

# DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**

FACULTY OF FINE ARTS

**ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 2**

STUDIO OF PAINTING 2

**PUERTO ARGENTINO INHABITED BY THE PIRATES  
AND DRUNKARDS OF THE ROYALTY**

PUERTO ARGENTINO INHABITED BY THE PIRATES AND DRUNKARDS OF THE ROYALTY

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**DIPLOMA THESIS**

**AUTOR PRÁCE**

**AUTHOR**

**BcA. ŠTEFAN MLYNARČÍK**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

**SUPERVISOR**

**doc. MgA. LUDĚK RATHOUSKÝ**

**BRNO 2019**

## **OBSAH:**

<b>TEXTOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 5–13</b>
<b>OBRAZOVÁ ČÁST</b>	<b>s. 14–18</b>

## TEXTOVÁ ČÁST

### Úvod

Text sa skladá z troch základných častí. V prvej sa pokúsím ozrejmiť teoretické východiská pre vznik práce. Téma projektu vychádza z nasledujúcej otázky: *Ako geopolitické konflikty formujú výrobcov súčasných online máp?* V prvej časti tak pôjde hlavne o zodpovedanie tejto otázky cez zadefinovanie najvýznamnejších súčasných tvorcov online máp a ich politik. Následne sa pokúsím formulovať rôzne prístupy k sporom a ich možné riešenia, pričom budem vychádzať najmä z eseje D. Tuckera a S. Quinna.<sup>1</sup> Druhú časť textu bude tvoriť kontextualizácia mojej práce – autori a umelecké projekty, ktoré blízko súvisia s témou a zároveň ma ovplyvnili či inšpirovali. V poslednej časti predstavím vlastný projekt ako výstup tejto témy. Konkrétne pôjde o špecifické problematiky, procesy tvorby, materiály a inštalačné riešenia.

### Politiky výrobcov online máp a nedodržovanie týchto politik

Zásadná esej Johna Briana Harleyho *Mapy, vedomí a moc* prináša na mapu ako takú značne kritický pohľad. Podľa Harleyho sú mapy od nepamäti politickým nástrojom mocných, ktorým demonštrujú svoju silu a územné nároky.<sup>2</sup> Napriek tomu, že táto esej bola napísaná pred zhruba 30 rokmi, jej presah do súčasnosti je veľmi výrazný. Mapa sa prispôbila digitálnej revolúcii, jej klasickú papierovú formu nahradila interaktívna digitálna podoba a jednoduchou distribúciou medzi široké vrstvy obyvateľstva jej vplyv ešte vzrástol. Zároveň však stále reflektuje svet prevažne z pozície moci, ako to vyplýva aj z tohto textu.

V súčasnosti môžeme zadefinovať dve rôzne skupiny výrobcov online máp, ktoré formujú verejný diskurz. Do prvej patria komerčný giganti s vlastnými stratégiami a tímami tvorcov ako *Google Maps*, či *Bing Maps* od Microsoftu. Hlavne *Google Maps* sú dnes u širokej verejnosti považované za autoritu najmä v závislosti na obsah, hoci sa reálne nejedná o medzinárodne legitímny autoritatívny orgán v súvislosti s geopolitickými témami. Druhú vetvu tvoria *crowdsourcing* projekty založené na otvorenej licencií a komunitných formách mapovania, ako *OpenStreetMap* (ďalej len *OSM*) či *Wikimapia*.

---

<sup>1</sup> Sterling D. QUINN - Doran A. TUCKER, "How geopolitical conflict shapes the mass-produced online map", *First Monday*, 12. 10. 2017, dostupné online: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7922/6558#11>

<sup>2</sup> John Brian HARLEY, „Mapy, vedomí a moc“, in: Marta FILIPOVÁ – Matthew RAMPLEY (eds.), *Možnosti vizuálnych študií: obrazy – texty – interpretácie*, Brno: Společnost pro odbornou literaturu 2007.

V praktickej diplomovej práci by som sa rád venoval najmä špecifickým situáciám problematizujúcim objektivitu a neutralitu mapových tvorcov. Jedná sa o postupy zobrazovania sporných území, ktoré sú často v strede záujmu separatistických snáh, a prirodzene tak na seba pútajú medzinárodnú pozornosť. Citlivosť prístupov a neutralita sú v týchto prípadoch u tvorcov máp veľmi žiadúce, keďže akékoľvek rozhodnutie sa môže stať príčinou sporu a v dôsledku aj zbraňou, ak argumentáciu podporí vojenská sila.<sup>3</sup> Každá z daných mapových spoločností tak dospela k vlastným vyhláseniam, ktoré popisujú ich zjednotené rámce prístupov k týmto sporom. Ak by sme sa pokúsili tieto rámce unifikovať, tak najdôležitejšiu podmienku pre tvorbu máp popisujú ako tzv. *Ground truth*.<sup>4</sup> Od tohto prístupu sa čiastočne líšia *Bing Maps*, ktoré kladú na prvé miesto rozhodnutia globálnych arbitrov, ako Medzinárodného súdneho dvora či OSN. Zaujímavá formulácia pribudla v roku 2009 aj do pravidiel *Google Maps*, ktoré zohľadňujú okrem postupu *Ground truth* aj „poslanie spoločnosti *Google*“,<sup>5</sup> čím si vytvorili flexibilnejší rámec na zadefinovanie sporných území v súlade so snahou o expanziu ich obchodných záujmov. Základná mapa na *OSM* taktiež funguje na princípe *Ground truth* a je kontrolovaná skupinou dobrovoľníkov *DWG*,<sup>6</sup> ktorá môže vracaať zmeny vykonané užívateľmi, čo však nič nemení na tom, že je zraniteľná voči dočasným intervenciám.

Podľa Sterlinga D. Quinna a Dorana A. Tuckera existujú dve formy zobrazovania územných sporov, ktoré sa odkláňajú od spomínaných schválených postupov tvorcov máp. Ide o formy vytvárania prispôsobených verzií máp a zavedenie nejednoznačnosti prostredníctvom selektívneho doplnenia/vynechania informácií na konkrétnych miestach v mapách.<sup>7</sup>

Z historických kontextov častokrát vnímame, že kreslenie línií v mape môže vytvárať nepriateľstvá či spojenectvá, ktoré v krajných prípadoch vedú až k ozbrojenému konfliktu.

---

<sup>3</sup> Sterling D. QUINN – Doran A. TUCKER, “How geopolitical conflict shapes the mass-produced online map”, *First Monday*, 12. 10. 2017, dostupné online: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7922/6558#11>

<sup>4</sup> Fráza *Ground truth* znamená zhromažďovanie údajov na konkrétnom mieste sporu. Táto forma mapovania sa tak javí ako najčistejší spôsob zberu dát o sporných územiach, avšak jej nebezpečenstvo spočíva v nutnosti legitimizácie (aj) entít typu Islamský štát.

<sup>5</sup> Blog riaditeľa *Google Public Policy* Boba Boorstina, zhrňujúci postupy spoločnosti *Google* pri mapovaní sporných území či názvov: <https://publicpolicy.googleblog.com/2009/12/when-sources-disagree-borders-and-place.html>

<sup>6</sup> Data working group (*DWG*) je skupina dobrovoľníkov oprávnená spoločnosťou *OSM* na vyhodnocovanie porušení autorských práv či vandalizmu v mapách.

<sup>7</sup> Sterling D. QUINN - Doran A. TUCKER, “How geopolitical conflict shapes the mass-produced online map”, *First Monday*, 12. 10. 2017, dostupné online: <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7922/6558#11>

Práve preto sa môže javiť prispôsobovanie ako veľmi nebezpečný nástroj, ktorý nepriamo ignoruje konflikt medzi dvoma územiaми. Snáď najviditeľnejší príklad súčasnosti je variabilita či tekutosť hraníc medzi Ukrajinou a Ruskou federáciou pri spore o Krymský polostrov na jednotlivých národných doménach v *Google Maps*. Pozorovateľ vidí Krym v závislosti na webovú doménu ako súčasť tej či onej krajiny. *Google* tento princíp využíva aj pri sporoch v Juhočínskom mori, indicko-čínsko-pakistanských pohraničných územiach či entite Západnej Sahary.<sup>8</sup> Politicky motivované princípy prispôsobovania sa u projektov s otvorenou licenciou (*OSM*, *Wikimapia*) objavujú primárne v oblastiach zvýšených separatistických snáh a spôsobujú tzv. *edit wars*<sup>9</sup>, kde medzi užívateľmi vznikajú často veľmi zaujímavé interakcie.<sup>10</sup> Komerčné mapy sú naopak podstatne imúnnejšie voči podobným formám mapovania.

Mapovanie formou nejednoznačnosti je v online mapách určite bežnejším postupom ako mapovanie prispôsobovaním. Na rozdiel od postupov prispôsobovania tu nevznikajú rôzne varianty viditeľné z rozličných národných webových domén, ale iba jedna univerzálna, ktorá názvy citlivých miest buď vynecháva alebo vytvára dvojznačné štítky, kde každý z názvov má rovnocenné postavenie. Tieto postupy tak konflikt neignorujú, ale naopak priamo priznávajú, pričom používanie dvojznačných názvov môže napätie rovnako vyvolávať ako aj zmierňovať. Typickými príkladmi zavedenia nejednoznačnosti pomocou dvoch rovnocenných názvov v komerčných mapách môže byť spor o názov mesta Londonderry/Derry v Severnom Írsku, či o Perzský/Arabský záliv. Nejednoznačnosť vynechaním je badateľná najmä pri nejasných hraniciach sporov (časti indicko-pakistanskej hranice v *Google Maps* či *Bing Maps*) alebo na príklade 32 krajín, pri ktorých priamom vyhľadávaní *Google Maps* nezvýrazňuje hranice.<sup>11</sup> Zavedenie nejednoznačnosti pri

---

<sup>8</sup> Konkrétne miesta využitia zmnožených hraníc pri zmenách webových domén v *Google Maps*: Krym (Ukrajina/Rusko), Jammu a Kašmír (Pakistan/India), Aksaj Čin, Arunáčalpradéš, časť územia Ásam (India/Čína), Západná Sahara (Maroko/Západná Sahara)

<sup>9</sup> *Edit wars* sú situácie vznikajúce medzi užívateľmi, v prípade, že sa na mape nedosiahne konsenzus pokiaľ ide o vhodnosť pomenovania či označovania určitého geografického celku. Prejavujú sa rýchlymi zmenami názvov či tagov podľa vlastného politického presvedčenia užívateľov, prebiehajúcimi častokrát ako súčasť dlhotrvajúceho procesu prepisovania názvov medzi dvoma či viacerými stranami sporu. V rámci *OSM* a *Wikimapie* sa považujú za formu vandalizmu.

<sup>10</sup> Ako príklad pomerne kreatívnej *edit war* môžeme uviesť spor o názov hlavného mesta Stanley na Falklandských ostrovoch na *Wikimapii*, kde pravdepodobne argentínsky užívateľ premenoval dané mesto z oficiálneho Port Stanley na „Puerto Argentino. Habitadas Por Los Pirats Y Borrachos De La Realaza“ (voľný preklad: „Puerto Argentino. Obývané pirátmi a opilcami Jej Veličenstva“). Na *OSM* sú, resp. boli predmetom *edit wars* napr. územie Krymu, názov mesta Londonderry/Derry v Severnom Írsku, či názov Perzský/Arabský záliv.

<sup>11</sup> Podrobný zoznam daných krajín: <https://qz.com/218675/here-are-the-32-countries-google-maps-wont-draw-borders-around/>

projektoch s otvorenou licenciou je logicky redukované iba na dvojznačné názvy. Vynechanie názvov by tu neobstálo z dôvodu množstva očí dozerajúcich na projekt, ktoré by sa okamžite pokúšali vyplniť chýbajúce údaje.

### A ako teda na spory?

Ako už bolo spomenuté vyššie, problémy s prispôsobovaním komerčných máp spočívajú najmä v tom, že nepriamo ignorujú konflikt. Ak vezmeme v úvahu, že každá zo strán sporu vníma iba tú vlastnú realitu, ktorá je podporená mapovým zobrazením, takýto postup vlastne iba utvrdzuje rozdielne názory hlavných aktérov a ich nacionalistické nálady. Je tak len otázkou času, kedy sa niektorá strana konfliktu stane nespokojná s tým, že protistrana vidí opak.<sup>12</sup> Znepokojivým zistením môže byť zároveň aj fakt, že súkromné nadnárodné korporácie získavajú enormný vplyv a v podstate aj legitimitu ako primárny geopolitickí arbitri.

Pri mapových spoločnostiach s otvorenou licenciou je prispôsobovanie dočasné, a trvá pokiaľ komisia nerozhodne inak. Tento fakt tak môže frustrovať skupiny usilujúce o zmenu režimu. Ako cesta môže prispievateľom slúžiť možnosť vytvárať rôzne privátne či komunitné vrstvy máp, ktoré nie sú celospoločensky prístupné a tak nepodliehajú rovnakým predpisom.

Nejednoznačnosť v mape je pravdepodobne udržateľnejším postupom. Vychádza z faktu, že nikdy nedospejeme k jednej pravde uspokojujúcej všetkých. Vytvorenie viacerých štítkov v rámci jedného geografického celku vytvára rovnocenný neutrálny prístup ku všetkým stranám sporu, pričom však konflikt nepopiera. Je však nevyhnutné poznamenať, že tieto postupy sú ťažšie aplikovateľné na územné spory a riešia väčšinou iba spory v názvoch. Zároveň je potrebné k takýmto formám mapovania pristupovať veľmi citlivo. Neúmyselné vynechanie štítkov pre Západný breh Jordánu a Pásmo Gazy pri chybe softwaru v *Google Maps* v roku 2016 spôsobilo rozsiahle protesty Palestíncov.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> V skutočnosti existuje niekoľko príkladov, kedy tomu už tak bolo. Zrejme najvýraznejší zastupuje India, ktorá sa pokúšala schváliť zákon, ktorý obmedzoval na jej území predaj máp, ktoré nerešpektujú vládou stanovené hranice. Postihovaní mali byť dokonca aj indický občania tvoriaci takéto mapy mimo územia Indie. Tu stoja mapové spoločnosti pred výberom – buď akceptujú túto požiadavku, alebo nemôžu pôsobiť v Indii, ktorá má značný obchodný potenciál. Na tomto príklade je veľmi dobre zreteľná aktuálnosť Harleyho eseje – bohaté a vplyvné štáty postupne utláčajú nároky slabších.

<sup>13</sup> Odkaz na hashtag na twitteri #PalestinelsHere <https://twitter.com/hashtag/palestineishere>



Princípy prispôsobovania a nejednoznačnosti v mapách sú vo všeobecnosti v rozpore s apelmi na *Ground truth* a politikou rozhodovania legitímnymi tretími stranami. Je však potrebné uznať, že *Ground truth* sa v niektorých prípadoch môže len veľmi ťažko zosúladiť s demokratickými princípmi v politike a hrozí nebezpečenstvo legitimácie rôznych militantných či teroristických geografických útvarov.

Komerčné online mapy tak ukrývajú rozhodnutia pod zjednotením banerom, avšak môžeme len hádať, aké mocenské vplyvy sú v ich pozadí. *Crowdsourcing* projekty naopak prinášajú formy kritickej kartografie a hoci nie sú objektívne, ponúkajú štúdiu prvkov kultúr, ktoré ich produkujú. Mapa tak pôsobí ako komplexná mozaika politických rozhodnutí.

### Kontextualizácia

Ako opozícia voči vládnu a korporatívnemu mapovaniu stojí forma tvorby máp známa pod ustáleným pojmom *counter-mapping*, ktorý popisuje aktivity prevažne minorít bojujúcich za svoje územné nároky. Ako príklad úspešného využitia techniky *counter-mappingu* môžeme uviesť boje Inuitov za autonómnu provinciu Nunavut na severe Kanady či protesty miestnych obyvateľov proti vzniku olejových plantáží na Kalimantane. Procesy opozičného mapovania často vznikajú v kooperácii domorodého obyvateľstva s odborníkmi. V texte viackrát spomínané komunitné projekty *OSM* či *Wikimapia* tiež čiastočne patria medzi formy komunitného *counter-mappingu*, keďže sú hojne využívané zástupcami minorít na reprezentáciu svojich nárokov cez rôzne osobitné vrstvy mapových podkladov. Agresívnejšou formou *counter-mappingu* sú v tomto prípade vyššie spomínané *edit wars*. Existuje zároveň veľké množstvo umelcov a umeleckých projektov zaoberajúcich sa kritickej kartografiou.<sup>14</sup> Čo sa týka konkrétnych mien, v oblasti kritickej kartografie a formách *counter-mappingu* sa pohybuje skupina 3Cs (The Counter-Cartographies Collective), či jednotlivci kanarinka, Lize Mogel, elin O'Hara slavick's alebo formálnejšia a subtílnejšia Lauren Rosenthal.

Z daných mien by som konkrétnejšie popísal najmä tvorbu umelkyne Lize Mogel, keďže niektoré jej projekty majú podobné východiská ako moja práca, čo bude spomenuté nižšie. Lize Mogel vo svojej práci hojne využíva procesy *counter-mappingu*. Vytvára mapy,

---

<sup>14</sup> Základnou myšlienkou kritickej kartografie je fakt, že mapy nie sú neutrálne zobrazenia a naopak odzrkadľujú a udržiavajú mocenské vzťahy a záujmy dominantných skupín. Tieto teoretické východiská sa v praxi uplatňujú procesmi *counter-mappingu* a v zásade sa tak jedná o významovo rovnaké pojmy.

ktoré ponúkajú nové chápanie politických a sociálnych kontextov. V projekte *Area of Detail (2008/2010)* rieši problém či už sférického alebo politického zobrazovania sveta. Znak OSN ako symbol rovnosti má v strede severný pól ako neutrálne územie a tým sa stavia do opozície voči klasickým mapovým zobrazeniam, ktoré uprednostňujú prevažne európske vnímanie sveta. Táto symbolická mapa navyše nezohľadňuje geopolitické vzťahy, keďže ignoruje hranice. V súčasnosti sa však s nástupom klimatických zmien a postupným ústupom ľadovcov z okolia severného pólu objavujú nové možnosti využitia týchto vôd na obchodné záujmy a ťažbu nerastných surovín. Zdanlivo neutrálne vody sa tak stávajú ústredným bodom záujmu mocností. Projekt Lizy Mogel tak tvorí určitú formu geopolitického výskumu oblasti, doplneného o dokumentáciu rôznej diplomatickej korešpondencie. Z kontextu môjho projektu je pre mňa dôležitá jej práca so zdanlivo neutrálnymi vodami, kde však štáty častokrát investujú nemalé finančné prostriedky na dokázanie legitímnosti vlastných nárokov. V projekte *Mappa Mundi (2008/2010)* vytvára mapu sveta založenú na asociatívnych vzťahoch namiesto tých fyzických. Vo svete, kde technológie a obchod stále viac rozmazávajú geografické hranice, totiž už klasická mapa sveta nedokáže dostatočne popísať vzťahy globálnych ekonomík. Mapa Lizy Mogel sa zameriava na pobrežie, pričom zvnútra sú územia prázdne, čo odkazuje na navigačné historické mapy využívané námorníkmi, kde bolo dôležité vytvárať fyzické spojenia medzi pevninami.

Projekty umelca Mishka Henner sú tiež veľmi dôležité pre vývoj a kontexty mojej práce, najmä z hľadiska jeho princípov práce so satelitnými snímkami *Google Earth* a využívania funkcie panoramatického zobrazovania *Google Street View*. Henner patrí ku generácii autorov, definujúcich rolu fotografie vo veku internetu. Zachytáva obraz siahodlým radom automatizovaných kamier, prístupný každému, kto má prístup k internetu. Proces jeho práce často zahŕňa dokumentárny výskum v kombinácii s konštrukciou snímok z materiálov pochádzajúcich z internetu. V praxi sa teda jedná o určité formy apropriácie satelitných snímok z *Google Earth* položené do kontextu silných geopolitických a kultúrnych tém. Nemenej dôležitá pre východiska mojej práce je aj jeho línia projektov vychádzajúcich zo *Street View*, ako napr. *No Man's Land*, kde pomerne kontroverzným spôsobom vystavuje kritike etické princípy mapovania územia technikou *Street View* s dôrazom na význam človeka ako štatistického beztvareho údaju.

Ako posledný zdroj inšpirácie by som rád spomenul ešte tvorbu Jona Rafmana, špeciálne jeho projekt *9 Eyes*, narážajúci na etiku a estetiku na *Google Street View*. Ide o

rozsiahlu kolekciu rôznorodých automatizovaných snímok selektovaných autorom pri dlhodobom virtuálnom putovaní po *Street View*. Kľúčom pre výber snímok pritom nie je nejaká jasná pragmatika, skôr podivnosť či nepatričnosť.

### Popis projektu

Finálna inštalácia by mala reflektovať problematiku tvorby máp najmä v návaznosti na vybrané spory a územia. Dôležité bude zohľadniť rôznorodé dôvody vzniku sporov a variabilitu prístupov mapových tvorcov v závislosti (aj) na ich vlastných záujmoch ako aj kritický pohľad na nároky geopolitických mocností.

Praktický výstup bude tvoriť dvojica menších celkov, pričom prvý bude zameraný na reálne cestovanie po *Street View* skrz írsku hranicu a druhý bude dokumentovať online intervencie do komunitnej mapy *OSM*.

História írskeho ostrova ako súčasť Spojeného kráľovstva a jeho následné (umelé) rozdelenie na dve časti spôsobuje dodnes nacionalistické snahy o unifikáciu územia. *Free Derry Corner* ako memento *The Troubles* a nezávislej zóny *Bogside* v dnešnom severoírskom meste Londonderry/Derry v súčasnosti pôsobí ako platforma na vyjadrenie názorov prevažne minorít či už pri snahách o vlastné sebaurčenie, alebo domáhania sa spoločenských práv. V súvislosti s týmto monumentom je dôležité pripomenúť aj prácu Krzystofa Wodiczka, ktorý počas festivalu *Lumiere* v roku 2013 na *Free Derry Corner* premietal zo sanitky svedectvá obyvateľov mesta z obdobia *The Troubles*. Časté „premaľovanie“ monumentu evokuje boj o toponymiu mesta, ktorý sa v súčasnosti odohráva aj vo virtuálnom prostredí formou *edit wars* prevažne na *OSM*.<sup>15</sup> Videoprojekcia na model *Free Derry Corner* ukazuje virtuálnu cestu skrz všetky hraničné priechody medzi Írskom a Severným Írskom, ktorá môže evokovať pocit zošívania ostrova. Prebieha ako cez *Street View*, tak aj prostredníctvom *Google Earth Play Tour*. Cestovanie po *Street View* v reálnom čase má v mojej práci silné zastúpenie aj s ohľadom na vyššie spomínané kontexty u iných autorov. Téma írskych hraníc je zároveň veľmi aktuálnou geopolitickou témou, často spomínanou v súvislosti s tzv. írskou poistkou počas rokovaní o brexite. Medzi Severným Írskom a Írskom sa pri dĺžke hraníc okolo 500 km totiž nachádza okolo 200 hraničných priechodov, ktoré však v drvivej väčšine ničím neevokujú rozdelenie ostrova.

---

<sup>15</sup> Odkaz na históriu zmien názvu: <https://www.openstreetmap.org/node/267762522#map=16/54.9898/-7.3137>

Argentínske nároky na Falklandské ostrovy sú dodnes veľmi citlivou témou. Po invázií a následnom prehratom vojenskom konflikte z roku 1982 britské vojská vypudili Argentíncov z ostrovov. Tí sa však dodnes nevzdali vlastných nárokov na súostrovie. V súčasnosti sa vojna presúva z fyzického priestoru do virtuálneho, kde na platforme *OSM* a *Wikimapie* dochádza pravidelne k sporným úpravám prevažne geografických názvov formou *edit wars*. Kreativita a z právneho hľadiska vandalizmus anonymného užívateľa *Guest (190.30.31.60)* na platforme *Wikimapie* prepožičala svoj názov aj tejto diplomovej práci. Pri virtuálnom boji o hlavné mesto premenoval Stanley na „*Puerto Argentino, inhabited by the pirates and drunkards of the royalty*“. Na základe týchto informácií bolo mojou ambíciou vytvoriť na platforme *OSM* alternatívne Puerto Argentino. Kópiu hlavného mesta som umiestnil na územie Antarktídy ako neutrálnej entity mimo geopolitických vojen. Toto neutrálne územie na antarktickom polostrove však patrí do sféry územných nárokov práve Spojeného kráľovstva a Argentíny.<sup>16</sup> V súčasnosti sú však na základe *Zmluvy o Antarktíde (1959)* tieto nároky zmrazené. Táto zmluva však prirodzene nemá večnú trvácnosť a nároky štátov neboli zrušené, ale iba pozastavené, nie je preto vylúčené, že v budúcnosti môže dôjsť ku geopolitickému „rozkrájaníu“ Antarktídy.

Samotná kópia hlavného mesta bola upravená v programe *JOSM* a čiastočne prispôsobená novému územiu, pričom si však zachováva takmer úplne presnú štruktúru svojho predchodcu. Okrem zmeny názvu z britského Stanley na argentínske Puerto Argentino, došlo aj ku kompletnému premenovaniu ulíc a všetkých verejných geografických bodov na argentínske názvy. Tie zahŕňajú mená argentínskych vojnových hrdinov, či geografické názvy argentínskych krajov, miest alebo hôr. Nové mesto je tak výsostne argentínske na veľmi „špecificky spornom“ území.

Keďže projekt je procesuálny a prebieha v online prostredí, výstupom bude dokumentácia vo forme videí a printscreenov prehrávaných na PC monitoroch. Malo by sa tak zachovať prirodzené prostredie vzniku projektu a zohľadniť dôležitosť procesu tvorby diela. Dôležitou súčasťou projektu je taktiež interakcia v online prostredí – akým spôsobom komunita *OSM* zareaguje na nové „fake“ mesto.

---

<sup>16</sup> Spojené kráľovstvo opiera svoj nárok na tzv. Britské antarktické územie na základe teórie okupácie. Právo na územie vzniká jeho obsadením a vládnutím nad ním. Argentína naopak vyhlasuje svoje práva na Argentínsku Antarktídu na základe geologickej kontinuity, podľa ktorej bol Antarktický polostrov pôvodne súčasťou Gondwany spolu s Južnou Amerikou a dnes je vlastne pokračovaním Ánd.

Jednotlivých *changesetov* tvoriacich dokumentáciu v inštalácii bude viacero, pričom každý z nich sa bude zaoberať špecifickými územnými spormi a bude problematizovať mapové zobrazenia územných nárokov jednotlivých štátov. Za všetky ostatné ešte spomeniem problematiku Rockall Islet. Rockall Islet je v podstate viac ako ostrovom skôr malým útesom o rozlohe približne 700 m<sup>2</sup> hlboko v Atlantickom oceáne (od najbližšej pevniny je vzdialený vyše 250 km). Hoci je súčasťou Exkluzívnej ekonomickej zóny Spojeného kráľovstva, na jeho kontinentálny šelf si právom robia nároky aj Island, Írsko a Dánsko. Na *Google Maps* je prakticky neviditeľný, jedine na satelitných snímkach je pravdepodobne súčasťou neidentifikovateľnej komplexnejšej škrvny. Tento zdanlivo bezvýznamný kúsok skaliska, kde vztýčená vlajka je jediným prejavom ľudskej anexie ostrova, má však v skutočnosti veľmi významné strategické postavenie – vďaka nerastnému bohatstvu ukrývajúcejmu sa na dne oceána. Pravdepodobne pre tieto dôvody tak zopár britských dobrodruhov strávilo na Rockalle niekoľko desiatok dní. Ak totiž preukážu, že je ostrov obývateľný, majú právo aj na vytvorenie Exkluzívnej ekonomickej zóny vôkol neho a potencionálne príjmy z morského dna, ktoré určite nie sú zanedbateľnou čiastkou. V reakcii na tento spor som vytvoril tri rôzne ostrovčeky Rockall v Atlantickom oceáne a začlenil ich pod administratívu zvyšných troch krajín zo sporu na uspokojenie ich územných nárokov.

## OBRAZOVÁ ČÁST

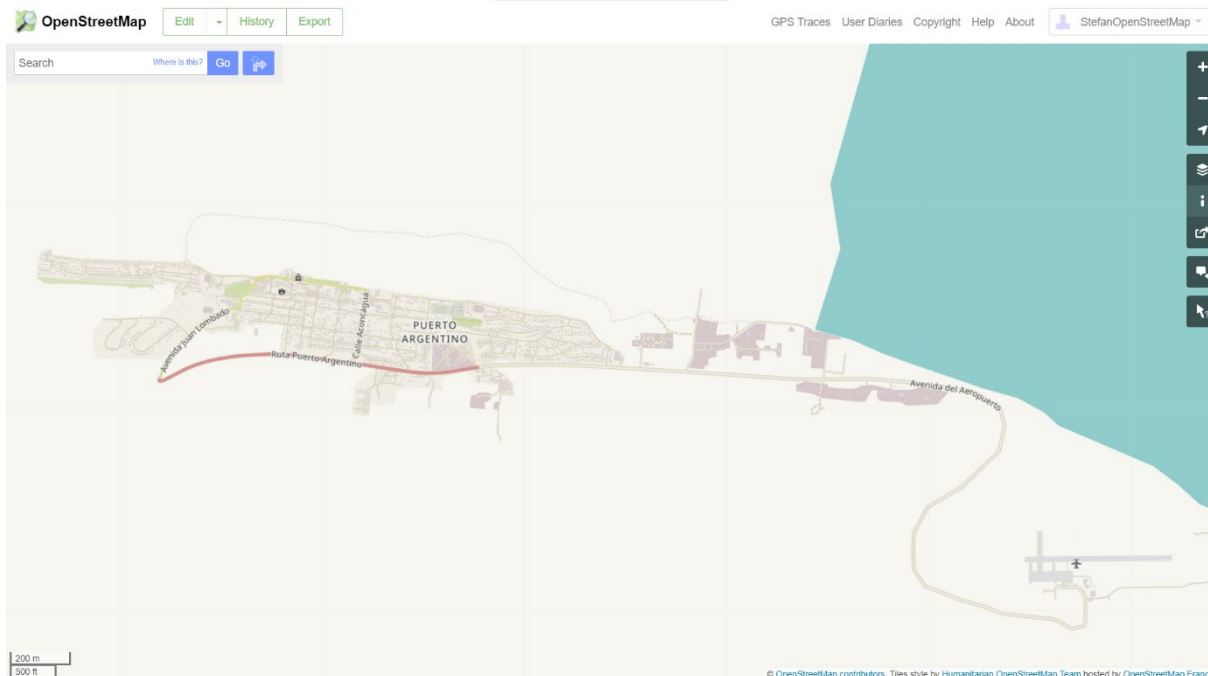


Printscreen z reálneho „cestovania“ cez hraničné body na írskom ostrove v *Google Street View*.

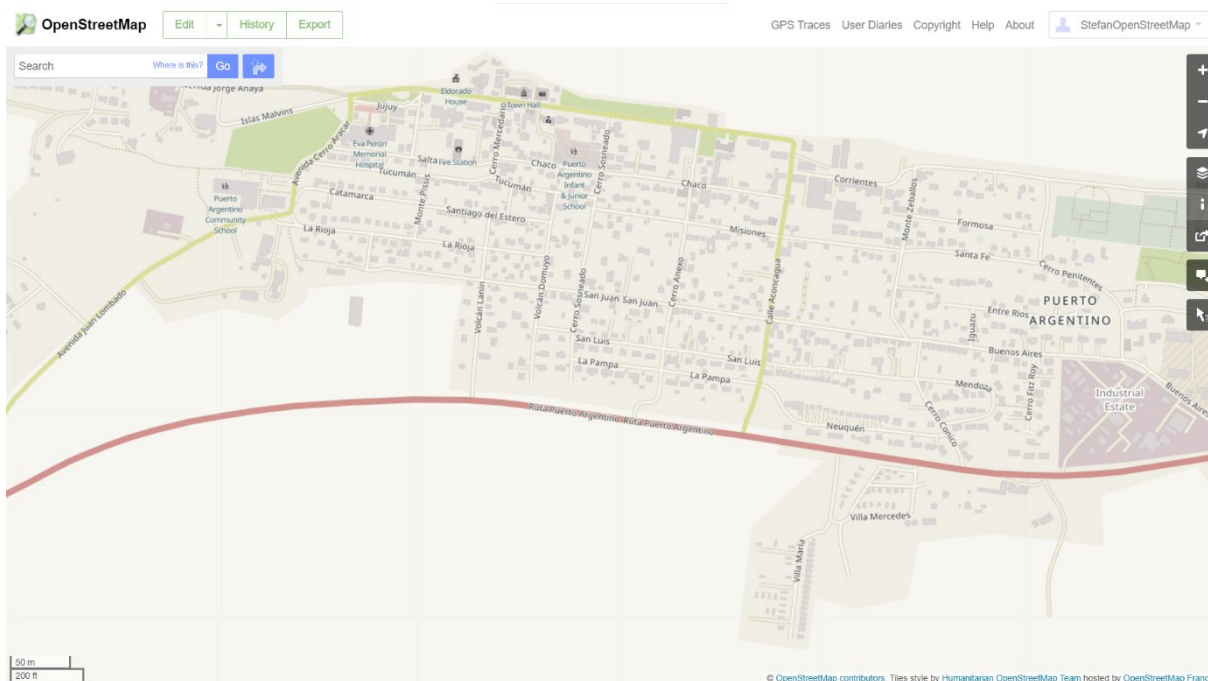


Satelitná tour na *Google Earth*.





Nové Puerto Argentino ako súčasť Argentínskej Antarktídy na OSM. Odkaz na online changeset: <https://www.openstreetmap.org/changeset/69232911>



Detail na zmenu názvoslovia. Odkaz na online changeset: <https://www.openstreetmap.org/changeset/69232911>

**StefanOpenStreetMap blocked by woodpeck**  
View all blocks

**Created:** about 2 hours ago

**Status:** Ends in 4 days.

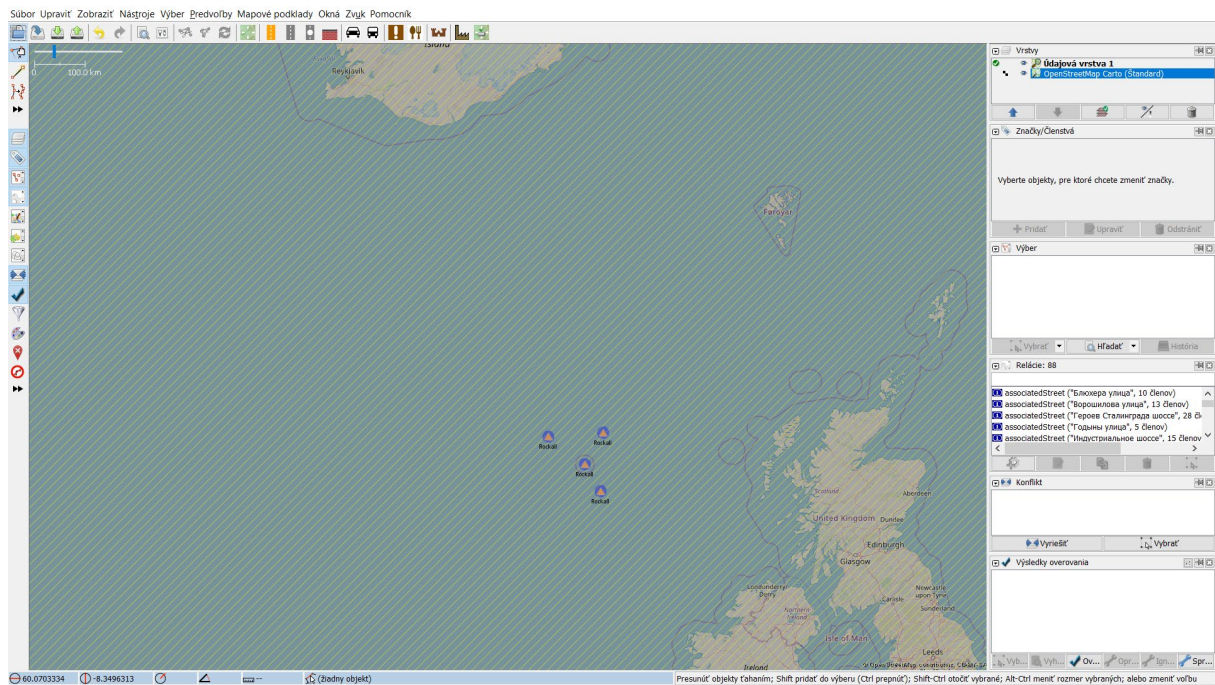
**Reason for block:**

Hello StefanOpenStreetMap,

you have repeatedly been told not to add fictional data to OSM, yet you persevere. Please consider that we view your actions as vandalism. The OpenStreetMap production database is not your project sandbox. Development APIs exist if you need to test something, as does OpenGeoFiction if you would like to draw fantasy maps. But if you continue damaging OpenStreetMap there will be consequences.

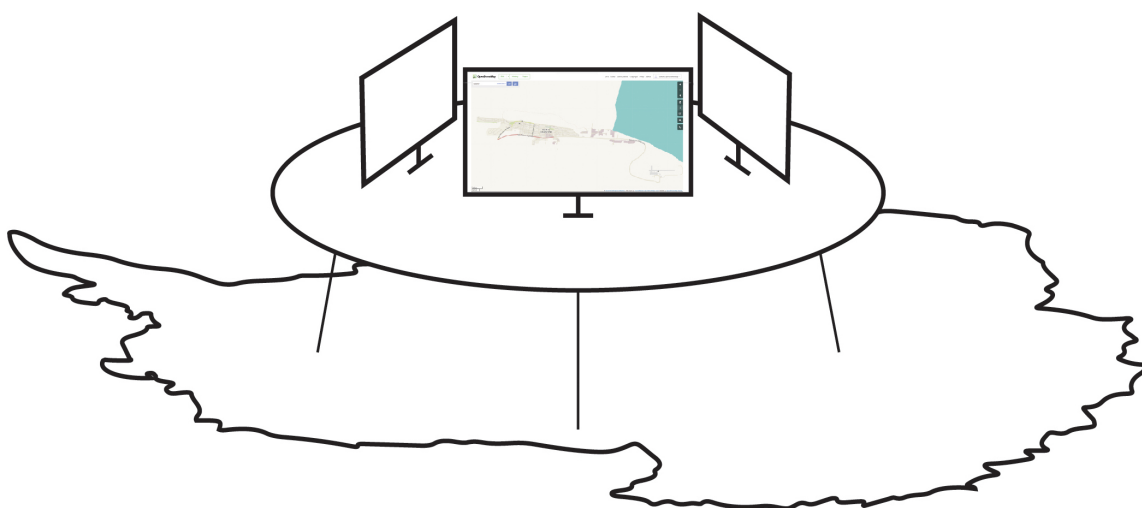
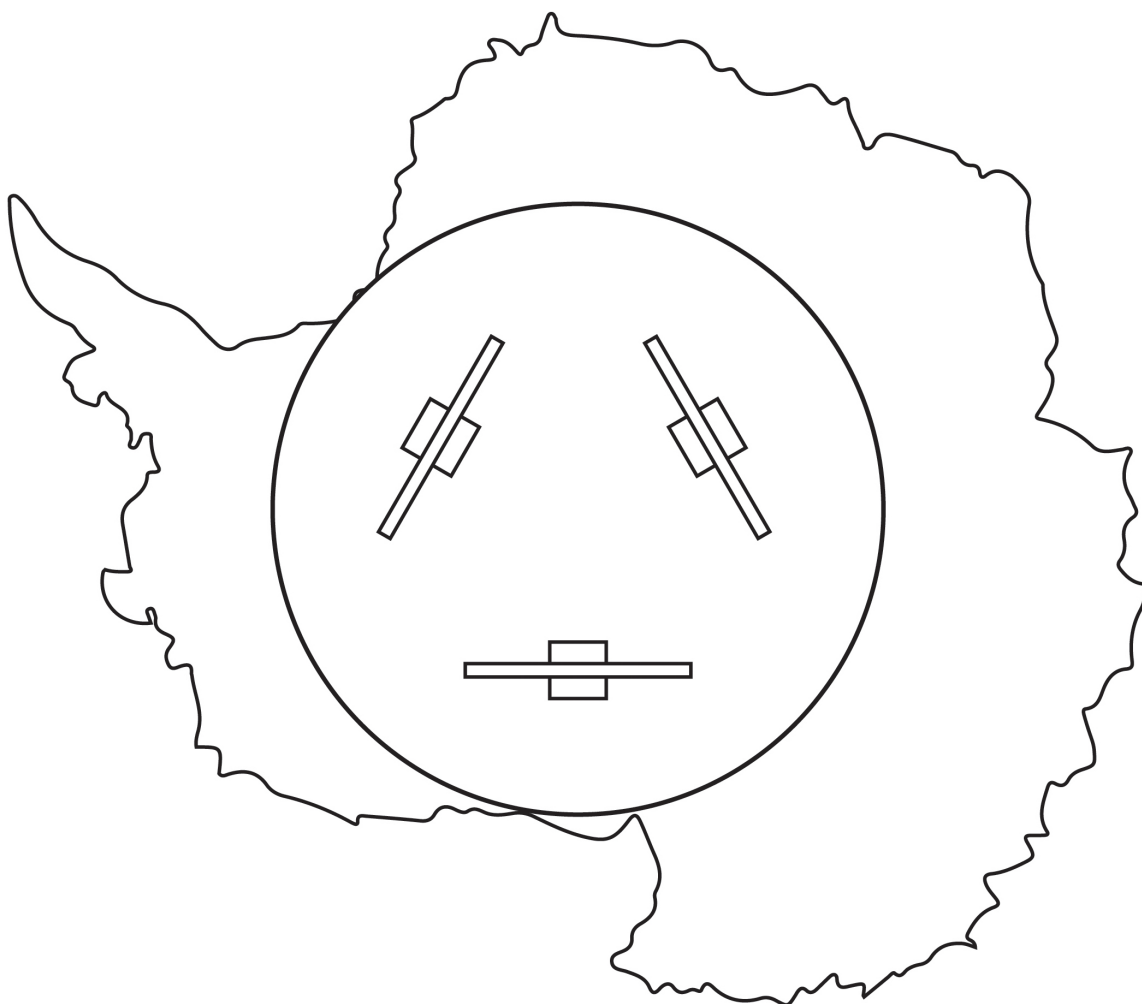
Best regards  
Frederik Ramm  
OSMF Data Working Group

Odôvodnenie „banu“ udeleného 2 dni po nahratí údajov o novom meste. Dostupné online:  
[https://www.openstreetmap.org/user\\_blocks/2680](https://www.openstreetmap.org/user_blocks/2680)

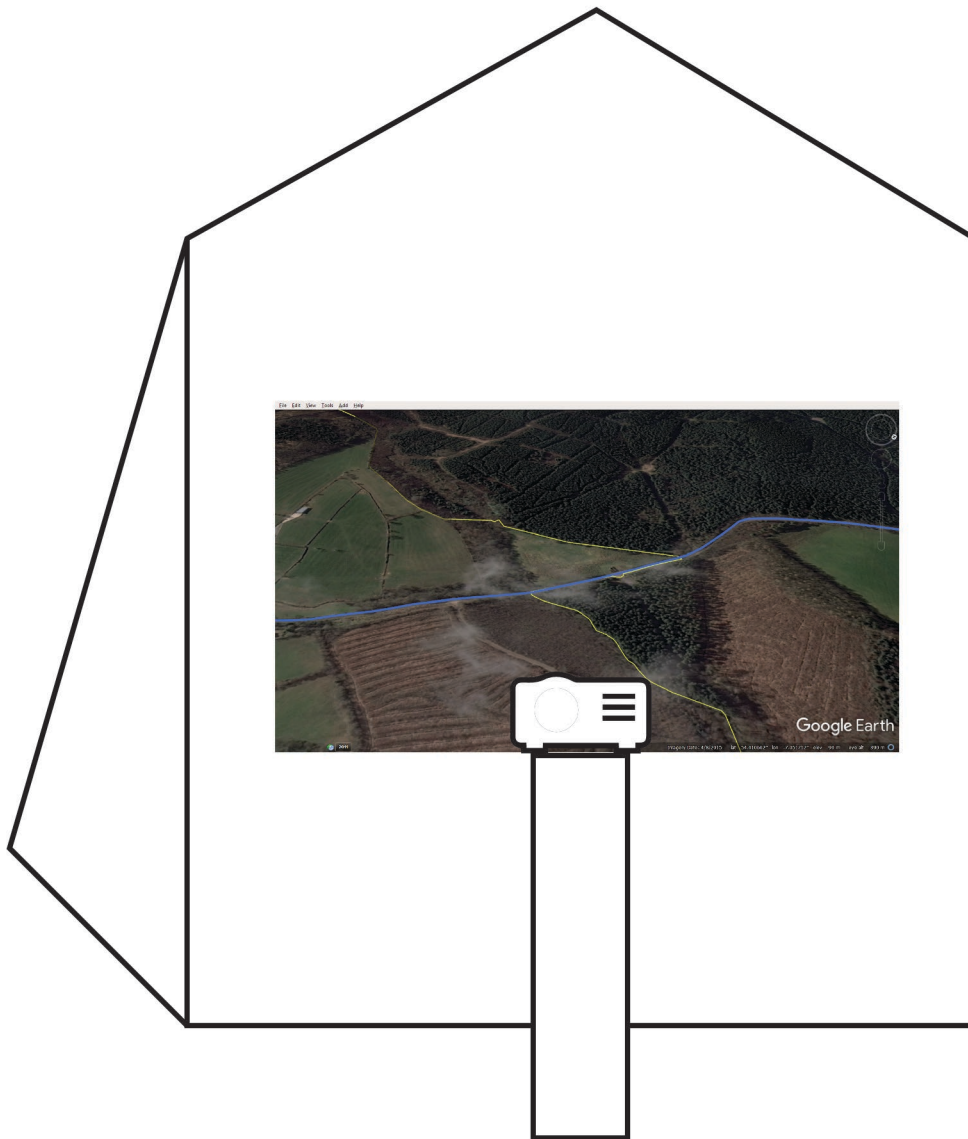


Tvorba kópií Rockall Islet v Atlantickom oceáne na platforme JOSM.





Návrh inštalácie 1



Návrh inštalácie 2