Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav pro dějiny umění

Bakalářská práce

Kateřina Cepáková

Reflexe internetu ve výtvarném umění a teorii ve 21. století

Reflection of the Internet in Art and Theory of the 21st Century

Praha 2014

Vedoucí práce: prof. PhDr. Vojtěch Lahoda, CSc.

Chtěla bych touto cestou poděkovat za cenné a inspirativní rady především vedoucímu práce prof. PhDr. Vojtěchu Lahodovi, CSc. Tuto práci chci věnovat své rodině a přátelům, kteří mi byli důležitou oporou po celou dobu psaní.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 27. dubna 2014

.....

Kateřina Cepáková

Klíčová slova:

internetové umění, net.art, post-internet, aura, nová média, postmédia, internet a teorie umění, umění a technologie, digitální umění

Key words:

internet art, net.art, post-internet, aura, new media, postmedia, internet and art theory, art and technology, digital art

Abstrakt

Práce má za cíl na vybraných příkladech ukázat vliv internetu na výtvarné umění a teorii ve 21. století. Kořeny stále probíhajících změn můžeme hledat přinejmenším v 90. letech, kdy se z internetu stalo masově používané médium. V této době vzniklo umělecké hnutí net.art a etabloval se teoretický diskurz nových médií. Tato „digitální avantgarda“ využila nebývalých možností komunikace a distribuce, které internet nabízel, a posouvala hranice umělecké tvorby. Na ni v novém tisíciletí navázaly nové generace umělců, kteří dále experimentovali s možnostmi tohoto média a kriticky ho reflektovali. Prostředí internetu však mezitím prošlo mnoha změnami – jeho podobu i obsah začali více ovlivňovat samotní uživatelé. Umělci spojovaní s termínem post-internet začali jako první ve větší míře převádět internetovou estetiku a témata do fyzického prostoru. V současné době je internet natolik banální a neviditelnou záležitostí, že je již těžké rozpoznat, kam až jeho vliv na uměleckou i teoretickou scénu sahá. Druhá část práce má za úkol předvést konkrétní příklady teoretiků a umělců, jejichž tvorba je internetem ve větší míře zasažena, a ukázat tak, že se již dávno nejedná o záležitost úzké skupiny zasvěcenců.

Abstract

The purpose of this thesis is to show several examples of how the Internet affected art and theory in the 21st century. We can trace the origins of these changes as far as the 1990s when the Internet became a massively used medium. At that time, the art movement of net.art was born and new media studies were established. This so-called digital avantgarde used the unprecedented possibilities of communication and distribution that the Internet offered and pushed further the boundaries of artistic practice. This avantgarde was followed later by new generations of artists who experimented further with the medium and reflected on it critically. The Internet however changed dramatically many times ever since then – its interface and contents were being more and more influenced by the users. Artists connected to the term post-internet started to translate Internet aesthetics and themes to physical space. They were the first to do that in such a big measure. Currently the Internet has become so banal and transparent that it’s difficult to recognise how far its influence on art and the art theory reaches. The second part of this thesis concentrates on concrete examples of theorists and artists whose practice is being influenced by the Internet in greater matter. These examples will show that it’s no longer an issue of a few people in the know.

OBSAH

1. ÚVOD 8
2. DIGITÁLNÍ AVANTGARDA 10
3. ZMĚNA PARADIGMATU? POST-INTERNET A WEB 2.0 15
4. SMRT NOVÝCH MÉDIÍ 21
5. DIGITÁLNÍ ORIGINÁL 28
6. INTERNET A DĚJINY UMĚNÍ 33
   6.1 Kritika umění 33
   6.2 Open Access 36
   6.3 Mezi historií umění a novými médii 38
   6.4 V Čechách a kdekoliv jinde 40
7. INTERNET A UMĚLECKÁ PRAXE 42
   7.1 Rafaël Rozendaal, internetový umělec 44
   7.2 Aram Bartholl, revolucionář 47
8. ZÁVĚR 51
9. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ 54
   9.1 Internetové zdroje 55
10. SEZNAM VYOBRAZENÍ 59
11. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA 61

1. Úvod

„Dílo, které vytvářím, je pokaždé alespoň zčásti meditací o těchto věcech, tomto místě práce. O tom kým jsem a kým se stávám v modrém světle."[1]

Ed Atkins

V této práci se zaměřím na vliv internetu na výtvarné umění a teorii ve 21. století. Přestože se jedná jen o necelých čtrnáct let, internet za tu dobu způsobil v umění tolik změn, že je tato práce nebude ani zdaleka schopna obsáhnout. To ani není jejím cílem. Vybrané příklady fungují jako *reflexe* neboli odrazy tohoto média v umění a teorii. Jde o symptomy daleko větší změny, kterou dnes ještě nemůžeme být schopni si uvědomit v její celistvosti. Především proto, že tento proces stále probíhá a jsme zřejmě teprve na jeho počátku. Nyní jsme se ale dostali do fáze, kdy si ho začínáme více uvědomovat.

Kořeny těchto změn sahají přinejmenším do devadesátých let minulého století. Je to již dvacet čtyři let, co se objevil internet přibližně v té podobě, v jaké ho dnes známe. Kolem roku 1994 se stával komerční záležitostí a neunikl ani pozornosti umělců. Nové vzrušující médium poskytovalo nevídané možnosti a dalo tak vzniknout hnutí net.art. Tito umělci si jako první uvědomovali dalekosáhlé změny, které přineslo, a připravili tak půdu pro následující generace. Strmý komerční vzestup internetu na počátku nového milénia však narazil na první překážky, což způsobilo jeho celkovou „regeneraci". Od té doby se stává stále méně chaotickým, více centralizovaným, kontrolovaným, ale zároveň také všudypřítomným. Pro umělce (někdy proti vlastní vůli) řazené pod hlavičku post-internet se stal životním stylem, určitou estetikou, sociálním návykem. V jejich díle se odrážejí protichůdné pocity lásky i nenávisti k tomuto médiu. Vyrostli paralelně s ním a příliš si nepamatují, co bylo předtím. Chápou ho tak jako nikdo jiný.

To bylo před pár lety. Jak je to dnes? Nová média již nejsou nová. Mediacentrická dělení umění již nedávají smysl v době, kdy umělci střídají prostředky, jak se jim to hodí. Hledají se proto nové cesty, jak k takovým dílům přistupovat. Odpovědí mohou být softwarová nebo postmediální studia. Přestože jsme si již dávno zvykli na virtuální peníze (kolik z nás běžně používá kreditní kartu?), je stále těžké vidět digitální dílo jako originál. Dá se ale v takovém případě vůbec hovořit o originále? V dnešní době umělci často pracují s *verzemi*.

[1] Megan HEUER: *Digital Effects*, in: Art in America , září 2013, 99.

V druhé části této práce se budu zabývat tím, jak se internet konkrétně odráží v praxi vybraných historiků umění a umělců. James Elkins je teoretik výtvarného umění a profesor na The School of the Art Institute of Chicago (SAIC). Jeho knihy jsou populární po celém světě. Méně známá je jeho aktivita na internetu, kde publikuje své texty v pracovní verzi otevřené pro komentáře kohokoliv (s dostupným připojením). Co ho k tomu vede? Jaký je jeho názor na postupné zpřístupňování uměnovědných zdrojů na akademických databázích, sociálních sítích a jinde? Jako další příklad jsem si zvolila teoretika a kritika současného umění Domenica Quarantu. V současné době přednáší na univerzitách v Brescii, Miláně a Carraře. Je také spoluzakladatelem Link Center for the Arts of the Information Age (Link Centrum pro umění informační doby). Quaranta se pohybuje na novomediální i uměnovědné scéně zároveň. To mu poskytuje poměrně jedinečný pohled na současné umělce nějakým způsobem reflektující digitální technologie. I v Čechách však máme teoretiky zabývající se uměním nových médií – Marie Meixnerová se specializuje přímo na internetové umění. Působí jako dramaturgyně Přehlídky animovaného filmu v Olomouci i jako internetová umělkyně se jménem *(c) merry.*

Poslední část práce pojednává o novém stylu tvorby samotných výtvarných umělců. Internet ovlivňuje jejich každodenní rutinu, přestože nepřísluší k jeho vyznavatelům, tedy například k hnutí net.artu a post-internetu. Pro Rafaëla Rozendaala je internet plátno i jeviště zároveň, díky němu žije „všude“. Aram Bartholl ho zase přivádí do reálného světa a přivádí pozornost k jeho odvráceným (negativním) stránkám.

Záměrně v práci málokdy použiji pojem net art (tedy bez tečky), protože jeho definice je až příliš volná. Sama ho vnímám jako ekvivalent označení *internetové umění*. Nejedná se o žádné hnutí nebo komunitu umělců, je jim logicky nadřazeno. Dále je nutné poznamenat, že ke zvolenému tématu je jen velmi málo dostupné literatury v češtině, proto budu pracovat převážně s literaturou v anglickém jazyce. Citace z takové literatury přeložím do českého jazyka sama, může tak dojít k určitým nepřesnostem.

2. Digitální avantgarda

Počátky myšlenky internetu jako globální sítě propojených počítačů sdílejících informace se objevily na konci 50. a počátku 60. let minulého století.[2] Trvalo však ještě dlouho, než tento koncept dosáhl svého naplnění. Roku 1969 byl spuštěn ARPANET, předchůdce internetu, který propojil čtyři místa (tři americké univerzity a výzkumný institut). Výzkum se dále soustředil na použitelnost sítě a připojovaní dalších počítačů. Roku 1972 byl ARPANET poprvé demonstrován veřejnosti. Ve stejném roce byla představena i elektronická pošta, která se stala na dlouhou dobu nejoblíbenější aplikací sítě. V průběhu 80. let se internet postupně rozšiřoval mezi veřejnost. Zásadní událostí však byl především globální hypertextový projekt World Wide Web, spuštěný v roce 1990. Příchod tzv. webu založeného na systému odkazů znamenal „narození" internetu v dnešním slova smyslu. Ne náhodou se tyto dva pojmy často zaměňují. Samotný pojem internet byl použit již v roce 1982.[3] V 90. letech došlo k postupné komercializaci webu, v roce 1994 se zde například objevily první online obchody a banky a firma Netscape Corporation představila první komerční webový prohlížeč.[4]

Ve stejné době, kdy se internet postupně stával masovou záležitostí, se objevili i umělci se zálibou o toto nové médium. Jedním z prvních bylo duo JODI (Joan Heemskerk a Dirk Paesmans), jejichž stránka *Jodi.org* se na internetu objevila již v roce 1993.[5] Tato práce zábavným způsobem nabourává čitelnost uživatelského prostředí, narušuje jasnou strukturu a nechává „vnitřnosti" webové stránky vyplavat na povrch. Pokud zmateného návštěvníka stránky napadne prohlédnout si zdrojový kód, čeká ho překvapení v podobě diagramu vodíkové bomby **[obr. 1]**. Umělci zde vyměnili role programovacího jazyka a výsledného zobrazení, tedy doslova nechali obrázek bomby „vybuchnout" pomocí strojové interpretace. Jedná se o úmyslný error, o dekonstrukci média. JODI pracují tímto způsobem dodnes, nedrží se přitom jen internetu, ale manipulují například i s programem počítačových her. Bylo by snadné je označit za hackery, oni sami však svoji činnost vnímají v jiné, méně

[2] Za nejstarší je považován koncept *Galactic Network* z r. 1962, jehož autor J.C.R. Licklider byl prvním ředitelem počítačového výzkumu americké agentury DARPA (dříve ARPA). Projektem *Advanced Research Projects Agency* (ARPA) bylo vyvinout systém sdílení informací vzdálených míst, který by přežil nukleární válku.
[3] Nicholas LAMBERT / Joanna MCNEIL / Domenico QUARANTA: *Art and the Internet*, London 2013, 218.
[4] Barry M. LEINER / Vinton G. CERF / David D. CLARK: *Brief History of the Internet*,
in: http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet, vyhledáno 18. 3. 2014; *History of the Internet*, in: http://education.illinois.edu/wp/commercialism/history-of-the-internet.htm, vyhledáno 18. 3. 2014;
Mark TRIBE / Reena JANA / Uta GROSENICK (ed.): *New Media Art*, Köln 2007, 6.
[5] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4) 50.; dnes se tato stránka nachází
na adrese: http://wwwwwwwww.jodi.org/, vyhledáno 22. 4. 2014

technické rovině.[6] Baví je reakce lidí, kteří panikaří ve chvíli, kdy software nefunguje tak, jak má, a začne se chovat „divně“. Dosahují toho napohled rozbitými stránkami, přátelskými viry, iracionálními hrami s plochou počítače. JODI se stali legendami mezi umělci tvořícími na internetu. Mýtický status obestírá celou uměleckou scénu, ke které bývají dodnes i přes vlastní nechuť řazeni. Název tato skupina obdržela - velmi příznačně - náhodou, když ho v roce 1995 „objevil“ slovinský umělec Vuk Ćosić v elektronické zprávě od anonymního odesílatele. Díky nekompatibilitě softwaru bylo v e-mailu jediné rozpoznatelné spojení „net.art“, uprostřed nepřehledné změti kódu ASCII. Ćosić začal s nadšením šířit a používat toto spojení jako označení pro vlastní tvorbu i tvorbu svých přátel na internetu.[7]

Název net.art se ujal jako označení pro heroickou periodu v historii internetového umění. Tradičně s ním bývají spojováni (kromě již jmenovaných) například Alexei Shulgin, Olia Lialina, Mark Napier, Ubermorgen, Toywar a také mailing list Nettime. V roce 1999 napsali Alexei Shulgin a Natalie Bookchin *Úvod do net.artu (1994-1999)*,[8] který bývá označován jako manifest hnutí. Už samotný obsah tohoto textu napovídá o skutečnosti, že tito lidé byli spíše ideologicky než tematicky spojeni. Společný měli kromě média, tedy prostředku tvorby, i odpor vůči tradičním institucím umění, jeho názvosloví a trhu, upřednostňování realizace před teorií, anarchii, spontaneitu a efemérnost tvorby, komunikaci, spolupráci a tzv. smrt autora. V textu se také dočteme, že v době, kdy byl psán (březen - duben 1999), dočkal se net.art pozornosti hlavního proudu. Kvůli své specifičnosti a často skloňované „nemateriálnosti“ měl nakročeno k tomu, aby se stal samostatnou uměleckou disciplínou s vlastními institucemi, festivaly a teoretiky. Net.art v této cestě pokračoval již bez tečky. Zde tedy „heroická epocha“ skončila. Zároveň byl ale stále součástí proudu umění nových médií, který byl ne náhodou široce přijat roku 1994,[9] tedy v roce, který byl přelomový i v dějinách internetu [viz výše].

Internetové umění se dodnes snaží z osidel nových médií vysvobodit a stát se plnohodnotnou součástí Duchamp-landu, tedy hlavního proudu výtvarného umění, tak jak jej nazval Lev Manovich v eseji *Smrt počítačového umění*.[10] Důležitým mezníkem v této cestě k osvobození byla výstava na Documenta X v Kasselu roku 1997. Prostor umístěný

[6] Dušan BAROK / Magde KOBZOVA: *Talk with Dirk Paesmans, Jodi.org*, 2006, in: http://www.memoir.okno.be/?id=893, vyhledáno 18. 3. 2014

[7] Alexei SHULGIN: *Net.Art - The Origin*, 1997, in: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html, vyhledáno 19. 3. 2014

[8] Alexei SHULGIN / Natalie BOOKCHIN: *Introduction to net.art (1994 - 1999)*, 1999, in: http://www.easylife.org/netart/, vyhledáno 19. 3. 2014

[9] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4) 7.

[10] Lev MANOVICH: *The Death of Computer Art*, 1996, in: http://www.manovich.net/TEXT/death.html, vyhledáno 19. 3. 2014

za kavárnou simuloval kancelář s počítači, na kterých byly otevřené stránky, které až na výjimky nebyly připojené k internetu, aby návštěvníky náhodou nenapadlo si místo děl prohlížet e-mail **[obr. 2]**. Tato výstava nejen že znamenala přijetí net artu do diskurzu „oficiálního" umění, ale ukázala také mnoho problémů, se kterými se napříště kurátoři výstav tohoto typu museli (a stále musí) vypořádávat. Negativně reagovala i zde vystavující umělecká dvojice JODI, podle které metafora kanceláře nefungovala: „*Má to být nějaký druh vtipu, ale není to vtipné. Je to vulgární, příliš jednoduché. Nefunguje to. A od teď se to bude znovu a znovu opakovat.*"[11] Kurátorství net artu se stalo jedním z jeho nejdiskutovanějších témat. Jak přiblížit interaktivitu a intimní prostředí webového prohlížeče běžným návštěvníkům výstav? Velké umělecké instituce tuto otázku dlouho řešily prezentací online, výstavy „offline" byly spíše výjimkou a většinou se nesetkaly s pozitivní reakcí.[12] Nová řešení se objevila až v novém tisíciletí. K net.artu se začalo přistupovat jako k avantgardě, která produkovala efemérní události, vztahy, dokumentace. Tyto výstavy se snažily hnutí z 90. let představit bez počítačů, pomocí osobních věcí umělců a artefaktů jejich tvůrčí činnosti.[13]

Co bylo vlastně na net.artu avantgardního? V manifestu byl označen za „vrcholný modernismus" (the Ultimate Modernism),[14] překračoval hranice, byl skutečně globální. Prostředkem i samotným uměleckým prostorem byl internet, který ale tehdy nevytvářel natolik rovnocenné podmínky, jak se nám dnes může zdát. V rozhovoru z roku 1997 JODI zdůrazňují rozdíl mezi americkým a evropským internetem. Zatímco Američané nemuseli za lokální připojení platit a surfovat neomezeně, v Evropě to byla velmi drahá záležitost. Ve výsledku tedy Evropané prožívali zcela jinou zkušenost. Paesmans hovořil o tom, že na internet chodí v průměru půl hodiny denně, a to velmi organizovaným způsobem: předem si stanoví, co bude hledat, a připojí se v noci za levnějších podmínek.[15] Mezi průkopníky internetového umění i přes ztížené podmínky patřilo hodně umělců z východní Evropy, jako například Olia Lialina a Alexei Shulgin. Kapitalistická přeměna post-komunistických států probíhala paralelně s komercializací a privatizací internetu, což

[11] Tilman BAUMGAERTEL: *Interview with Jodi*, srpen 1997, in: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html, vyhledáno 19. 3. 2014

[12] Například výstavy *net.condition* roku 1999 v ZKM v Karlsruhe a *Art Entertainment Network* roku 2000 ve Walker Art Center v Minneapolis.

[13] Výstavy *net.ephemera* roku 2002 v Moving Image Gallery v New Yorku, *Written in Stone: A Net.art Archeology* roku 2003 v Oslo Museum of Contemporary Art, *Connessioni Leggendarie: Net.art 1995 – 2005* roku 2005 v Mediateca di Santa Teresa v Miláně.

[14] SHULGIN / BOOKCHIN (pozn. 8)

[15] BAUMGAERTEL (pozn. 11)

poskytovalo těmto umělcům odlišnou perspektivu.[16] I přes tyto rozdíly se mnozí z nich scházeli v *dočasné autonomní zóně*,[17] jejíž podstatou byla komunikace. Net.art nebyl a ani nechtěl být uměním, spočíval v každodenních aktivitách propojujících lidi z různého prostředí a zaměření: „*Utopického cíle uzavřít stále se rozšiřující mezeru mezi uměním a každodenním životem bylo, zřejmě poprvé, dosáhnuto, a stal se reálnou, každodenní a dokonce rutinní praxí*.“[18] Důležitým prvkem projektů byla spolupráce, vytváření komunit a skupin. Tradiční pojmy nehrály roli, umělec byl kurátorem, sběratelem, nadšencem i samotným publikem. V manifestu deklarovaná *smrt autora* neznamenala, že by se u nějakého projektu autor původní myšlenky nedal dohledat, ale že tato původní idea nehrála tak velkou roli, jako následující proces. Tento systém, dá se říct performativního charakteru, totiž na sebe posléze nabaloval idey dalších účastníků této akce. Spolupráce byla tedy podmínkou pro vývoj tohoto systému. Cílem bylo rozšířit komunikaci přes síť, přivést ji na novou úroveň. Mezi takovéto kontextuální systémy patřilo např. The Thing, Obsolete, Public Netbase, Ludmilla. [19]

V souvislosti s net.artem i uměním nových médií se často hovoří o hackerství a tzv. hacktivismu (hack - aktivismu). Dají se jistě najít některé ideologické paralely: „*Ano, jsem zločinec. Mým zločinem je zvědavost. Mým zločinem je posuzování lidí podle toho co říkají a co si myslí, ne podle toho jak vypadají*.“[20] S hackery či piráty tyto umělce mohly pojit také některé strategie, jako manipulace se softwarem, kopírování, nerespektování pravidel a něco, co by se dalo označit jako podvodná činnost. Touto činností mám na mysli fiktivní online obchody nabízející neexistující zboží nebo klamavé reklamní kampaně. Zajímavým příkladem je reklamní kampaň *Nike Ground* (2003), jejímž autorem byla dvojice Eva a Franco Mattes (0100101110101101.org). Podle projektu se mělo náměstí Karlsplatz ve Vídni přejmenovat na Nikeplatz a mělo zde být umístěno obří logo této společnosti **[obr. 3]**, což vyprovokovalo řadu reakcí obyvatel Vídně, jejích politických představitelů i samotné společnosti Nike. [21] Některé net.artové projekty měly nepokrytě politický, antikapitalistický nebo feministický podtext. The Yes Men dodnes pracují na principu záměrné mystifikace pomocí médií, když si „vypůjčí“ identitu osobnosti nebo společnosti a veřejně ji tak znemožní. V roce 1999 takto zesměšnili George W. Bushe, když zveřejnili na internetu parodii jeho oficiálních stránek. Bush zareagoval proslavenou větou: „S*voboda*

[16] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4) 11.
[17] TAZ (temporary autonomous zone). SHULGIN / BOOKCHIN (pozn. 8)
[18] Ibidem
[19] Joachim BLANK: *What is netart?,* 1996, in: http://www.irational.org/cern/netart.txt, vyhledáno 20. 3. 2014
[20] +++The Mentor+++: *The Hacker Manifesto (1986)*, in: LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3), 201.
[21] Eva a Franco MATTES: *Nike Ground*, 2003, in: http://0100101110101101.org/home/nikeground/, vyhledáno 21. 3. 2014

by měla mít limity.“[22] Nicméně se jejich aktivity nedají redukovat jen na politickou satiru, vždy se snaží poukázat na nějaký problém, na skutečnosti zametané pod koberec.

Umělecké strategie apropriace nebo remixu hrály v net.artu od začátku důležitou roli, a dá se to tak říct o internetovém umění obecně. Známým příkladem a zároveň kritikou mechanizmů uměleckého trhu bylo „unesení“ oficiálních stránek Documenty X Vukem Ćosićem. Pořadatelé tehdy měli v plánu stránky stáhnout po skončení akce z internetu a distribuovat je za poplatek na CD. Ćosić je celé zkopíroval na vlastní server a jsou volně k dispozici dodnes.[23] Populární stránka Oliy Lialiny *My Boyfriend Came Back From the War* (1996) **[obr. 4]** zase byla od svého vzniku často remixována jinými umělci. S pojmem remix se setkáme také v hudbě; myslí se tím rearanže, rekombinace, přidání nových prvků k původnímu dílu. Tato stránka zaujala novým stylem vyprávění, který ale paradoxně vycházel z principů jiného média – filmu. Lialina sama tuto práci nazvala „netfilm“. Stránka rozdělená rámci umožňovala interaktivní nelineární způsob čtení pomocí hypertextových odkazů. Návštěvník mohl postupovat v příběhu individuálním způsobem, v každém rámci různou rychlostí klikat na odkazy a vytvářet tak montáž paralelně probíhajících scén. Lialina studovala v Moskvě filmovou kritiku, není proto divu, že k internetu jako mnozí další přistupovala skrz prizma staršího média.[24]

Jeden z kurátorů milánské výstavy *Connessioni Leggendarie: Net.art 1995 – 2005* a pravděpodobně jeden z největších odborníků na net.art, italský umělecký kritik Domenico Quaranta, v textu k výstavě mluví o „legendě“ net.artu.[25] Podle něho se tito umělci ve své době ocitli v ideální pozici k vytvoření mýtu. Nacházeli se na místě, kde nefungovaly tradiční koncepty originálu a kopie, vlastnictví nehrálo roli. Toto místo nabízelo nebývalé možnosti komunikace, ale také manipulace s lidmi. Dalo vzniknout fiktivním postavám (neblaze proslulá Netochka Nezvanova) a mnoha „heroickým“ epizodám (únos stránek Documenty; válka kolektivu e-toy s korporací, která chtěla získat jejich doménu; v podstatě každá akce Yes Menů). Hnutí si dalo samo název (Ćosić), vyprodukovalo vlastní verzi své historie (Nettime, Syndicate, Rhizome…) a nakonec samo prohlásilo svou smrt (Shulgin). Učinilo tak s hravostí a sebeironií, pro které můžeme jako Quaranta hledat kořeny u dadaismu, Fluxu, punku, neoismu. Kontext, v jakém k tomu došli, je však zcela výjimečný.

[22] The Yes Men: *Identity Correction. How it Works*. in: http://theyesmenfixtheworld.com/images/te-identity.pdf, vyhledáno 21. 3. 2014 ; Wayne SLATER: *Bush criticizes Web site as malicious*, in: The Dallas Morning News, 1999, http://www.rtmark.com/more/articles/bushdallas0522bush1bushsite.htm, vyhledáno 21. 3. 2014

[23] *Documenta Done*, 2000, in: http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_home.htm, vyhledáno 21. 3. 2014

[24] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4) 60.

[25] Domenico QUARANTA: *In Your Computer*, Brescia 2010, 9 - 12.

3. Změna paradigmatu? Post-internet a web 2.0

Na konci roku 2001 strmý komerční vzestup internetu narazil na první větší překážku a dot-com éra se chýlila ke svému konci. Podnikatel a propagátor open source softwaru Tim O'Reilly tento kolaps vnímal spíše jako velkou přeměnu, znamenající příchod éry nové. V roce 2004 inicioval konferenci o tzv. webu 2.0. Tímto pojmem označoval nový systém, ve kterém internet funguje jako samostatná platforma a uživatelé ovládají vlastní obsah. Tento systém je založen na „kolektivní inteligenci", ke které přispívají sami uživatelé. Základem je důvěra v ně vložená; software se vylepšuje, čím více lidí ho používá, a je otevřen vůči zásahům zvenčí (hackability). Výsledkem je bohatší uživatelská zkušenost. Jedním ze „syndromů" webu 2.0 jsou sociální sítě; jejich vlajková loď Facebook byla spuštěna právě roku 2004.[26] Internet přestává být technologií a stává se životním postojem.[27]

Internetové umění pochopitelně tyto změny kontextu reflektovalo. Navíc dospívala generace umělců, kteří s internetem takříkajíc vyrostli a zaujímali k němu nový postoj (*digital natives*). Byl pro ně samozřejmostí, každodenní součástí života. Roku 2006 na diskuzi *Net Aesthetics 2.0* v New Yorku pod záštitou Electronic Arts Intermix umělkyně a kurátorka Marisa Olson poprvé mluvila o „umění po internetu" (art after the internet). O pět let později v eseji pro časopis Foam[28] komplexněji představila pojem *post-internet* (někdy se setkáme s variantami *post internet*, *postinternet*, *post-net*), jehož je původcem, a který se velmi rychle uchytil mezi umělci i kritiky. Hovoří o univerzální přeměně celého umění a odvolává se přitom na změnu paradigmatu podle Thomase Kuhna.[29] „Post" zde zdůrazňuje prioritu předcházejícího. Internet samozřejmě neskončil, ale je podmínkou pro probíhající změny. Podle Olsonové jsou post-internetovým syndromem DIY přístupy, tedy *udělej-si-sám* (do it yourself). Na těchto přístupech je založen také web 2.0. Pokud post-internet změny paradigmatu reflektuje, web 2.0 je systémem, který je způsobuje.

Jak bylo zmíněno výše, pojem post-internet se poměrně rychle rozšířil. Nicméně jeho recepce nebyla (a dodnes není) jednoznačně pozitivní. Často bývá kritizován pro svou nejednoznačnost. Mark Tribe, zakladatel internetového portálu Rhizome, se v rozhovoru

[26] Gordon GOBLE: *The History of Social Networking*, 2012, in: http://www.digitaltrends.com/features/the-history-of-social-networking/#!AValB, vyhledáno 22. 3. 2014

[27] Tim O'REILLY: *What is Web 2.0*, in: http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1, vyhledáno 22. 3. 2014

[28] Marisa OLSON: *Post Internet. Art After the Internet*, in: Foam Magazine 29, 2011, 59 - 63. Tato esej byla novou verzí textu: Eadem: *Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture*, in: Charlotte COTTON / Alex KLEIN: *Words Without Pictures*, Los Angeles 2009

[29] Pojmem paradigma označuje *„(…) obecně uznávané vědecké výsledky, které v dané chvíli představují pro společenství odborníků model problémů a model jejich řešení.*", in: Thomas KUHN: *Struktura vědeckých revolucí*, Praha 2008, 10.

pro časopis Art in America v odpovědi na otázku jak definovat post-internetové umění soustředí na rozdíl mezi předcházející generací internetových umělců a tou současnou. Podle něj tato nová generace navazuje na net art, ale vytváří si „zvláštní on / offline hybridní formy".[30] Výkonná ředitelka Rhizome Heather Corcoran si k pojmu hledala cestu, nyní ho ale považuje za užitečný, když chce popsat kulturní změnu v letech 2008-10. V té době se internet stal banalitou a umělci si začali všímat, nakolik ovlivňuje běžný lidský život.[31] Pravda je taková, že pojem post-internet *má* nejednoznačný význam, tedy pokud se nebudeme striktně držet původní definice Marisy Olson. Například kritik Gene McHugh, který roku 2009 získal grant od Warhol Foundation na psaní internetového blogu o post-internetu, rozlišuje pět způsobů jeho výkladu [zkráceno]:

1. Umění nových médií po spuštění World Wide Webu.
2. Umění vytvořené na základě použití internetu (definice Marisy Olson).
3. Umění reagující na všeobecnou kulturní změnu spojenou s rostoucí „banálností internetu".
4. Umění vědomé si internetu (*internet aware*, definice Guthrie Lonergana) / disperze uměleckého objektu (podle eseje Setha Price).[32]
5. Umění z internetového světa mutující podle konvencí uměleckého světa (tento vztah ale funguje oběma směry).[33]

Kritický blog McHugh udržoval aktivní od prosince roku 2009 do září 2010. V roce 2010 na stejné téma napsal esej umělec Artie Vierkant.[34] Post-internet vidí jako výsledek roztříštěného autorství, vývoje „pozornosti" jako měny (attention as currency), kolapsu fyzického prostoru v kultuře propojené sítěmi a nekonečně možné reprodukci a mutaci digitálních materiálů. Jeho definice se ale nezastavuje jen u umění, píše o změně stavu kultury jako celku: „*Jakákoliv kulturní produkce ovlivněná ideologií internetové sítě spadá pod hlavičku post-internetu*."[35] K této změně podle něho došlo přibližně v době, kdy se internet stal komerční a běžně dostupnou záležitostí.

[30] Gloria SUTTON: *Rhizome Unearthed*, in: Art in America, září 2013, 34.
[31] Ibidem
[32] Seth PRICE: *Dispersion (2002)*, in: LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3), 205-210.
[33] Gene MCHUGH: *Post Internet*, Brescia 2011, 23.
[34] Artie VIERKANT: *The Image Object Post-Internet*, 2010, in: http://jstchillin.org/artie/vierkant.html, vyhledáno 24. 3. 2014
[35] Ibidem 2.

Umělec Louis Doulas se dlouho s post-internetem identifikoval, měl v úmyslu dokonce na jeho obhajobu napsat sérii esejí. Na konci roku 2010 napsal první část,[36] projekt však posléze opustil, protože se s pojmem i s komunitou, která se pod jeho hlavičkou srocovala, ztotožňovat přestal. Post-internet zde definuje jako stav současného umění, zanechávající za sebou specificitu nových médií. Rozlišuje umění před internetem a umění, které bylo vytvořeno během a po asimilaci do sítě. Takové („asimilované“) umění si je již vědomo změny kontextu, způsobu tvorby i prezentace, způsobené životem v networkové kultuře.

Roku 2013 vyšla v listopadovém čísle časopisu Frieze diskuze s osmi umělci, kritiky a kurátory na téma post-internet.[37] Katja Novitskova, umělkyně a kurátorka pracující s internetovou estetikou převedenou do fyzického prostoru, si stejně jako Artie Vierkant všímá práce umělců s „pozorností“. Jako materiál totiž používají internetové trendy a vizuální lákadla, jako jsou obrázky zvířat nebo nových výrobků. Podle Novitskové a kurátora a umělce Chrise Wileyho tito umělci předvídají budoucnost. Ve Wileyho očích není v této nelidské budoucnosti místo pro optimismus; svět bude stále více umělý, monetizovaný a kontrolovatelný. Novitskova chce svými díly zpřítomnit nové produkty ekonomického rozmachu, který bude podle ní neodvratně následovat po současné celosvětové krizi. Nesnaží se předpovědět jejich vizuální podobu, ale reakce, které budou vzbuzovat. Jako jeden takový vizuální podnět jmenuje velrybu usmívající se na kameru. Tato umělkyně je jednou z nejvýraznějších osobností spojených s pojmem post-internet. Je autorkou projektu *Post Internet Survival Guide* **[obr. 5 - 6]**, který byl realizován formou několika výstav, instalace, internetového blogu a dnes již beznadějně vyprodané knihy. Svět prochází komplexní změnou a tento průvodce má za cíl představit a snažit se interpretovat znaky této přeměny. Materiální, sociální a vizuální informace začínají splývat dohromady. Rozdílné formáty vstupují na všudypřítomný internet, který funguje jako platforma i mapa, po které se pohybujeme.[38]

Každému kdo přečte dostatek literatury na toto téma, začne být postupně zřejmé, nakolik se názory na význam slova post-internet liší. Čím hlouběji je tento neologismus analyzován, tím obecnější je jeho definice a tím více jakýkoliv hmatatelný význam ztrácí. Podle mého názoru tuto skutečnost nejlépe vystihla kritička a kurátorka Karen Archey, když v článku časopisu Frieze namítá, že nikdo ve skutečnosti nedokáže s jistotou identifikovat

[36] Louis DOULAS: *Within Post-Internet: Part One*, 2011, in: http://louisdoulas.info/within-post-internet-part-one, vyhledáno 27. 3. 2014
[37] *Beginnings + Ends. Survey*, in: Frieze 159, 2013, http://www.frieze.com/issue/article/beginnings-ends/, vyhledáno 24. 3. 2014
[38] Katja NOVITSKOVA: *Post Internet Survival Guide. Foreword*, 2010, in: http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html, vyhledáno 25. 3. 2014

„post-internetového umělce“. Buď se mluví téměř o jakémsi hnutí, tedy konkrétních skupinách lidí v New Yorku a Berlíně (což naprosto popírá filozofii vytyčenou výše), nebo o podobnosti v estetice (komerční a korporátní ikonografie s ironickým podtextem) či o společném konceptuálním rámci.[39] Nejčastější a zároveň nejjednodušší verze výkladu slova jsou podobné té, jejímž původcem byl umělec Guthrie Lonergan, tedy umění „vědomé si internetu“ (internet aware) nebo obecněji řečeno „internetový stav mysli“ (internet state of mind).[40] V tomto smyslu se s tímto pojmem setkáme i v popkultuře.

Je pravda, že na výstavách, které se k post-internetu hlásí, se opakují většinou ta samá jména (Katja Novitskova, Oliver Laric, Rafael Rozendaal, John Rafman, Kari Altmann, Amalia Ulman…). Tito umělci na sebe odkazují na svých webových stránkách, přátelí se spolu na sociálních sítích. Na facebooku vytvářejí kontakty navzájem provázanou komunitu, která zahrnuje jak umělce, tak kurátory, kritiky a nadšence / fanoušky. V tomto smyslu jde zřejmě opravdu o jakési hnutí, propagující určitou estetiku i podobná témata, účastnící se stejných akcí. Nicméně vrchol těchto snah je zřejmě již za námi; ti samí umělci a teoretici se začínají vymezovat vůči takové klasifikaci, nyní ji považují za příliš zjednodušenou a vágní, nebo jednoduše nefunkční (Rozendaal).[41]

Podle kurátora digitálního umění galerie Serpentine v Londýně Bena Vickerse post-internet v mnoha ohledech neuspěl a *skončil*.[42] Paradoxně, nebo možná přesně podle logiky dějin umění, se teď toto umění dočkalo procesu kodifikace a celkového přijetí hlavním proudem současného umění. Black Dog Publishing, sídlící v Londýně, vydalo v loňském roce důležitou knihu *Art and the Internet*, kde najdeme otisknutou i nyní slavnou esej Marisy Olson, která to všechno vlastně začala. Je zde i kapitola, která má představit umělce post-internetu. Selekce ovšem nedává zřejmý smysl. V jiných kapitolách se některá jména opakují, což vytváří dojem, že post-internetem se zde míní jedno určité umělecké téma. Jaké téma to však je, není jasné. Obzvlášť když další kapitola nese název *Umění ovlivněné sociálními médii a konstrukce identit*. Zde je myslím důkaz, že ani ti nejlepší odborníci na věc (editorem byl Domenico Quaranta) nevědí co si s tímto slovem počít. Samotný Quaranta

[39] *Beginnings + Ends. Survey* (pozn. 37)
[40] V rozhovoru s Karen Archey se takto vyjádřil kurátor a kritik architektury Carson Chan. Sama Archey spojení posléze použila v propagaci výstavy *Art Post Internet*, která od začátku března do poloviny května tohoto roku probíhá v Pekingu. Karen ARCHEY: *Post-internet Curating, Denver Style: An Interview with Carson Chan*, in: Rhizome, 2013, http://rhizome.org/editorial/2013/jul/9/archey-chan-interview/, vyhledáno 25. 3. 2014; *Art Post Internet*, in. http://ucca.org.cn/en/exhibition/art-post-internet/, vyhledáno 25. 3. 2014
[41] Rafaël ROZENDAAL: *Post Internet Art*, in: http://www.newrafael.com/post-internet-art/, vyhledáno 25. 3. 2014
[42] Ben VICKERS: *Some Brief Notes on: How Post-Internet got lost*, 2013, in: http://pastebin.com/bm1EKB9H, vyhledáno 3. 4. 2014

v jiné knize deklaroval, že post-internet považuje za natolik špatný výraz, že nemůže fungovat jako označení umění.[43]

Velká výstava s názvem *Speculations on Anonymous Materials* ve Fridericianu v Kasselu, která skončila tento rok v únoru, působila tak trochu jako retrospektiva, přestože se v průvodci prezentovala jako první svého druhu.[44] Diskuzní panel k výstavě dokonce svolal Hans Ulrich Obrist, ředitel galerie Serpentine v Londýně. Pravda je taková, že v současnosti si vliv internetu na lidský život uvědomují již takříkajíc všichni, a to platí i pro svět umění. Umělci spojovaní s post-internetem již tolik nevyčnívají, byli však prvními vlaštovkami, které si změny situace všímali. Jsou dnes za to zpětně doceňováni. Dokonce už i v Čechách: Martin Kohout, který se jako jediný z Čechů účastnil přelomové výstavy *Post Internet Survival Guide* v její berlínské edici, byl letos nominován na cenu Jindřicha Chalupeckého. Loni byl na stejnou cenu nominován Richard Nikl, který je ovlivněn kulturou blogů a internetovou estetikou.

Když budeme chtít zařadit post-internetové umělce do kontextu internetového umění jako celku, opět narazíme na problematickou předponu post-. Ta sugeruje radikální odklon od předcházející generace. Podle zjednodušených výkladů se net art liší od post-internetu především tím, že pracuje výhradně *na* a *s* internetem. Post-internet také operuje v internetovém světě, ale ten už pro něj má jiný význam – nerozlišuje online / offline prostředí, v jeho očích se jedná o stejnou věc. Změnil se tedy hlavně kontext. Net art bývá někdy devalvován na formalistické hry s novým médiem. Ve skutečnosti ale byl stejně různorodý a tematicky hluboký jako „post-net“. Nabízí se otázka, zda je vůbec nutné tyto generace rozlišovat. Existuje množství umělců, kteří bývají řazeni do obou skupin zároveň (např. Aram Bartholl, Rafaël Rozendaal, Eva a Franco Mattes).

Olia Lialina rozlišuje dokonce přinejmenším čtyři různé generace umělců net artu, přičemž nepopírá, že někteří mohou přináležet až ke třem najednou. První skupinu tvoří umělci se zkušenostmi s jinými výtvarnými prostředky, pro které je internet nové médium. Druhou ti, kteří „studovali JODI na univerzitě“.[45] Internet je pro ně specifické médium, tvoří v návaznosti na starší umělce typu JODI. Třetí generace tvořila v přibližném rozmezí let 2000 - 2005, tedy v přechodném období mezi dot com kolapsem a nástupem webu 2.0. Lialina tuto dobu popisuje jako velmi temnou, net art byl prohlašován za mrtvý a umělci

[43] QUARANTA (pozn. 25) 170.

[44] *„(...) exhibition for the first time worldwide brings together approaches in international art that reinterpret the Anonymous Materials created by rapid and incisive technological change.“* in: Susanne PFEFFER: *Speculations on Anonymous Materials* (průvodce výst.), Kassel 2013, 3.

[45] Olia LIALINA: *Net Art Generations*, 2007 - 2013, in: http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/, vyhledáno 28. 3. 2014

s ním spojení buď „odcházeli do důchodu“, nebo začali tvořit v jiném médiu. Nevznikaly nové instituce ani festivaly jako v 90. letech. Poslední generace, která bývá označována jako post-internetová, pracuje s internetem jako s masmédiem. Musí se vyrovnat s kompetitivním prostředím velkých centralizovaných servisů, jako jsou sociální sítě a mizení hranic mezi profesionálním a amatérským uměním.

4. Smrt nových médií

Mnoho internetových umělců cítilo potřebu se vůči klasifikaci umění nových médií vymezit. Vadí jim především soustředění se na specifitu média. Umění nových médií podle Marka Tribea a Reeny Jany využívá nových technologických prostředků a zajímají ho jejich kulturní, politické a estetické možnosti. [46] Bývá zaměňováno se staršími názvy jako digitální umění, počítačové umění, multimédia a interaktivní umění. Stojí na pomezí dvou větších disciplín – umění a technologie (elektronické, robotické a genomické umění) a mediálního umění (video art, experimentální film). V centru studií stojí počítač. V době, kdy se tato disciplína etablovala, tedy přibližně před polovinou 90. let, se z něho stával masově používaný objekt. V eseji *Smrt počítačového umění* z roku 1996 jeden ze zakladatelů oboru Lev Manovich zmiňuje probíhající sbližování počítače, televize a komunikace. Jako příklad dává integraci televizní karty a záznamníku do počítače.[47] Nepochybně nejdůležitějším činitelem této postupné hybridizace však byl internet.

Pevné svázání nových médií s počítačem nakonec zřejmě také vede k jejich konci, a to konci podobném tomu, o kterém hovořil Hans Belting v souvislosti s dějinami umění (post-historie, synkretismus a zmatek stylů).[48] Obor je již nějaký čas podrobován kritice a chtějí ho nahradit jiné. Na druhou stranu jeho obsah se průběžně aktualizuje, takže ke kanonickým textům disciplíny jako je *The New Media Reader*[49] nebo Manovichovy *Principy nových médií*[50] se přidal např. *Web 2.0* Tima O'Reillyho.[51] V knize *Umění a nová média* se dočteme, že toto umění můžeme „*(…) chápat jako trenažér nové estetické senzibility a občanských postojů příslušníků informačních společností*."[52]

Umělci nových médií mají avantgardní ambice ovlivňovat uměleckou i společenskou situaci, experimentují a zkoumají nový výtvarný prostředek. V počáteční fázi k médiu přistupují skrz prizma starších prostředků. Hledají jeho specifické vlastnosti, což vytváří nutnost zpětně definovat starší umělecké druhy a stavět je do protikladu. Počítačové hry se nejdříve inspirovaly filmem a literaturou, posléze se snažily najít vlastní jazyk. Net.art měl všechny tyto příznaky počáteční fáze umění nových médií. V podstatě byl jejich nejpříkladnější součástí, což je např. patrné v počtu zastoupených prací v reprezentativní

[46] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4) 6.
[47] MANOVICH (pozn. 10)
[48] Hans BELTING: *Konec dějin umění*, Praha 2000
[49] Noah WALDRIP-FRUIN / Nick MONTFORT (ed.): *The New Media Reader*, Cambridge, London 2003
[50] Lev MANOVICH: *Principy nových médií*, in: Teorie vědy XI(XXIV) 2, 2002, 55-76.
[51] O'REILLY (pozn. 27)
[52] Martin FLAŠAR / Jana HORÁKOVÁ (kol.): *Umění a nová média*, Brno 2011, 9.

knize disciplíny *New Media Art* od Taschen.[53] Inspiroval se literaturou, filmem, fotografií. Jeho specifitou však byla interaktivita příbuzná spíše akcionismu a performativnímu umění. Nizozemská kritička Josephine Bosma poněkud kontroverzně do své definice net artu zahrnuje i tyto předtechnické formy umění, které se odehrávají na základě programu v určitém časovém úseku a na určitém místě (v případě net artu se jedná o webovou stránku).[54]

Atraktivita umění nových médií byla v druhé polovině 90. let podpořena právě internetem, který fungoval jako brána do celého světa. Celkové generační nadšení pro novou technologii, zpodobňované například časopisem Wired, přivedlo k novým médiím mnoho umělců z jiných disciplín. Počítač byl dříve prostředkem k úpravám, designu nebo psaní dokumentů. S příchodem internetu se stal místem pro vytváření kontaktů, komunikaci, propagaci děl formou digitalizovaných fotografií. Horizontální distribuce informací na internetu poskytovala možnost dosáhnout publika bez zaštítění oficiální institucí, navíc potencionálně mnohem většího a různorodějšího. Nejlepší způsob, jak zaujmout a zapojit diváky do uměleckého procesu pochopitelně nebyla jednoduchá diseminace dokumentačního materiálu, ale vytvoření díla speciálně pro tento virtuální prostor. Mnoho charakteristik, které jsou vyjmenovány v první kapitole této práce, se dá použít i pro popis umění nových médií. Net art je ale pouze podmnožinou tohoto umění; patří sem ještě softwarové umění, videohry, novomediální instalace a performance.

Lev Manovich stanovil pět pravidel pro identifikaci takových děl: číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita, kulturní překódování. Tyto podmínky však nejsou absolutní, mají být obecnými tendencemi. Všechna díla tedy mají být založena na digitálním kódu, být programovatelná. Skládají se z diskrétních vzorků, mají všude stejnou modulární strukturu. Digitální kód a modulární struktura dovolují třetí princip – automatizaci. Některé procesy tedy může umělec přenechat stroji. Novomediální díla jsou proměnlivá a tekutá, mohou existovat v nekonečně mnoha verzích. To znamená, že mohou mít oddělený obsah (data) od rozhraní (vizuální rámec). Data zůstávají stejná, rozhraní se mění, aktualizuje, přizpůsobuje (např. webové stránky). Posledním pravidlem je překódování: počítačová vrstva (úkoly a postupy, modelování světa a zobrazování dat) se vzájemně ovlivňuje s vrstvou kulturní.[55]

[53] TRIBE / JANA / GROSENICK (pozn. 4)
[54] Josephine BOSMA: *Between Moderation and Extremes – the tension between net art theory and popular art discourse*, 2000, in: http://www.josephinebosma.com/web/node/63, vyhledáno 29. 3. 2014
[55] MANOVICH (pozn. 50)

Pro novomediální práce je společná „nematerialita“, která způsobila, že byly dlouho přehlíženy trhem s uměním. Stejně tak je dlouho nechtěly brát na vědomí oficiální instituce. Proto někteří umělci preferovali prostředí na pomezí umění a technologického výzkumu - media centra (Ars Electronica v Linzi) a laboratoře, festivaly (Transmediale v Berlíně), konference typu SIGGRAPH. Manovich tyto instituce zahrnuje do *Turing-landu*, tedy světa elektronického umění, které podle něj nikdy nebude přijato do *Duchamp-landu*, oficiálního proudu umění. Umění nových médií vždycky stálo někde „mezi“.

Internetový umělec Dirk Paesmans (JODI) v rozhovoru z roku 2006 hovoří o tom, že nemá rád, když o sobě jakékoliv médium vytváří teorii. Pohled na takové umění se pak nesoustředí na individualitu a expresi umělce, ale spíše na prostředek, jakým tvoří. Vše je pak zaměnitelné. Pojem nová média pro něj také má politický nádech, protože takové označení se například hodí, když chcete žádat o granty. Počítač má veliký ekonomický potenciál a pro zlepšení jeho funkčnosti jsou lidé ochotní investovat peníze.[56] Louis Doulas chápe nová média jako kategorii uměleckých děl, které pracují kriticky s internetem a digitálními technologiemi, v protikladu k druhé skupině děl, které tyto prostředky využívají k dokumentaci a diseminaci. Podle něj je to však až příliš obsáhlá definice. Dochází k podobnému závěru jako Paesmans: taková díla mají až příliš různorodý charakter. Manovichův návod k jejich identifikaci je sice dobře organizovaná metoda, ale málokdo se jí drží. Termín nabývá nekonečně mnoho nových interpretací a definic. Jako jeho náhradu Doulas nabízí post-internet, který definuje jako stav současného umění. Novomediální díla již nejsou definována svou specifitou, mohou mít jakoukoliv formu. Pracují s nimi všichni současní umělci. Koncept post-internetu je tedy podle Doulase ještě daleko širší než umění nových médií. Je nutné, aby se stanovily nové dočasné principy podobné těm, které vytyčil dříve Manovich.[57] Artie Vierkant také odsuzuje nová média pro přílišnou zaujatost technologiemi a jejich charakteristikami. Post-internetová díla podle něj stojí kdesi mezi novými médii a konceptualismem.[58]

Na těchto několika případech je vidět, že umělci kritizují nová média vesměs pro stejné důvody – přílišnou soustředěnost na „novost“ materiálů a jejich možnosti, výsledná zaměnitelnost prací, příliš vágní terminologie. Nová média jako kdyby byla definována především vlastními institucemi. Ty přitom paradoxně vznikly, aby poskytly místo dílům odmítaným oficiálními institucemi umění. V dnešní době se však setkáme s podobně koncipovanými výstavami jak v media centrech typu ZKM v Karslruhe, tak v kunsthalách

[56] BAROK / KOBZOVA (pozn. 6)
[57] DOULAS (pozn. 36)
[58] VIERKANT (pozn. 34)

jako je Fridericianum v Kasselu nebo jakémkoliv státním muzeu či galerii umění. Media centra však rozhodně neztrácejí své opodstatnění; umění nových médií se může objevit jistě v jakékoliv galerii, nicméně media centra charakterizuje právě jistá vyhraněnost vůči samotnému konceptu galerie. Chtějí být atraktivní pro širší publikum, snaží se být transdisciplinární, jsou místem pro setkání umění s vědou.

Nová média se stala vágním a nepřitažlivým pojmem i kvůli slovu „nová“. Jako nová se definovala vůči starším technologiím jako je fotografie, televize, film a rádio. V době vzniku disciplíny však počítač již dávno nebyl nový. Nová byla masovost jeho použití, podpořená multifunkčností zaviněnou z velké části internetem. Internet způsobil, že to, co bylo dříve bráno jako virtuální prostor, je dnes nedílnou součástí prostoru reálného. Vyrostla generace, pro kterou je internet životním stylem a počítač metamédiem schopným simulovat média starší. V roce 2001 napsal Lev Manovich esej na téma post-mediální estetika.[59] Kritizoval zde tradiční uměnovědnou klasifikaci podle výtvarného prostředku. V druhé polovině 20. století se objevilo množství uměleckých stylů, které přímo toto rozdělení ohrožovaly: svojí nemateriální podobou Fluxus a konceptuální umění, použitím více prostředků najednou intermédia a multimédia. Zásadní přeměnu však přinesly digitální technologie. Webová stránka samotná je multimédiem, zahrnujícím text, fotografie, video, zvuk…

Internet změnil tradiční vztah k jedinečnému médiu, ať už formou distribuce nebo možností nesčetných variací uměleckého projektu. Manovich mluví o *post-digitální* nebo *post-netové* kultuře, čímž vlastně předjímal koncept post-internetu Marisy Olson z roku 2006. Mediacentrické rozdělení v umění podle něj přetrvává kvůli setrvačnosti disciplíny, která raději přidává nové kategorie, než aby celý koncept odsoudila a vytvořila nový. Manovichova kritika tohoto rozdělování umění do značné míry vysvětluje neúspěch a zmatek kolem pojmů nová média, post-internet a net art. V textu si pokládá otázku: „*Proč bychom měli usuzovat, že všechny umělecké objekty sdílející internetovou technologii by měly mít cokoliv společného, co se týče jejich recepce uživateli?*“[60] Net art nemůže být termínem na úrovni sochy nebo malby, protože se takto jednoduše prostě nedá definovat. Může být multimédiem, fotografií, videem, performancí, akcí… Manovich navrhl vytvoření nového systému, založeného na konceptech z počítačové a internetové kultury. Pojmy z informatiky chtěl dokonce zpětně popsat i staré mistry jako je Giotto.[61]

[59] Lev MANOVICH: *Post-media Aesthetics*, 2001, in: http://manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc, vyhledáno 31. 3. 2014
[60] Ibidem 4.
[61] Ibidem 6.

Autorem pojmu post-média byl francouzský filozof Félix Guattari, který ho definoval roku 1990. Post-mediální éra začne spojením informatiky, televize a přenosových médií.[62] Navázal na něj například rakouský teoretik Peter Weibel roku 2006 v eseji *Postmediální situace*, kde vytyčuje dvě fáze příchodu této éry: 1. rovnocennost médií, 2. mísení médií.[63] Díky druhé fázi může dojít k výjimečnému množství inovací. Navazuje také na Manoviche, když píše: „*(...) estetikou jsou algoritmická pravidla a programy*.“[64] Za jeden z postmediálních jevů považuje emancipaci diváka / návštěvníka / uživatele, způsobenou internetem, který se stal místem „nového demokratického umění“.[65] Laičtí uživatelé mohou poskytovat své umění na internetu bez dohledu tradičních strážců vkusu. Zrovnoprávněn nebyl jen vztah umělce-laika a umělce-profesionála, ale také kritika umění a zcela běžného kritika. Stírají se rozdíly mezi konzumenty a producenty.

Na Manoviche také navázal fotograf a zakladatel Institutu intermédií Miloš Vojtěchovský, který na otázku *Co je ještě nového na nových médiích*[66] odpověděl, že jde o nesnáz terminologie a myšlenkovou setrvačnost disciplíny. V dnešní době „tekutých oscilujících dat“ přestává dávat smysl oddělovat od sebe výtvarné, vizuální, filmové nebo audiovizuální umění. Dochází tedy k podobným závěrům jako Manovich. Strategií post-médií na rozdíl od nových médií není rozdělovat umění podle specifického prostředku, ale podle konceptu či tématu. Takto například rozčlenil Edward Shanken publikaci o historii elektronického umění podle témat: 1. pohyb, trvání, iluminace, 2. kódovaná forma a elektronická produkce, 3. sítě, kultura, kulturní jamming…[67] Všechna média jsou si rovnocenná a umělci se volně pohybují mezi nimi. Proč tedy trvat na rozdělování prací podle média?

Nicholas Bourriaud v knize *Postprodukce* prohlašuje, že dnešní umělci spíše programují formy, než že by je vytvářeli.[68] Chovají se jako internetový surfer nebo dýdžej. V kultuře užití má umělecké dílo podobu gesta - poukazuje a aktivuje. Už v *Principech nových médií* Manovich předeslal přesun od teorie nových médií k teorii softwaru.[69] Nová média mají být nahrazena softwarovými studii, humanitní a uměnovědnou disciplínou. Jejími zakladateli jsou kromě Manoviche Matthew Fuller a Noah Wardrip-Fruin, a základnami

[62] Joseph NECHVATAL: *Art's Post-Media Malaise*, 2014, in: http://hyperallergic.com/109631/arts-post-media-malaise/, vyhledáno 1. 4. 2014
[63] Peter WEIBEL: *Postmediální situace*, in: Jiří ŠEVČÍK / Pavlína MORGANOVÁ (ed.): *České umění 1980 – 2010. Texty a dokumenty*, Praha 2011, 438.
[64] Ibidem 439.
[65] Ibidem 440.
[66] Miloš VOJTĚCHOVSKÝ: *Co je ještě nového na nových médiích*, in: ŠEVČÍK / MORGANOVÁ (pozn. 63) 546.
[67] Edward A. SHANKEN: *Art and Electronic Media*, Amsterdam 2009
[68] Nicholas BOURRIAUD: *Postprodukce*, Praha 2004, 004.
[69] MANOVICH (pozn. 50) 76.

laboratoře sídlící v New Yorku a San Diegu.[70] Na rozdíl od nových médií se softwarová studia obrací k procesům v počítači, k programovatelnosti médií. Zajímá je komputerizovaná, „překódovaná" kultura. Software tedy nahradil nová média. Matthew Fuller poukazuje na to, že „*(...) identita softwaru se formovala v prostředí hackerské subkultury a pod vlivem jejího étosu, v rámci uměleckých aktivit označovaných jako net art a softwarové umění, v kulturní praxi typu ‚do it yourself' a remixu*."[71] Při rozboru takových děl není možné nevzít v potaz i jejich technologické a sociokulturní aspekty.

Samotná příslušnice net.artové scény Olia Lialina spíše disciplínu nových médií obhajuje. Považuje za důležité tuto oblast studií udržet, protože jejich příslušníci mají respekt k digitální a networkové kultuře. Není důležitý abstraktní a dnes již poněkud nefunkční název, ale lidé ho reprezentující. Počítačové technologie jsou čím dál tím neviditelnější a je třeba je kriticky reflektovat. Diskutabilní název také podle ní vede k přivedení pozornosti (i umělců) k terminologii. Málokdo o sobě prohlásí, že je novomediální umělec, snaží se definovat méně obecně.[72] Lialina patří ke skupině umělců a teoretiků, kteří hájí zachování disciplíny nových médií především z důvodu setrvačnosti.

Lialinin generační příslušník a jeden z autorů manifestu net.artu Alexei Shulgin se v roce 2009 podílel na dalším manifestu, nazvaném *Media Art 2.0*.[73] V dnešním kapitalistickém světě umělec nemůže pohrdat designem. Nejnovější kapitalistickou zbraní je diktát informačních technologií. Media Art 2.0 má ambice se stát novou avantgardou a jít za hranice nových médií. Na rozdíl od technologicky náročných a fádních prací uzavřených v ghettu media center a festivalů je toto umění připraveno ke konzumaci kohokoliv a kdekoliv. Přátelský vztah k trhu demonstrují přijatelné ceny pro limitovaný počet kopií. Produkty spojují „*(...) opravdové umění, nejnovější techno-kulturu, design a mediální umění.*"[74] Autoři se odvolávají mimo jiné k modernistům, kteří pracovali v továrnách a podíleli se na evoluci designu. Podobný koncept nedávno rozvinul online magazín DIS, někdy považovaný za uměleckou skupinu a dříve často spojovaný s pojmem post-internet. V rámci výstavy DISown **[obr. 7]** probíhající od 6. 3. do 6. 4. v New Yorku nabízí komerční limitované předměty od umělců jako je Ryan Trecartin, Jon Rafman, Katja Novitskova

[70] *Software Studies Initiative*, in: http://lab.softwarestudies.com/2007/05/about-software-studies-ucsd.html, vyhledáno 1. 4. 2014
[71] Jana HORÁKOVÁ: *Konec dějin nových médií: Softwarová studia*, in: FLAŠAR / HORÁKOVÁ (pozn. 52) 177.
[72] Olia LIALINA: *Flat Against the Wall*, in: LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3) 210.
[73] Aristarkh CHERNYSHEV / Roman MINAEV / Alexei SHULGIN: *Media Art 2.0 (Manifesto)*, in: LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3) 212.
[74] Ibidem

nebo Amalia Ulman.[75] Tyto dva příklady dobře zapadají do teorie post-médií i post-internetu, kde je jedním ze symptomů rozplývání hranic mezi „vysokým“ a „nízkým“ uměním. Umělecká skupina Lucky PDF si tohoto jevu všímá v rozhovoru s londýnským kurátorem Nickem Warnerem. V dnešní době již není žádný správný způsob jak dělit umění a módu, žádný správný kontext k porozumění. Každý je teď umělec. Proto je ale nutné být kritický.[76] Seth Price v eseji *Dispersion* na toto téma poznamenal: „*Ponořením umění do života riskujeme, že se status umění – a s ním status umělce – úplně rozplyne.*“[77]

[75] *DISown. Not for Everyone*, in: http://disown.dismagazine.com/, vyhledáno 1. 4. 2014
[76] *Lucky PDF*, in: LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3), 192.
[77] Seth PRICE (pozn. 32) 205.

5. Digitální originál

V souvislosti s digitálním uměním je často skloňována údajná nemateriálita děl a s tím související nepřítomnost aury, jedinečné kvality uměleckého díla. Koncept aury Waltera Benjamina z 30. let 20. století je v disciplíně nových médií velmi častým tématem. Význam slova aura je historicky podmíněn podobně jako samotný pojem umění, teoretici se ale stále vracejí znovu právě k Benjaminovu textu. Reinterpretují ho a dávají do nových souvislostí, snad jako kdyby existovala jistá paralela mezi 30. lety minulého století a masivním nástupem digitálních technologií na konci minulého a na počátku našeho století. Dávají do protikladu moderní média reprodukce a postmoderní média simulace a postprodukce.[78]

Filmový historik a teoretik Bill Nichols tímto způsobem postupoval v eseji *Kulturní dílo v době kybernetických systémů* z roku 1988, když srovnával starší prostředky mechanické reprodukce (fotografie, film) a počítač (kybernetický systém).[79] Počítač je metaforou a ikonou, která změní naše vnímání světa okolo. Zahrnuje množství sítí, systémů a prostředků, dokáže provádět akce a zpracovávat informace. Chová se tedy automatizovaně, ale zároveň inteligentně. Vede k větší kontrole, ale také má veliký kolektivní potenciál. *Kulturní dílo* Nichols definuje pomocí jeho procesů, operací a procedur. Informační společnost na rozdíl od industriální již tolik *neprodukuje*, jako spíše *zpracovává* (process). V postindustriální době se člověk staví do protikladu ke kybernetickým systémům jako je počítač, robot, android, kyborg… Lidská identita je v sázce a z metafory se stává simulace: *„Simulace vytlačí dřívější realitu, jakoukoliv auru, odkaz k historii.“*[80] Lidská interakce s kybernetickými systémy je charakterizována *prouděním* (flow), reakce jsou velmi rychlé až automatické; pohlcující. Takové simulace přetváří vnímání reality. Nichols odkazuje k Jeanu Baudrillardovi, když píše: *„(...) narážíme zde na simulakra, která představují novou formu sociální praktiky jako takové a nereprezentují nic.“*[81]

Umělec Oliver Laric, který se ve svém díle často zabývá otázkou autorství a originality v internetové době, popisuje v rozhovoru z roku 2010 webovou stránku jako místo skutečných, ne reprezentovaných prožitků. [82] Také při sledování videa v nízké kvalitě

[78] Jana HORÁKOVÁ: *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti*, 2010, in: http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/dilo_uvod.html, vyhledáno 4. 4. 2014
[79] Bill NICHOLS: *The Work of Culture in the Age of Cybernetics*, in: Noah WALDRIP-FRUIN / Nick MONTFORT (pozn. 49), 627-641.
[80] Ibidem 630.
[81] Ibidem 631.
[82] Domenico QUARANTA: *The Real Thing. Interview with Oliver Laric*, 2010, in: Art Pulse, http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric, vyhledáno 5. 4. 2014

si divák po chvíli zvykne a to co chybí, si v mysli doplní. Laric se v rozhovoru svěřuje, že má rád interpretace a zprostředkované (medializované) prožitky. Jeho dílo *Versions* (2009 - ?) **[obr. 8]** pomocí kopírování a apropriace zpochybňuje tradiční pohled na autenticitu / kulturní hodnotu díla. Moc v dnešní době přebírá koncept originálu. Umělkyně a teoretička Jennifer Chan Laricovo dílo analyzuje jako komentář ke skutečnosti, když ani historikové umění nedokáží rozpoznat římskou kopii od řeckého originálu. Reaguje také na Nicholse, když dochází k závěru: *„Když simulace (kopie) začíná splývat s realitou a kopie představuje koncept, dokumentace umění se stává stejně skutečná jako fyzická verze uměleckého předmětu, a také jeho vystavení v reálném životě.“*[83]

Jay David Bolter a Richard Grusin se podobnými otázkami zabývali v obecné rovině už dříve v roce 1999 v knize *Remediation*.[84] Principem *remediace* (vylepšení, přeměna) je obousměrný vztah nových a starších médií. Cílem je *imediace* – snaha o neviditelnost média a bezprostřední prožitek, a *hypermediace* – médium není popíráno, divák prožívá jeho formální kvality. Bolter s Grusinem se domnívají, že remediace neničí auru uměleckého díla, ale se vznikem nové formy ji přetváří.[85] Vezmeme si příklad malby vytvořené v grafickém editoru – malíř / uživatel používá metody podobné klasické malbě, ale pracuje v digitálním prostředí. Program takového editoru zprostředkovává remediaci, výsledky mohou být velmi realistické nebo se k médiu formálně přiznávat. Digitální fotografie nebo fotorealistické malby se mohou manipulací v počítači (rotací, roztahováním, aplikováním filtrů) přesunout od efektu imediace k hypermediaci. Ale i samotné vizuální umění kvůli digitálním technologiím prochází procesem remediace – software dokáže lehce napodobit formální styly. To co bylo dříve nazýváno vysokým uměním, je dnes redukováno počítačem na „sérii stylistických voleb“.[86] Lehkost manipulace se styly také utvrzuje v přesvědčení, že se jedná pouze o individuální volbu a ne o estetický imperativ.

Zajímavými úvahami na toto téma přispěl umělecký kritik Boris Groys. V katalogu Documenta XI z roku 2002 rozvinul koncept umění jako nevystavitelné, pouze zdokumentovatelné aktivity a reinterpretoval pojem aura.[87] Umění ve věku biopolitiky se chce stát životem, kde není důležitý výsledek, ale proces. Cílem není produkovat nebo zobrazovat, ale odkazovat. Toho dociluje pomocí dokumentace, která nemá být podpůrným prostředkem,

[83] Jennifer CHAN: *From Browser to Gallery (and Back) The Commodification of Net Art 1990 – 2011*, Syracuse 2011 – 2012, 10.
[84] Jay David BOLTER / Richard GRUSIN: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 2000
[85] Ibidem 75.
[86] Ibidem 140.
[87] Boris GROYS: *Umění ve věku biopolitiky. Od uměleckého díla k dokumentaci umění*, in: ŠEVČÍK / MORGANOVÁ (pozn. 63) 696-705.

ale sama o sobě zastupovat umění, vyprávět o něm jako o čisté aktivitě. Dokumentace je věrohodnější než obrazová reprezentace. Takto se dá uvažovat i o net.artu, kterému se dá zpětně porozumět jen jako příběhu vyprávěného pomocí dokumentace. Tohoto principu se držel kurátor výstavy v Oslu roku 2003 [viz 1. kapitola].

Benjamin tvrdil, že kvůli fotografické reprodukci umělecké dílo ztrácí auru založenou na vztahu k místu, kde se nalézá. I kdyby byla kopie technicky dokonalá, chyběl by jí vnější kontext, vlastní místo v dějinách. Jinými slovy kopie nikdy nemůže být originál. Podmínkou vzniku kopie je moderní spotřebitel, který chce, aby originál přišel za ním. Divák nejde za originálem a nechápe ho v jeho pravém, určeném kontextu. Důležitou roli tedy hraje pohyb konzumenta a ne dokonalost zástupné reprodukce. Pokud jde tedy především o topografický rozdíl, ke kterému dojde se vznikem kopie, potom aura vzniká paralelně s tímto jevem. Zároveň se ale začne ze stejného důvodu ztrácet. Umělecká dokumentace získává auru pomocí instalace, protože je „*(...) možné nejen vyjmout originál z jeho místa a deteritorializovat jej, ale také naopak reteritorializovat kopii*.“[88] V instalaci je dokumentace zasazená do svého místa v dějinách, stává se svědectvím, originálem. Originalita tedy nezávisí na materialitě předmětu, ale na svém místu v dějinách. Není věčná, je proměnlivá.

Když budeme o net.artu přemýšlet Groysovýma očima, bude najednou zřejmé, proč výstava na Documentě X nemohla fungovat a narazila na takový odpor u umělců. Net.art spočíval v aktivitách, byl časově určený, *chtěl* se stát životem. Pouhé ukázání webových stránek na počítačích nemohlo a vlastně se vůbec nepokoušelo vyprávět jeho příběh. Došlo k naprostému nepochopení tohoto umění, které bylo předvedeno jako vizuální výsledky snah nadšenců experimentujících s novým médiem. Toto nepochopení se dále manifestovalo v touze organizátorů „hotové výrobky“ vypálit na nosiče a prodat. Když se budeme držet Groysovy teorie, tak se dá net.art vystavit nebo vyprávět pomocí instalace. Tehdejších aktivit se již zpětně nezúčastníme, ale pomocí dokumentace je můžeme vnímat jako součást dějin. Tato svědectví budou originální a kopie se reteritorializují.

Groys se pojmem aura zabýval dříve přímo v souvislosti s digitálním uměním.[89] Vztah mezi souborem a jeho dekódovaným zobrazením přirovnává k vztahu mezi originálem a kopií. Digitální obraz zobrazuje neviditelná data podobně jako byzantinská ikona má ukazovat neviditelného boha. Podle ikonoklastických náboženství se ale Neviditelné nedá specificky zobrazit; manifestuje se prostřednictvím intervencí, znamení a zázraků. Podobně se dá uvažovat o digitálních obrazech – jejich vizualizace je událostí, měly by tedy podle toho

[88] Ibidem 704.
[89] Boris GROYS: *From Image to Image File – and Back: Art in the Age of Digitalization*, in: Idem: *Art Power*, London 2008, 83-91.

být vystavovány. Kurátor selekcí technologie originál interpretuje, performuje. Obraz je vždy jiný, závisí na technice. Vznikají pak variace. Jedná se tedy o profanaci Neviditelného? Každou novou prezentací kurátor tvoří nový *originální* obraz, Groys tedy dochází k závěru: „*Ve světě digitalizovaných obrazů se setkáváme jen s originály – jen s originálními prezentacemi nepřítomného neviditelného digitálního originálu*.“[90]

Zatímco u tradičních výtvarných médií jako je socha nebo malba si návštěvník galerie sám rozhoduje o čase, který stráví jejich kontemplací, videa se této kontrole příčí. Mají určitou délku – čas, který by u nich divák měl strávit, je tedy přesně vymezen. Obraz je nestálý. Návštěvník sice může rozhodnout, kdy odejde, ale při prvním kontaktu vždy vstupuje do určitého momentu. Podle Groyse je tedy základní zkušeností diváka ne-identita a neviditelnost vystaveného díla.[91] Někteří umělci na tuto skutečnost reagují ve své tvorbě; například Ryan Trecartin vytváří často velmi dlouhá videa **[obr. 9]**, která pro pochopení myšlenky nebo vytvoření dojmu není nutné vidět celé. Všiml si toho i Gene McHugh na blogu *Post Internet*. Nejdříve si myslel, že by měl Trecartin svá videa vylepšit, protože je nemohl vydržet sledovat déle než pár minut. Postupně však došel k podobnému názoru, jaký formuloval Groys: *„(…) skutečný prožitek tohoto videa jako umění spočívá v rozpoznání faktu, že tato věc existuje ve světě a díváte se na ni právě teď a ‚není to opravdu zvláštní / úžasné / jakékoliv?‘“*[92] Trecartinova videa podle McHugha fungují nejlépe jako součást sociální situace. Nicméně umělec svá videa tvořil (a stále tvoří) také pro internet, jeho platformou jsou servery youtube a vimeo.

Galerijní a internetový prostor se samozřejmě liší v mnoha věcech. Internet má poloveřejný charakter; určité místo (webovou stránku, *adresu*) může ve stejnou chvíli navštívit kdokoliv, každý se v ní ale pohybuje „sám“, prožívá individuální zkušenost. Takové publikum je také mnohem různorodější a širší, na rozdíl od spíše specifických skupin lidí navštěvujících galerie. Stejně jako v galerii se ale pozornost konzumenta tříští – zatímco návštěvník galerie cítí tlak posunout se za dalším uměleckým objektem, uživatel internetu se přesune na jinou webovou stránku. Oba se mohou posléze k videu vrátit a shlédnout ho případně celé, pro jeho pochopení to ale není nutné. Uživatel má však větší kontrolu nad zobrazením, může se volně posouvat stopáží. Trecartinova videa tedy vyhovují rychlosti procházení galerie i brouzdání internetem. Na podobném principu funguje i video české

[90] Ibidem 91.
[91] Ibidem 90.
[92] MCHUGH (pozn. 33) 25.

umělkyně Kristýny Lutzové *www.loginlogout.cz* **[obr. 10]**.[93] Je příznačné, že obě díla tematizují čas v internetové době – zatímco Trecartin ukazuje posedlost neustálou dokumentací každodenního života na internetu a s tím související snahu zaujmout, Lutzová si všímá nekonečného procesu brouzdání na internetu přerušovaného vyžadovanou registrací.

Kulturní hodnota se ve výtvarném umění tradičně připisovala hmotným objektům. Souvisí to i s trhem umění: hodnota díla se může zvýšit, pokud se stane součástí nějaké sbírky nebo se vydraží za velkou cenu. Digitální umění bývá často označováno za „nemateriální" a je to snad právě z toho důvodu, že se nedá jen tak lehce prodat. S jeho „nemateriálností" totiž souvisí otázka zabezpečení autorství.[94] Digitální objekt je založen na kódu (programu), který vykonává operace, zobrazuje data. Tyto operace jsou neviditelné, nemateriální. Umělci pracující s digitálním uměním jsou si vědomi, že pracují s technologií / rozhraním, které je materiální, a berou to v úvahu. Materiálnost nových médií vyplývá z technických a sociálních vztahů networkové kultury. Vždyť všechno umění určitým způsobem *mediuje* a zahrnuje element překladu. U nových médií nicméně mediace může být automatická. U internetových děl nehraje tak velkou roli *skutečný* materiál (ne hardware, ale kód) jako forma jeho distribuce. Kód dostává smysl skrze proces v sociálním prostoru. Tato aktivní výměna odlišuje internetové umění od starších médií. [95]

Corymu Arcangelovi byla v jednom rozhovoru položena otázka, zda prodej jeho děl ovlivní skutečnost, že existují v mnoha verzích včetně kódu volně dostupného na internetu. Odpověděl možná proti očekávání: „*To znamená, že je prostě lepší, ne? Že to dílo bude existovat ve všech těch různých světech, že koluje ve všech těch různých formách – a hodnotu získá zejména, protože se bude šířit na internetu. O trilion více lidí tak bude vědět o čem ten projekt je – a že ho mohli opravdu vidět (nejenom jeho fotografii). To mi dávalo smysl od samého začátku.*"[96] Arcangelova odpověď však dává naprostý smysl pohledem mentality internetu. Jakákoliv věc na něm nabývá hodnoty, čím více lidí jí věnuje svou pozornost. Petra Cortrigt na tomto principu určuje peněžní hodnotu svých děl – videí, požaduje částku podle aktuálního počtu jejich zhlédnutí.[97]

---

[93] Kristýna Lutzová: *www.loginlogout.cz*, 2012, přístupné např. zde: http://vimeo.com/51358132, vyhledáno 4. 4. 2014

[94] Tato situace se však postupně mění; na podzim minulého roku proběhla úspěšná aukce digitálního umění *Paddles On!*, která byla popisována jako první svého druhu. Vydražila se např. webová stránka nebo obrázek formátu gif. in: Rawiya KAMEIR: *GIF Sells For $1,300 At Phillips Digital Art Auction*, 2013, in: http://www.complex.com/tech/2013/10/phillips-paddle-on-digital-art-auction, vyhledáno 5. 4. 2014

[95] Beryl GRAHAM / Sarah COOKE: *Rethinking Curating. Art after New Media*, Cambridge a London 2010, 64-65.

[96] Ibidem 81.

[97] *Petra Cortright Video Catalog*, in: http://steveturnercontemporary.com/petra-cortright-videos/, vyhledáno 5. 4. 2014

6. Internet a dějiny umění

6. 1 Kritika umění

Není pochyb o tom, že internet má veliký vliv i na disciplínu dějin umění, ať už se jedná o jiný způsob práce nebo nový náhled na problematiku. Výrazně se například změnila pozice uměleckého kritika. Příchod webu 2.0 založeného na uživatelem generovaném obsahu umožnil efektivní nástup samozvaných kritiků s nemalým čtenářským publikem. V loňském roce na toto téma vyšel článek na portálu Rhizome.[98] Přechod dobře ilustruje vývoj psaní recenzí na serveru amerického prodejce zboží Amazon: v 90. letech byli za tímto účelem najímáni profesionální editoři, ještě před příchodem nového milénia se však prodejce rozhodl zcela změnit svou image. Začal přijímat i příspěvky běžných uživatelů, které z komerční stránky učinily jakousi nezávislou komunitu literárních hlasů, jejichž cílem není něco prodat, ale podělit se o svůj názor. Amazon tímto stylem kombinoval knihkupectví a magazín, a příspěvky uživatelů nazýval recenzemi.

Internet dal také vzniknout stránkám jako je Yelp,[99] jejímž jediným obsahem jsou právě uživatelské recenze. Na tuto stránku přispívá i americký kritik a kurátor Brian Droitcour,[100] který svoji aktivitu odůvodnil frustrací z psaní klasických recenzí, u kterých měl občas pocit, že z nich těží především galerie a umělci. Recenze z Yelpu si zřejmě jen tak nějaká galerie nebo umělec do svého portfolia nepřidají. Droitcour si tak osvojil mnohem přímější styl psaní a začal si pokládat otázky ohledně povahy a vztahu umělecké kritiky a trhu s uměním. Zatímco v běžné galerijní praxi začíná splývat role kritika a kurátora,[101] na internetových stránkách typu Yelp se rodí nový subjektivní, sebevědomý styl psaní. Droitcour se nebojí do svých recenzí přidat i prvek vyprávění nebo osobní zkušenosti, nesnaží se být objektivní.[102]

Takováto umělecké kritika funguje mimo diskurz, ale zdá se, že její styl zčásti přechází i do něho. Jako příklad z našeho prostředí uvedu poněkud kontroverzní příspěvek z minulého roku studentky dějin umění Kristýny Drápalové na portálu Artalk,[103] přičemž nechám stranou jeho hodnocení. Artalk se profiluje v podstatě jako online magazín pro umění

[98] Orit GAT: *Art Criticism in the Age of Yelp*, in: Rhizome, 2013, http://rhizome.org/editorial/2013/nov/12/art-criticism-age-yelp/, vyhledáno 6. 4. 2014
[99] http://www.yelp.com/, vyhledáno 7. 4. 2014
[100] Podílel se např. na výstavách v New Museum nebo 319 Scholes, oboje v New Yorku. in: http://tcour.com/, vyhledáno 7. 4. 2014
[101] Více na toto téma Jennifer ALLEN: *Death Becomes Them*, in: Frieze 114, 2008, https://www.frieze.com/issue/article/death_becomes_them/, vyhledáno 6. 4. 2014
[102] GAT (pozn. 98)
[103] Kristýna DRÁPALOVÁ: *CJCH special: Cena za díru v překližce*, 2013, in: http://www.artalk.cz/2013/11/18/cjch-special-cena-za-diru-v-preklizce/, vyhledáno 6. 4. 2014

se zpravodajstvím a recenzemi. Za dobu své existence si vydobyl poměrně dobré renomé a pravidelným přispěvatelem je například i profesorka Milena Bartlová. Právě z toho důvodu zřejmě tato recenze ceny Jindřicha Chalupeckého vzbudila tak širokou a v uměleckých kruzích povětšinou velmi negativní reakci. Možná je to také proto, že v Čechách ještě nejsme na takové portály zvyklí. Artalk se nebojí zveřejňovat texty úplných nováčků po boku zavedených jmen, což může být poněkud matoucí.

Příspěvek od Drápalové má některé charakteristické rysy internetových „uživatelských" recenzí, když se budu držet výše citovaného textu Orita Gata. Je silně subjektivně zabarvený („*Já bych k tomu nenašla odvahu.*"), obsahuje prvek vyprávění *(koukáte na videa, míjíte)* a neposkytuje příliš informací (v celém textu ze všech finalistů autorka zmiňuje jen Danielu [Baráčkovou], a to ještě v citaci).[104] Na celém článku je ale nejzajímavější, jak širokou a bouřlivou odezvu měl. Jistě to svědčí také o tom, že autorka otevřela poněkud ožehavé téma. Nicméně proč měli na její text potřebu reagovat i takoví lidé jako Michal Pěchouček, Radim Labuda, Milena Bartlová, Jiří David a další? Diskuze přímo pod článkem má dodnes padesát dva reakcí (mínus odpovědi na ně). Na článek se objevila reakce i v tištěném časopise Art + Antiques.[105] Domnívám se, že je to hlavně kvůli kontextu, v jakém se objevil. Málokdo si uvědomuje, že na Artalku může přispívat téměř kdokoliv.[106] I zde se hranice mezi profesionálním kritikem umění a samozvaným kritikem rozplývají. A nemusí to být vůbec špatně. Článek byl z hlediska rozpoutání diskuze nesmírně úspěšný; o současném umění najednou debatovalo množství lidí i „mimo obor". To vše se navíc odehrálo velmi rychle. Která recenze v tištěném magazínu toto dokáže?

Zajímavým prvkem Yelpu je jeho nevybíravost, cílem je toho recenzovat co nejvíc. Něco podobného bychom mohli do jisté míry prohlásit i o Artalku, který na rozdíl od tištěných platforem pro recenze vydává nové články každý den, pracuje tempem internetu a může si to tedy dovolit. V magazínech také často recenze přicházejí se zpožděním, po skončení výstavy. Jejich cílem je výstavu zhodnotit a přiblížit i zpětně, sloužit jako zdroj pro badatele zabývající se tématem v budoucnosti. Více si proto vybírají. Magazín Artforum má formu tištěnou i internetovou – online recenze označuje jako *výběr* (picks), na rozdíl od tištěných jsou vydávány častěji, jsou kratší a většinou pozitivní. [107] Droitcour se přiznává, že i jeho recenze na Yelpu jsou nejčastěji pozitivní. Internetové recenze se podobají ústně

[104] Ibidem
[105] Ondřej CHROBÁK: *Lekce 55. Jak jsem pozval vaši matku*, in: Art+Antiques 12+1, 2013 - 2014, 87.
[106] Na samotných stránkách žádná kritéria výběru článků nenajdeme, nicméně se na stránkách objevují příspěvky od lidí bez jakékoliv předchozí publikační činnosti. Určitý výběr tu ale existuje, předpokladem je zřejmě jistá obeznámenost s oborem (např. status studenta dějin umění) a kvalita textu.
[107] http://artforum.com/, vyhledáno 7. 4. 2014

předávaným radám, doporučením. Recenzenty vede často smysl pro komunitu, chtějí ostatním posloužit, vzdělávat. Na druhou stranu jejich příspěvky nepodléhají kontrole, což někdy vede k plagiátorství nebo manipulacím (např. falešným „uživatelským" recenzím, jejichž autorem jsou marketingové agentury). Droitcour říká, že na možnosti psát na Yelp ho přitahuje *„(...) výraz subjektivní zkušenosti otírající se* (rubbing) *o jednolitost uměleckého světa."*[108] Muzea současného umění jsou podle něj standardizovaná ve své podobě i v textech, které vydávají. Tyto texty mohou být pro nezasvěcené nečitelné. Nezabývají se tím, jak může umění vypadat v jiném kontextu (ve studiu, v pokoji), a tento jednostranný pohled předávají i svým návštěvníkům. Droitcour píše a čte recenze na Yelp, aby si tak připomněl, že existují i jiné pohledy na umění. Na druhou stranu také varuje před odvrácenou stranou těchto internetových příspěvků, které jsme si kvůli Amazonu zvykli nazývat recenze. Přestože se jedná v podstatě o velmi různorodou směs kritiky, ve výsledku jde jen o jednoho kritika: v uvedeném případě značku Yelp. Příspěvky jsou totiž automaticky rozřazeny podle hodnocení a běžný uživatel si přečte maximálně pár s nejvyšším a nejnižším hodnocením. Důležité je celkové, zprůměrované hodnocení. Na podobném principu funguje například i databáze filmů IMDB.[109] Stroj tedy vypočítává hodnotu za člověka.

Této skutečnosti si všiml i umělec a kritik Rob Myers spřízněný s londýnskou galerií Furtherfield, který si myslí, že je jen otázkou času, než tento princip dat a kolektivní inteligence převezme v nějaké formě i profesionální umělecký tisk. Tento jev nazývá „proletarizací umělecké kritiky".[110] Gut v článku dochází k závěru: *„(...) umělecké recenze se musí více snažit překonat propast mezi zasvěcenými a neinformovanými."*[111] Myers vidí dvě možné cesty: profesionální kritici se buď stanou součástí tohoto „proletariátu" a vyvinou vlastní podobné snahy (touto cestou jde zřejmě Droitcour?), nebo se pokusí tlaku vzdorovat.

[108] http://www.yelp.com/user_details?userid=IryXs5C2_fYI2Fgd4yEdLw, vyhledáno 7. 4. 2014
[109] http://www.imdb.com/, vyhledáno 7. 4. 2014
[110] Rob MYERS: *The Proletarianization Of Art Criticism*, 2014, in: http://robmyers.org/2013/08/07/the-proletarianization-of-art-criticism/, vyhledáno 7. 4. 2014
[111] GAT (pozn. 98)

6. 2 Open Access

Internet do značné míry ovlivnil i badatelskou praxi historiků umění. Samozřejmě stále existují ti, kteří pracují tradičním způsobem, ale stále více lidí například používá akademické databáze dostupné na internetu. O tuto problematiku se zajímá i americký historik a kritik umění James Elkins a zároveň také sám pracuje poněkud netradičním způsobem.[112] Používá s oblibou metodu *crowd sourcing*, což v podstatě znamená, že využívá podněty z davu. Při psaní knihy zveřejňuje na sociálních nebo akademických sítích pracovní verze textů a reaguje aktivně na komentáře. Tímto způsobem již napsal čtyři knihy (třetí edici *Art Critiques: A Guide*; druhou edici *Artists with PhDs*; některé kapitoly *Visual Worlds*; projekt *What is Interesting Writing in Art History?*). Z jeho zkušenosti je většina něčím prospěšná, často ho například upozorní na další literaturu k tématu a otevírají mu nové pohledy na věc. Doporučuje proto na takových místech zveřejňovat texty, které jsou v rané fázi psaní – tím více jsou otevřené pro nepředvídatelné komentáře. Elkins texty publikuje formou upravitelného, „živého" dokumentu a propaguje je na Facebooku, Twitteru nebo akademicky zaměřené sociální síti Academia.

V jednom takovém textu s názvem *Open-Access Art History,*[113] který je úryvkem z připravované knihy, se zabývá právě problematikou stránek sdílejících zdarma vědecké dokumenty. Internet má moc způsobit globální rozšíření historie umění, teorie a kritiky. Ovšem jedná se o západní model historie umění. V zemích „prvního světa" internetové prostředky zrychlí komunikaci a pomohou historikům, kteří nemají úplný přístup k zdrojům. Nezávislí nebo málo placení historici mohou publikovat na sítích typu Academia[114] a dosáhnout tak různorodého a neočekávaného množství čtenářů. Na druhou stranu mimo americká a evropská centra může být problémem angličtina nebo horší podmínky připojení k internetu. Takoví vědci mohou tyto zdroje používat nepředvídatelně; nepochopit plně kontext, v jakém práce vznikla a plně jí neporozumět kvůli nedokonalé angličtině.

Elkins přirovnává toto stádium formování diskurzu k Foucaltovu konceptu produkce vědění, kde jsou znalosti částečné a pohyblivé, závisející na stabilitě komunit. Domnívá se, že v budoucnosti se rozdíly mezi diskurzy po celém světě postupně rozplynou a pole působnosti bude velmi široké. Vědci, kteří Elkinse „sledují" na síti Academia, jsou z velmi odlišných částí světa. Dokumenty, které zde zveřejňují, však vykazují jakousi tendenci

[112] James ELKINS: *Open-Access Art History*, in: Idem: *North Atlantic Art History and Its Alternatives*, 2014 - ?, https://docs.google.com/document/d/1ELBDc01myfZq0p1RjOucvDkzm9PPrdHPKx-8HNL-ocI/pub , vyhledáno 7. 4. 2014

[113] Ibidem

[114] http://www.academia.edu/, vyhledáno 8. 4. 2014

k uniformitě, jejich styl psaní není ničím neobvyklý: *„Ambiciózní historie umění má tendenci k uniformitě a open access* [volně přístupná] *historie umění tuto uniformitu urychluje.“*[115]

Podle organizace Art History Guild, která si dala za cíl zlepšit práci historiků umění po celém světě, praktiky *open access* mohou pomoci změnit disciplínu dějiny umění a zlepšit její renomé v očích veřejnosti.[116] Je třeba zmínit kontext, v jakém tato iniciativa vznikla: ve Spojených státech se v nedávné době dějiny umění staly několikrát předmětem zájmu hlavních zpravodajských relací. Město Detroit chtělo rozprodat svou prvotřídní sbírku umění, aby doplnilo své fondy. Randolph College v Lynchbergu, Virginii, prodalo klíčový obraz své sbírky od George Bellowse Národní galerii v Londýně, což byl již druhý případ, kdy univerzita prodala obraz, aby dorovnala rozpočet. K tomu všemu se o disciplíně nevybíravě vyjádřil i americký prezident. Prestiž dějin umění upadá a je to částečně vinou samotných historiků umění: „*Stejně jako jiní v humanitních vědách, málokdo z nás kdy cítil potřebu vysvětlovat těm, kdo stojí mimo muzeum a univerzitu, co děláme a proč na tom záleží.“*[117] Humanitní vzdělání se nachází celkově v krizi. Řešením může být politika *open access*, to znamená poskytnout specializované znalosti a informace zdarma co největšímu počtu lidí. Základní myšlenkou je, že umění patří všem: *„Rozmanitější a širší disciplína je ve výsledku silnější a konkurenceschopnou disciplínou.“*[118] Klíčová je však hlavně komunikace mezi akademiky a veřejností, i mezi sebou navzájem. Cech chce podporovat klasické dějiny umění po boku textů určených pro širší publikum, na které můžeme narazit ve sdělovacích prostředcích. Mottem je nejdřív publikovat, později filtrovat. Tento riskantní přístup může být cestou ze slepé ulice, ve které se dějiny umění údajně nacházejí.

Autoři textu se podle vlastních slov nepokládají za „digitální evangelisty“. Chtějí pouze, aby se uvnitř disciplíny objevil podobně aktivní přístup, jaký zaujímají lidé mimo diskurz jako je Diane Zorich, Lev Manovich a Johanna Drucker. Považují proto za důležitou také znalost digitálního výzkumu, nutnost porozumění médiu: *„V dobrém i ve zlém, jsme teď všichni digitálními historiky umění.“*[119] V tomto bodě se například s Manovichem shodují, přestože softwarová studia mají daleko širší a techničtější záběr. Apelují, aby byli historici „digitálně gramotní“, ale v podstatě jde jen o jakousi filozofii přežití. Vzít zpátky do rukou témata, které ostatní postupně přebírají a adaptují podle svého. Zatímco Manovich mluví o dalekosáhlých změnách vnímání a s tím spojenou nutnost se pokusit tyto změny

[115] ELKINS (pozn. 112)
[116] David BOFFA / Victoria H. F. SCOTT: *What is Open Access Art History?*, 14. 2. 2014, in: https://www.academia.edu/6095195/What_is_Open_Access_Art_History, vyhledáno 9. 4. 2014
[117] Ibidem 2.
[118] Ibidem 4.
[119] Ibidem 8.

interpretovat jazykem počítače,[120] historici umění mají dohnat ujíždějící vlak tím, že digitální média jednoduše přestanou ignorovat a začnou používat. Zajímavé je, že chtějí podporovat rozmanité styly a témata uměnovědného psaní, zatímco Elkins konstatuje, že *open access* dosahuje úplného opaku, tedy uniformizace teoretického psaní.

Politika *open access* se však nedotýká jen dokumentů, ale i samotných výtvarných děl. Na toto téma Elkins napsal článek *Přivádí nás Google příliš blízko k umění?*.[121] Google Art Project nabízí možnost si na internetu prohlédnout digitalizovaná díla i si virtuálně projít některé galerie (momentálně jich je sto pět).[122] Muzea přispívají obrázky běžného rozlišení a zároveň vyberou jedno dílo, které vyfotí specializovaný přístroj Googlu. Taková fotografie se od ostatních liší nepřirozeným ultravysokým rozlišením. Dílo si tak můžeme prohlédnout v detailu, který by na něm lidské oko nedokázalo za normálních okolností rozeznat. Internet poskytuje čím dál tím více těchto nelidských zážitků, od videí z lékařského prostředí po možnost projít se po mořském dně na google maps: „*Tento nevídaný, strmý a nezměřitelný růst v počtu věcí, které je teď možné spatřit, z nás ze všech dělá sedící experty.*“[123]

Vidíme to, co dříve nebylo možné vidět. Seurat mohl mít těžko v úmyslu, aby se jednou lidé na jeho obrazy dívali v takovém detailu, až začnou mít pocit, že se dívají na barevnou mozaiku. Hranice mezi lidským a nelidským viděním se zde příznačně rozplývá a vy nepoznáte, kdy jste ji překročili. Když bude historik umění analyzovat nějaké dílo pomocí tohoto nástroje, může se přistihnout, že rozebírá detaily, kterých si dříve nikdo nevšimnul. Otázka je, zda by si jich *měl* všímat.

6. 3 Mezi historií umění a novými médii

Domenico Quaranta se na své webové stránce definuje jako kritik a kurátor současného umění.[124] Zajímá ho především vliv nových technologií na umění a s tím související nové sociální prostředí networkové kultury. Přispívá do mainstreamových uměleckých magazínů jako je Flash Art nebo Artpulse, zároveň ale také publikuje na spíše technologicky zaměřených internetových platformách Rhizome nebo Digimag. Ve svém díle se zabývá tématy, která stojí na pomezí disciplíny dějin umění a studií nových médií.

[120] Např. MANOVICH (pozn. 50)
[121] James ELKINS: *Is Google bringing us too close to art?*, 2013, in: http://www.dailydot.com/opinion/elkins-is-google-bringing-us-too-close-to-art/, vyhledáno 9. 4. 2014
[122] Google Cultural Institute, in: http://www.google.com/culturalinstitute/home, vyhledáno 9. 4. 2014
[123] *„This vast, steep and immeasurable increase in things that can now be seen makes us all into armchair experts.“* in: ELKINS (pozn. 121)
[124] http://domenicoquaranta.com/, vyhledáno 11. 4. 2014

Podle vlastních slov ho nejvíce zajímají umělci, kteří pracují *„(...) jako agent inovace ve své oblasti působení. Umění se tak stává širším prostorem, ne malou, na sebe odkazující specifickou skupinkou lidí vždy hrajících tu samou hru.“*[125] Nepopírá, že existují konzervativní umělci, kteří se nesnaží o nějaké inovace, a přitom vytváří nové kvalitní práce. Jeho však více zajímají ti, kteří se podílejí na změně paradigmatu, jsou revoluční. Cítí, že umění v současné době potřebuje změnu: *„(...) duchampovská akademie trvá déle než francouzská akademie krásného umění.“*[126] V tomto směru se shoduje například s Marisou Olson, která ráda hovoří o změně paradigmatu (a kniha Thomase Kuhna je jedna z jejích oblíbených).[127] V eseji o post-internetu velmi příkře kritizuje dějiny umění jako krátkozraké, papouškující, pomíjející ženy a minority, vytvářející dogma. Nelíbí se jí také, že profesoři odrazují své žáky od psaní o „nekanonizovaných“ umělcích.[128] Quaranta rád sleduje umělce, kteří se aktivně zasazují o změnu, ať už formou pořádání výstav a workshopů, psaním textů, hacktivismem nebo vzájemnou spoluprací. Jedním z takových „hrdinů“ je pro něj Aram Bartholl.

Quaranta dostal svůj první počítač v roce 1997, když mu bylo osmnáct let. Trvalo mu několik let, než zjistil, že mu tento přístroj může přímo zprostředkovat umění. Díla, která objevil, vznikla sice před nedávnou dobou, ale již byla klasická: *„Intuitivně jsem cítil, že jsem svědkem opravdového začátku úžasné evoluce v umělecké produkci a cirkulaci, a chtěl jsem toho být součástí.“*[129] V té době net artoví umělci používali počítač jako prostředek k přímé cestě do něčí mysli. Obcházeli tvrdý proces selekce a setkávali se s divákem *bezprostředně*. Podobný proces probíhal i co se týče distribuce jiných kulturních objektů nebo akademických zdrojů. Zhruba o deset let později se však situace změnila. Zatímco dříve nedávalo smysl net artové umění předvádět ve fyzickém prostoru, nyní návštěvníci galerie *„(...) zrovna vstali od svých počítačů.“*[130] Dostatečně chápou kontext, v jakém se taková díla zrodila. Quaranta píše, že revoluce jsou úspěšné, když trvale změní náhled mysli všech lidí, ne když jsou všichni stejně radikální jako samotní revolucionáři. Změna pohledu uměleckého publika je permanentní, ale stále probíhající. Ve světě současného umění se toho zatím změnilo málo: *„(...) umění je první kdo si představí změnu a poslední kdo se změní.“*[131] Pomalu

[125] Domenico QUARANTA (ed.): *Aram Bartholl. The Speed Book*, Berlin 2012, 8.
[126] Idem
[127] MCHUGH (pozn. 33) 12.
[128] LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3) 214.
[129] QUARANTA (pozn. 25) 4.
[130] Ibidem 5.
[131] Ibidem 5-6.

si zvykáme na spolupráci umělce se strojem, začínáme nově chápat rozdíl mezi kopiemi a originálem, vysokým a nízkým uměním. Jde o modely (stále) nové informační společnosti.

Quaranta cítí, že lidé stále ještě různě chápou internet a umění, které si ho bere za platformu. Po nějaký čas již mnoho z nás (historiků nebo teoretiků umění) sleduje většinu dění z uměleckého světa skrze obrazovku. Čteme online magazíny a blogy, vyhledáváme jména umělců přes Google, necháváme si posílat tiskové zprávy na e-mail. Ale jen někteří z nás vnímají internet jako „místo legitimní, přímé, autentické zkušenosti". Quaranta vidí umění novým způsobem a chtěl by, aby ho tak viděli i ostatní.[132]

6. 4 V Čechách a kdekoliv jinde

Marie Meixnerová je jedním z mála českých oborníků na internetové umění. Pracuje jako kurátor v české Screen Saver Gallery, vystavující umění velmi originálním způsobem: prostřednictvím šetřiče obrazovky. Je také dramaturgem Přehlídky animovaného filmu v Olomouci. Zde vystudovala bakalářské studijní obory filmová studia a anglickou filologii, nyní dokončuje magisterské studium filmových a komunikačních studií. Toto vzdělání se pro ni stalo „skvělým klíčem" k analyzování net artu a post-internetového umění. Nedostatek znalostí z dějin umění pociťuje jako deficit, který je však dle jejího názoru odstranitelný mimo institucionální systém – prostřednictvím samostudia. Hned nato poznamenává, že by se zřejmě těmto tématům v současné době nevěnovala, kdyby vystudovala právě dějiny umění. Tento obor na ni jako na diletanta působí až archaicky, na druhou stranu je pro ni důležité vnímat historické souvislosti i mimo konkrétní uměleckou formu, kterou se zabývá.

S Marií jsem vedla rozhovor na Facebooku,[133] který je pro ni takříkajíc domovem. Internet je přirozeným prostředím, ve kterém se běžně pohybuje, ve kterém *žije*. Cítí se být netizenem, což je pojem, který shrnuje například Domenico Quaranta v eseji *Art of the Netizens*.[134] Netizeni se považují více za obyvatele internetu než své rodné země; sdílejí společnou kulturu, způsoby vyjadřování… Může jít o pózu nebo niterné přesvědčení. Marii zajímá, jak takové chování může působit na způsob uvažování, který se přenáší i do fyzického, tedy „reálného" světa. Sama na sobě pozoruje změny, které se například projevují upouštěním od lineárního způsobu uvažování. Připouští, že v budoucnu bude netizenů čím dál tím více a tato klasifikace pozbyde významu podobně, jako pojem

[132] Ibidem 4.
[133] http://www.facebook.com/, vyhledáno 20. 4. 2014
[134] Domenico QUARANTA: *The Art of the Netizens*, 2010, in: Idem (pozn. 25) 169 - 172.

post-internet. Na téma post-internetového umění měla nedávno přednášku na FAMU v rámci cyklu New Media History. Tento dříve užitečný termín se podle ní dodnes absolutně vyprázdnil. Každý má pocit, že chápe, co znamená, ale není už příliš schopen definovat jeho hranice. Když na toto téma diskutuje nebo píše texty více lidí, pohybují se pak velmi opatrně, aby „nešlápli vedle". Marie se s tímto pojmem neztotožňuje a používá ho jen v situaci, když chce, aby jí bylo rozuměno.

Internetové umění definuje skrze jeho sociokulturní hodnoty jako umění lidí žijících na internetu. Sama je tvůrkyní takového umění vystupující pod jménem *(c) merry*. O internetu uvažuje jako o prostoru rozděleném do autonomních oblastí s vlastními pravidly, historií a sdílenými zkušenostmi. Takovou oblastí mohou být webové platformy jako Tumblr, Youtube nebo Facebook. V této souvislosti zmiňuje projekt Gallery Surfing berlínského historika umění Roberta Sakrowskiho, který se dlouhodobě zabývá internetovým uměním. V jedné z epizod tohoto seriálu, ve kterém si prohlíží různé internetové galerie, navštívil Facebook.[135] Choval se zde jako cizinec v exotické zemi, nedokázal se pořádně zorientovat a porozumět místní řeči. Někteří z „místních" se k němu dokonce začali chovat xenofobně.

Meixnerová nyní připravuje knihu o internetovém umění, která by měla do konce tohoto roku vyjít v edici Přehlídky animovaného filmu (PAF). Bude se jednat o antologii vybraných důležitých textů věnujících se této problematice, které dosud nevyšly v českém jazyce. Sborník bude doplněn několika původními studii, pojednávajícími zřejmě i o současném českém (post)internetovém umění. Když se před dvěma lety Marie snažila vypátrat české net artové umělce pro programový blok na PAF, zjistila, že o sobě navzájem moc neví a necítí nějakou příslušnost k určité společné scéně. Shodly jsme se, že dnes je již situace jiná; umělci o sobě většinou navzájem ví a často se podílí na stejných výstavách. Zmínila grafické studio The Rodina, které pořádá i tematické workshopy, umělce Tomáše Javůrka a Barboru Trnkovou, stojící za projektem Screen Saver Gallery, a také galerii Plevel v Praze, specializující se čistě na post-internetové umění. Pokud zde již určitá scéna není, tak pro její vznik přinejmenším existují poměrně dobré podmínky. Je však nutné vytvořit větší teoretickou reflexi těchto snah, které nejsou hlavním proudem dosud příliš brány na vědomí.

[135] *GallerySurfing S01E02 Facebook Galleries*, in: http://youtu.be/9doOI5x2m8w, vyhledáno 22. 4. 2014

7. Internet a umělecká praxe

V zářijovém čísle časopisu Art in America v loňském roce vyšel dotazník pěti umělců, kteří se zabývali otázkou, nakolik digitální kultura ovlivnila způsob i témata jejich práce.[136] Aleksandra Domanovic odpověděla, že by se bez internetu nestala umělkyní. Podnítili ji především nesmírně kreativní lidé, se kterými se zde seznámila. Internet se stal součástí její práce, co se týče formy i obsahu. Na výstavě *Speculations on Anonymous Materials* bylo možné shlédnout její video *From Yu to Me*,[137] ve kterém se zabývá historií internetu a technologie v bývalé Jugoslávii formou krátkého dokumentu. Domanovic se často zaměřuje na politická a feministická témata. Její dílo se příliš nehodí řadit do kategorie net artu nebo post-internetu, přestože v takovém kontextu bývá často vystavována. S internetem začala více pracovat přibližně před osmi lety. Nyní má pocit, že umělci používají počítač jako studio – stal se součástí jejich pracovní rutiny. Zároveň je ale svět umění stále pozadu pokud jde o porozumění tomuto médiu. Změnilo se také obvyklé pořadí institucí ve výstavní praxi umělců – zatímco dříve bylo normální, že student nejdříve vystavoval na univerzitě, poté v alternativních prostorech, galerii a nakonec byl „glorifikován" v muzeu, dnes je možné tento dříve běžný vývoj ovlivnit nebo obejít díky internetové prezenci.[138] Důležitou součástí umělecké praxe se tedy stal způsob, jakým se (jakýkoliv) umělec prezentuje na internetu.

Mariam Ghani ve stejném článku zmiňuje důležitý fakt, že tyto změny se zatím týkají jen některých částí světa. Digitální technologie považuje především za prostředek své tvorby, který jí jako takový může limitovat a poskytovat určité možnosti. Tyto možnosti se však vzhledem k rychlému vývoji médií stále mění. Za čtrnáct let své praxe vnímá zřetelný posun v práci s filmem, videem a fotografií, který se vyznačuje mizením hranic mezi těmito médii.[139] V podstatě tedy dochází k definici postmediální situace.

Ghani popisuje, jak se její dřívější zkušenost s net artem a interaktivními instalacemi promítá do jejího současného způsobu práce – v přístupu k tvorbě umění, vztahu diváka k uměleckému dílu. Její každodenní praxe zahrnuje prohlížení a čtení internetových zdrojů, archivaci a poznámky vedené na sociálních médiích typu Twitter. V díle někdy materializuje formy původně určené jen pro online prezenci. Ve svém přístupu k tvorbě zčásti vnímá obsah, formu a publikum jako databázi, rozhraní a uživatelskou zkušenost. Přiznává se tedy k jakémusi nahlížení na umění „počítačovýma očima".

[136] HEUER (pozn. 1) 96-105.
[137] Aleksandra Domanovic: *From Yu to Me*, 2013, video, 29 min
[138] HEUER (pozn. 1) 104.
[139] Ibidem 100.

Ed Atkins jde ještě dál, když hovoří o téměř evoluční změně (nejen) ve svém chování. Všechno, co vytváří, se nejdříve objeví na jeho počítači. Digitální technologie jsou natolik všudypřítomné, až jsou vzájemně neoddělitelné a fluidní. Práce na počítači má hybridní charakter; zahrnuje psaní textů, editace fotografií, komunikaci i brouzdání, poslouchání, dívání se… Důsledek těchto aktivit se projevuje jak fyzicky (neposlušná muskulatura protestující při *klasickém* ručním psaní), tak psychicky (rostoucí nepozornost).

Počítač je Atkinsovi panovačným spolupracovníkem; svěřuje mu tolik úkolů, že již není schopen určit, jak by si jeho mozek poradil bez něj. Digitální obrazy se stávají natolik neurčitými, že je identifikujeme pouze podle způsobu, jakým se do nich promítají jiná média i my sami.[140] V jiném rozhovoru Atkins svůj pracovní postup na počítači popisuje jako zadrhávající se, neuspořádaný. Všechno k němu přichází skrze laptop. V určitém bodě procesu akumulace informací začne produkce, která spočívá v editaci a tvorbě. Tato produkce je často plná úzkosti: *„(...) mám podezření, že se možná stále více začnu bát patologického charakteru mé pracovní metody.“*[141] Na počítači oceňuje především pohodlí a rychlost; myšlenka může být velmi rychle realizována v obraze, zatímco dříve by stačila vyprchat. Používá často stock fotografie; buď z fotobanky nebo si obrázky s podobnou kvalitou sám vyfotí. Líbí se mu jejich ambivalentní charakter otevřený pro manipulaci. Tuto reklamní estetiku mění různými zásahy, až se do nich promítne jeho osobnost a stanou se osobními. Svému publiku chce být blízko. Svá díla nevnímá jako produkty, ale jakési „sebevznícení“. Popisuje se jako „ne-spisovatel“, jeho vzorem je Donald Bathelme.[142]

Podle Domenica Quaranty internetová generace navazuje na praktiky konceptuálních umělců 60. let, které byly později rozvedeny uměním apropriace a postprodukce. Taková praxe zahrnuje *„(...) vyhledávání, sběr, archivaci, manipulaci, znovupoužití velkého množství vizuálního materiálu produkovaného populární kulturou a reklamou.“* [143] Tímto způsobem pracuje již většina mladých umělců, kteří nemusejí být vůbec nijak spojeni s hnutím typu net.art nebo post-internet. Quaranta také mluví o *externizaci paměti* v podobném smyslu jako Ed Atkins ve výše rozebíraném článku. Spoustu úkolů v dnešní době přenecháváme svým počítačům nebo jiným digitálním médiím – události si ukládáme do paměti pomocí (často nekvalitních) fotografií a myšlenky si třídíme na sociálních médiích typu Facebook či Twitter. Na stejný proces, jak je nyní zřejmé, poukázala i Mariam Ghani.

[140] Ibidem 99.
[141] Klaus BIESENBACH: *An intimately, duplicitously reflexive experience*, in: Flash Art 293, 2013, 49.
[142] Ibidem 53.
[143] Domenico QUARANTA (ed.): *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*, Brescia 2011, 6.

Podle britského umělce Marka Leckeyho současní umělci pracují ve stylu *„(...) sedící u obrazovky počítače obklopeni náčiním.*“[144] Paradoxně se tak ale aktivně zapojují do světa většího, než jsou oni sami, rozšiřujícího možnosti jejich těla. Takový svět je fascinující i nudný zároveň. Leckey hovoří o nové smyslové zkušenosti, kterou prožívá při interakci s vnějších světem – i s tak obyčejnými předměty jako je kámen nebo strom: *„Moderní svět je odcizující svět. Proto se nikdy nemůžu ničemu bezprostředně přiblížit, vždy to musí být něčím zprostředkované.“*[145] Jacolby Satterwhite se domnívá, že statické sezení ve studiu ovlivňuje jeho cit pro vytváření digitálního prostoru. Vytváří performance před zeleným plátnem **[obr. 11]**, posléze data přetváří a snaží se více podtrhnout předvedená gesta, což dává za vinu poměru času, který stráví sezením oproti pohybu. Neustále tak produkuje nové verze sebe samého. Vzhledem k nekonečnosti vizuálních a jiných zdrojů, které jsou na internetu k dispozici, se omezuje jen na kresby jako prvotní nápovědy, které posléze mohou na diváky působit jako reference. Sezení u počítače je pro něj fyzicky náročnější než zmíněné performance.[146]

7. 1 Rafaël Rozendaal, internetový umělec

Rafaël Rozendaal (nar. 1980) je umělec nizozemsko-brazilského původu v současné době žijící v New Yorku (i když sám často tvrdí, že žije „všude“). Internet používá jako své „plátno“.[147] Podle vlastních slov ho miluje, dokonce si ho nechal vytetovat dovnitř úst. Definuje sám sebe jako internetový umělec, i když jeho práce dostávají v prostorech galerií i fyzickou podobu. Jeho největším snem je, že bude pro internet tvořit stále více umělců a jednou si bude moct každý *„(...) prohlédnout Monu Lisu ve svém domově.*“[148] Uvědomuje si však také, podobně jako Atkins, že ho internet při práci rozptyluje. Neustále přítomné nekonečné možnosti absorpce informací. Po určitém čase stráveném vstřebávání dat však začne být neklidný a mít potřebu něco sám vytvořit. Přemýšlí, jak nepozorní budeme, až jednou bude internet připojen přímo k našemu mozku.[149] Rozendaalovým ateliérem je jeho

[144] Lauren CORNELL: *Techno-Animism*, in: *Mousse Magazine* 37, http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=941, vyhledáno 11. 4. 2014
[145] Ibidem
[146] Ibidem
[147] Bio, in: http://www.newrafael.com/bio/, vyhledáno 11. 4. 2014
[148] Rafaël ROZENDAAL: *Digital Art*, in: DLD14 Conference, http://dld-conference.com/videos/eR5ITqKx_9c, vyhledáno 11. 4. 2014
[149] Rafaël ROZENDAAL: *The Connected Mind is a Distracted Mind*, in: http://www.newrafael.com/the-connected-mind-is-a-distracted-mind/, vyhledáno 12. 4. 2014

laptop: *„Tímto způsobem pracuji; kdekoliv si otevřu laptop, je moje studio.“*[150] Pokud chce nějaký novinář nebo kurátor navštívit místo, kde tvoří, musí umělec zaimprovizovat.

Rafaëlův otec byl malíř, mohl tak vyrůstat v jeho ateliéru a vyzkoušet si tvorbu pomocí různých materiálů. V dokumentu pro online platformu The Creators Project vypráví, že mu strýc občas platil drobné peníze výměnou za kresby a jak se mu nelíbilo, že pak musel o dílo přijít.[151] Internet mu poskytuje možnost tento proces obejít. Jeho díla jsou webové stránky, existují tedy v nekonečně mnoho kopiích či verzích. Doménové jméno je zároveň názvem i adresou takových děl. Existují ve veřejném prostoru. Když si Rozendaalovu stránku zakoupí sběratel, je jeho jméno připojeno do vrchní lišty prohlížeče. Stránku tak umělec „vlastní“ dál. Tento vztah je výhodný i pro sběratele, čím více lidí dílo uvidí, tím více stoupá i jeho prestiž. Jedno z prvních děl, které prodal, bylo *Jello Time* z roku 2007, obraz želé reagující na pohyb kurzoru návštěvníka / uživatele.

Právě interaktivita je jedním z nejdůležitějších komponentů Rozendaalovy tvorby. Od začátku k internetu přistupoval ne jako k místu pro zveřejnění portfolia, ale jako k prostoru pro umění, který si zaslouží respekt. Zajímá ho vztah diváka k obrazovce, jak s ní komunikuje, dotýká se jí. Návštěvník interaktivní stránky se pohybuje v jejím zobrazovacím prostoru. Líbí se mu také, že tímto způsobem komunikuje s publikem *bezprostředně*. Uvidí dílo a zapomenou na přístroj. Jinak je tomu ve fyzické galerii, kde je počítač najednou objekt a návštěvníci už nejsou v aréně snů. Webová stránka by podle něho měla prostoupit prostor jako plyn. Jde o vztah přítomnosti uživatele a jeho vlivu na obraz: *„Je to dialog mezi vámi a mnou, protože já stanovím soubor pravidel a vy si můžete hrát v jejich mezích.“*[152] V počítači většinou vyvíjíme cílenou aktivitu. Rozendaal nás učí si užívat samotné klikání, tedy prostředek, který na internetu běžně používáme pro pohyb. Kliknutím se mění kompozice jeho děl.

Říká o sobě, že má talent pro pohyblivé obrazy, proto si nikdy nevěděl rady s nehybnými. Když začal pro uměleckou tvorbu používat počítač, bránila mu v rozletu neznalost programování. Doufá, že v budoucnu budou mít umělci k dispozici jednodušší prostředky. Sám by rád vytvořil počítačovou hru, ale nemá na to dostatečné znalosti i finanční prostředky. V této hře byste vstoupili do špinavého domu, který byste museli uklidit. K tomu

[150] Rafaël ROZENDAAL: *The Artist's Studio*, in: http://www.newrafael.com/the-artists-studio/, vyhledáno 12. 4. 2014
[151] *Rafaël Rozendaal*, dokument, 2012, in: The Creators Project, http://thecreatorsproject.vice.com/creators/rafa%C3%ABl-rozendaal, vyhledáno 12. 4. 2014
[152] ROZENDAAL (pozn. 148)

účelu byste měli k dispozici různé „zbraně“ jako mop, utěrku…[153] Tento Rozendaalův sen dobře vypovídá o charakteru jeho tvorby – je hravá a často velmi jednoduchá: *„Miluji jednoduché nápady a myslím, že stejně tak kdokoliv jiný na internetu.“*[154] Podle jeho filozofie můžete dávat na internetu opravdu podivné hloupé věci a stejně si najdou své místo. Umělec zde působící nemá žádného nadřízeného nebo prostředníka, obchází institucionální strukturu. Takovýto „anarchistický“ prostor podněcuje neobvyklé a iracionální nápady.[155]

V procesu tvorby nejdřív vytvoří syrovou animaci a jeho přítel-programátor posléze přidá interaktivitu. Způsoby zobrazení webové stránky jsou nepředvídatelné, musí se s tím počítat. Uživatel si je může zobrazit například na chytrých hodinkách nebo velké obrazovce. Velikost tedy není fixní jako u jiných výtvarných děl. Takové objekty se adaptují, mění **[obr. 12]**. Vektorová grafika je v takovém případě ideálním nástrojem. I samotný průběh tvorby může být překvapivý: například při vytváření stránky *Color Flip* (2008) se potýkal s rychlostí otáčení stran. Když byla interakce příliš pomalá, znělo to jako kůže, a když příliš rychlá, podobalo se to vzduchu. Je těžké vytvořit takové dílo, aby skutečně rezonovalo. Za největší problém ale Rozendaal považuje úplný počátek vzniku díla – najít formu pro nápad. Vytváření popkornové stránky[156] začalo kresbami, pak přemýšlel o zvuku. Ve studiu vyzkoušeli různé verze, nakonec použili zkreslený zvuk prasknutí balónků.

Když byl Rozendaal požádán, aby převedl své internetové dílo do fyzického prostoru galerie, kurátor po něm chtěl podívanou. Umělec chtěl vytvořit verzi webové stránky, kde na černém pozadí pohyb kurzoru vyvolává zvuk bzučení komára. V jeho vizi návštěvník vstoupil do malého černého prostoru, kde by zvuk reagoval na jeho pohyb. Vstup by byl tedy omezený na jednu osobu, nešlo by o žádnou podívanou. Kurátor se mu vysmál. Pro jinou výstavu, tentokrát realizovanou, *přeložil*[157] do fyzického prostoru stránku *Broken Self* (2007). Návštěvník stránky si kliknutím / dotekem mohl „rozbíjet“ obrazovku **[obr. 13]**. Na výstavě lidé vstoupili do místnosti s blikajícím světlem a házeli skleněné lahve na zeď **[obr. 14]**. Rozendaal se vždy snaží, aby se jeho diváci aktivně podíleli na díle a prožívali intenzivní zážitek: „*Snažím se kondenzovat emoce do jediné…*[stránky]“[158] Jeho poslední práce jsou nyní většinou abstraktní, důležitá je i zvuková stránka. Divák nad nimi má meditovat. Vytváří

[153] *Rafaël Rozendaal, Interview Series*, in: DLD12, http://dld-conference.com/videos/yAuxdpPdRGU, vyhledáno 12. 4. 2014
[154] ROZENDAAL (pozn. 148)
[155] Rafaël ROZENDAAL: *Why the internet is a good place for art*, in: http://www.newrafael.com/why-the-internet-is-a-good-place-for-art/, vyhledáno 12. 4. 2014
[156] Rafaël Rozendaal: *popcorn painting.com*, 2008, in: http://www.popcornpainting.com/, vyhledáno 24. 4. 2014
[157] Proces převedení internetového díla do fyzického prostoru nazývá *překladem* (translation) Domenico Quaranta. in: QUARANTA (pozn. 25)
[158] ROZENDAAL (pozn. 148)

i fyzická díla, lentikulární malby, které mají několik vrstev a mění se podle úhlu pohledu. Přišel tak v podstatě na kompromis mezi pohyblivým obrazem a nehybným objektem. Možných kompozic je stejně jako u jeho webových stránek nekonečně mnoho, přičemž je vytváří divák sám (ale podle pravidel umělce).

Rozendaal není jen umělec vytvářející produkty (webové stránky, pohyblivé obrazy, instalace), ale umění *žije*. Celá jeho přítomnost na internetu má umělecký charakter. Na jeho webových stránkách najdeme výtvarná díla, delší texty (často úvahy) a kratší (o třech řádcích), které nazývá haiku. Zároveň aktivně působí na sociálních sítích (Facebook, Twitter). V rozhovoru pro konferenci DLD hovoří o změně vztahu k dlouhé naraci. V současnosti začínáme preferovat spíše fragmentární vyprávění, například krátká videa na youtube. Dochází tedy k názoru, že při dlouhodobém sledování umělce (na internetu), se pro diváka stává z fragmentů delší narace, která pak bude dávat větší smysl.[159]

Rozendaal je také autorem formátu výstavy s názvem *BYOB* (Bring Your Own Beamer), který se dá přeložit jako „*Přineste si svůj projektor*.“[160] Jedná se o sérii jednovečerních akcí, na které si organizátor přizve umělce, kteří zde pak promítají (cokoliv) na zeď. Původní myšlenkou byla touha sdílet zážitek z internetu ve fyzickém prostoru s dalšími lidmi. První *BYOB* Rozendaal uspořádal roku 2010 **[obr. 15]**, během dvou měsíců se formát začal rychle šířit a od té doby se konají desítky takových akcí každý rok po celém světě.[161] Umělec si představuje, že v budoucnu nebude internet „uvězněn“ v přístrojích, bude všude kolem nás a my jím budeme procházet. Akce *BYOB* se takový zážitek snaží zprostředkovat.

7. 2 Aram Bartholl, revolucionář

Revolucionářem Arama Bartholla (nar. 1972) nazval Domenico Quaranta v úvodu první „retrospektivní“ knihy o jeho díle.[162] Tento německý umělec žijící v Berlíně ve své tvorbě často zkoumá hranice mezi virtuálním a reálným světem. Vystudoval architekturu, vždy pracoval na počítači. Jeho díla mají ale často charakter zásahů do veřejného prostoru, akcí nebo dokonce workshopů či návodů. Působí také jako kurátor nebo designer. Bývá někdy spojován s net artem, jeho práce však patří spíše do *„(...) sebou vytvořené šedé zóny, říše používající co možná nejméně technologie a přitom stále mluvící digitálním jazykem.“*[163]

[159] *Rafaël Rozendaal, Interview Series* (pozn. 149)
[160] *BYOB (Bring Your Own Beamer)*, in: http://www.byobworldwide.com/, vyhledáno 12. 4. 2014
[161] V Čechách byla akce zatím uspořádána jen jednou, a to v galerii Tiskárna v Praze 25. 1. 2013.
[162] QUARANTA (pozn. 125) 8.
[163] Ibidem 13.

Proběhla (a stále probíhá) digitální revoluce a nyní si toho začínáme být více vědomi. Dopad internetu na lidský život již není možné ignorovat. Bartholl měl v minulém roce větší sólovou výstavu ve Fridericianu v Kasselu, kde se zabýval právě těmito tématy. Výstava nesla název *Hello World* podle výrazu, který používají programátoři jako upozornění pro uživatele v softwaru, když je připraven k užívání.[164] Na výstavě se objevila řada děl, která jako kdyby utekla z virtuálního do reálného světa. Jaké reakce vzbudí v člověku veliký špendlík z Google Maps **[obr. 16]**, stojící před klasicistní architekturou Fridericiana? Tento giganický symbol ve stejném poměru v jakém se nachází vůči svému okolí na mapách Googlu převedl Bartholl poprvé do fyzického prostoru roku 2006 v Berlíně. Od té doby ho instaloval v různých částech světa: v Arles, Tchaj-peji, Szczecinu. V lidech vyvolává pocit překvapení i nepohodlí. Barthollova díla někdy bývají označována za reklamu. Ve skutečnosti jsou ale vždy kritická vůči digitálním světům, ale tichým a ironickým způsobem.[165]

Do Barthollovy tvorby se také často promítá jeho architektonické vzdělání, například na výstavě v Kasselu zkonstruoval architekturu z počítačové hry **[obr. 17]**. Návštěvníci tak mohli procházet bránou s viditelnými polygony ze hry Counterstrike. Další dílo, *Are You Human* (2009), bylo vytvořeno podle obrázku captcha, na který běžně narážíme na internetu například při registraci. Jedná se o automaticky generované série písmen a číslic, které má uživatel rozpoznat a doložit tak, že je člověk (Turingův test). Počítač určuje, zda jste člověk. Bartholl vytvořil více verzí, v Kasselu dostala captcha podobu oblých tvarů z rezavého železa – měla tak skutečnou váhu a materiál; jindy se jedná o pomíjivý internetový podpis. Jiná varianta byla realizována formou městské intervence, podobné graffiti **[obr. 18]**. Nápis se tak kolemjdoucích lidí znepokojivě ptal: „Jste člověk?“ Na přednášce v Jeruzalémě na podzim minulého roku Bartholl představil také vizitky s captcha – v budoucnosti je možná budeme potřebovat…[166]

V jedné části kasselské výstavy však byli návštěvníci poněkud zmateni. Jednalo se o doplňující výstavu čtrnácti umělců, které byl Bartholl kurátorem. Každé dílo mělo vlastní router a návštěvník se na něj mohl podívat, jen když se k routeru připojil svým mobilem nebo tabletem. Pokud jste takový přístroj neměli, viděli jste jen černé čtverce na zdi. Tato zdánlivá nefunkčnost ukazuje odvrácenou stranu technologií, ke kterým nemá přístup zdaleka každý.[167]

[164] Silke WÜNSCH: *Out of the Internet and into the gallery*, 16. 9. 2013, in: http://www.dw.de/out-of-the-internet-and-into-the-gallery/a-17085144, vyhledáno 12. 4. 2014
[165] QUARANTA (pozn. 125) 8.
[166] Aram BARTHOLL: *Hello World*, přednáška, Design Symposium, Israel Museum Jerusalem, 2013, in: https://www.youtube.com/watch?v=2KKwkMa-T0c, vyhledáno 12. 4. 2014
[167] WÜNSCH (pozn. 164)

Jedním z nejúspěšnějších Barthollových projektů jsou *Dead Drops* (od roku 2010). Toto slovní spojení se používá pro označení špionážní metody předávání informací na tajném místě. Bartholl dostal nápad instalovat USB flash disky ve veřejném prostoru a vytvořit tak jakousi offline síť, kterou nebude možné sledovat **[obr. 19 - 20]**. Soukromí v internetové době je ožehavým tématem současnosti, obzvlášť po známém případu Edwarda Snowdena. K takové dataschránce se můžete připojit zcela anonymně. Je zajímavé, že lidé na tento koncept nejprve reagují podezřívavě – co když tam někdo nechá vir? Na internetu s takovými věcmi počítáme, sotva však taková možnost vyvstane v reálném světě, dostane jiný rozměr. Lidé však na těchto discích sdílejí spíše data, o které se chtějí podělit: knihy, obrázky, hudbu… Důležitým prvkem tohoto konceptu je způsob jeho rozšíření – každý se může zapojit a nainstalovat ve svém okolí *dead drop* podle manuálu dostupného na internetu.[168] Najít ideální místo však není tak jednoduché, ve chvíli hledání si uvědomíte, jak moc privatizovaný veřejný prostor kolem vás vlastně je. V právních očích se jedná o vandalismus, v očích umělce o „šedou zónu hackerské autonomie".[169] Malé digitální zařízení se zakomponuje do obyčejné analogové zdi, nenabyde tak snad tato zeď spíše na hodnotě? *Dead Drops* je po celém světě již přes pět set (včetně ČR), každý měsíc přibyde přibližně dalších šedesát. K vytvoření takové velké offline sociální sítě stačí pouze *„(…) třicet babek a pár minut práce a jste ozbrojeni a připraveni virtualizovat městský prostor."*[170] Aby jste flashku našli, musíte se rozhlížet po městě jako orel, pohybujete se po Barthollově povrchu světa. Bruce Sterling přirovnal jev, ve kterém se lidé notebookem připojují k *Dead Drops*, k surrealistickým koláží Maxe Ernsta.[171]

Bartholl je činný i jako kurátor. Naposledy (14. 3. – 3. 4. 2014) připravil v galerii XPO v Paříži výstavu *Full Screen* (plné rozlišení), zabývající se evolucí obrazovky a jejím extrémním vývojem. V prostoru galerie byla umístěná jedna veliká LED obrazovka a na zdi viselo dvanáct smart hodinek **[obr. 21 - 22]**. Na každé obrazovce bylo dílo jednoho umělce. Hodinky i velká obrazovka ukazující díla v malém rozlišení se zdají být zastaralé, v budoucnu je nahradí laserový paprsek. Cílem výstavy je oslavit obrazovky, dokud je máme.[172] Mezi nejúspěšnější Barthollovy kurátorské výstavy však patří hlavně *The Speed Show* (od roku 2010). Jde o výstavu net artu v internetové kavárně **[obr. 23]**. Organizace je rychlá, levná a snadná. Tento formát se rozšířil po celém světě, první akce předcházela o pár týdnů BYOB

[168] http://deaddrops.com/dead-drops/participate/, vyhledáno 12. 4. 2014
[169] QUARANTA (pozn. 125) 12.
[170] Ibidem
[171] Ibidem 11.
[172] Aram BARTHOLL: *Full Screen*, 2014, in: http://www.xpogallery.com/wp-content/uploads/2014/03/DP_fullscreen-EN5-2.pdf, vyhledáno 12. 4. 2014

Rafaëla Rozendaala. Pro obě tyto akce je společný charakter párty, smysl pro komunitu, operování mimo institucionální strukturu a přístup udělej-si-sám.[173]

V roce 2009 se Bartholl stal součástí umělecké skupiny F.A.T. Lab, která se inspiruje *open source* komunitami a hackerskou mentalitou. Jeden ze zakladatelů této skupiny, Evan Roth, označuje Bartholla za hackera. Jeho akce vidí jako chytrou a často hravou intervenci do velkého systému. Vzorem je Linus Torvalds, hlavní iniciátor vývoje operačního systému Linux. Hnutí bezplatného softwaru se stává novou filozofií umělecké produkce, nahrazuje dřívější představu osamělého génia a hotového nablyštěného díla. Základem takové produkce je pevnější vztah mezi developery / umělci a uživateli / publikem. Toho umělci dosahují častějším publikováním; umělecký proces tak se stává fluidní, na pokračování: *„Internetové publikum zapomene, kdo jste, když nezmáčknete tento týden tlačítko zveřejnit.“*[174] Internet umožňuje propojení s komunitami, vypěstování vlastního publika. Sterling nespojuje Barthollovu uměleckou praxi s novými médii, ale spíše s graffiti – dívá se na město jako hackeři na kód.[175]

[173] LAMBERT / MCNEIL / QUARANTA (pozn. 3) 32.
[174] QUARANTA (pozn. 125) 38.
[175] Ibidem 40.

8. Závěr

„Za technologickým obratem se skrývá úzkost.

(...)

Někam přicházíme.

Po celou dobu si ale myslíme, že směřujeme k utopii

a ve skutečnosti míříme ke Konci.“[176]

Gene McHugh

Internet se stal ve 21. století novým kontextem tvorby výtvarných umělců i teoretiků. Vše nasvědčuje tomu, že se nacházíme na počátku velkých změn, jejichž dosah zatím nemůžeme být schopni odhadnout. Je nesporné, že se na nich internet jako místo, kde splývají dohromady sociální, materiální a vizuální informace, podílí. Jak se tato práce pokusila ukázat, tyto změny mají kořeny v předcházejícím století. Například Bill Nichols formuloval mnoho z nich již v 80. letech; už tehdy si uvědomoval veliký kolektivní potenciál počítače i s tím spojenou odvrácenou stránku – možnost větší kontroly / ovládnutí lidí. Za velmi důležitý Nicholsův postřeh považuji jeho charakteristiku lidské interakce s tímto přístrojem slovem *proudění* (flow). Toto slovo se v různých obměnách v teorii nových médií objevuje znovu a znovu. Rychlé, automatické reakce dávají zapomenout na médium, otevírají okno do jiné reality, která se postupně plíží do reality, kterou považujeme za naši. Proto nám přestává dávat smysl rozlišovat kopie a originál. Dvourozměrná obrazovka jako kdyby nám dávala zapomenout na materialitu objektů, vidíme jen koncepty, myšlenky, *variace na téma*.

Akce typu BYOB, jejímž autorem je Rafaël Rozendaal, nám chtějí ukázat, jaký bude svět zítřka. Aram Bartholl nás zase vytrvale upozorňuje na odvrácenou stranu technologií; přivádí pozornost ke skutečnosti, že jsme čím dál tím více sledováni a kontrolováni. Jeho převádění předmětů z virtuálních světů do reality vyvolává v lidech zvláštní, často nepříjemné pocity, ukazují je v jiném světle. Málokdo si uvědomuje, že internet už *je* všude kolem nás a spolu s dalšími technologiemi přetváří naše vnímání. Bathollův špendlík z Googlu nás (ne)nápadně upozorňuje, jak moc se například změnil náš způsob orientace ve městě, při kterém se spoléháme více na technologii než na vlastní orientační smysl.

V umělecké teorii se tyto změny promítají do nového chápání pojmů i praxe. První čtyři kapitoly této práce nabízejí určitou výchozí pozici, možnou orientaci, kterou se můžeme řídit při analyzování výtvarných děl ovlivněných moderními technologiemi. V současné době existuje více možností, záleží, v jaké disciplíně se pohybujete. Nicméně se hranice mezi

[176] MCHUGH (pozn. 33) 17.

těmito obory začínají rozplývat, ať už jde o historii umění a různá mediální či vizuální studia. Každý obor má nějaký základ; kde jeho rámec končí, je však čím dál tím více diskutabilní. Z teorií v této práci rozebíraných vyplynulo, že pokud se někdo chce věnovat tomuto typu umění, měl by mít přinejmenším základní znalosti informatiky. Nejedná se už ovšem o žádné marginální téma, umění ovlivněné či pracující s digitálními technologiemi začíná pokrývat čím dál tím větší část současné výtvarné scény.

Teoretici nových médií nás učí dívat se na současné umění jako na procesy. Umění se chce stát životem. Kód dostává smysl skrze proces v sociálním prostoru. Důležitou roli hraje distribuce… Podle Mathewa Fullera, jednoho ze zakladatelů softwarových studií, se „*(...) identita softwaru formovala v prostředí hackerské subkultury a pod vlivem jejího étosu, v rámci uměleckých aktivit označovaných jako net art a softwarové umění, v kulturní praxi typu ‚do it yourself' a remixu*."[177] Rozendaal vytváří proud informací, publikuje svou tvorbu i myšlenky na pokračování. Dostává se mu okamžité zpětné vazby. Podobně postupuje i Bartholl, důležitá je *prezence* na internetu. Mají takoví umělci blíže ke svému publiku více než dříve? Jsou vzdálení a přitom jsou na dosah. Jejich ateliérem je jejich počítač, žijí *všude*.

Bartholl hledá mezery v tomto téměř všudypřítomném systému, učí nás se stát neviditelnými pomocí ručně šitých kapes rušících signál mobilů nebo si bez dohledu předávat informace pomocí vlastnoručně vytvořené offline sociální sítě. Jeho činnost je podvratná, *pirátská,* revoluční. V jeho tvorbě hraje roli spolupráce, šířící se jako virus. Takovým umělcům je vzorem Linus Torvalds a filozofie *open source*. Původní myšlenka může být kýmkoliv změněna, vylepšena, rozšířena. Důležitý je volný přístup k zdroji.

Může mít takový přístup pozitivní dopad i na teorii? Jak ukazuje příklad Jamese Elkinse, okamžitá zpětná vazba čtenářů může být velmi užitečná, nabídnout nové pohledy na věc. Internetové recenze dávají vzniknout novému, subjektivně zabarvenému, sebevědomému stylu psaní. Vědecké texty o umění bývají „nezasvěcenými" kritizovány jako nečitelné, uzavřené do sebe. Internet poskytuje (možná utopickou) možnost kolektivně zapracovat na tomto problému; prostředkem je zpřístupnění co nejvíce oborových zdrojů. Torvalds a operační systém Linux může být vzorem i pro vizuální studia. Povede tento proces k větší různorodosti nebo naopak uniformitě uměnovědného psaní? Je nutné pamatovat, že internet, jak ho známe my (převážně Evropa a severní Atlantik) není globální záležitostí. Stejné se dá říct o modelu našich studií. Podle iniciativy Art History Guild mohou praktiky open access zlepšit pověst dějin umění v očích veřejnosti. O vylepšení obrazu v očích veřejnosti hovoří i Quaranta, když s nadšením píše o rozšiřujícím se prostoru umění, úžasné

[177] HORÁKOVÁ (pozn. 71) 177.

evoluci. Můžeme se však ptát společně se Sethem Pricem, zda „*Ponořením umění do života riskujeme, že se status umění – a s ním status umělce – úplně rozplyne.*“[178]

[178] Seth PRICE (pozn. 32) 205.

9. Seznam použité literatury a pramenů

- BELTING Hans: *Konec dějin umění*, Praha 2000
- BIESENBACH Klaus: *An intimately, duplicitously reflexive experience*, in: Flash Art 293, 2013, 49-53
- BOLTER Jay David / GRUSIN Richard: *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge 2000
- BOURRIAUD Nicholas: *Postprodukce*, Praha 2004
- CHAN Jennifer: *From Browser to Gallery (and Back) The Commodification of Net Art 1990 – 2011*, Syracuse 2011 – 2012
- FLAŠAR Martin / HORÁKOVÁ Jana (kol.): *Umění a nová média*, Brno 2011
- GROYS Boris: *Art Power*, London 2008
- GRAHAM Beryl / COOKE Sarah: *Rethinking Curating. Art after New Media*, Cambridge a London 2010
- HEUER Megan: *Digital Effects*, in: Art in America , září 2013, 96-105
- CHROBÁK Ondřej: *Lekce 55. Jak jsem pozval vaši matku*, in: Art+Antiques 12+1, 2013 - 2014, 87
- KUHN Thomas: *Struktura vědeckých revolucí*, Praha 2008
- LAMBERT Nicholas / MCNEIL Joanna / QUARANTA Domenico: *Art and the Internet*, London 2013
- MANOVICH Lev: *Principy nových médií*, in: Teorie vědy XI(XXIV) 2, 2002, 55-76
- MCHUGH Gene: *Post Internet*, Brescia 2011
- OLSON Marisa: *Post Internet. Art After the Internet*, in: Foam Magazine 29, 2011, 59-63
- PFEFFER Susanne: *Speculations on Anonymous Materials* (průvodce výst.), Kassel 2013
- QUARANTA Domenico (ed.): *Aram Bartholl. The Speed Book*, Berlin 2012
- QUARANTA Domenico (ed.): *Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age*, Brescia 2011
- QUARANTA Domenico: *In Your Computer*, Brescia 2010
- SHANKEN Edward A.: *Art and Electronic Media*, Amsterdam 2009
- SUTTON Gloria: *Rhizome Unearthed*, in: Art in America, září 2013, 29-36
- ŠEVČÍK Jiří / MORGANOVÁ Pavlína (ed.): *České umění 1980 – 2010. Texty a dokumenty*, Praha 2011

- TRIBE Mark / JANA Reena / GROSENICK Uta (ed.): *New Media Art*, Köln 2007
- WALDRIP-FRUIN Noah / MONTFORT Nick (ed.): *The New Media Reader*, Cambridge, London 2003

9. 1 Internetové zdroje

- ALLEN Jennifer: *Death Becomes Them*, in: Frieze 114, 2008, https://www.frieze.com/issue/article/death_becomes_them/, vyhledáno 6. 4. 2014
- ARCHEY Karen: *Post-internet Curating, Denver Style: An Interview with Carson Chan*, in: Rhizome, 2013, http://rhizome.org/editorial/2013/jul/9/archey-chan-interview/, vyhledáno 25. 3. 2014
- *Art Post Internet*, in. http://ucca.org.cn/en/exhibition/art-post-internet/, vyhledáno 25. 3. 2014
- BAROK Dušan / KOBZOVA Magde: *Talk with Dirk Paesmans, Jodi.org*, 2006, in: http://www.memoir.okno.be/?id=893, vyhledáno 18. 3. 2014
- BARTHOLL Aram: *Full Screen*, 2014, in: http://www.xpogallery.com/wp-content/uploads/2014/03/DP_fullscreen-EN5-2.pdf, vyhledáno 12. 4. 2014
- BARTHOLL Aram: *Hello World*, přednáška, Design Symposium, Israel Museum Jerusalem, 2013, in: https://www.youtube.com/watch?v=2KKwkMa-T0c, vyhledáno 12. 4. 2014
- BAUMGAERTEL Tilman: *Interview with Jodi*, srpen 1997, in: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html, vyhledáno 19. 3. 2014
- *Beginnings + Ends. Survey*, in: Frieze 159, 2013, http://www.frieze.com/issue/article/beginnings-ends/, vyhledáno 24. 3. 2014
- BLANK Joachim: *What is netart?*, 1996, in: http://www.irational.org/cern/netart.txt, vyhledáno 20. 3. 2014
- BOFFA David / H. F. SCOTT Victoria: *What is Open Access Art History?*, 14. 2. 2014, in: https://www.academia.edu/6095195/What_is_Open_Access_Art_History, vyhledáno 9. 4. 2014
- BOSMA Josephine: *Between Moderation and Extremes – the tension between net art theory and popular art discourse*, 2000, in: http://www.josephinebosma.com/web/node/63, vyhledáno 29. 3. 2014

- *BYOB (Bring Your Own Beamer)*, in: http://www.byobworldwide.com/, vyhledáno 12. 4. 2014
- CORNELL Lauren: *Techno-Animism*, in: *Mousse Magazine* 37, http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=941, vyhledáno 11. 4. 2014
- *DISown. Not for Everyone*, in: http://disown.dismagazine.com/, vyhledáno 1. 4. 2014
- DOULAS Louis: *Within Post-Internet: Part One*, 2011, in: http://louisdoulas.info/within-post-internet-part-one, vyhledáno 27. 3. 2014
- DRÁPALOVÁ Kristýna: *CJCH special: Cena za díru v překližce*, 2013, in: http://www.artalk.cz/2013/11/18/cjch-special-cena-za-diru-v-preklizce/, vyhledáno 6. 4. 2014
- ELKINS James: *Is Google bringing us too close to art?*, 2013, in: http://www.dailydot.com/opinion/elkins-is-google-bringing-us-too-close-to-art/, vyhledáno 9. 4. 2014
- ELKINS James: *Open-Access Art History*, in: Idem: *North Atlantic Art History and Its Alternatives*, 2014 - ?, https://docs.google.com/document/d/1ELBDc01myfZq0p1RjOucvDkzm9PPrdHPKx-8HNL-ocI/pub , vyhledáno 7. 4. 2014
- *GallerySurfing S01E02 Facebook Galleries*, in: http://youtu.be/9doOI5x2m8w, vyhledáno 22. 4. 2014
- GAT Orit: *Art Criticism in the Age of Yelp*, in: Rhizome, 2013, http://rhizome.org/editorial/2013/nov/12/art-criticism-age-yelp/, vyhledáno 6. 4. 2014
- GOBLE Gordon: *The History of Social Networking*, 2012, in: http://www.digitaltrends.com/features/the-history-of-social-networking/#!AValB, vyhledáno 22. 3. 2014
- Google Cultural Institute, in: http://www.google.com/culturalinstitute/home, vyhledáno 9. 4. 2014
- *History of the Internet*, in: http://education.illinois.edu/wp/commercialism/history-of-the-internet.htm, vyhledáno 18. 3. 2014
- HORÁKOVÁ Jana: *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti*, 2010, in: http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/dilo_uvod.html, vyhledáno 4. 4. 2014
- http://deaddrops.com/dead-drops/participate/, vyhledáno 12. 4. 2014
- http://domenicoquaranta.com/, vyhledáno 11. 4. 2014

- http://tcour.com/, vyhledáno 7. 4. 2014
- http://www.newrafael.com/, vyhledáno 11. 4. 2014
- http://www.yelp.com/user_details?userid=IryXs5C2_fYI2Fgd4yEdLw, vyhledáno 7. 4. 2014
- KAMEIR Rawiya: *GIF Sells For $1,300 At Phillips Digital Art Auction*, 2013, in: http://www.complex.com/tech/2013/10/phillips-paddle-on-digital-art-auction, vyhledáno 5. 4. 2014
- LEINER Barry M. / CERF Vinton G. / CLARK David D.: *Brief History of the Internet*, in: http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/brief-history-internet, vyhledáno 18. 3. 2014
- LIALINA Olia: *Net Art Generations*, 2007 - 2013, in: http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/, vyhledáno 28. 3. 2014
- MANOVICH Lev: *Post-media Aesthetics*, 2001, in: http://manovich.net/DOCS/Post_media_aesthetics1.doc, vyhledáno 31. 3. 2014
- MANOVICH Lev: *The Death of Computer Art*, 1996, in: http://www.manovich.net/TEXT/death.html, vyhledáno 19. 3. 2014
- MATTES Eva a Franco: *Nike Ground*, 2003, in: http://0100101110101101.org/home/nikeground/, vyhledáno 21. 3. 2014
- MYERS Rob: *The Proletarianization Of Art Criticism*, 2014, in: http://robmyers.org/2013/08/07/the-proletarianization-of-art-criticism/, vyhledáno 7. 4. 2014
- NECHVATAL Joseph: *Art's Post-Media Malaise*, 2014, in: http://hyperallergic.com/109631/arts-post-media-malaise/, vyhledáno 1. 4. 2014
- NOVITSKOVA Katja: *Post Internet Survival Guide. Foreword*, 2010, in: http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html, vyhledáno 25. 3. 2014
- O'REILLY Tim: *What is Web 2.0*, in: http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1, vyhledáno 22. 3. 2014
- Petra Cortright Video Catalog, in: http://steveturnercontemporary.com/petra-cortright-videos/, vyhledáno 5. 4. 2014
- QUARANTA Domenico: *The Real Thing. Interview with Oliver Laric*, 2010, in: Art Pulse, http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric, vyhledáno 5. 4. 2014

- ROZENDAAL Rafaël: *Digital Art*, in: DLD14 Conference, http://dld-conference.com/videos/eR5ITqKx_9c, vyhledáno 11. 4. 2014
- *Rafaël Rozendaal*, in: The Creators Project, 2012, in: http://thecreatorsproject.vice.com/creators/rafa%C3%ABl-rozendaal, vyhledáno 12. 4. 2014
- *Rafaël Rozendaal, Interview Series*, in: DLD12, http://dld-conference.com/videos/yAuxdpPdRGU, vyhledáno 12. 4. 2014
- SHULGIN Alexei / BOOKCHIN Natalie: *Introduction to net.art (1994 - 1999)*, 1999, in: http://www.easylife.org/netart/, vyhledáno 19. 3. 2014
- SHULGIN Alexei: *Net.Art - The Origin*, 1997, in: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html, vyhledáno 19. 3. 2014
- SLATER Wayne: *Bush criticizes Web site as malicious*, in: The Dallas Morning News, 1999, http://www.rtmark.com/more/articles/bushdallas0522bush1bushsite.htm, vyhledáno 21. 3. 2014
- *Software Studies Initiative*, in: http://lab.softwarestudies.com/2007/05/about-software-studies-ucsd.html, vyhledáno 1. 4. 2014
- The Yes Men: *Identity Correction. How it Works*. in: http://theyesmenfixtheworld.com/images/te-identity.pdf, vyhledáno 21. 3. 2014
- VICKERS Ben: *Some Brief Notes on: How Post-Internet got lost*, 2013, in: http://pastebin.com/bm1EKB9H, vyhledáno 3. 4. 2014
- VIERKANT Artie: *The Image Object Post-Internet*, 2010, in: http://jstchillin.org/artie/vierkant.html, vyhledáno 24. 3. 2014
- WÜNSCH Silke: *Out of the Internet and into the gallery*, 16. 9. 2013, in: http://www.dw.de/out-of-the-internet-and-into-the-gallery/a-17085144, vyhledáno 12. 4. 2014

10. Seznam vyobrazení

Obr.1: JODI: *http://wwwwwwwww.jodi.org/*, 1995. In: http://wwwwwwwww.jodi.org/, vyhledáno 22. 4. 2014.

Obr.2: Net artová sekce na Documenta X, 1997, Kassel. In: http://vagueterrain.net/journal11/domenico-quaranta/01, vyhledáno 22. 4. 2014.

Obr.3: Eva a Franco Mattes: *Nike Ground*, 2003. In: http://0100101110101101.org/home/nikeground/, vyhledáno 23. 4. 2014.

Obr.4: Olia Lialina: *My Boyfriend Came Back From the War*, webová stránka, 1996. In: http://www.teleportacia.org/war/wara.htm, vyhledáno 23. 4. 2014.

Obr.5: Katja Novitskova: *Post Internet Survival Guide*, 2010, instalace FORMATS, Brakke Grond, Amsterdam. In: http://katjanovi.net/formats.html, vyhledáno 23. 4. 2014.

Obr.6: Výstava *Post Internet Survival Guide*, Future Gallery/Gentili Apri, Berlín, 2011. In: http://thefuturegallery.org/index.php?/ongoing/post-internet-survival-guide/, vyhledáno 23. 4. 2014.

Obr.7: Propagační video maloobchodní platformy DISown, 2014, New York. In: http://disown.dismagazine.com/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.8: Oliver Laric: *Versions*, vlevo: snímky z videa, vpravo: polyuretanová socha, 2010. In: http://www.seventeengallery.com/artists/oliver-laric/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.9: Ryan Trecartin: *Item Falls*, video 25.45 min, 2013. In: http://vimeo.com/75735815, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.10: Kristýna Lutzová: *www.loginlogout.cz*, video 11:40 min, 2012. In: http://vimeo.com/51358132, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.11: Jacolby Satterwhite: *Reifying Desire 6*, video, 3D animace, 2014. In: http://whitney.org/Exhibitions/2014Biennial/JacolbySatterwhite, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.12: Rafaël Rozendaal: kompozice a prohlížeč. In: http://www.newrafael.com/composition-the-browser/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.13: Rafaël Rozendaal: *Broken Self.com*, webová stránka, 2007. In: http://www.brokenself.com/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.14: Rafaël Rozendaal: výstava *Broken Self*, 2010, Spencer Brownstone Gallery, New York. In: http://www.newrafael.com/broken-self-at-spencer-brownstone-gallery/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.15: *BYOB (Bring Your Own Beamer)*, 2010, Bureau Friederich projectstudio, Berlin-Mitte. In: http://www.byobworldwide.com/image/851855798, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.16: Výstava Arama Bartholla *Hello World*, 2013, Fridericianum, Kassel. In: http://www.dw.de/out-of-the-internet-and-into-the-gallery/a-17085144, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.17: Aram Bartholl: *Dust - The Gate*, 2013, instalace na výstavě *Hello World*, Fridericianum, Kassel. In: http://datenform.de/dust-the-gate-eng.html, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.18: Aram Bartholl: *Are you human?*, 2009, městská intervence, Vídeň. In: http://datenform.de/areyouhumaneng.html, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.19: Aram Bartholl: *Dead Drops*, 2010. In: http://deaddrops.com/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.20: Aram Bartholl: *Dead Drops*, 2010. Mapa s dosud nainstalovanými USB disky. In: http://deaddrops.com/, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.21: Výstava *Full Screen*, 2014, XPO Gallery, Paříž. In: https://artsy.net/show/xpo-gallery-full-screen-curated-by-aram-bartholl, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.22: Výstava *Full Screen*, 2014, XPO Gallery, Paříž. In: https://artsy.net/show/xpo-gallery-full-screen-curated-by-aram-bartholl, vyhledáno 24. 4. 2014.

Obr.23: *The Speed Show*, 2010, Berlín. In: http://speedshow.net/speed-show-vol-1-tele-internet/, vyhledáno 24. 4. 2014.