves as an artistic medium for the distribution and monetization of digital artworks and cultural artifacts. The subject of the author's interest is the so-called NFT token or digital asset, which is part of the cryptocurrency industry. However, she also pays attention to the phenomenon of remixed culture or the new creative and unifying principle in the digital age. The study focuses on highlighting the cultural studies perspective, which is often neglected in the face of technological and economic concerns.

Mgr. Andrea Olejárová, PhD.
andrea1.olejarova@gmail.com