

*#mm net art*

Publikace vychází s finanční podporou Ministerstva kultury České republiky.

© Pastiche Filmz, 2014  
[www.pastichefilmz.org](http://www.pastichefilmz.org)

Selection © Marie Meixnerová, 2014  
Translation © Helena Fikerová, Barbora Greplová, Magda Hrabálková, Marie Meixnerová,  
Michaela Štaffová, 2014  
Cover © Radim Měšic, 2014

Edice PAF  
Olomouc 2014

**ISBN 978-80-87662-06-9**







*#mm net art – internetové umění  
ve virtuálním a fyzickém prostoru  
prezentace*



Internetové umění (net art) je vnímáno jako významná a odborně ohledávaná oblast současného výtvarného umění. V průběhu své více než pětadvacetileté historie se značně proměnilo, stejně jako prošly vývojem způsoby teoretického, kritického i autorského uvažování o něm. Odpověď na otázku „Co je to net art?“ tak nemůže být jednoznačná.

Jde o umění nemateriální povahy, které je prezentovatelné výhradně v prostředí internetu? Odkazuje jeho název k médiu, které používá, podobně jako je tomu v případě video artu nebo land artu (definice médiem)? Jde o umění „obyvatel internetu“, tzv. netizenů (sociokulturní definice)? Jedná se o kolektivní procesuální práce a sociální sochy vznikající ještě před nástupem World Wide Webu? Lze řadit k net artu galerijní instalaci z ocelových trubek inspirovanou internetem, tweet? Je net art synonymum k pojmům net.art nebo síťové umění? Je uměleckým hnutím, nebo spíše uměleckou formou? Je net art jednou z historických epoch současného umění? Předkládaná publikace si klade za cíl posloužit jako východisko k hledání odpovědí na tyto a podobné otázky týkající se existence internetového umění.

Klíčem k výběru textů v antologii *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace* jsou profesní východiska odvozená z vlastní zkušenosti: jako kurátorka, umělkyně a potažmo i autorka teoretických textů a glos se systematicky věnuji tomuto fenoménu od roku 2011. V publikaci jsou do souvislostí kladeny dobové texty, manifesty i teoretické či historické články, v nichž sleduji net art od jeho technologických i ideových počátků až do současného okamžiku synkretického spojení virtuálního a fyzického světa a vkročení tzv. postinternetového umění do galerijního prostoru.

Publikace je složena z textů českých i zahraničních autorů. Antologie jako celek je do jisté míry i záznamem technologických, ale i společenských proměn, které se v oblasti produkce i prezentace internetového umění odehrály. Akademické texty střídají v tematických kapitolách autorské manifesty či dokumenty, jejichž obsahová hodnota je v některých případech čistě informativní a svou formou zápisu ilustrativní. O internetovém umění v rámci antologie uvažuji především jako o vyvíjející se umělecké formě. Tomu odpovídá i rozvržení textů, mapujících „chronologické“ fáze jejího vývoje.

Antologie je rozčleněna do pěti tematických okruhů, které jsou odvozeny od významných momentů v genealogii internetového umění: *Web 1.0* (Katarína Rusnáková, Dieter Daniels, Marie Meixnerová); *Net.art* (net-tečka-art) (Domenico Quaranta, Natalie Bookchin, Alexej Šulgin); *Web 2.0* (Domenico Quaranta, Piotr Czernski, Brad Troemel, Artie Vierkant, Ben Vickers, Marie Meixnerová) a *Postinternet* (Jennifer Chan, Gene McHugh). Pátá kapitola nazvaná jednoduše *Archivace* je věnována archivaci a prezervaci internetového umění (Dieter Daniels, Gunther Reisinger, Matěj Strnad). Autorem doslovu je český teoretik postinternetu a kurátor Lumír Nykl.

Publikace může sloužit jako prvotní seznámení s touto specifickou oblastí uměleckého světa 20. a 21. století. Výběr textů je určen i poučeným čtenářům, kterým nabídne dosud jinde nepublikované informace a snad i jinou perspektivu pohledu na fenomén net artu.



## Obsah:

<b>Slovo úvodem</b> .....	7
<b>1. Web 1.0 – Na internetu nikdo neví, že jsi pes</b> .....	11
<b>Internetové umění a jeho formáty</b>	
Katarína Rusnáková, 2005 .....	13
<b>Poznámka ke starší generaci českých internetových umělců</b>	
Marie Meixnerová, 2014 .....	25
<b>Internetové umění: Nový režim obrazu (Technologie – počátky)</b>	
Katarína Rusnáková, 2005 .....	32
<b>Umění komunikace: Od mail artu k e-mailu</b>	
Dieter Daniels, 1994 .....	37
<b>Net art před WWW: Planetary Fellowship (Umělci generace net art 1.0 jako specifická subkultura)</b>	
Marie Meixnerová, 2012 .....	42
<b>2. Net.art – [..] J8-g# ;Net. Art{-^s1 [..]</b> .....	49
<b>Legenda net.art</b>	
Domenico Quaranta, 2005 .....	52
<b>Introduction to net.art (1994–1999) [Úvod do net.artu]</b>	
Natalie Bookchin, Alexej Šulgin, 1999 .....	57
<b>Nettime: net.art – původ</b>	
Alexej Šulgin, 1997 .....	62
<b>3. Web 2.0 – Vychování na webu, přemýšlíme jinak</b> .....	65
<b>Umění netizenů</b>	
Domenico Quaranta, 2010 .....	68
<b>My, děti sítě</b>	
Piotr Czerski, 2012 .....	72
<b>Klubová mládež: Sociální život umělců na Facebooku</b>	
Brad Troemel, Artie Vierkant, Ben Vickers, 2012 .....	76
<b>Facebook: Sociální síť jako prostor pro umění</b>	
Marie Meixnerová, 2013/2014 .....	93
<b>4. Postinternet – Nestůjte si za ničím, propadejte všemu</b> .....	109
<b>Z prohlížeče do galerie (a zpět): Komodifikace net artu 1990–2011</b>	
Jennifer Chan, 2012 .....	113
<b>Poznámky k postinternetu</b>	
Jennifer Chan, 2014 .....	138
<b>Postinternet</b>	
Gene McHugh, 2010 .....	153
<b>5. Archivace – #404 stránka nebyla nalezena</b> .....	157
<b>Netpioneers 1.0</b>	
Dieter Daniels, Gunther Reisinger, 2010 .....	159

<b>Úvod do minulosti a budoucnosti webu</b>	
Matěj Strnad, 2014 .....	162
<b>Doslov</b> .....	181
<b>Všudypřítomná podmínka spekulace</b>	
Lumír Nykl, 2014.....	182
<b>Biografie autorů textů</b> .....	187
<b>Webové stránky umělců</b> .....	193
<b>Rejstřík děl</b> .....	199
<b>Jmenný rejstřík</b> .....	205
<b>Zdroje</b> .....	213
<b>Ediční poznámka</b> .....	228
<b>Summary</b> .....	229



# 1. Web 1.0

„Na internetu nikdo neví, že jsi pes.“<sup>1</sup>

#kontext #prehistorie

---

<sup>1</sup> „On the Internet, Nobody Knows You Are A Dog.“ Popisek kresleného vtipu Petera Steinera pro časopis *The New Yorker* z roku 1993. Jde o nejčastěji přetiskovaný vtip v historii časopisu. STEINER, Peter. On the Internet, nobody knows you're a dog. *The New Yorker*, 5. 7. 1993.

Označení internet a World Wide Web jsou v populární terminologii často zaměňované pojmy, synonymní ovšem nejsou. WWW je služba poskytovaná v rámci již existující sítě – internetu – a webové prohlížeče, webové servery a webové stránky využívají ke své existenci internetových protokolů TCP/IP a HTTP. Vznik World Wide Webu je spojován s přelomem let 1989 a 1990 a jménem britského programátora Tima Bernerse-Leeho, který během svého působení v CERNu (Evropská organizace pro jaderný výzkum) vytvořil první návrh distribuovaného hypertextového systému a napsal první webový prohlížeč. Následně – od roku 1991 – šlo o volně přístupnou službu, od roku 1993 navíc poskytovanou zdarma.<sup>1</sup> Tehdy byl také představen grafický prohlížeč Mosaic.<sup>2</sup> V polovině 90. let následují první moderní prohlížeče: Opera (1994), Mozilla (dříve Netscape, 1994), Internet Explorer (1995). Internet, který byl nyní snadno ovladatelný a dostupný (*user-friendly*), se v polovině 90. let prudce rozšířil a začal se stávat masovou záležitostí. Od roku 1995 umožňuje objektově orientovaný skriptovací jazyk JavaScript používat na internetu první animace. Naznačený technologický vývoj se týká tzv. webu 1.0, etapy ve vývoji webu, která je zhruba v polovině nultých let 21. století nahrazena webem 2.0. Ten na rozdíl od webu 1.0 dovoluje uživatelům být nejen konzumenty, ale také se aktivně podílet na tvorbě obsahu.

První okruh textů nazvaný *Web 1.0* má za cíl představit nástup internetového umění v souvislostech předchůdců z dějin výtvarného umění, konkrétních uměleckých hnutí a technologického vývoje. Text „Internetové umění a jeho formáty“ (2005) slovenské teoretičky a kurátorky Kataríny Rusnákové (\*1959) postihuje specifika internetového umění jako nestabilního, na čase založeného efemérního digitálního média, fungujícího na bázi networku.<sup>3</sup> V druhém přetištěném textu Kataríny Rusnákové „Internetové umění: Nový režim obrazu“ (2005) se autorka zaměřuje na vývoj technologických předpokladů vzniku internetového umění neboli net artu. Raným internetovým uměleckým projektům se věnuje text německého badatele Dietera Danielse „Umění komunikace: Od mail artu k e-mailu“ (1994), který názorně ilustruje roli dobového kontextu v uvažování o net artu. Text vznikl v době, kdy nebyla o internetovém umění ještě zahájena odborná diskuze. Autor proto pojímá internetové umění v návaznosti na mail art. Tento druh umění je společně s uměleckými směry a hnutími (dadaismus, Fluxus, konceptuální umění, computer art) jedním z nejčastěji identifikovaných předchůdců internetového umění. Blok textů věnovaný průkopníkům net artu uzavírá má studie „Net art před WWW: Planetary Fellowship“ (2012), která představuje internetové umělce jako svébytnou uměleckou subkulturu s vlastními vyjadřovacími a uměleckými prostředky, hodnotami a postoji vůči převládajícímu uměleckému diskurzu.

#mm

1 Díky tomu také World Wide Web převládl nad konkurenčním systémem Gopher vyvinutým na University of Minnesota, který byl zpoplatněný. Ten Years Public Domain for the Original Web Software. *CERN 2003-04-40 Web Communications – ETT Division*. [online]. 30. 4. 2003, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://tenyears-www.web.cern.ch/tenyears-www/Welcome.html>>.

2 Prohlížeč byl vyvinutý v National Center for Supercomputing Applications NCSA na Univerzitě v Illinois týmem kolem amerického softwarového inženýra Marca Andreessena. ANDREESSEN, Marc. Mosaic – The First Global Web Browser. *The Living Internet* [online]. 1. 7. 2007, [2014-12-24]. Dostupné z WWW: <[http://www.livinginternet.com/w/wi\\_mosaic.htm](http://www.livinginternet.com/w/wi_mosaic.htm)>.

3 Spojení několika nezávislých počítačů umožňující výměnu dat a komunikaci. Sif.

Katarína Rusnáková | 2005

Internetové umění patří mezi nejmladší formy mediálního umění. Jeho základními komponentami jsou počítač a informace, skládající se z bitů a bajtů (bytů), určené k přenosu – telekomunikaci, v níž dematerializace uměleckého objektu nalézá své absolutní uplatnění.

Expanze internetového umění souvisí s masovým rozšířením internetu na globální úrovni od poloviny 90. let 20. století. Z historického hlediska lze říci, že podhoubí pro jeho vznik vytvářelo mezinárodní hnutí Fluxus, performeři a konceptuální autoři spolu s rozvojem informačních a telekomunikačních technologií, které začali uplatňovat v umělecké tvorbě (telefon, televizní vysílání, rádiové spojení, telex, fax, internet).

K exemplárním aktivitám předznamenávajícím internetové umění patřily telefonické koncerty, faxové performance a satelitní konference v 70. a 80. letech minulého století; jejich slabou stránkou však byla nedostatečná, nezachovaná a v tomto smyslu pro další bádání chybějící dokumentace. Inspirační impulz pro vícero umělců znamenala výstava *Les Immatériaux* (Nemateriální) v autorské koncepci Jeana-Françoise Lyotarda – uskutečnila se v roce 1985 v pařížském Centru Georges Pompidou –, kde vznikl experiment s kolektivním psaním na počítači a on-line diskuzí.

Za přímého předchůdce internetového umění se považuje mail art, při jehož zrodu v roce 1962 stál Ray Johnson. Jeho podstata spočívá ve formě korespondování mezi umělci, kteří si vzájemně posílají svá díla prostřednictvím pošty. Obrazně lze říci, že poštovní obálka se pro mail art stala nejmenším muzeem umění. Mail art je podobně jako internetové umění demokratickou formou uměleckého projevu, jehož cílem je spíše proces komunikace a vzájemné výměny myšlenek mezi jeho účastníky nežli produkce děl. Protože tyto formy umění se nezajímají o komerční cíle ani trh s uměním, a dokonce se vymezují opozičně vůči mainstreamu a institucionálnímu kulturnímu establishmentu, nejsou mailartové práce příliš častými objekty prodeje v soukromých galeriích a mají problémy s vystavováním v muzeích umění. S tím zákonitě souvisí též fakt, že jejich tvůrci zůstávají v porovnání s etablovanými a propagovanými umělci známí jen úzké komunitě podobně smýšlejících tvůrců a jejich příznivců, kteří se zajímají o tyto specifické projevy.

Internetové umění vykonalo po dobu své krátké historie cestu od nadšení z využívání nového, svobodného, necenzurovaného prostředí pro obousměrnou komunikaci, poznamenaného všudypřítomným atakem masmédií, přes skepticizmus až po vystřízlivění a realistické zhodnocení situace, jak pokračovat s kritickým odstupem dále.<sup>1</sup> Jeho průvodním znakem

<sup>1</sup> BAUMGÄRTEL, Tilman. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: WEIBEL, Peter – DRUCKREY, Timothy (eds.). *net\_condition\_art and global media*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 80, 152–153.

Slovensky jako Dejiny umeleckej tvorby v telekomunikačných médiách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej*

je datový odpad – nepotřebné informace zahlcující síť, což způsobuje sníženou orientaci lidí v informačním chaosu a neschopnost vnímat extrémní tok informací. Podle Pierra Lévyho není World Wide Web sémanticky ani strukturálně uzavřený ani není zakonzervovaný v čase. Naopak, stále přibývá, pohybuje se a mění. Je jako řeka. Jeho početné prameny, jeho víření a nezadržitelný růst vytvářejí působivý obraz současné informační záplavy. Roy Ascott používá obraz druhé potopy – informační potopy.<sup>2</sup>

Na tyto problémy naráží ve svých projektech řada umělců, mezi nimi například Mark Napier v práci *The Digital Landfill* (Přeplněná digitální krajina, 1998). Na druhou stranu je exploze projektů v síti důsledkem obrovské výzvy, kterou znamenal internet pro mnoho umělců a vyprovokoval je k velkému počtu různorodých prací. Globální síť se také stala účinným prostředkem ke skutečné komunikaci s publikem, umožňuje získat jeho reakce pomocí zpětné vazby. Lévy považuje síť za prostor otevřený svobodné interaktivní a kolektivní komunikaci a za celosvětový nástroj kolektivní inteligence.<sup>3</sup> Je pravda, že na síti je vše na stejné úrovni a zároveň diferencované, i když absolutní hierarchie tu neexistuje. Přitom síť není beztvářá masa, ale slučuje v sobě mnoho rozličných přístupů.<sup>4</sup>

Digitálně specifická internetová díla jsou charakteristická svým fungováním v prostředí sítě a tím, že pracují s technologií, v rámci které existují. Roku 1993 umožnil prohlížeč Mosaic integrovat na internetu text, obraz, zvuk a krátké animované sekvence na ploše ovladatelné kliknutím myši.<sup>5</sup> Umělci používali na tvorbu svých prací na internetu nízkorozpočtové nástroje jako HTML, digitální grafiku a Photoshop, na něž navázaly další programovací jazyky – Java, Flash a Dynamic HTML. Využívali také zkušeností získaných z různých forem umění, které spočívají v digitálních médiích a byly součástí interaktivních instalací, včetně videa, satelitů, počítačů, zvuku a podobně. V letech 1993–1996 se vyvinula specifická estetika umění v síti s jejími hlavními formáty, jakými byl e-mail, webové stránky, grafika, audio, video a animace.<sup>6</sup> Základní charakteristikou děl v síti je, že jsou realizována jen na WWW a jsou prezentována jako samostatné internetové stránky. V prostředí internetu působilo vícero komunit, například *Internationale Stadt* z Berlína (1994–1998) nebo *Digitale Stadt* z Amsterdamu (1994); k e-mailovým adresářům, které získaly v rámci mezinárodní scény net artu uznání, patří *nettime*, *Syndicate*, *faces*, *Rhizome* nebo *7-11*. Internet je médiem rozmanitých uměleckých projevů a děl, přičemž je rovněž důležité, že poskytuje platformu pro příbuzná média, jako jsou internetové filmy, animované sekvence, 3D simulace, hry, fotografie a zvuk, které se na něm mohou přenášet.

kultúry. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 139–153.

2 LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000, s. 144.

3 Ibid., s. 183.

4 Lévy k tomu poznamenává: „Dnešní stav vědění tady nejlépe vyjadřují metafory plavby a surfování, které naznačují schopnost čelit vlnám, proudům a protivětru na ploché, proměnlivé a nechráněné hladině. Dosavadní představa pyramidy (vystoupit na vrcholek poznání), žebříku a předem daného učebního programu naopak připomíná dřívější strnulé hierarchie.“ Ibid., s. 145.

5 BAUMGÄRTEL, Tilman. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: WEIBEL, Peter – DRUCKREY, Timothy (eds.). *net\_condition\_art and global media*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 159.

6 GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 33–34.

Komunikace velkého počtu lidí a vytváření situací, které vyvolávají sociální interakce ve virtuálním prostoru internetu, mají mnoho společných rysů s podobně koncipovanými projekty sociálního sochařství Josepha Beuysa.<sup>7</sup> Jednou linií těchto prací – mohli bychom je nazvat digitálně specifickými událostmi, eventy –, je výměna názorů mezi umělci, aktivisty a participanty komunikace, která tvoří potenciál budoucího umění spolupráce, druhou linií je vzájemné zintenzivňování zkušeností.

Je zajímavé, že poměrně brzy se vyprofilovali ruští internetoví umělci, kteří se vymezili vůči lokální komerční umělecké scéně a tvůrcům snažícím se získat širokou pozornost veřejnosti. Dobrým vkladem pro práci internetových umělců – nejznámějšími z nich se stali Olia Lialina a Alexej Šulgin – byla znalost tradice ruských avantgardních filmů a získání zručnosti při práci s narativem a vizuálem zaměřeným na plátno, kterou rychle adaptovali pro práci na počítačové obrazovce a účely interaktivity. Snažili se nalézt vyvážené proporce mezi textem a obrazem, přičemž, inspirováni teorií Sergeje Ejzenštejna, využívali možností paralelní montáže. Zatímco práce Olii Lialiny *My Boyfriend Came Back From the War* (Můj přítel se vrátil z války, 1996) je intimní a referuje o dramatickém příběhu na osobní úrovni, *Hot Pictures* (Lechtivé obrázky, 1994) Alexeje Šulgina mají charakter elektronické fotogalerie, přístupné z domu nebo z práce. Prostřednictvím vybraných fotografií známých i méně známých umělců (často pozoruhodných autorů, kterým není věnována adekvátní pozornost) dává autor najevo svoji averzi vůči konzervativní kultuře galerií a muzeí a naznačuje sociální a ekonomické pozadí jejich praktik. Po zkušenostech se zpolitizovaným oficiálním uměním preferuje svobodnou komunikaci umělců a nezávislou prezentaci děl v síti. Šulgin zformuloval v roce 1996 radikální manifest,<sup>8</sup> ve kterém hovoří o „čisté a původní komunikaci“ jako o cíli nového umělce, v němž odmítá artefakty – fetiše a odsuzuje manipulaci lidí prostřednictvím sofistických, často kýchovitých děl mediálních umělců, stejně jako kontaminaci myšlení podobně vágními interpretacemi teoretiků.<sup>9</sup>

Logiku diskurzivního jazyka při tvorbě webových stránek подрývá formace Jodi, která používá praktiky postlingvistického a postvizuálního výzkumu. Profanuje webové stránky a tvořivě zneužívá HTML protokol – kód k jejich tvorbě.

K aktivizaci internetových umělců v zemích střední a východní Evropy (Moskva, Lublaň, Sarajevo, Sofie, Budapešť ad.) přispěly rozličnými formami podpory i pobočky Sorosových center.<sup>10</sup> Jedním z razantně se prosazujících umělců internetového umění z tohoto regionu se stal Slovinec Vuk Ćosić, aktivista a umělec-disident.

7 BAUMGÄRTEL, Tilman. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: WEIBEL, Peter – DRUCKREY, Timothy (eds.). *net\_condition\_art and global media*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 155.

8 #mm: Jedná se o „Art, Power, and Communication“ (Umění, moc a komunikace), Šulginovo stanovisko k „umění, moci a komunikaci“ vyjádřené prostřednictvím e-mailu ze 7. října 1996. ŠULGIN, Alexej. Art, Power, and Communication. V2\_ [online]. 7. 10. 1996, [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://v2.nl/archive/articles/art-power-and-communication>>.

9 GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 36–39.

10 #mm: Sorosova centra současného umění – blíže viz HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění. *Atlas Transformace* [online]. [cit. 2014-08-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/s/sorosovo-centrum/sorosovo-centrum-soucasneho-umeni.html>>.



Jeho projekty jsou kriticky zaměřené vůči současným praktikám používaným na internetu, a to takovým způsobem, že relativizují záměry tvůrců a designerů pracujících v kyberprostoru. Čosić například aproprioval webovou stránku CNN a dekonstruoval ji tím, že ji sémanticky posunul do triviální oblasti masmédií a popové banalizace zpráv – *Net.art per se (CNN Interactive, 1996)*. V západní Evropě a Spojených státech amerických byly založeny platformy pro skupinové diskuze a rozvíjení elektronické umělecké kritiky, jako jsou adresáře *The Thing* (1991), *ada web* (1994) a *Rhizome* (1996) nebo *nettime* [1995]. Díky internetu se tak generují nové formy diskurzu a produkce, které umožňují rozvoj informačních panelů, chatovacích místností a webových stránek. Přinášejí do diskuze a kritiky digitální kultury rozměr okamžité reakce, která ve většině případů chybí tištěných textům.<sup>11</sup> V rámci různě orientovaných diskurzivních sítí se vyprofiloval i australský kolektiv VNS Matrix, který se věnuje tematicce rodu, rasy a třídy ve vztahu k technokultuře. Kyberfeminismus pokrývá tři oblasti: 1) definuje pozici žen v technologických disciplínách, 2) pojednává o ženské zkušenosti s technokulturou, včetně jejích účinků na práci, domácí a společenský život či aktivity volného času, 3) komentuje rodové chápání různých technologií ve smyslu jejich možné feminizace nebo erotizace.<sup>12</sup> VNS Matrix zformuloval v roce 1991 *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (Kyberfeministický manifest pro 21. století), v němž prosazuje strategie proměnlivých identit (nových druhů fluidních identit a reprezentaci prostřednictvím avatarů) s celou škálou sexuální moci a kombinováním sexuálních a technických jazyků. Zdůrazňuje přitom smysl pro vtip a humor při používání technologie a navazuje na pilotní text Donny Haraway *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (Manifest kyborgů: Věda, technologie a socialistický feminismus na konci 20. století) z roku 1985. Otevírá tak svobodný prostor na rozpracování různých otázek a problémů z bohaté kyberfeministické agendy.<sup>13</sup>

Z hlediska novátorského přístupu k webovým prohlížečům – uživatelé nejvíce používali Netscape Navigator a Internet Explorer – je zajímavý návrh britského tria pracujícího pod jménem I/O/D 4. Tento tým vymyslel alternativní prohlížeč webových stránek *Web Stalker* (Webový stopař, 1997), který se podobá struktuře sítě, nikoli knihy. Skládá se z malých kruhů reprezentujících individuální stránky, jejichž vzájemně propojené linky vytvářejí mapu spojení mezi stránkami webové lokality. Tato práce se změněnou vizuální strukturou a modifikovanými uživatelskými praktikami měla značný vliv na recepci účastníků diskurzu. Je exemplárním příkladem softwarového umění a datového mapování.

Když *documenta X* v Kasselu jako první instituce vystavila v roce 1997 internetové umění,<sup>14</sup> stalo se jednou z forem současné umělecké scény a sítí

11 LUNENFELD, Peter. *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge: MIT Press, 2000, s. 137.

12 GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 62.

13 *Ibid.*, s. 62–64.

14 #mm: Způsob instalace na kasselské *documentě* je často zmiňovaný a historicky vyvolal řadu kontroverzí. „Netartová díla jsou prezentována v simulovaném kancelářském prostoru zasunutém za kavárnou s jediným vchodem. Dekorace nevytvořil designer (...), ale výtvarníci Franz West (nepohodlná postel a židle) a Heimo Zobernig (který použil modrý nátěr zdí snad jako subtilní náznak jednoho z hlavních sponzorů výstavy, IBM (...)). Počítače, na kterých je vystaven net art, nejsou připojeny k internetu až na tři výjimky: projekty Muntadase, Poccocka atd. a Blanka/Jerona. A dokonce i u těchto děl chybí jakékoli přímé linky na další stránky, nemůžete surfovat na další URL. Organizátoři si zjevně nepřáli, aby se prostory

se etablovala jako seriózní platforma pro umělecké aktivity. Kurátorem oficiální webové stránky a prezentace internetových umělců na této výstavě byl mediální umělec Simon Lamunière. Do jejího kontextu však vstoupil Vuk Ćosić, který zkopíroval – klonoval – tuto oficiální webovou stránku a přivlastnil si ji jako dílo pod názvem *Documenta Done* (Hotová documenta, 1997). Smyslem Ćosićova aktu bylo poukázat na technické možnosti reprodukování a položit otázky týkající se autorství s odvoláním se na Duchampovy readymades a strategii apropriace, kterou používá například Sherrie Levine a další umělci. Podle Ćosićových slov jsou právě internetoví umělci „ideálními Duchampovými dětmi“.<sup>15</sup>

Ještě radikálněji přistupuje k recyklaci dat jako estetické strategii italský kolektiv 01001011101101.ORG, rovněž známý jako 01s, který pytláčil na webovém umění Olii Lialiny a Jodi tak, že si ho přivlastnil, remixoval a znovu použil. Hybridní práce, které vznikly tímto způsobem, vycházejí z premisy softwarových konceptů „stříhu a lepení“ (cutting and pasting), což jsou dva nezákladnější přístupy v počítačových operacích.

Experimenty při psaní elektronických textů a narativních prací, využívajících kombinatoriku hypertextu, si vyzkoušelo vícero autorů: Mark Amerika, feministická hypertextová literátka Shelley Jackson, ale i Olia Lialina v interaktivním procesuálním vyprávění příběhů o lásce s intertextuální strukturou nebo Yael Kanarek, která kombinuje rozličné formy vizuální a textové narace s fotografiemi, vytvořenými obrazy a posthumánními kyborgy.

V roce 1997 přibýly k novým formátům na webu internetové či webové filmy – v zásadě jde o krátké videofilmy v síti, s dobou trvání kratší než tři minuty. Vyprofilovala se v nich témata, která se objevují v aktuálním umění, například kritika masmédií, televizních seriálů, narativní nebo dokumentární filmy, problematika genderu a prolínání soukromého prostoru s veřejným, sociální realita, otázky určené na predefinování vizuálního umění a podobně.<sup>16</sup>

Aplikace jako Flash a After Effects skýtají nebývalé šance, aby umělci rozvinuli filmové experimenty do dynamických projektů. V tomto období začíná i on-line distribuce hudebních a rozhlasových formátů a kanálů na

výstavy změnilý v cyberkavárnu – místo toho k vám data proudí pěkně přímo z hard disku,“ popsal tehdy výstavu Tilman Baumgärtel v mailing listu *nettime*. Podle skupiny Jodi bylo řešení výstavy necitlivé a s instalací v „kancelářském prostoru“ nesouhlasilo vícero umělců, což, co snad mělo zprvu působit vtipně, ve skutečnosti vytvořilo spíš trapný stereotyp, který hrozil svým opakováním v budoucnu. Bolestivé bylo zejména okleštění netartových děl o jejich kontext a „životní prostředí“, když byla „vyjmuta z internetu“ a s neopodstatněnou samozřejmostí prezentována off-line. (BAUMGÄRTEL, Tilman. <nettime> Interview with jodi. *Nettime mailing list archive* [online]. 28. 8. 1997, [cit. 2014-08-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>>.)

Umělecká formace Jodi, jejíž práce byly v Kasselu rovněž zastoupeny, se k výstavě ještě v jejím průběhu vyjádřila následovně: „[kancelář] je zbytečně matoucí symbolický konstrukt, vytvořený bez konzultace s umělci. Net.artová díla prezentovaná ve skutečném prostoru výstav takové metafory nepotřebují, stejně jako televizní obrazovky nepotřebují ke sledování videa dekor domácnosti. Kancelářské klíše selhává také proto, že dává falešnou skupinovou nálepku umělcům, jejichž jedinou společnou věcí je to, že používají internet.“ (Jodi. *dx webprojects. documenta* [online]. 9. 7. 1997, [cit. 2013-08-18]. Dostupné z WWW: <[www.documenta12.de/archiv/dx/lists/debate/0010.html](http://www.documenta12.de/archiv/dx/lists/debate/0010.html)>. Viz QUARANTA, Domenico. In Between. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013, s. 26.)

V této publikaci na výstavu v Kasselu narážejí také texty „Digitální a internetové umění: nový režim obrazu“ Kataríny Rusnákové a „Z prohlížeče do galerie (a zpět): Komodifikace net artu 1990–2011“ Jennifer Chan.

<sup>15</sup> GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 97.

<sup>16</sup> Viz BARRY, Nora. Rozprávanie príbehov na obrazovkách: dejiny webového filmu. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 165–179.

internetu, včetně experimentální hudby, zejména formát MP3 zabezpečuje velmi kvalitní zvuk. Například Alexej Šulgin spustil roku 1998 procesuální kyberpopový projekt *386 DX*, který pokračuje dodnes. Šulgin jím podobně jako Vuk Ćosić klade otázky týkající se autorství v digitálním prostředí a signalizuje zároveň svůj ústup z klasické netartové scény.<sup>17</sup>

Projekty softwarového umění, které jsou založené na on-line komunikaci, počítají se vstupem vnímatele-uživatele do umělecké výpovědi tlumočené autorem softwaru. Softwarové umění je z větší části záležitostí komunity podobně smýšlejících výtvarníků a jejich recipientů. Mimořádný význam pro rozvíjení softwarového umění souvisejícího se specifickým softwarem, považovaným v tomto rámci za kulturní formu, má otevřený zdrojový kód pro použití anonymních uživatelů. Stimulačním faktorem pro kolektivní činnost mnohých softwarových inženýrů, umělců a příznivců softwarové kultury byl zdarma přístupný operační systém Linux, umožňující inovativní přístupy, experimenty, pluralitní umělecké praktiky a kreativní spolupráci, který byl oceněn roku 1999 cenou Zlatá Niké na Ars Electronica v Linci.

Softwarové umění, které je uživatelům přístupné ve veřejné doméně, aby mohli svobodně nakládat s jeho daty, stírá hranice mezi uměleckou tvorbou realizovanou autorem a diváky, z kterých se po dobu on-line komunikace stávají aktivní vnímatelé, uživatelé a spolutvůrci děl v síti. Vizualní struktury a zvukové elementy těchto specifických děl jsou jim k dispozici, aby s nimi individuálně pracovali a modifikovali je dle vlastních představ.<sup>18</sup> Na základě analogie můžeme říci, že tak jako existují site-specific díla pro konkrétní architektonické prostory, v případě děl, jejichž nevyhnutelnou podmínkou existence je síť, můžeme hovořit o net-specific works.

Vzorovou ukázkou jednoho z nejsložitějších děl kolektivního softwaru je projekt *Nine(9)* z roku 2003 od Grahama Harwooda, člena formace Mongrel, který představuje spolupráci mezi umělcem a skupinou uživatelů ze širokého sociálního kontextu. Svým účastníkům poskytl možnost vytvářet navzájem propojené „mapy poznání“. Princip projektu spočívá v tom, že spojovací články devíti map provázejí automaticky generované e-maily, jejichž cílem je vytvářet spojení mezi uživateli, a současně Perl<sup>19</sup> scénáře vyhledávají jiné společné rysy napříč mapami. Jeho leitmotivem je reakce na sociální nerovnováhu uživatelů grafických a mediálně produkovaných softwarů jako Director nebo Photoshop, jež jsou navrhované většinou výlučně pro experty. *Nine(9)* chce posílit demokratický charakter internetu, aby poskytoval služby co nejširší veřejnosti. Projekt umožňuje devíti skupinám nebo jednotlivcům podílet se na textech, obrazech a zvuku a zkoumat sociální make-up svých komunit prostřednictvím tzv. map poznání.<sup>20</sup> Multimediální mapy zahrnují směs fotografií a jiných médií, které publikují uživatelé.

17 GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 111.

18 *Ibid.*, s. 152–153.

19 #mm: Perl je programovací jazyk, více viz *Perl* [online]. 2002, [cit. 2014-08-03]. Dostupné z WWW: <<http://www.perl.org/>>; nebo Perl. *Wikipedie*, otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2014-08-03]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Perl>>.

20 *Nine(9)* je schopný umístit celkem 729 map poznání, jakmile se zobrazí obsah archivu a uskuteční se spojení mezi uživateli, přičemž každá z devíti skupin obsahuje devět archivů s devíti mapami na archiv. GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 167–168.

Příbuzným typem práce je například *Communiculture* (2001), jehož autory jsou Josh On, Amy Franceschini a Brian Won z Futurefarmers, na rozdíl od předcházejícího projektu však spočívá v tom, že diváci-uživatelé se do něj mohou zapojit tak, že přispívají svými vizuálními kreacemi do podoby obrazu – grafické koláže v podobě vizuální struktury, složené z různorodých obrazových prvků.<sup>21</sup>

Na začátku 21. století praktiky umění v síti inklinují více k takovým kulturním oblastem, jako jsou taktická média (jejich základem je princip do-it-yourself), bezplatný software a film s uplatněním animace a videa. Internet jako společná platforma nabízí lidem na základě interakce nejen možnost komunikovat a vyjadřovat svoje myšlenky, ale také podílet se na tvorbě společného díla s otevřenou procesuální strukturou.

Na současné fenomény informační společnosti a věku satelitů upozornil Wolfgang Staehle svojí instalací *Bez názvu* (2001) v Postmasters Gallery v New Yorku.<sup>22</sup> Její podstatou bylo v průběhu září 2001 promítání tří obrazů prostřednictvím webových kamer a internetu z třech rozdílných lokalit: z kláštera Comburg v Bavorsku, televizní věže v Berlíně a městské siluety dolního Manhattanu s pohledem na věže World Trade Centra. Promítání on-line obrazů na stěny galerie poukazovalo na vícero aspektů současného života saturovaného médií, do něhož patří voyeurismus a dozor informačních technologií, praktiky masmediálního žurnalistu, ale i forma uměleckého dokumentu reality, jejichž črty vyjadřovaly jednotlivé projekce: pokoj a ticho symbolizované klášterem Comburg kontrastovalo se symbolem médií – berlínskou televizní věží a pulzujícím ekonomicko-administrativním srdcem dolního Manhattanu, které zasáhl 11. září 2001 teroristický útok. Paradox náhody dodal práci nový rozměr, když šokující tragickou událost zachytila webová kamera, snímající nonstop dvacet čtyři hodin denní i noční proměny této části Manhattanu až do skončení výstavy v říjnu 2001. Dosavadní obraz New Yorku, symbolu globálního kapitalismu, který přišel o charakteristické dominanty, se tak v krátkém intervalu několika hodin stal minulostí, zdokumentovanou Staehlovým velkoplošným videem. Problému zkoumání hranic mezi prostorem internetu a možnostmi mapování pohybu lidí v reálném geografickém prostředí a jejich vizualizací na síti se věnuje řada umělců, kteří se zaobírají významem internetu v kontextu dnešního vnímání světa kolonizovaného médií. Takovou prací je například *Makrolab* slovinského umělce Marka Peljhana, která byla prezentována na *documentě X* v Kasselu, nebo projekt *alpha 3.3* (2001) singapurských umělců Charlese Lim Yi Younga a Woon Tien Weie, známých pod jménem tsunamii.net, vytvořený pro *Documenta 11*. Využíval GPS (Global Positioning System), který mapoval pozici umělců na cestě z Kielu do Kasselu prostřednictvím mobilního telefonu a rozhlasových vln a zaznamenával ji na webu, čímž se tento projekt stal ukazatelem lokace pohybu lidí v reálném čase procházejících různými územími.

Na rozdíl od všeobecně platné zásady, že internet je otevřeným veřejným prostorem s demokratickým přístupem pro širokou obec uživatelů, Heath Bunting ve svém projektu *Border\_Xing* (2002) toto tvrzení podkopává,

<sup>21</sup> Ibid., s. 165–166.

<sup>22</sup> Ibid., s. 173.

když přístup na síť povoluje pouze účastníkům pocházejícím z veřejných prostor, jako jsou univerzity nebo internetové kavárny, či příslušníkům marginalizovaných národů, jako je Afghánistán nebo Irák. Tato práce zaměřená proti konzumu a spotřebitelským zájmům tematizuje problém zeměpisných a národních hranic a jejich překračování v intencích svobodného pohybu.<sup>23</sup>

Nárůst počtu bezdrátových sítí v soukromém i veřejném prostoru znamenal na jedné straně posun směrem k rozšíření přenosných počítačů, na druhé straně přinesl další posílení iniciativ komunit, které se zabývají tvorbou kontextuálních map poznání a forem networků. Zkoumají v nich otázky evropské byrokracie, sítí a vlád, analyzují symptomy současného kapitalismu, v rámci čehož dokumentují vztahy mezi různými zdroji finanční moci a světovými náboženstvími, přičemž se věnují i výzkumu sofistikovaného zpracování dat.

Z hlediska multifunkční platformy internetového prostoru je zřejmé, že jeho součástí jsou také funkce jako komercializace a komodifikace. V tomto kontextu můžeme připomenout práce některých umělců, kteří vtípně poukazují na formu elektronického obchodování díly ironizujícími osobní mytologií, nebo dokonce narážejícími na komodifikaci vlastní osoby, nejednou s rasovým podtextem, například *Shop Mandiberg* (Obchod Mandiberg, 2000–2001) od Michaela Mandiberga, *All My Life for Sale* (Celý můj život na prodej, 2001) od Johna D. Freyera nebo *Blackness for Sale* (Černí na prodej, 2001) od Keitha Obadika.<sup>24</sup>

Lze říci, že informační technologie se nejen díky internetovým umělcům a komunitě jejich uživatelů demystifikují a domestikují. Umělci využívají pro svoje kreace na síti různé aplikace jako Flash, After Effects, Quick Time Player, Photoshop a podobně. Netartová estetika přináší okamžité (instantní) zprávy a vizuální nebo audiovizuální poselství. To vytváří nový potenciál pro distribuci umění a aktivismus. Newyorský umělec Jonah Peretti razí termín „nakažlivá média“ (contagious media) podle e-mailové korespondence s firmou zaměřenou na výrobu sportovního oblečení Nike, což souvisí s jeho kritickými pohledy na tento komerční sektor se zjevnými formami vykořisťování pracovníků a na korporátní ekonomiku informací. Jeho práce jsou jakousi poctou amatérskému nebo zájmovému webdesignu, respektive jsou ukázkou antidesignu. V tandemu se svojí sestrou a jinými spolupracovníky připravil též internetový projekt *Black People Love Us* (Černí lidé nás milují, 2002), v němž odkrývá se smyslem pro společenskou satiru jemné formy rasismu bílých politicky progresivních a emancipovaných partnerských dvojic vůči černochům.<sup>25</sup>

Trojdimenzionální digitální design nabízí počítačové hry s dramatickými a zábavnými narativními variacemi, při kterých průběh děje ovlivňuje a dotváří hráč na základě svých představ. Jejich formáty se rozrostly do různé škály projevů, často splňují požadavky na kritický diskurz, glosují umění a vizuální kulturu nebo se zabývají sociopolitickými otázkami, erotikou či násilím.<sup>26</sup> Vizuálně-tematické praktiky používané v počítačových

<sup>23</sup> Ibid., s. 176–178.

<sup>24</sup> Ibid., s. 181–185.

<sup>25</sup> Ibid., s. 205.

<sup>26</sup> Viz HIMMELSBACH, Sabine. Interaktívny potenciál distribuovaných sietí. Imerzia a participácia vo

hrách jsou například čitelné i ve videofilmu Matthewa Barneyho *Cremaster 3* z roku 2002. Barney v roli svobodomyšlného učně usiluje ve vymezeném čase o vlastní spásu, přičemž na své cestě vzhůru šplhá spirálovou rotundou Guggenheimova muzea v New Yorku, kde musí překonat pět stupňů představujících překážky: obejít soubor stepujících děvčat – zajíčků, překonat duel hardcorových kapel, zvítězit nad svůdnou modelkou, která se změní v šelmu, složit hudební nástroj podobný dudám a střetnout se s mistrem v podání sochaře Richarda Serry. Charakteristické prvky počítačových her, jako je běh, šplh, skákání, házení, sestup a úsilí dosáhnout cíle, tu dominují vedle typických rysů Barneyho videofilmů, jako je neobyčejná ikonografie, silná vizualita a spektakulární působení díla.

Internetové umění je důležitou součástí aktuálního vizuálního umění; kromě toho, že revitalizuje jeho formy prostřednictvím digitálních technologií a generuje různé experimenty, rozvíjí kritický diskurz o sociokulturních aspektech současného života. Je jednou z alternativ tvorby uskutečňované formou mnohotvárných projevů vizuální kultury, které se podílejí na reflektování a komentování proměn každodenní reality. Na druhou stranu je třeba mít též na paměti, že internet a síť se svým multifunkčním využitím se staly platformou pro informace, komunikaci a vysílání, přičemž, kromě toho že plní funkci archivu a encyklopedie, jsou také fórem pro masovou kulturu a komerční činnosti.

Z aktivit internetového umění na slovenské a české scéně, které zatím nejsou příliš frekventované a svoje místo v oblasti mediálního umění si ještě pouze hledají, můžeme uvést několik příspěvků.<sup>27</sup> Jedním z nich je idea realizovaná českou formací Silver, která se podílela na tvorbě interaktivního projektu *Rose* (1997).<sup>28</sup> Jeho podstata spočívala v tom, že kód v podobě algoritmu vyslaný na síť účastníci komunikace procesuálně modelovali a vytvářeli společně skupinové dílo, které připomínalo abstraktní formy květu.<sup>29</sup>

Výtvarnice Markéta Baňková je autorkou internetového románu *Město* (1998–1999), kde labyrint textu asociuje metaforu města plného lidí, přičemž každý člověk představuje potenciální příběh. Hypertext románu se dějově rozvětňuje do mnohačetných linií bez toho, aby respektoval časovou nebo narativní lineárnost. Kromě toho se do členité struktury internetového románu vplétá i hra s proměnami vlastní identity, obsahující texty, obrazy, animace a zvuky proplétající se s komunikací participantů.

filmoch a počítačových hrách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 155–164.

27 Detailněji se k situaci na slovenské scéně digitálního a internetového umění vyjadřují novější texty autorky, publikace *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia* (kapitola „Internetové umenie“) a studie „Digitálne umenie na Slovensku v prvej dekáde 21. storočia: perspektívy a frustrácie I.–II.“ RUSNÁKOVÁ, Katarína. *Rozšírené spôsoby diváckej recepcie digitálneho umenia*. Banská Bystrica: FVU AU, 2011. In: *Profil* 19, 2012, č. 3, s. 8–24; č. 4, s. 8–33. České tvůrce devadesátých a nultých let i jejich současné postoje vůči internetovému umění v době web 2.0 a postinternetu pak v následujícím textu „Poznámká ke starší generaci českých internetových umělců“ více přibližuje Marie Meixnerová.

28 #mm: K pravopisu *Rose* se přiklání rovněž *Dějiny českého výtvarného umění*, oficiální portfolio však uvádí název kapitálkami, jako *ROSE* jej označuje i zakládající člen skupiny Petr Svárovský. ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSKÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007; e-mailová korespondence Marie Meixnerové s Petrem Svárovským (18. srpna 2014); SILVER. *Selected Works* (portfolio) [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://silver.avu.cz/>>.

29 #mm: Viz barevná obrazová příloha.

Slovenský umělec Marek Kvetán projevili subverzivní postoj vůči internetu jako nekonečnému zdroji informací a nezvládnutelnému toku dat, když z vytipovaných webových stránek, například *Google*, *CNN*, *Microsoft* nebo *NASA*, vymazal texty a udělal z nich úplně nová díla – počítačové tisky bez textů a obrazů v duchu minimalistické estetiky. Podobným způsobem přetransformoval webové stránky s pornografickými obrazy žen v lascivních polohách, čímž je vlastně dekonstruoval a učinil z nich nevinné geometricko-abstraktní počítačové printy (*IDOC EROTIC 18 H*, 2004).

První slovenskou rozhlasovou performancí zrealizovanou na internetu v mezinárodním kontextu byl projekt tvořivého tandemu Lengow & HE<sup>ye</sup>RME<sup>ar</sup>S (performera/publicisty Michala Murina a estetika/filozofa Jozefa Cserese) v roce 2000 s názvem *LENGOW & HE<sup>ye</sup>RME<sup>ar</sup>S Meet the Radio Artists*. V přímém internetovém rozhlasovém přenosu vysílali svoje zvukové kusy z rozhlasových studií v Bělehradu, Budapešti a ve Vídni jihoslovanští, maďarští, rakouští a slovenští umělci.

V tomtéž roce realizovala Pavlína Fichta Čierna svůj příspěvek *Communicator* (2000) na výstavě *Manipulujúce umenie* v Považské galerii umění v Žilině jako on-line komunikaci s návštěvníky galerie. Ti měli k dispozici počítač a výtvarníci zasílali e-mailové zprávy na mobil, prostřednictvím kterého jim odpovídala. Tento způsob permanentního kontaktu s diváky skrze mobilní komunikaci kladl na umělkyni, která musela být po dobu několika týdnů nonstop v pohotovosti, obzvláště velké nároky, zasahující do jejího soukromí.

Platforma internetu zůstává nadále zajímavým globálním prostorem, nabízejícím slovenským umělcům a umělkyním rozmanité kreativní možnosti k prezentaci novátorských projektů. Není pochyb o tom, že význam internetu a internetového umění bude v budoucnosti ještě více narůstat.

Poprvé publikováno slovensky: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005.

**Zdroje:**

BARRY, Nora. Rozprávania príbehov na obrazovkách: dejiny webového filmu. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005.

BAUMGÄRTEL, Tilman. Dejiny umeleckej tvorby v telekomunikačných médiách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005. s. 139–153.

BAUMGÄRTEL, Tilman. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: WEIBEL, Peter – DRUCKREY, Timothy (eds.). *net\_condition\_art and global media*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 152–153.

GREENE, Rachel. *Internet Art*. Thames & Hudson Ltd., Londýn, 2004.

HIMMELSBACH, Sabine. Interaktívny potenciál distribuovaných sietí. Imerzia a participácia vo filmoch a počítačových hrách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, Bratislava, 2005.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000.

LUNENFELD, Peter. *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge: MIT Press, 2000.

**Zmiňované projekty:**

*nettime* (1995) | <http://nettime.org/>

*386 DX* (Alexej Šulgin, 1998) | <http://www.easylife.org/386dx/>

*A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (Donna Haraway, 1985) | <http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/>

*äda web* (1994) | <http://www.adaweb.com/>

*All My Life for Sale* (John D. Freyer, 2001) | <http://www.allmylifeforsale.com/>

*alpha 3.3* (Charles Lim Yi Yong, Woon Tien Wei /tsunami.net/; 2001) | **x**

*Black People Love Us* (Jonah Peretti, 2002) | <http://blackpeopleloveus.com/>

*Blackness for Sale* (Keith Obadik, 2001) | <http://obadike.tripod.com/ebay.html>

*Communicator* (Pavína Fichta Čierna, 2000) | **x**

*Communiculture* (Josh On, Amy Franceschini, Brian Won /Futurefarmers/; 2001) | <http://www.communiculture.org/>

*Cremaster 3* (Matthew Barney, 2002) | <http://www.cremaster.net/crem3.htm>

*Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (VNS Matrix, 1991) | <http://www.dvara.net/HK/feministmanifesto.asp>

*Documenta Done* (Vuk Ćosić, 1997) | [http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm\\_home.htm](http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm_home.htm)

*Hot Pictures* (Alexej Šulgin 1994) | **x**

*IDOC EROTIC 18 H* (Marek Kvetán, 2004) | <http://www.kvetan.net/?id=12>

*LENGOW & HE<sup>ye</sup>RME<sup>ar</sup>S Meet the Radio Artists* (Michal Murin, Jozef Cseres Lengow & HE<sup>ye</sup>RME<sup>ar</sup>S; 2000) | **x**

*Město* (Markéta Baňková, 1998–1999) | <http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>



*My Boyfriend Came Back From the War* (Olia Lialina, 1996)

<http://www.teleportacia.org/war/war.html>

*Net.art per se (CNN Interactive)* (Vuk Ćosić, 1996)

<http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>

*Nine(9) Social Software Research Programme*

(Graham Harwood /Mongrel/, 2000–2002) | **x**

*Rhizome* (1996) | <http://rhizome.org/>

*Rose* (Silver, 1997) | **x**

*Shop Mandiberg* (Michael Mandiberg, 2000–2001) | <http://mandiberg.com/shop/>

*The Digital Landfill* (Mark Napier, 1998) | <http://www.potatoland.org/landfill/>

*The Thing* (1991) | <http://the.thing.net/about/about.html>

*Web Stalker* (I/O/D 4, 1997) | <http://bak.spc.org/iod/>

# Poznámka ke starší generaci českých internetových umělců

Marie Meixnerová | 2014

České umělce, které Rusnáková ve svém textu zmiňuje, lze označit jako zástupce starší nebo první generace českých internetových umělců.<sup>1</sup> Jde o tvůrce, kteří byli v tuzemsku aktivní v průběhu devadesátých let 20. a v první polovině nultých let 21. století (tedy v období před web 2.0).<sup>2</sup> Poté většina jejich příslušníků odešla do zahraničí, nebo se začali věnovat jiným uměleckým oblastem, často v důsledku logické extenze dosavadní internetové tvorby do dalších oblastí.

Kromě virtuální jednotky Silver a Markéty Baňkové bychom do ní mohli zařadit například ještě Michaela Bielického, případně skupinu několika brněnských umělců.

## Skupina Silver

Skupina Silver byla založena v roce 1994 jako *virtual artist*.<sup>3</sup> Jde o proměnlivou entitu, virtuální fiktivní identitu pohybující se na hranici umění, vědy a technologií. Na každý projekt byl vytvořen realizační tým zodpovědný za vytvoření díla, přičemž jádro skupiny tvořil Petr Svárovský (\*1962), který figuroval ve většině projektů (a s jehož tvůrčí osobou je pojem Silver někdy zaměňován). Mezi další umělce, kteří se podíleli na některých projektech Silveru, patří Pavel Rejholec, Jan Stehlík, Milan Guštar, Petr Hejda, Monika Karasová, Alena Kupčíková, Martin Havnør, Hanne Rivrud, True Solvang Vevatne či Henrik G. Sundt.

Skupina se věnovala nejprve interaktivním zvukovým instalacím, později virtuální realitě, internetu a code artu a nakonec technologickým možnostem a využití mobilního telefonu a kolaborativní strategie coby způsobů posouvání hranic umění. Kromě zmiňované *Rose* zde z dalších netartových projektů Silveru připomeňme ještě o rok mladší *E-Flowers* (1996), práci na pomezí počítačových animací a net artu. Obě práce podle Petra Svárovského patří do větve, jež se zajímá o nové estetické kvality přinášené novou technologií, ovšem *Rose* měla navíc skrytý politický

1 MEIXNEROVÁ, Marie. paf rewind: net art. In: *PAF 2012* (katalog). Olomouc: Pastiche Filmz, 2012, s. 52; MEIXNEROVÁ, Marie. Možná že je tma, ale já ji nevidím. Po stopách současného českého net artu. *Ibid.*, s. 59.

2 Srov. tematický okruh věnovaný web 2.0 – 3. *Web 2.0 – Výchování na webu, přemýšlíme jinak* v této publikaci. Protože někteří z tvůrců jsou nadále aktivní a inkorporovali do své tvorby nástroje webu 2.0 (jako například Bielický), bylo by matoucí nazývat je „českou web 1.0“ generací, i když bychom tímto pojmem mínili umělce, kteří začali tvořit v období web 1.0 (tj. cca před rokem 2005). Toto lokálně vymezené pojmenování nemá žádnou návaznost na pět generací internetových umělců, o kterých hovoří kritička Josephine Bosma, ať již jednotlivými generacemi miní cokoli. Viz BOSMA, Josephine. „Re: Interview#010. Writing about Zeros and Ones.“ [one-line] CONT3XT.NET, nedatováno. [cit. 2005-03-07]. Dostupné z WWW: <<http://cont3xt.net/blog/?p=1717>>.

3 Tento pojem se však v Čechách nikdy nepodařilo prosadit, jistě problémy byly i s označením „skupina“. Později byl Silver registrován jako značka. (E-mailový rozhovor s Petrem Svárovským vedla Marie Meixnerová, 18. srpna 2014.)

podtext – podoba 3D útvaru byla definována geolokací uživatele. „Pro mnoho lidí bylo tehdy překvapením, že pozorovaný objekt může pozorovat pozorovatele a měnit svůj vzhled podle toho, jaké je pozorovatel národnosti.“<sup>4</sup> Projekt tak pro mnohé anticipeoval nadcházející éru internet surveillance.<sup>5</sup>

Petr Svárovský od roku 2003 žije a pedagogicky působí v norském Oslu. Po response aesthetics, které se věnoval v 90. letech, se začal zajímat o connection aesthetics. Práce jako *Trolley Singers*, série *Some Evil Is Good* (*Visitor*, *Visitor Beta*, *Intrigue*, *Intrigue E*) nebo *Flirtman* přitom vnímá jako pokračování net artu – „nespadají však přímo pod něj [net art], alespoň ne tak, jak je chápán v Evropě. *Trolley Singers* jsou věnovány estetice Bluetooth ad hoc sítí, *Visitor* a *Flirtman* vychází z prací Kena Goldberga, zkoumajících teleprezentaci. Na rozdíl od .net artu tu ale nejde ani o fascinaci novou estetikou web browseru, ani o politické poselství, ale právě o connection aesthetics. Mé pozdější práce stále používají Internet, ale zabývají se novými oblastmi (Geolocation Aesthetics) a definují nové kategorie (Challenge, App Driven Event, App Driven Experience). V této dekádě, kdy ‚The Web Is Dead‘ (Chris Anderson, *Wired*, 2010) nemohu říci, že mé práce stále spadají do .net Artu.“<sup>6</sup>

## Markéta Baňková

V oblasti internetového umění již není aktivní ani Markéta Baňková (\*1969), která se v současnosti dle vlastních slov „zabývá vědou, ať již v podobě jejího literárního přesahu, popularizace nebo nějaké jiné formy.“<sup>7</sup> V roce 2011 získala za svůj literární debut, soubor fyzikálních bajek *Straka v říši entropie* české literární ocenění Magnesia Litera za objev roku.<sup>8</sup>

Zmiňovanou multimediální novelu *Město.html*<sup>9</sup> (fiktivní deník Růženy Šetkové), tvořenou 42 webovými stránkami textu, obrazů, animací a zvuků, následovala její nejznámější a nejrozsáhlejší web-based práce, *New York City Map* (1999–2002), vycházející z tvůrčího pobytu v USA, dále digitální video *Smysly života* (2002) a *Čáranice – CNN více v obraze(ch)*

4 E-mailový rozhovor s Petrem Svárovským vedla Marie Meixnerová, 18. srpna 2014.

5 Pojmem internet surveillance se označuje monitorování aktivity a dat v rámci užívání Internetu. Legálně či nikoli, drtivá většina aktivit a obsahů uživatelů (ať již přenášejících, nebo uložených) je dnes monitorovatelná – a monitorována. Blíže viz např. Computer and network surveillance. *Wikipedia, The Free Encyclopedia* [online]. [cit. 2014-08-17]. Dostupné z WWW: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Computer\\_and\\_network\\_surveillance](http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_and_network_surveillance)>. Cit. dle: Computer surveillance. *Princeton University* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Computer\\_surveillance.html](http://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Computer_surveillance.html)>.

6 E-mailový rozhovor s Petrem Svárovským vedla Marie Meixnerová, 18. srpna 2014. V citacích bylo záměrně ponecháno Svárovského autorské dekonstruktivní nakládání s pojmem net art (.net art, .net Art jako neméně funkční alternativa k zaužívanému označení net.art, net art, Net Art, NET ART).ANDERSON, Chris. The Web Is Dead. Long Live the Internet. *Wired Magazine* [online]. 17. 8. 2010, [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://www.wired.com/2010/08/ff\\_webrip/all/1](http://www.wired.com/2010/08/ff_webrip/all/1)>.

7 E-mailový rozhovor s Markétou Baňkovou vedla Marie Meixnerová, 20. srpna 2014.

8 BAŇKOVÁ, Markéta. *Straka v říši entropie*. Praha: Petr Prchal, 2010.

9 Též jen *Město*. Baňková na svých oficiálních webových stránkách uvádí název *Mesto.html* (respektive *MESTO.HTML*), v anglickém překladu pak *City je*. BAŇKOVÁ, Markéta. Mé práce. [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>.

(Scribble, 2005). Poslední netartové dílo prezentuje „hacknuté“ stránky světového zpravodajství CNN, které překrývá koláž kreseb – čaranic –, automaticky reagujících na obsah hlavního článku a jeho nejvýznamnější odkazy, a utvářejících tak do značné míry nepředvídatelný, leč výmluvný komentář.<sup>10</sup>

V 90. letech sehrála významnou roli na poli umění nových médií v České republice pražská pobočka Goethe Institutu založená v roce 1990<sup>11</sup> a Sorosovo centrum pro současné umění v Praze. Právě spolupráce pražského Sorosova centra s newyorským International Studio Program umožnila Markétě Baňkové absolvovat finančně podporovanou stáž v New Yorku, kde vzniklo její nejrozsáhlejší dílo, fiktivní interaktivní mapa města v HTML. Její *New York City Map* sestává z textů, hypertextových odkazů, autentických zvukových nahrávek, animací, dokumentárních fotografií atp. a celkem čítá cca 235 webových stránek. Autorka podle svých slov usilovala o přiblížení newyorské atmosféry chaosu, odcizení, prostředí moderních technologií v kombinaci s velkoměstskou špinou a bídou bezdomovců.<sup>12</sup> Podobně jako v případě Wolfganga Staehla byl i tento projekt poznamenán útokem na budovy World Trade Centra 11. září 2001.

## Michael Bielický

Tvorbu generace internetových umělců tvořících v 90. letech v České republice nevyhnutelně ovlivnil pád železné opony mezi Východem a Západem. Rok 1989 a sametová revoluce v Československu způsobily velké změny politického, společenského i technologického charakteru, na trh vstoupily nové technologie včetně osobního počítače; vše včas na to, aby se právě rozšiřující technologie internetu stala „erbovním znakem rodící se postindustriální společnosti“ a symbolem nastupující globalizace.<sup>13</sup>

10 Více viz LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umění\\_novych\\_medií\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umění_novych_medií_v_CR_do_roku_2000.pdf)>, 79–82.; ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSKÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007.

11 Jak uvádí Lustigová, pražská pobočka Goethe Institutu se organizačně podílela na řadě symposií a výstav v oblasti umění nových médií; mj. pořádala každoročně ve spolupráci s AVÚ (Akademií výtvarných umění v Praze) mezinárodní sympozium odkazující k osobnosti Viléma Flussera, filosofa, kritika, teoretika v oblasti médií a českého rodáka, který zásadně ovlivnil zdejší umělecké prostředí. Po svém odchodu do Brazílie se Flusser po revoluci do České republiky vrátil pouze jedenkrát, aby roku 1991 proslvil přednášku právě v pražském Goethe Institutu. (LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014, s. 27–28. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umění\\_novych\\_medií\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umění_novych_medií_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.)

12 BAŇKOVÁ, Markéta. *New York City Map* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>, cit. též in: LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014, s. 81. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umění\\_novych\\_medií\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umění_novych_medií_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.

13 ZEMÁNEK, Jiří. Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech. In: ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSKÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007, s. 903. Blíže viz *Ibid.*, s. 903–928 a LUSTIGOVÁ, Petra. 2.1. Historický kontext, situace v tehdejší ČSR/ČR. In: LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014,

Významným fenoménem pro umění nových médií v České republice byl v té době také návrat emigrantů, kteří působili často jako pedagogové na nově vznikajících institucích – reformované Akademii výtvarných umění (AVU) (Michael Bielický) a Fakultě výtvarných umění při Vysokém učení technickém v Brně (FaVU VUT) (Woody Vasulka, Petr Vrána, Stanislav Miller).<sup>14</sup>

Michael Bielický (\*1954), který v roce 1968 emigroval do Düsseldorfu a na přelomu 70. a 80. let pobýval zejména v USA, se po revoluci vrátil na několik let do Prahy. V roce 1991 přijal nabídku vybudovat na AVU Ateliér nových médií, který vedl až do roku 2006; mezi jeho studenty patřila například i Markéta Baňková. Kromě toho v Praze spolupracoval s Goethe Institutem a figuroval jako poradce Sorosova centra.

Někdejší žák a posléze asistent Nam June Paika je autorem mnoha videoinstalací, videoskulptur a novomediálních projektů, ve svých dílech propojuje tradiční média s výzkumem virtuální reality. Je autorem virtuálních teleperformancí využívajících technologie GPS *Inteligentní pošták* (1992) a *Exodus* (1995), v nichž inicioval umělecký výzkum virtuální komunikace v síti.<sup>15</sup> V projektech *Delvauxův sen* (1996–1999) a *Pokoj s výhledem* (Das Zimmer mit Aussicht, 1999–2000) se zabýval virtuální realitou, v interaktivní instalaci *Tento rok v Jeruzalémě* (2006) pro Galerii Roberta Guttmana propojil za užití technologie pro detekci pohybu a web kamery v reálném čase Prahu a Jeruzalém. S využitím detektoru pohybu byly vytvořeny 3D modely návštěvníků galerie, přenášeny na projekční plochu, kde se mísily se záběry snímanými webovou kamerou nainstalovanou u Západní zdi v Jeruzalémě. Kompozitní obraz byl přenášen také na webové stránky galerie.<sup>16</sup>

Bielický od roku 2006 působí jako profesor mediálního umění na Staatliche Hochschule für Gestaltung v německém Karlsruhe a i nadále vytváří projekty, které mají charakter monumentálních netartových instalací propojujících fyzický a virtuální prostor. Projekty *Falling Times* (2007, spolu s Kamilou B. Richter a D. Reinboldem) a *Columbus 2.0* (2008, s Kamilou B. Richter, A. Jungnickelem, D. Reinboldem a A. Siefertem) interaktivní cestou tematizují světové zpravodajství, respektive získávání a zpracovávání informací.<sup>17</sup> Instalace *Garden of Error and Decay* (Zahrada omylu a úpadku, 2011, s Kamilou B. Richter) a návrh site-specific projektu pro katedrálu v Ulmu (*Passage*, 2013) jsou receptivní vůči dění na sociální síti Twitter. Prvá reaguje na tweety s tematikou

s. 22–29. Dostupné z WWW:

<[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umeni\\_novych\\_medii\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.

14 LUSTIGOVÁ, Petra. 2.1. Historický kontext, situace v tehdejší ČR/ČR. In: LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller. Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014, s. 22–29. Dostupné z WWW:

<[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umeni\\_novych\\_medii\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf)>; ZEMÁNEK, Jiří. Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech. In: ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007.

15 Ibid., s. 910.

16 DOLANOVÁ, Lenka. *Tento rok v Jeruzalémě*. *Artist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://artist.cz/?id=2489>>.

17 Bielický se dlouhodobě zabýval prací Viléma Flussera. V roce 1994 natočil experimentální dokument *Vilém Flusser Fluss*, věnoval se organizací symposií věnovaných Flussеровě odkazu.

katastrof, ovlivňuje ji však také trh s akciemi či přímý zásah návštěvníků instalace, kteří mají možnost její podobu pozměnit prostřednictvím „střelby“. Druhá si klade otázku po významu duchovna v 21. století a skrze poetický impuls zprostředkovává spiritualitu inherentní v současné internetové kultuře. Podobně zatím poslední projekt, němý film *Why Don't We* (2013, s Kamilou B. Richter), který v reálném čase využíval jako mezititulky tweetů, vztahujících k obrazové části. Tvůrčí dvojice tento druh vyprávění označuje jako „Data Driven Narratives“, ostatně „pojem net art má v dnešní době již trochu divný přízvuk.“<sup>18</sup>

### Zdenek Mezihorák, Filip Cenek, InterVision Lab

Petra Lustigová zmiňuje také Zdenka Mezihoráka (\*1969), Filipa Cenka (\*1976) a InterVision Lab, okruh umělců kolem brněnské FaVU. Podle Lustigové bylo multimediální internetové vysílání Cenka a Mezihoráka (probíhající od roku 1997) ve spolupráci s Tomášem Rullerem a Luďkem Skočovským pravděpodobně prvním internetovým projektem na našem území.<sup>19</sup> Na jejich aktivity posléze navazovala brněnská skupina InterVision Lab (Robert Mořkovský, Marek Szabó, Zuzana Růžičková, Ladislav Železný; pod vedením Miloše Vojtěchovského a Keiko Sei) svým „net art streamingem“, živým multimediálním internetovým vysíláním (1999–2004).<sup>20</sup>

V dějinách českého výtvarného umění devadesátých, nultých a desátých let bychom zcela jistě našli celou řadu „hraničních případů“ na pomezí net artu a computer artu, kterým se tato publikace nevěnuje. V případě zájmu je lze ostatně nalézt v VI. dílu *Dějin českého výtvarného umění* či v práci Petry Lustigové.<sup>21</sup>

18 E-mailový rozhovor s Michaelem Bielickým vedla Marie Meixnerová, 21. srpna 2014. Sám Bielický v korespondenci používá obratu „Netart“.

19 LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014, s. 83. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umeni\\_novych\\_medii\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.

20 Ibid., s. 101. Na FaVU vzniklo v 90. letech v Ateliéru Video-Performance-Média pod vedením Tomáše Rullera vícero web-based projektů, většinou konceptuálního charakteru, včetně internetové galerie MAGDA (Pavel Pražák). Podrobněji viz RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru. *Ateliér performance* [online]. [cit. 2014-08-20]. Dostupné z WWW: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>; dále Web-projekty. *Ateliér performance* [online]. [cit. 2014-08-20]. Dostupné z WWW: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/www.htm>>.

21 LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umeni\\_novych\\_medii\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf)>. ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSKÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007.

**Zdroje:**

- Columbus 2.0, YOU\_ser 2.0: celebration of the consumer, *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://www.zkm.de/you/index.php?option=com\\_content&view=article&id=94%3Acolumbus-20&catid=35%3Awerke&lang=en](http://www.zkm.de/you/index.php?option=com_content&view=article&id=94%3Acolumbus-20&catid=35%3Awerke&lang=en)>.
- Michael Bielický. *Monoskop* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://monoskop.org/Michael\\_Bielick%C3%BD](http://monoskop.org/Michael_Bielick%C3%BD)>.
- Michael Bielický. *Institut für Postdigitale Narrativität*. [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://infoart.hfg-karlsruhe.de/en/michaelbielicky/lebenslauf>>.
- Silver. *Vědecko-výzkumné pracoviště AVU* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/autori-51>>.
- Silver. *Monoskop* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://monoskop.org/Silver>>.
- Baňková [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bankova.cz/>>.
- BAŇKOVÁ, Markéta. Silver. [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bankova.cz/silver.html>>.
- Bielický* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://bielicky.net/>>.
- DOLANOVÁ, Lenka. Michael Bielický. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=1803>>.
- DOLANOVÁ, Lenka. Tento rok v Jeruzalémě. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=2489>>.
- E-mailový rozhovor s Markétou Baňkovou vedla Marie Meixnerová, 20. srpna 2014.
- E-mailový rozhovor s Michaelem Bielickým vedla Marie Meixnerová, 21. srpna 2014.
- E-mailový rozhovor s Petrem Svárovským vedla Marie Meixnerová, 18. srpna 2014.
- HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=319>>.
- HÁJKOVÁ, Michaela. *Bielický*. Praha: Židovské muzeum v Praze, 2005.
- LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umění\\_novych\\_medi%C3%BD\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umění_novych_medi%C3%BD_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.
- PIETRASOVÁ, Kateřina. Silver. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=229>>.
- Silver* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://silver.avu.cz/>>.
- ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSKÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007.
- ŠVARCOVÁ, Barbora. Michael Bielický. *Mediabaze.cz* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?artist=41>>.

**Zmiňované projekty:**

*nettime* (1995) | <http://nettime.org/>

*Columbus 2.0* (Michael Bielický, Andrea B. Richter, Andrej Jungnickel, Dirk Reinbold, Adreas Siefert; 2008) | <http://www.columbus2.net/>

*E-Flowers* (Silver, 1996) | x

*Exodus* (Michael Bielický, 1995) | <http://exodus.avu.cz/>

*Falling Times* (Michael Bielický, Kamila B. Richter, Dirk Reinbold; 2007) | <http://www.fallingtimes.info/>

*Film Terminal* (Filip Cenek, Luděk Skočovský; 1997) | x

*Garden of Error and Decay* (Michael Bielický, Kamila B. Richter; 2013)  
<http://www.gardenoferroranddecay.net/>

*Město* (Markéta Baňková, 1998–1999) | <http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>

*New York City Map* (Markéta Baňková, 1999–2002) | <http://www.nycmap.com/>

*Rose* (Silver, 1997) | x

*Scribble* (Markéta Baňková, 2005) | <http://www.initialnews.com/scribble/>

*Why Don't We* (Michael Bielický, Kamila B. Richter; 2013) | x



## Internetové umění: Nový režim obrazu (Technologie – počátky)<sup>1</sup>

Katarína Rusnáková | 2005

(...)

Navzdory tomu, že digitální a internetové umění má relativně krátkou historii, je třeba připomenout alespoň základní události, svědčící o vzájemných kreativních vztazích mezi umělci, vědci a techniky, jejichž společným úsilím bylo experimentovat na poli umění, vědy a technologie. Známým faktem je, že progresivní technologie se začaly vyvíjet jak v oblasti vojenského výzkumu a průmyslu, tak na půdě výzkumných center a v akademickém prostředí.

Od 40. let minulého století se rozvíjí kybernetika. Její zakladatel, americký matematik Norbert Wiener, se soustředil na porovnávání rozdílných komunikačních a kontrolních systémů, jako jsou počítač a lidský mozek a v tomto rámci se věnoval zkoumání symbiózy mezi člověkem a strojem. V roce 1945 vojenský vědec Vannevar Bush publikoval v časopise *Atlantic Monthly* odborný článek, v kterém popsal projekt fungování analogového počítače.<sup>2</sup> Nazval ho Memex, přičemž zároveň předvídavě poukázal i na možnosti globálně využívané databáze jako předobrazu internetu. Jeho návrh se však nerealizoval a první digitální počítač pod názvem ENIAC, který zabíral celou místnost, vznikl v roce 1946 na půdě Pensylvánské univerzity. První digitální počítač UNIVAC, určený ke komerčním účelům, se objevil v roce 1951 a o dekádu později, v roce 1961, vznikly pojmy hypertext a hypermédia, jejichž autorem je Teodor Nelson. Předchůdcem internetu – komunikační sítě popírající autoritu a negující hierarchický systém – se stal ARPANET, který vznikl s podporou Pentagonu v roce 1969.<sup>3</sup> Na svoje masové využití však internet čekal dvě dekády. World Wide Web – globální síť webových stránek – se začala rozvíjet v 90. letech. Hypertext je založený na typu databáze, v níž se různorodé objekty – texty, obrazy, hudba, programy atd. – mohou navzájem tvořivě spojovat, přičemž nejsou závislé na lineárnosti a dovolují uživatelům zvolit si vlastní cesty výběru informací. Hypermédia vyjadřují rozšíření, které podporuje kromě základních textových segmentů slučování grafiky, zvuku

<sup>1</sup> Jedná se o krácený výšek z kapitoly „Digitálne a internetové umenie: nový režim obrazu“ z publikace *V toku pohyblivých obrazov. RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 45–64. Úpravy v konzultaci s autorkou.

<sup>2</sup> #mm: Geniální britský matematik a jeden ze zakladatelů moderní informatiky Alan Turing popsal teoretický model digitálního počítače, tzv. Turingův stroj nebo univerzální stroj (universal Turing machine, UTM), již v polovině 30. let. Později koncept počítače uvedl do praxe a podílel se na jeho podstatném zdokonalení, věnoval se úvahám o umělé inteligenci (TURING, Alan. *Computing Machinery and Intelligence. Mind* 49, 1950, s. 433–460.). Prvním, turingovsky úplným (tj. se stejnou výpočetní silou jako Turingův stroj) elektronickým počítačem byl až americký ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer). Teprve ve 40. a 50. letech dochází k posunu termínu *počítač* k označení mechanického počítačového stroje (computing machine). Do této doby termín *computer* označoval lidského počítače – úředníka provádějícího výpočty. Zásadní význam pro rozvoj informatiky měla také na sklonku 40. let publikovaná Shannonova matematická teorie komunikace (SHANNON, C. E. *A Mathematical Theory of Communication. The Bell System Technical Journal* Vol. 27, July, October, 1948, s. 379–423, 623–656.), již Waren Weaver doplnil o interpretativní esej (WEAVER, Warren – SHANNON, Claude. E. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949).

<sup>3</sup> PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2003, s. 8–10.

a videosouborů. Web je částečně systémem hypermédií, protože podporuje grafické hyperlinky a spojovací články, související se zvukem a videosoubory. Další důležitý pojem, který vstoupil na pole počítačové technologie a kultury, byl termín informační prostor a interface, též označovaný jako HCI (Human-Computer Interface), což znamená rozhraní anebo vzájemné spojení mezi člověkem a počítačem. Roku 1968 Douglas Engelbart ze Stanfordského výzkumného institutu (Stanford Research Institute) představil myšlenku mapování bitů, oken (windows) a přímé manipulace prostřednictvím myši, která je prodloužením uživatelské ruky do datového prostoru.<sup>4</sup>

Ivan E. Sutherland navrhl v roce 1963 první systém počítačové grafiky – Sketchpad, který dovolil uživatelům přímo manipulovat s obrazy na obrazovce počítače. Roku 1968 se zasloužil o zásadní přínos v oblasti virtuální reality, když vyvinul přilbový displej HMD (Head Mounted Display). Byl to nový druh rozhraní, jenž umožnil interakci mezi divákem a počítačem – obraz na jeho obrazovce reagoval v reálném čase na účastníka akce a otvíral mu vstup do virtuálního světa.<sup>5</sup> V 70. letech 20. století byly hlavní komponenty počítače – jednotka centrálního zpracování, paměť a řízení – sloučeny do silikonového čipu.

IBM představila roku 1981 osobní počítač, který se v průběhu 80. a 90. let stal běžně dostupným v domácnostech západního světa.

Co se týká vztahu digitálního umění k uměleckým avantgardám a neoavantgardám, které experimentovaly s technologií, k rozhodujícím uměleckým hnutím a směrům patřilo dada, Fluxus a konceptuální umění. V jejich referenčním rámci se frekventovanými strategiemi stala dematerializace, posun od objektu ke konceptu, aropriace, manipulace a recyklace nalezeného obrazu jako readymadu, stírání rozdílů mezi originálem a kopií nebo princip kontrolované náhody. V této souvislosti je třeba připomenout i průkopnického teoretika umění maďarského původu Györgyho Kepese, zakladatele Center for Advanced Visual Studies na Massachusetts Institute of Technology (Centrum pro pokročilá vizuální studia), jehož aktivity souvisely s výzkumem fotografie, experimentálního filmu a vizuálního umění ve vztahu k progresivním technologiím a využívání počítače.<sup>6</sup> Od 60. let minulého století jej pro své kreativní záměry začalo používat více umělců, mezi prvními například Michael A. Noll, Béla Julesz, Georg Nees nebo Frieder Nake, již vytvářeli počítačem generované obrazy podobné abstraktním kresbám, připomínajícím estetické formy tradičních médií. Roku 1965 je prezentovali na výstavě *Computer Generated Pictures*

4 Ibid., s. 10.

5 Viz HIMMELSBACH, Sabine. Interaktívny potenciál distribuovaných sietí. Imerzia a participácia vo filmoch a počítačových hrách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 155–164.

6 Kepes se přeorientoval pod vlivem László Moholy-Nagye z fotografie na abstraktní film. V roce 1937 přišel na pozvání L. Moholy-Nagye na „Nový Bauhaus“ (Institut pro design v Chicagu), roku 1946 dostal profesuru na oddělení designu na MIT v Bostonu. Roku 1951 uskutečnil přelomovou výstavu *The New Landscape* (Nová krajina), kde zkoumal souvislosti mezi vědeckou vizualizací modelů a volnou tvorbou v médiu počítačové grafiky a sérii fotografií. VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš. Umenie a elektronické technológie. In: CÍSAŘ, Karel – ČERMÁK, Josef – PETIŠKOVÁ, Terezie (eds.). *Dejiny umenia 12*. Bratislava: Ikar, 2002, s. 258. Kepes byl jedním z prvních umělců, kteří ve své tvorbě pracovali s uměleckou aplikací laseru a hologramu. NÉRAY, Katalin. The Great Decade of the Hungarian Neo-avant-garde: 1968–1979. In: HEGYI, Lorand (ed.). *Aspects/Positions. 50 Years of Art in Central Europe 1949–1999*. Wien: Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 1999, s. 263–264.

v Howard Wise Gallery v New Yorku. Na rozdíl od nich zkoumal ve stejnou dobu působící pionýr počítačové grafiky John Whitney transformace vizuálních forem generovaných počítačem prostřednictvím matematických funkcí a zabíral se tvorbou experimentálních filmů vytvořených na této bázi (filmy *Permutations /Permutace/, 1967; Arabesque /Arabeska/, 1975*). Charles Csuri, jehož první digitální obrazy pocházejí z roku 1964, přispěl do novodobých dějin této oblasti umění i počítačem generovanou animací filmu *Hummingbird* (Kolibrík, 1967).<sup>7</sup> Do vývoje počítačového umění pak přispěl zásadním způsobem také Stan VanDerBeek, který ve svých experimentálních filmech pracoval s digitálně generovanými abstraktními obrazy, působícími dynamickými pohyby vizuálních prvků (*Poem Fields /Pole básní/, 1964*).

(...)

Dalším významným příkladem vzájemných impulzů mezi vizuálním uměním a technologií ve světovém kontextu je spolupráce inženýra Billyho Klüvera s Robertem Rauschenbergem, Andym Warholem, Johnem Cagem, Jasperem Johnsem a Jeanem Tinguelym, jenž pro tento účel založil roku 1966 skupinu E.A.T. (Experiments in Art and Technology). Šlo o první otevřenou platformu pro komplexní spolupráci mezi umělci, inženýry, programátory, výzkumníky a vědci, což můžeme do jisté míry považovat za specifikum kooperace lidí z různých profesí v rámci digitálního umění.

(...)

Předchůdci současných digitálních instalací byla v druhé polovině 60. let světelná a zvuková prostředí s prosazujícími se výrazovými formami nové strojové estetiky, která nejenže splňovala atributy dynamiky, procesualnosti a transformace, ale inklinovala také k interakci a otevřenému systému tzv. postobjektu. V tomto kontextu byl klíčovou osobností americký historik a kritik umění Jack Burnham, autor novátorských článků „Systémová estetika“ a „Systémy reálného času“, publikovaných v časopise *Artforum* (1968, 1969), který zkoumal systémový přístup k umění, založený na tvorbě kontinuálních vzájemných vztahů mezi organickými a neorganickými systémy.<sup>8</sup> V modifikované podobě se tento přístup k umění jako systému uplatňuje dodnes v rámci kritického diskurzu o digitálním umění. Burnham v roce 1970 kurátorsky připravil progresivní výstavu pod názvem *Software* v Židovském muzeu v New Yorku.

V 70. letech umělci používali novou technologii – video a satelity – k živým performancím a vysílání, které předznamenávaly budoucí funkce internetu jakožto média fungujícího v reálném čase, a rušily vzdálenost a zeměpisné hranice (např. satelitní telemost Douglase Davise pro více než pětadvacet zemí na *documenta VI* v Kasselu v roce 1977, jenž zahrnoval kromě jeho performance i příspěvky Nam June Paika, Charlotty Moorman nebo Josepha Beuyse). Jiným modelovým příkladem, patřícím do této kategorie projektů se složkou komunikačních technologií zahrnujících fax, televizi a rádio, byl event Roberta Adriana *The World in 24 Hours* (Svět po 24 hodin), který

<sup>7</sup> PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003, s. 15–16.

<sup>8</sup> Ibid., s. 18. Srov. SIMON, Penny. Sochárstvo na konci 20. storočia. Systémová estetika + umenie kyborgov: odkaz Jacka Burnhama. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 77–84.

se uskutečnil v roce 1982. Spočíval v tom, že umělci v šestnácti městech na třech kontinentech byli 24 hodin spojení prostřednictvím faxů, počítačů a videotelefonů, což jim umožňovalo tvořit a vyměňovat si v této době multimediální díla.<sup>9</sup> Tyto aktivity se specifickým rysem vytváření vzájemných spojení a přenosu informací na velké vzdálenosti, aniž by jejich účastníci změnili místo, jsou exemplárními vlastnostmi digitálního a internetového umění, založeného na on-line komunikaci.

V období 70. a 80. let 20. století se mnoho autorů, především performerů a videoumělců, věnovalo zkoumání technik a nových způsobů zobrazování, které poskytoval počítač – zajímala je zejména interaktivita, zpětná vazba, zdokonalování technologické báze a praktik směřujících k virtuální realitě. Na tomto místě opět zopakujeme, že charakter digitálního umění je hybridní – ruší se v něm hranice mezi vícero disciplínami, jako je umění, věda, technologie a design. V roce 1984 byl převzat ze sci-fi románu *Neuromancer* od Williama Gibsona pojem cyberspace – kyberprostor, termín analogický virtuální realitě.

Internetové umění, známé též pod názvem net art,<sup>10</sup> mělo kromě protagonistů komunikačních on-line eventů a interaktivních projektů, pocházejících z mezinárodního hnutí Fluxus a konceptuálního umění, předchůdce v mail artu.

(...)

Digitální a internetové umění, které kromě toho, že může existovat v kybernetickém prostoru sítě jako v globálním společensko-kulturním prostoru, přístupném každému uživateli bez geografických a jiných omezení, si našlo místo i v mnoha mediálních centrech a muzeích umění, například ZKM Karlsruhe (Zentrum für Kunst und Medien) nebo NTT's Intercommunication Center (ICC) v Tokiu. Stejně tak se jeho výstavní prezentaci věnuje celá řada festivalů a výstav, jako Ars Electronica v Linci, European Media Arts Festival v Osnabrücku (EMAF), Transmediale v Berlíně, Dutch Electronic Arts Festival, Next 5 Minutes v Amsterdamu a podobně.<sup>11</sup>

Poprvé publikováno slovensky jako Digitálne a internetové umenie: nový režim obrazu. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005. (kráceno)

9 PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003, s. 21.

10 Srov. text BAUMGÄRTEL, Tilman. „Dejiny umeleckej tvorby v telekomunikačných médiách“. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, Bratislava 2005, s. 139–153.

11 PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003, s. 23.

**Zdroje:**

BAUMGÄRTEL, Tilman. Dejiny umeleckej tvorby v telekomunikačných médiách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 139–153.

ČÍSAŘ, Karel – ČERMÁK, Josef – PETIŠKOVÁ, Terezie (eds.). *Dejiny umenia 12*. Bratislava: Ikar, 2002.

HIMMELSBACH, Sabine. Interaktívny potenciál distribuovaných sietí. Imerzia a participácia vo filmoch a počítačových hrách. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 155–164.

NÉRAY, Katalin. The Great Decade of the Hungarian Neo-avant-garde: 1968–1979. In: HEGYI, Lorand (ed.). *Aspects/Positions. 50 Years of Art in Central Europe 1949–1999*. Wien: Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 1999, s. 263–264.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003.

SIMON, Penny. Sochárstvo na konci 20. storočia. Systémová estetika + umenie kyborgov: odkaz Jacka Burnhama. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005, s. 77–84.

**Zmiňované projekty:**

*Arabesque* (John Whitney, 1975)

*Hummingbird* (Charles Csuri, 1967)

*Permutations* (John Whitney, 1967)

*Poem Fields* (Stan VanDerBeek, 1964)

*The World in 24 Hours* (Robert Adrian, 1982)

Dieter Daniels | 1994

Obrátí-li umělci svou pozornost k novému médiu, často to pro současnou definici umění znamená zkoušku jejích limitů. Vzhledem k tomuto předpokladu nyní srovnáme fenomény, které se sice mohou ze současné perspektivy jevit jako značně nesourodé, přesto v nich při bližším pohledu odhalíme blíže příbuzné umělecké strategie: půjde o mnohočetné formy mail artu od 60. let a o nové přístupy k umění, využívající elektronických sítí a telekomunikačních metod. Jisté kulturní znaky v současnosti ukazují na přemostění mezery mezi 60. a 90. léty – ať už jde o neopsychedelické trendy technoscény, módu zvonových kalhot a bot na platformě, nebo vztah mezi uměním a technologií. Podobné globální kulturní oscilace lze jen obtížně formulovat v přesných termínech, přesto existuje několik hlavních témat, která se zřetelně navrcejí. Pojďme zde zkusmo vyjmenovat alespoň tři z nich:

- Idea kolektivní tvořivosti, odvracející se od kultu individuálního génia, který byl kultivován v období poválečné abstrakce 50. let a neméně v postmodernismu let 80.
- Snaha po hledání nekomerční formy umění, která by se vymykala obchodním provizím a tržním kanálům.
- Pátání po možnosti celosvětové, transkulturní formy komunikace, která snad vedla k čemusi jako *svobodnému diskurzu*.<sup>1</sup>

Z některých těchto ideových přístupů v 60. letech vycházely určující motivy umělců, kteří začali ohledávat nová média. Bylo by však chybné omezovat je pouze na média elektronická, neboť tehdy nebylo cílem ani tak mediální umění, jako spíš intermediální umění, hledání a vytváření multiplicity nových forem výrazu, distancování se od monopolizované elektronické masové komunikace a od zaběhnutých muzeocentrických konceptů umění. Dnes již víme, že ani jeden z těchto přístupů nepřinesl žádnou zásadní změnu stávajících podmínek. Namísto toho snaha prozkoumat limity definic umění potvrdila obrovskou sílu existujících struktur přizpůsobit se novým podmínkám. Trh s uměním kupříkladu zvládl pojmout i nové umělecké formy, původně mířené proti němu: happeningy, konceptuální umění a mediální umění. Ukázalo se, že jeden ze základních principů trhu se zřetelně vyjevil až v důsledku těchto uměleckých přístupů – téměř všechna média, koncepty či relikvie jsou prodejné. Záleží jen na obchodovatelném, prominentním jménu, které za daným dílem stojí.

I když zhrzené utopie 60. let nelze v 90. letech jen tak recyklovat, jsou zde stále přítomny pozice vycházející z daného období, jejichž průkopnický význam si lze uvědomit zřejmě teprve zpětně. Jsou mezi nimi také jména, která bychom v prominentní první řadě otců zakladatelů 60. let hledali marně a jejichž odkaz byl dodnes povětšinou ušetřen reifikace (zpredmětnění) ze

<sup>1</sup> Pozn. překladatele: domination-free discourse, doslova projev bez náznaků jakékoli dominance.

strany muzeí. Za všechny zde můžeme jmenovat Raye Johnsona a Mieko Shiomi, dva umělce, kteří vyvinuli modely umění jako komunikace. Obešli se ještě bez elektronických technologií, a přesto již částečně upozorňovali na stav vědomí, který s sebou přinesla nová média.

(...)

Ač se mail art stal do jisté míry koníčkem obsedantních archivářů a členů klubu, z jeho původního, anarchistického impulsu cosi hmatatelného zůstalo. Už dílo samotného Raye Johnsona obsahuje mnoho prvků, které později naplno propukly v síti umělců, již inicioval. Johnson vytváří kolektivní práce, vznikající za dobrovolné či nedobrovolné participace druhých. Sám v tomto procesu znovu a znovu pozměňuje vlastní identitu za užití četných pseudonymů a v korespondenci zakládá několik napůl fiktivních, napůl skutečných fanklubů a tematických skupin.

Mnoho z těchto prvků se dnes objevuje v celosvětové komunikaci skrze internet. Diskuzní skupiny, fankluby, fiktivní identity a neustálá recyklace a přeposílání, vytváření nových informací prostřednictvím kombinace zpráv – takový vývoj, zdá se, zosobňuje elementární fascinaci komplexními komunikačními strukturami, lhostejno zda realizovanými prostřednictvím pošty, nebo elektronické sítě. V této souvislosti mají dopisy až do dnešního dne tu výhodu, že umožňují přenos obrazu i materiálu jakékoli povahy, přičemž až do nedávna byl e-mail omezen na prostý text ve standardizovaném ASCII kódu.<sup>2</sup> Na druhou stranu se distribuce skrze digitální médium neomezuje pouze na originál, nýbrž každou zprávu lze libovolně přeposílat a upravovat, aniž by jakkoli utrpěla či se opotřebovala, a může být čtena a komentována kýmkoli na síti. V okamžiku, kdy nový software (Mosaic, World Wide Web) umožní na internetu používat multimédia, mohli bychom se stát svědky vzniku zcela nového rozměru kolektivní celosvětové montáže pospolitě krajiny textů, obrazů a zvuků.

Mieko Shiomi začala jako hudebnice, která se přes Nam June Paika v 60. letech dostala do kontaktu s hnutím Fluxus. V průběhu roku 1964 žila krátce v New Yorku, kde se podílela na jeho projektech. Od roku 1965 žije opět v Osace, a ač působí z Japonska, zůstává aktivní participantkou Fluxu. V důsledku vzdálenosti mezi ní a zbytkem Fluxových aktivistů se stala centrálním prvkem jejího díla komunikace na dálku. „Našla jsem nový způsob realizace eventů – Zemi jsem vnímala jako jeviště a použila jsem poštu, abych podnítila stejné události s lidmi z mnoha zemí. Každý provedl svou vlastní realizaci kusu, potom jsem zprávy účastníků umístila na mapu světa – takto započala série *Spatial Poems* (Prostorových básní).“<sup>3</sup> V *Spatial Poem No. 1* (Prostorové básni č. 1) z roku 1965 byli účastníci listovní cestou vyzváni, aby na přiloženou kartičku napsali slovo a někam ji umístili. Snad nejjasněji ukazuje mezinárodní charakter Fluxu jako prvního vpravdě interkontinentálního uměleckého hnutí 20. století ona Shiomina mapa světa se zaznamenanými výsledky. Shiomina stejně jako Paikova práce má silně nemateriální povahu, která odhaluje svůj původ v hudbě a asijském myšlení. Kombinuje přístupy konceptuálního umění a mail artu a vytváří

<sup>2</sup> #mm: American Standard Code for Information Interchange neboli ASCII kód, sada původně 128 znaků vycházejících z anglické abecedy.

<sup>3</sup> Korespondence s autorem. (#mm: neúplná citace v historickém dokumentu.)

novou, globální kompozici anticipující aspekty telekomunikace, jako je simultaneita nebo všudypřítomnost. Proto Shiomu zahrnuje do své práce i telekomunikaci, například v rámci Fluxus Remote Festivalu v roce 1994 v Osace, který prezentoval mezinárodní, simultánní telefonické příspěvky.

Tato srovnání však nemohou zastřít fakt, že mezi mail artem 60. let a dnešní celosvětovou elektronickou komunikací je podstatný rozdíl. Rozdíl mezi uměleckým experimentem a mediotechnologickou realitou, rozdíl, který je nepřekonatelný podobně jako rozdíl mezi lukem a šípem a kulometem. Podobně jako skoro všechny inovace v oblasti mediálních technologií, také internet má vojenské počátky. Přesto však kontrastuje s dalšími technologiemi, neboť dodnes slouží primárně k vědeckým a kulturním účelům. Jako meziuniverzitní síť se již dávno stal nepostradatelným zdrojem informací v oblasti přírodních věd nebo technologií. V současné době pak zažíváme jeho přechod na soukromé uživatele, což znamená, že jsou nyní na řadě také umělci.

Přibližně před třemi lety započal skutečný boom uměleckých projektů využívajících elektronických sítí; tento text nám však dovoluje přiblížit zde pouhý zlomek z nich. Jedním z průkopnických projektů je *The Thing*,<sup>4</sup> iniciovaná roku 1991 v New Yorku německo-americkým umělcem Wolfgangem Staehlem, která má už mezitím centra také v Kolíně nad Rýnem, Düsseldorfu, Frankfurtu, Berlíně, Vídni a Londýně. Kromě řady diskuzních fór o teorii umění, novinkách a klepech ze světa umění a vedle několika on-line verzí uměleckých periodik začala nedávno *The Thing* poskytovat také umělecká díla ve formě grafiky, volně stažitelná z webu do osobních počítačů uživatelů. Umění jako shareware v digitálním neomezeném vydání, výměnou za skromný poplatek, a dokud máte místo na pevném disku vašeho PC, také bez problémů s uskladněním – toť bezpochyby slibně znějící model.

Staehle výslovně situuje své teoretické kořeny do 60. let a uvádí Josepha Beuyse: „Na čem Beuysovi záleželo, byla sociální socha, umělecká produkce realizovaná společnou snahou celé skupiny či komunity. *The Thing* je takovou sochou: uskutečňuje beuysovskou ideu přímé demokracie, politického společenství jako sociální struktury. Současně je rozšířením představy o tom, co utváří umění.“<sup>5</sup> Již v Beuysově případě však navzdory všemu vedl dobrý záměr ke vzniku kultu jedinečného génia, který osobnost mistra obklopoval.

Projekt *The Thing* je také svým způsobem archaický, pokud se pokouší zřídit nezávislou uměleckou síť, která dodnes díky vlastnímu hardwaru zůstává autonomní jednotkou za rámcem existujících, zeměkouli obklopujících struktur internetu – tím promítá sociální situaci současného umění se všemi jejími omezeními na elektronickou síť.

V průběhu prací na serveru v proslulé high-tech kovárně MIT (Massachusetts Institute of Technology) zřídila rakouská skupina HILUS *UnitN*<sup>6</sup> místnost

4 #mm: anglicky „Věc“.

5 Süddeutsche Zeitung, březen 22, 1994. (#mm: neúplná citace v historickém dokumentu.)

6 #mm: *UnitN* byla zřízena na Werkstätten- und Kulturhaus ve Vídni po dobu tří měsíců (17. ledna – 15. dubna 1992). V tomto období se v ní vystřídalo 27 prezentací, projekcí, performancí, konferencí a síťových událostí. Více viz *HILUS MATERIAL* 92–96 [online]. [cit. 2014-08-22]. Dostupné z WWW:



přístupnou přes internet, virtuální výstavní, diskuzní a projektový prostor, v němž prvními hosty bylo berlínské umělecké duo Dellbrügge & de Moll. Každý, kdo vstoupí do tohoto prostoru sestávajícího pouze z textového popisu a dialogů mezi uživateli, je pozdraven Victorem a Nadine. Po chvíli se však ukáže, že nejde o našince, ale o počítačové programy. Zůstává jen pohled z okna na industriální čtvrť, kterou si podle popisu máme představovat jako typickou Vídeň. Pro jmenované i další<sup>7</sup> internetové projekty je typické, že operují pod jménem kolektivu a neholdují kultu jednotlivce, který je jinak v základech každé umělecké kariéry. Nade vši pochybnost jsou zde tedy patrné rysy, jež byly vlastní též mail artu, jakož i myšlenka otevřeného uměleckého díla, které vzniká jen díky participaci svého pozorovatele/uživatele.

(...)

Německo-americký umělec Ingo Günther posouvá o krok dál tvrzení, že umění může sloužit jako model budoucí skutečnosti, když rozvíjí myšlenku celého státu tvořeného primárně prostřednictvím elektronické sítě: *Refugee Republic* (Republika uprchlíků) zamýšlela spojit 19 milionů světových uprchlíků a vytvořit sdílený virtuální stát, který by jim poskytl politickou organizaci, díky které by se pro zbytek světa stali „kapitálem“, a nikoli přítěží. *Refugee Republic* „nevyžaduje žádné státní území v tradičním slova smyslu“. Místo něj lze „klasifikovat části elektromagnetického spektra jako kvaziteritoriální prostor, tudíž jej učinit ekonomickým a rovněž veřejnoprávním základem pro *Refugee Republic*. ... *Refugee Republic* je založena na sdíleném vlastnictví rozdílnosti, jež drží pospolu prostřednictvím celosvětových informačních sítí (internetu)...“<sup>8</sup> Pokud to někomu zní příliš spekulativně – zvláště ve zkrácené formě, v níž to zde prezentujeme – měl by si připomenout Güntherův projekt pirátské rozhlasové stanice ve východním Německu, který započal v Lipsku v roce 1990 jako *Channel X* a nyní se stal legální rozhlasovou stanicí, která letos zahájí pravidelné vysílání.

Spojení TV a PC za účelem vytvoření TV/PC zásadně zpochybní hranice mezi individuálními a masovými médii. Poskytne umělcům onu dlouho očekávanou příležitost konečně rozjet své umělecké médium? Ale neneguje to představy o opozici malých vizionářských komunit uměleckých utopistů vůči nonkulturním masovým médiím? A je dnes umění vůbec v pozici, aby si nárokovalo politickou efektivitu, nebo nepotřebuje nic víc než uspokojovat normy politické korektnosti, které si samo na sebe uložilo?

Nepochybně existují ideologické základy společné celosvětové internetové komunity a mail artu. Chytlavé fráze jako „nekomerční“, „otevřený všem“, „antielitářský“, „kolektivně kreativní“, „politicky efektivní“ atd. se těšily nebo se stále těší vysokému statusu jak v uměleckých kruzích, tak mezi internetovými nadšenci. Je to především antikomerční aspekt, který spojuje ideu mail artu zastihujícího své adresáty jako zásilka zdarma a etiku internetu,

<sup>7</sup> <http://www.vergessen.com/hilus/>, zejm. HILUS – An Austrian platform for art and new technology. *Vergessen* [online]. 6. 6. 2003, [cit. 2014-08-22]. Dostupné z WWW: <[http://www.vergessen.com/hilus/content/grundsatzliche\\_konzepte/kurztexzte/96\\_kurztexst\\_hilus\\_englisch.pdf](http://www.vergessen.com/hilus/content/grundsatzliche_konzepte/kurztexzte/96_kurztexst_hilus_englisch.pdf)>.

HILUS – Intermediale Projektforschung: Unit n. *Reinhard Braun* [online]. 4. 9. 2002, [cit. 2014-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://braun.mur.at/projekte/hilus/unitn.shtml>>.

<sup>7</sup> Např. Handshake nebo Museum für Zukunft z Berlína.

<sup>8</sup> Oficiální popis projektu, 1993. (#mm: *Refugee Republic* [online]. [cit. 2014-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://refugee.net/>>.).

kde až dosud platí nepsaný zákon proti míšení s komerčními nabídkami nebo reklamou. Neuvěřitelným tempem rostoucí a proliferaující síť „se přibližuje skutečné anarchii víc než cokoli před ní.“<sup>9</sup> Nicméně vzhledem k závratné expanzi webu je na tento obrovský informační potenciál vyvíjen stále větší komerční tlak. Neboť – a to je odvrácená strana anarchie – neexistuje žádný zákon ani autorita proti komerčnímu užití, bude proto jen sotva možné tento proces zastavit. Ale snad je právě v tomto ohledu umění o krok napřed před sdělovacími prostředky: takové utopie, jak začalo být v uměleckém světě jasně před dvaceti lety, nacházejí svůj konec, jakmile systém přeroste malou komunitu zasvěcenců.

Tento text vznikl v září 1994. Odráží situaci před tím, než byla zahájena diskuze o net artu. World Wide Web nebyl dosud doménou nové ekonomiky a Ray Johnson byl stále naživu.

Poprvé publikováno německy: *Neue Bildende Kunst: Zeitschrift für Kunst und Kritik*, Nr. 5, 1994, s. 14–18. Anglický překlad in: FROHNAPFEL, Doris (ed.). *From Work to Word*. Bergen – Köln: National Academy of the Arts – Korridor Verlag, 2002, s. 19–24. Zde prezentovaná krácená verze vychází z anglického překladu.

#### **Zmiňované projekty:**

*Channel X* (Ingo Günther, 1990)

*Refugee Republic* (Ingo Günther, 1992) | <http://refugee.net/>

*Spatial Poem No. 1* (Mieko Shiomi, 1965)

*The Thing* (1991) | <http://the.thing.net/about/about.html>

*UnitN* (HILUS, 17. ledna – 15. dubna 1992)

---

9 Internetový odborník Clifford Stoll, *Spiegel* 32/1994. (#mm: neúplná citace v historickém dokumentu.)

## Net art před WWW: Planetary Fellowship

### (Umělci generace net art 1.0 jako specifická subkultura)

Marie Meixnerová | 2012

S představou net artu, kterou si lze vytvořit na základě dnešní zkušenosti, poměrně silně kontrastuje podoba net artu v jeho průkopnických počátcích. Předmětem následujícího textu proto bude představení první generace internetových umělců, působících za specifických podmínek v samých počátcích internetu před zavedením celosvětového uživatelského rozhraní WWW (World Wide Web), coby specifické subkultury.

V souladu s terminologií užívanou německými badateli<sup>1</sup> je budu pro účely této práce nazývat pionýry či průkopníky net artu. Pro pochopení jejich pozice je nezbytné hned na začátku specifikovat pojem net art:

Net art čili internetové umění, označované rovněž pojmy net-based art, Internet art, NetArt, net art (termíny web-based art či web art zužují net art na období po zavedení WWW v polovině 90. let), je uměním,<sup>2</sup> které je prezentovatelné *pouze v prostředí internetu*<sup>3</sup> (nemá materiální povahu), zabývá se počítačovou sítí, případně je jeho obsahem především samo médium, testování jeho hranic, zkušeností se sítí a počítačová estetika. Net art podléhá zákonům cyberspace a lze jej chápat pouze v tomto kontextu.<sup>4</sup> Net art tedy není *uměním na internetu* (tzv. art on net), kterýmžto termínem lze označit v podstatě jakékoli umělecké dílo, které je prezentováno ve své digitalizované podobě na internetu, které však toto specifické prostředí ke své existenci přímo nepotřebuje (např. fotografie, reprodukce barokní malby, film...). Pojem net.art (net-tečka-art) se pak vztahuje ke specifickému uměleckému hnutí v rámci net artu s aktivistickým podtónem.

Období, jež nás bude na následujících řádcích zajímat, sahá zhruba od počátku 90. let do roku 1994/5, kdy bylo zavedeno a rozšířeno jednotné rozhraní World Wide Web, které podstatným způsobem ovlivnilo přístup umělců a povahu internetového umění. Toto období je typické specifickou formou net artu, výraznou svými sociálními a komunikačními aspekty a způsobem sebepojetí

1 Srov. DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 15–61. Dostupné z WWW: <<http://www.netpioneers.info/node/4>>. (#mm: V době vydání této publikace stránky procházejí údržbou a jsou přechodně nedostupné.)

2 Záměrně se zde vyhýbám pojmu dílo, práce, performance, příp. projekt; oblast net artu je natolik široká, že by takové označení působilo nepřesně. V kontextu raného net artu a činnosti internetových pionýrů by pak působilo zvláště zavádějícím dojmem, jak ostatně uvidíme posléze.

3 V některých případech jej lze recipovat i off-line, po stažení do počítače.

4 Podobnost net artu a webdesignu, na kterou ve své práci naráží např. Zbiejczuk (srov. ZBIEJCZUK, Adam. *Net art*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek, Fakulta sociálních studií Masarykovy university v Brně. Brno, 2003. Dostupné z WWW: <<http://www.message.sk/text/netart/>>.) se pak týká spíše až pozdějších internetových umělců a v případě našich pionýrů net artu není úplně relevantní (důraz na dílo-výstup jako takové a individualizace je typická spíše pro období po nástupu WWW než pro období pionýrské – srov. DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010. Dostupné z WWW: <<http://www.netpioneers.info/node/4>>.) Přesto si jej pro větší úplnost představy net artu dovoluji parafrázovat: Podobnost mezi net artem a webdesignem je podle Zbiejczuka spíše ideologická než faktická, rozdíl mezi nimi netkví primárně v otázce vlastní tvorby, ale ve vnímání „širších zkušeností“, kdy pro netartovou komunitu je typický kritický postoj k současné společenské situaci.

a sebevymezení umělců, kteří jej tvořili, vůči okolnímu světu a uměleckému prostředí, a lze je chápat v kontextu světových avantgardních hnutí.

### Specifika raného net artu: Komunitní umění

Raný net art byl doménou malých, semknutých kroužků insiderů, jež spojovala fascinace novým médiem a především jeho komunikačními možnostmi. Zásadním prvkem jejich počínání byla naprostá autonomie jednak v institucionálním slova smyslu,<sup>5</sup> jednak ve smyslu technickém – před WWW operovali na vlastních systémech, jejich aktivity tedy nebyly legalizovány a nemuseli se podřizovat technickým standardům a protokolům.

Net art již ze své podstaty nezná geografických hranic – díky internetu spolu mohou komunikovat a na projektech participovat účastníci geograficky i kulturně velmi vzdálení. Zatímco dříve bylo pro umělce nemyslitelné, aby spolu v reálném čase mohli komunikovat napříč kontinenty, nyní vznikaly malé, hermeneuticky uzavřené skupinky globálního charakteru, v rámci kterých díky internetu docházelo ke stírání geografických a národnostních hranic a rozdílů a jejichž univerzálním komunikačním jazykem byla angličtina. Existoval však ještě jeden zásadní komunikační nástroj; řadu projektů mohl pochopit jen ten, kdo znal zdrojový kód a „jazyk počítačů“, a tak dokázal ve změti textových symbolů odhalit skrytý význam, uměleckou hříčku, básně, jinotaj ad. Některé projekty pracovaly přímo s estetickou stránkou tohoto jazyka (tj. nebyl důležitý přenášený význam, ale krása jeho grafické podoby, jak se zobrazovala na monitoru počítače).

Na počátku 90. let se do kyberprostoru vydávali i takoví umělci, kteří se do té doby věnovali tradičnímu institucionalizovanému umění, a kurátoři galerií se po nich marně sháněli celé roky.<sup>6</sup> Připomeňme, že internet před WWW byl rezervován akademické a vojenské sféře (a malému podílu nerdů a hackerů). Sociální skupinky umělců se na něm tvořily z iniciativy jednotlivců a měly charakter uzavřených komunit lidí, kteří se navzájem znali z reálného života. I když se později na internetu i seznamovali,<sup>7</sup> nešlo primárně o získávání kontaktů či vznik internetové sociální sítě v dnešním slova smyslu, ale v podstatě o rozšíření již existující sítě na internet. Tento přechod lze vnímat jako plynulý, neboť s novými technologiemi (jako byla televize, fax, telefon), hromadným autorstvím, interaktivní performancí prostřednictvím technologie v reálném čase a podobně umělci experimentovali již dříve, net art tedy tzv. „visel ve vzduchu“.<sup>8</sup> Nyní se opět, hnáni touhou ohledat potenciál a limity nového média, pouštěli na neprobádané území: do prostoru zvaného cyberspace.

5 „Tento vývoj se odehrával v autonomní situaci, která byla v té době neobvyklá jak pro [tvůrčí] média, tak pro umělecký svět; umělecké frameworky [struktury] byly nejen nezávislé na jakékoli umělecké instituci, ale existovaly také naprosto mimo možnost kontroly komerčními médii.“ (DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, s. 28.)

6 „Pro zbytek uměleckého světa to vypadalo, jako by se vytratilí kamsi do kyberprostoru.“ (Ibid., s. 30.)

7 Případně využívali několikanásobných identit; internetové umění v této době mělo převážně kolektivní, anonymní charakter (srov. Daniels).

8 Srov. DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010. Dostupné z WWW:

<<http://www.netpioneers.info/node/4>>. (#mm: V době vydání této publikace stránky procházejí údržbou a jsou přechodně nedostupné.)

Rané projekty měly charakter performancí, uměleckým dílem nebyl nějaký hmotný výstup, zprostředkovatelný třetí straně (tj. někomu, kdo přímo neparticipuje), ale akt komunikace samotný, který byl kolektivní, případně byli jeho autoři anonymní. Šlo o komunitní umění. Zde tkví zásadní rozdíl mezi pionýry, iniciátory uměleckých frameworků, z nichž řadě vlastně vůbec nešlo o to dělat nějaké umění (byli dokonce v tomto ohledu poněkud skeptičtí), a druhou generací netartistů (se kterou se setkáváme dnes), jež již exploatuje formální a technologický potenciál internetu a jeho inovativní estetiku a je o poznání více individualistická, s konkrétními uměleckými díly jako výstupy vytvořenými jednotlivcem, přetrvávajícími v čase a umožňujícími jejich recipování mimo úzkou komunitu, či přímo vystavitelnými v galerijním prostoru.

Oproti tomu dění uvnitř průkopnických skupin bylo mimo dostupnost široké veřejnosti, mimo chápání galeristů a ostatních umělců, přehlíženo akademickou obcí a navíc nepřenositelné na diváka (akt participace a interakce byl zcela zásadní). Jednotlivé projekty měly spíše sociokulturní než umělecký charakter, jejich výsledkem byly sebeorganizované infrastruktury (umělecké komunity) s několikaletým trváním (např. nejslavnější z nich, *The Thing*, byl založen přímo jako autonomní zóna). Postavení komunikační události a vztahu jejich participantů do pozice umění je v historickém kontextu ospravedlnitelné – jak podotýká Marc Ries, „řada soudobého umění se vzdaluje objektu. Pokud je objekt jako takový zcela odstraněn, co zůstane, jsou vztahy mezi účastníky“.<sup>9</sup> Zrodil se nový druh vztahu, koexistence, kterou britský umělec a teoretik Roy Ascott označil jako *planetary fellowship*.<sup>10</sup>

### **Pionýři net artu v kontextu avantgardních hnutí: Avantgarda jako subkultura**

Rozdíl mezi dvěma generacemi internetových umělců tedy spočívá nejen v jejich celkovém přístupu k tvorbě umění na internetu, ale především v jejich sebepojetí, vzájemných vztazích mezi umělci a ve vymezení se vůči ostatnímu světu. V tomto smyslu mají internetový pionýři rysy plnokrevného avantgardního hnutí, Dieter Daniels je dokonce identifikuje jako poslední avantgardu.<sup>11</sup>

K vymezení avantgardy existuje několik přístupů, stejně jako existuje několikero fází v životě avantgardního hnutí.<sup>12</sup> Avantgardy jsou svým způsobem v rámci uměleckého světa subkulturou, vymezující se svým přístupem a postoji k umění a ke zpracovávané látce vůči aktuálním uměleckým proudům. Slovo *l'avantgarde* je odvozeno z francouzské vojenské

9 RIES, Marc. Rendezvous: The Discovery of Pure Sociality in Early Net Art. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 72.

10 Roy Ascott, viz RIES, Marc. Rendezvous: The Discovery of Pure Sociality in Early Net Art. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 72.

11 DANIELS, Dieter. „Reverse Engineering Modernism with the Last Avant-Garde.“ In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 15–61.

12 Viz ULVER, Stanislav (ed.). *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1992.

terminologie 18. století a jeho doslovný překlad je *předvoj*.<sup>13</sup> Avantgardní umělci skutečně předbíhají svou dobu a anticipují příští vývoj, přičemž se vymezují vůči statu quo v umění a kultuře a kriticky jej reflektují.

Podle Diany Crane může být hnutí považováno ve vztahu k obsahům sdělovaným svými uměleckými díly za avantgardní, „splňuje-li některé z následujících požadavků: definuje-li nově umělecké konvence, využívá-li novou techniku a umělecké nástroje, definuje-li znovu povahu uměleckého objektu, včetně rozšíření okruhu objektů, které mohou být za umělecká díla pokládány“.<sup>14</sup> Ve vztahu ke sdělovaným společenským obsahům musí splňovat některý z těchto požadavků: „zprostředkovává-li ve svých dílech společenské či politické hodnoty, které jsou kritické, nebo se výrazně liší od uznávaných hodnot, definuje-li nově vztah mezi vysokým a komerčním uměním a zaujímal-li kritický postoj k uměleckým institucím“.<sup>15</sup> A konečně ve vztahu k produkci a distribuci: „definuje-li nově ve společenském kontextu produkci umění vzhledem k teorii, úloze modelu a publika, chápe-li nově organizaci výroby, prezentaci umění a jeho distribuci (například využití alternací nebo pokusy tvořit ‚neprodejná‘ díla) a definuje-li znovu úlohu umělce nebo jeho působnost v ostatních společenských institucích a aktivitách, takových jako jsou výchova, náboženství a politika“.<sup>16</sup> V tomto světle lze, jak je zřejmé z informací, jež byly v tomto textu doposud řečeny, dát za pravdu Dieteru Danielsovi a na pionýry internetového umění nazírat jako na avantgardní hnutí. Jak shrnuje ve své práci Pietrasová: „Hlavními charakteristikami tohoto hnutí byl internet coby nově objevený prostor komunikace pro sdílení a výměnu myšlenek, kritika konzumního přístupu k životu a komercializace umění (net art jako všem dostupná nekomoditní forma umění) a také optimismus pramenící z globalizovaných možností internetu při přetváření společnosti.“ Ovšem „k tomu, aby skupina umělců byla chápána v souvislostech s avantgardou, musí nejprve všichni její členové mít o sobě navzájem určité povědomí jako o společenské skupině“.<sup>17</sup> Také tato podmínka byla (až na ojedinělé případy) splněna (viz zakládání skupin, kolektivní autorství...).

Pocit „avantgardy“ a dojem, že předběhli vlastní dobu, byl navíc mezi umělci přímo sdílený.<sup>18</sup> Podle Danielse<sup>19</sup> šlo o specifickou reakci na prostředí v tehdejší uměleckém světě, od kterého se netartisté distancovali (rozhovory s ranými umělci naznačují, že tato distance byla oboustranná),<sup>20</sup> i novou technologii.<sup>21</sup>

13 Ibid., s. 2.

14 CRANEOVÁ, Diana. Avantgarda a proměny umění. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1992, str. 237.

15 Ibid., s. 237–8.

16 Ibid., s. 238.

17 Ibid., s. 239.

18 Srov. RIES, Marc. Rendezvous: The Discovery of Pure Sociality in Early Net Art. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010. s. 65–79.

DANIELS, Dieter. Reverse Engineering Modernism with the Last Avant-Garde. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, s. 15–61.

19 Ibid., s. 15–61.

20 Viz DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010.

21 Kritika „buržoazní“ koncepce umění, jeho komercializace a institucionalizace stejně jako pojetí umělce-génia byla společná většině průkopnických projektů; umění mělo být pro všechny, snadno dosažitelné, mělo obcházet „hlídácí psy“ uměleckého světa.

Daniels vymezuje tři styčné body, na základě kterých můžeme pionýry net art 1.0 identifikovat nejen jako avantgardní hnutí, ale také potvrdit jejich status subkultury v rámci uměleckého univerza:

- Vybudování nezávislé technologické infrastruktury.
- Vytvoření soběstačné komunitní sítě s vlastní organizací, opírající se o ideu kolektivu, a ohledávání odpovídajícího diskurzivního modelu.
- Vyvinutí umělecké formy specifické pro tuto síť, zkoumání potenciálu média experimentálním a sebereflexivním způsobem.

Danielse pak obzvláště fascinuje úzké propojení těchto tří faktorů u internetových umělců před rokem 1995. Přístupy jednotlivých projektů k autorství a sociální interakci participantů se samozřejmě do určité míry lišily, což se projevilo nejvíce právě po roce 1995, kdy došlo k zavedení nového uživatelského rozhraní a tím ke komercializaci, standardizaci a zalidnění internetu. Z média, které bylo až doposud neveřejné, se díky zavedení uživatelsky vstřícného rozhraní World Wide Webu stalo masové médium pro všechny, což výrazným způsobem ovlivnilo komunitního ducha internetového umění. „Poté, co byl v druhé polovině 90. let přístup na internet komodifikován, už net art nemusel operovat na bázi vlastní autonomní infrastruktury a tím byl oslaben ideál soběstačné a sebeurčující komunity.“<sup>22</sup>

Některé netartové projekty se na WWW přesunuly, jiné zanikly. Jiné projekty běžely dál, ale zároveň se distancovaly od svého sebepojetí jako umění. Příliš mnoho účastníků znemožňovalo participaci tak, jak probíhala doposud: skrz kooperaci úzkého okruhu účastníků. To postupně vedlo k proměně internetového umění až do podoby, jak ji prostřednictvím umělců druhé internetové generace známe dnes.

Řada badatelů vznik net artu v pravém slova smyslu umísťuje až do tohoto období (tj. po roce 1995).<sup>23</sup>

Neupravená verze poprvé publikována česky v časopise o filmu a nových médiích *25fps*: MEIXNEROVÁ, Marie. NetArt před WWW: PLANETARY FELLOWSHIP. *Filmový časopis 25fps* [online]. 7. 2. 2013, [cit. 2014-09-14]. Dostupné z WWW: <<http://25fps.cz/2013/netart-pred-www/>>.

22 DANIELS, Dieter. „Reverse Engineering Modernism with the Last Avant-Garde.“ In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 28.

23 #mm: Rozdělení na pomyslné generace se u jednotlivých autorů liší a vyvíjí. Zatímco v tomto textu byli jako umělci první generace pojmání pionýři, Domenico Quaranta ve svém následujícím kurátorském textu první generaci nazývá až první umělce tvořící ve WWW, druhou pak umělce web 2.0 generace. Meixnerová ve svém textu jako umělce druhé generace označuje souhrnně umělce tvořící net-based práce od nástupu WWW až do doby, kdy vznikl její text. Nemá na mysli postinternetové umělce.

**Zdroje:**

CRANEOVÁ, Diana. Avantgarda a proměny umění. In: ULVER, Stanislav (ed.). *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1992, str. 234–240.

DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010.

DANIELS, Dieter. Reverse Engineering Modernism with the Last Avant-Garde. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 15–61.

DOLEŽAL, Michal. Net art – síť jako artefakt. *živě.cz* [online]. [cit. 2012-02-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/net-art--sit-jako-artefakt/sc-3-a-125990/default.aspx>>.

FREEMAN-VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umení na internetu [online]. [cit. 2012-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://old.avu.cz/~vivid/netart.html>>.

HARANTOVÁ, Anna. *Internetové umění*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí práce PhDr. Aleš Filip, PhD., Filozofická fakulta Masarykovy Univerzity v Brně – Ústav hudební vědy. Brno, 2006. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/109182/ff\\_b/bp\\_netart.doc](http://is.muni.cz/th/109182/ff_b/bp_netart.doc)>.

PIETRASOVÁ, Kateřina. net.art. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2012-02-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=4952>>.

POLÁKOVÁ, Sylva. „Současný český videoart“ jako výzva filmovým studiím. In: PTÁČEK, Luboš (ed.) *Současný český film – pluralita estetických, kulturních a ideových konceptů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010, str. 111–126.

RIES, Marc. Rendezvous: The Discovery of Pure Sociality in Early Net Art. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, str. 65–79.

ZBIEJCZUK, Adam. *Net art*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek, Fakulta sociálních studií Masarykovy university v Brně. Brno, 2003. Dostupné z WWW: <<http://www.message.sk/text/netart/>>.

ZBIEJCZUK, Adam. *Web 2.0 – charakteristika a služby*. Diplomová práce. Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek, Fakulta sociálních studií Masarykovy university v Brně – Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Brno, 2007. Dostupné z WWW: <[http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk\\_web20.pdf](http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk_web20.pdf)>.

**Zmiňované projekty:**

*The Thing* (1991) | <http://the.thing.net/>





## *2. Net.art*

*„[...] J8~g#|\;Net.Art{-^s1 [...]"*

*#net.art #legendy #manifesty*

V rámci internetového umění představuje net.art (net-tečka-art) specifické hnutí s aktivistickým podtónem, časově vymezené lety 1994 a 1999. Net.art není ani shodný, ani opozitní vůči net artu – mnoho umělců ve stejné době tvořilo internetová (net-specific) díla, aniž by byli s net.artem spojeni.<sup>1</sup> Jádrem hnutí představovali evropští umělci, Rusové Olia Lialina (\*1971) a Alexej Šulgin (\*1963), britský umělec a aktivista Heath Bunting (\*1966), Slovinec Vuk Ćosić (\*1966) a holandsko-belgické duo Jodi (Joan Heemskerk /\*1968/ a Dirk Paesmans /\*1965/). Žádný kompletní seznam net.artistů ani formálních požadavků, které by měl net.art splňovat, však neexistuje.<sup>2</sup> Nešlo o systematickou doktrínu; jednalo se o volný okruh internetových umělců a teoretiků, kteří spolu úzce spolupracovali a k termínu net.art se sami hlásili, ačkoli jejich tvorba byla značně odlišná. Vyznačovali se však charakteristickým přístupem k technologii, ohledáváním estetických, lingvistických a interaktivních možností nabízených webem, problematizací otázek kurátorství a výraznou antiinstitucionální politikou tvorby.<sup>3</sup> S tou souvisela snaha vyhnout se přehnanému teoretizování o podobě „opravdového“ net.artu,<sup>4</sup> záměrné mystifikování datací, protičeření si a budování mytologie, která ztěžuje práci historiků.

Autorství termínu net.art je připisováno slovinskému net.artistovi Vuku Ćosićovi. Jedná se o nalezený termín (1995) vzniklý náhodnou chybou softwaru, který byl ideální pro označení již existující praxe umění a komunikačních aktivit na internetu. Termín byl nejen sebedefinující, ale také sebeironizující (slovo „art“ – umění – se ve slově net.art chová podobně jako přípony označující formáty souborů – txt, pdf, doc aj.) a zároveň i matoucí. Podobnost s termíny typu video art, označujícími uměleckou praxi definovanou používaným médiem<sup>5</sup> vedla k drobnému etymologickému zmatení. Ač net.artisté používali internet, respektive World Wide Web, jako médium, se kterým experimentovali, šlo zároveň především o *místo*, kde se umění odehrává.<sup>6</sup> Internet nebyl pro net.art jen tvůrčím prostředkem a médiem v technologickém slova smyslu nebo materiálem,<sup>7</sup> nýbrž nezbytnou podmínkou, tématem i vyjadřovacím prostředkem.<sup>8</sup> Jedna z významných prací, manifest *Introduction to*

1 DIETZ, Steve. Beyond Interface: Net Art and Art on the Net II. Museum and the Web. Walker Art Center [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.walkerart.org/archive/7/B5739D78AF125E8B6173.htm>>.

2 ADRIAN, Robert. net.art on nettime. Ljudmila [online]. 11. 5. 1997, [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>>.

3 OLSON, Marisa. Conference Report: NET.ART (SECOND EPOCH). Rhizome Editorial [online] 9. 3. 2009, [cit. 2015-03-07]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2009/mar/9/conference-report-netart-second-epoch/>>.

4 David Garcia upozorňuje, že podobné debaty v případě video artu přispěly k jeho zániku. Cit. dle ADRIAN, Robert. net.art on nettime. Ljudmila [online]. 11. 5. 1997, [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>>.

5 Srov. ANTIN, David. Video: The Distinctive Features of the Medium. In: SCHNEIDER, Ira – KOROT, Beryl (eds.). *Video Art*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976, s. 174.

6 QUARANTA, Domenico. In Between. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013, s. 24.

7 SAKROWSKI, Robert. Net Art in the White Cube – A Fish on Dry Land. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010, s. 211.

8 BLANK, Joachim. What is netart ;-)? *Irrational* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.irrational.org/cern/netart.txt>>. QUARANTA, Domenico. In Between. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013, s. 24.

Na nebezpečí vnímání internetu jako pouhého dalšího nástroje upozorňuje v roce 1998 ve svém úvodu k výstavě *beyond interface* kurátor Steve Dietz: „Není tolik důležité, *jaké* médium umělec používá [zda jde o webovou stránku, systém olovených trubek, reverzní remediační sochu], ale *co* s nimi dělá [tj.

*net.art* (1994–1999) ruských umělců Alexeje Šulgina a Natalie Bookchin z roku 1999, byl pro výstavu *netcondition* (1999) vytesán německou uměleckou dvojicí Joachimem Blankem a Karl-Heinzem Jeronem do mramoru,<sup>9</sup> a stal se tak jednou z vůbec prvních materiálních děl internetového umění.

Důležitou roli pro zavedení termínu *net.art* hrál e-mailový adresář *nettime*, skrze který spolu umělci a teoretikové komunikovali a kde se odvíjela odborná diskuze. *Nettime* založili v roce 1995 nizozemský mediální teoretik a kritik Geert Lovink a berlínský umělec Pit Schultz. Jako mailing list zasvěcený internetové kultuře a kritice přitáhl *nettime* pozornost k žánru umění na internetu a formoval hnutí *net.art*.<sup>10</sup>

Net.art je v této publikaci zastoupen třemi příspěvky. Italský kritik, kurátor a pedagog Domenico Quaranta se ve svém textu z roku 2005 věnuje mytopoetice *net.artu* v návaznosti na historicko-umělecké souvislosti a především na hnutí *dada*. Samotný manifest *Introduction to net.art* (1994–1999) poskytuje svědectví o stavu *net.artu* v roce 1999 a předjímá některé zásadní změny, kterými internetové umění v komplexních vztazích své produkce, recepce a monetarizace v následujících letech procházelo. Alexej Šulgin ve zprávě rozeslané v úterý 18. března 1997 prostřednictvím elektronického mailing listu *nettime* přibližuje původ termínu *net.art*. Tento příspěvek publikujeme v původní podobě včetně grafického layoutu – jde přitom stejnou měrou o názornou ilustraci mailing listu jako o reprodukci „historického dokumentu“.

#mm

reaguje na zkušenost s celosvětovou sítí].“ DIETZ, Steve. Beyond Interface: Net Art and Art on the Net II. Museum and the Web. *Walker Art Center* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.walkerart.org/archive/7/B5739D78AF125E8B6173.htm>>.

9 Viz QUARANTA, Domenico. In Between. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013, s. 25.

10 PAUL, Christianne. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003. s. 112.

*Tento text vznikl v roce 2005 pro katalog výstavy CONNESSIONI LEGGENDARIE. NET.ART 1995–2005 v Miláně. Autor koncepce výstavy Luca Lampo ([epidemiC]), organizace Luca Lampo, Marco Deseriis, 0100101110101101.ORG a já. Šlo o první velkou výstavu, na které jsem se podílel, a stále jí i zcela novým perspektivám, které nabídla, mnohé dlužím. CONNESSIONI LEGGENDARIE byla patrně prvním vážnějším pokusem mluvit o net.artu jako o avantgardě a zároveň vyprávět a dokumentovat jeho příběhy namísto nemístné snahy přinášet fragmenty net.artu do galerijního prostoru. Výstavní katalog vyšel naneštěstí jen v italštině a výstava se nedočkala mezinárodního publika, jemuž byla určena.*

Pro umění i jeho komentáře hrála vždy zásadní roli mytologie. Od Leonarda po Duchampa, od Caravaggia po de Chirica, od Shakespeara po Jarryho – ti nejlepší umělci odjakživa vědomě podporovali budování legendy kolem vlastních identit, a to za aktivní účasti historiků, vypravěčů i současníků. Několika z nich se podařilo své legendy naplnit, častěji však jen chytré manipulovali realitu prostřednictvím komunikačních prostředků, které měli k dispozici, při veřejných příležitostech se nenuceně halili do pečlivě budovaných identit a žárlivě střežili své soukromé životy a křehkou pravdu ukrytou za brněním mystifikace.

Historická avantgardní hnutí vycizelovala zbraň mystifikace k dokonalosti a na vzdušných základech vystavěla doslova celé zámky: jen vzpomeňme Arthura Cravana, anarchistického dadaistického performerera, nebo Jacquese Vachého, posmrtnou legendu stvořenou surrealisty prostřednictvím epistolární výměny. To avantgardním hnutím patří zásluhy za přenos mytologie z plánu individuálního génia do kolektivní arény, což ovšem propůjčuje narativu o legendě neotřesitelnou koherenci.

Z tohoto hlediska je typickým případem dada: narativní konstrukce se překrývají, prolínají a vzájemně si odporují, avšak historické pravdy, které zastírají, zůstávají mimo dosah. Díky tomu se z bandy nezbedníků, kteří měli na estetické frontě sotva čím přispět, stalo nejrozvratnější avantgardní hnutí 20. století. Posuzovat dadaismus mimo legendární nadstavbu, kterou si kolem sebe vytvořil, by samozřejmě nikam nevedlo; jeho mytopoetika je jeho nedílnou součástí a jedno by bez druhého neexistovalo. Pokud bych byl o něco sofistikovanejším kritikem, možná bych zašel tak daleko, abych prohlásil, že konstrukce legendy ze strany hnutí, v němž umělecké dílo ztrácí svoji auru, je nutností; jinak by se stalo pouhým produktem bez jakékoli přidané hodnoty.

V průběhu 20. století využívala mytopoetiku jako strategii všechna hnutí stojící proti dalším velkým mechanismům legitimizace umění bez aury – trhu a muzeím. Kupodivu s tím, jak mýtotvorná mašinerie zdokonalovala svoje taktiky, šlo o čím dál větší underground, od dadaismu a Fluxu přes situacionismus, punk, neoism a Luthera Blissetta. Mezitím současné umění čím dál tím víc prozaičtělo, neschopno falešných nadstaveb. Výjimkou

potvrzující pravidlo je *mladé britské umění*: slabá legenda vystavěná za pomoci talentovaného reklamního manažera kolem stereotypu skupiny „šlidených, zvrácených a nebezpečných“ mladíků, aby podpořila precizní finanční strategii.

To vše nás vede k tomu, že když na začátku 90. let začala nepočtená skupinka umělců roztroušených po celém světě experimentovat s internetem, nalézali se v perfektní pozici pro vytvoření nové legendy. A tuto situaci naprosto dokonale využili, což vedlo k největší boudě v uměleckém světě 20. století.<sup>1</sup> K net.artu, abychom byli přesní. Ale jedno pěkně po druhém.

První net.artisté, působící ve všudypřístupném médiu, kde koncept kopie a originálu pozbyl svého smyslu a kde neexistovalo vlastnictví, se nemohli spoléhat na tradiční legitimizační mechanismy trhu a výstavnictví, vůči kterým měli tak jako tak řadu výhrad. Na druhou stranu se jejich ruce ocitly na úžasném prostředku distribuce a komunikace, zastupujícím spojení mezi podavatelem a příjemcem.<sup>2</sup> Umožňoval jim velmi snadno hromadně oslovit širokou veřejnost a se stejnou lehkostí manipulovat lidi, další média nebo stěžejní nástroje informace.<sup>3</sup> Najednou zde bylo médium, které zašlo tak daleko, že podporovalo vytváření fikčních identit, neboť „na webu nikdo netuší, že jste pes“.<sup>4</sup> Médium, které již prokázalo svůj potenciál zplazením legend, jako byl Condor, nepolapitelný hacker Kevin Mitnick. Médium, které umožnilo lidem pracovat v rámci sítí a které malé skupině průkopnických umělců poskytlo globální konotace a umožnilo jejich dílu dosud nevídaný dopad.

Výsledkem je, že když se dnes kunsthistorik probírá „nalezišti“ net.artu, zejména archivy dobových newsletterů jako *nettime*, 7-11, *Rhizome* a *Syndicate*, snadno nabude dojmu, že studuje heroický věk líčený v reálném čase skrze záznamy básníků, kteří kousek po kousku budovali své vlastní legendy. To se dělo s cítem pro ironii hodným postmoderní avantgardy, což jen násobí úroveň mystifikace, a za čilé bojovné kritiky, která dnes zastře každému, komu jde o hodnověrnou rekonstrukci událostí, i ten nejmihotavější záblesk pravdy. Každý e-mail, každá esej, každý rozhovor je jen dalším kouskem do skládačky, stejně jako tato kniha.

Net.art vytvořil i zpochybnil legendu svého vlastního vzniku, frází „automaticky generovaná chyba softwaru“;<sup>5</sup> a vylíčil své první nejisté kroky, setkání v Trieste v květnu 1996 a konference v Londýně v letech 1996 a 1997. Nárokoval si otce zakladatele, aniž by kdy provedl test otcovství, a převyprávěl nám svůj vlastní příběh krok za krokem, přičemž nás seznámil s pohodlně

1 #mm: V anglické verzi je užitá víceznačná věta „greatest artistic set-up of the 20th century“, kterou lze v kontextu Quarantova textu vnímat stejně dobře jako „největší uměleckou boudu, lest či podfuk 20. století“, zároveň však také jako „nejúžasnější uměleckou strukturu, zřízení či situaci“.

2 #mm: Terminologie „podavatel“ (ten, kdo vysílá informaci do oběhu) a „příjemce“ informace vychází z Shannon-Weaverovy matematické teorie komunikace, stěžejní pro kybernetiku (její nákras se velmi podobá jednoduchému netartovému diagramu /Simple Net Art Diagram, MTA cca. 1997/ v barevné obrazové příloze). Tento lineární model je typický pro net.art jako síťové umění, pro další fáze bychom museli zvolit spíše modely transakční či rituálové.

3 #mm: „Vehicles of information“, tj. „nositele informace“, tedy médium v komunikačním slova smyslu (cokoli, co slouží k přenosu informace).

4 #mm: Parafraze slavného kresleného vtipu Petera Steinera pro časopis *The New Yorker* z roku 1993 „On The Internet, Nobody Knows You're a Dog“.

5 #mm: Viz příspěvek „Nettime: net.art – původ“ v této publikaci.

předžvýkanou verzí; předvídal výsledek svého střetu s uměleckým světem i svůj vlastní předčasný galerijní debut, pověděl nám o vlastní smrti a postavil si nedobytné mauzoleum, v němž jeho posmrtné pozůstatky neusilují než o to rozpadnout se v prach, neboť to je jediný způsob, jak zajistit legendě nesmrtelnost.

Jak nás poučilo už dada, nesrovnalosti a rozpory jsou integrální součástí tohoto zrcadlového sálu; umožnily Alexeji Šulginovi prohlásit net.art za mrtvý, a pokračovat přitom ve svých nezapomenutelných projektech, nebo duu 0100101110101101.ORG skrýt vlastní identitu za sérii jedniček a nul a zároveň si v rámci projektu *Life Sharing* (2000) osvojit formu explicitní otevřenosti hraničící až s pornografií, když umožnili divákům absolutní přístup ke svému počítači. A Vuku Čosićovi napsat: „Má další myšlenka se týká založení iniciativy, která by shromáždila co největší počet dokončených děl net.artistů na DVD a předala jej webmasterům, aby vytvořili mirror sites (zrcadlové stránky). Zároveň začínám vlastní uměleckou kariéru, což tento projekt fakticky znemožňuje.“<sup>6</sup>

Protože legenda byla kolektivním dílem, je samozřejmě nemožné přesně identifikovat, jak k ní přispěly konkrétní osoby. My se zaměřujeme na několik, z nichž je možné vybrat některé obzvláště významné příklady. Vuk Čosić, údajně zodpovědný za zavedení termínu *net.art* (údajně, neboť jako správný dadaista termín nevymyslel, ale náhodou na něj narazil), přijal duchampovský přístup, který jej od prvních brilantních experimentů zavedl až k téměř totální nečinnosti. A byli jsme varováni: „Chodím na konference. To je totiž net.art.“<sup>7</sup> Bývalý archeolog, který se stal net.artistou a archeologem médií, pronáší řeči o net.artu se stejnou nonšalancí, s jakou Duchamp udělal umění ze hry v šach. A v této ironické formě sebehistorizace se nachází ve výborné společnosti: Alexej Šulgin vepsal svoji definici net.artu, svůj příběh, pravidla a dokonce svou budoucnost na „starozákonní tabulky“, když vztyčil památník *aere perennius*,<sup>8</sup> jak by pravil Horatius.

Když se net.art poprvé dostal do galerií, Olia Lialina reagovala spuštěním svého vlastního na míru šitého on-line muzea. Zatímco Jodi, první mytologický tvor net.artu, černá díra, která dělala, povznášela a bavila tisíce internetových uživatelů, ohledával způsoby, jak dostat svoji vlastní legendu do fyzického prostoru skutečných galerií a muzeí, 0100101110101101.ORG pořádali ve spolupráci se širším okruhem známým jako d-i-n-a události se vševypovídajícím názvem *Influencers* (Vlivní), na které zvali svá ochranná božstva z vlastního vysoce (ne)osobního panteonu. A v roce 2003, tj. méně než deset let od začátku příběhu, který tu vyprávíme, už mluvila Josephine Bosma v kontextu výstavy výmluvně nazvané *An archaeology of net.art* (Archeologie

6 #mm: ČOSIĆ, Vuk. One Artist One Art System. *net\_condition*, Center for Art and Mediatechnology [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <[http://oni1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio\\_e](http://oni1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio_e)>.

7 Vuk Čosić. In: BOSMA, Josephine. Vuk Čosić Interview: net.art per se, *Nettime* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>>.

8 #mm: Z latiny, význam „trvalejší než bronz“. Quaranta má na mysli manifest „Introduction to net.art“ (obsažený rovněž v této publikaci), který byl v roce 1999 Blankem & Jeronem vytesán do kamene. Srov. Dumb Your Trash. *sero.org* [online]. [cit. 2014-09-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.blankjeron.com/sero/dyt/index.html>>.

net.artu) o jakémsi nostalgickém návratu heroického období net.artu.<sup>9</sup> Jako každá pořádná legenda, i net.art měl samozřejmě své hrdinské epizody: krádež webové stránky *documenty X*, spáchaná Vukem Čosićem, digitální únos, kterým se světu představil kolektiv etoy; kousek Cornelia Sollfrank, které se povedlo obalamutit jeden z prvních institucionálních pokusů zmocnit se net.artu, když ze vzduchoprázdna vygenerovala více než 200 net.artistek. A *Toywar* (Válka hraček),<sup>10</sup> v níž net.art vyhrál bitvu proti záporákům z velkých společností, a následně série mistrovských krádeží, kterými 0100101110101101.ORG na několik měsíců získali mezinárodní pozornost a stali se Bonnie a Clydem internetu, nemluvě o příbězích z titulních stránek o počinech The Yes Man a *Vote-auction*.

Závěrem zůstává ještě jedna nezodpovězená otázka: je net.art opravdu mrtvý? Samozřejmě že ne. Jeho smrt, podobně jako jeho zrození, je součástí legendy, ovšem realita je značně odlišná. Neexistují žádná hnutí, která by se rodila a umírala, a to, čeho jsme zde svědky, je oscilující proud experimentování s médii a novými technologiemi, který se klene celou druhou polovinou 20. století a přesahuje do nového tisíciletí. Proud skládající se z izolovaných zážitků, klíčových setkání a epizod utváření sítí, s hrdinskými bitvami i s obdobími, kdy je více v souladu se silami trhu. Proud, v němž legenda s názvem net.art představuje skvělé a nesporné mistrovské dílo.

Poprvé publikováno italsky ve výstavním katalogu: LAMPO, Luca – DESERIIS, Marco – QUARANTA, Domenico. *Connessioni legendarie. Net.art 1995–2005*. Katalog výstavy v Mediateca Santa Teresa v Miláně. 20. října – 10. listopadu 2005. Milan: Ready-Made, 2005. Český překlad vychází z anglické verze publikované v knize Domenica Quaranty *In Your Computer*.<sup>11</sup>

9 BOSMA, Josephine. The Dot on a Velvet Pillow – Net.art Nostalgia and net art today. In: PLATOU, Per (ed.). *Skrevet i stein. En net.art arkeologi* [Written in Stone. A net.art archaeology]. Katalog výstavy Museet for Samtidskunst, Oslo, 22. března – 25. května 2003. Oslo 2003. Dostupné z WWW: <<http://www.perplatou.net/net.art/>>.

10 #mm: Toywar odkazuje k vysilujícím válkám o doménu, které s kolektivem etoy na konci 90. let vedla korporace e Toys Inc., a kreativnímu uměleckému projektu, pomocí kterého válku etoy nakonec vyhrál. Více viz *The Toywar Story* [online]. [cit. 2014-09-11]. Dostupné z WWW: <<http://toywar.etoy.com/>>.

11 QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010.



**Zdroje:**

ĆOSIĆ, Vuk. *net\_condition*, *Center for Art and Mediatechnology* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <[http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio\\_e](http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio_e)>.

BOSMA, Josephine. Vuk Ćosić Interview: net.art per se, *Nettime* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9709/msg00053.html>>.

BOSMA, Josephine. The Dot on a Velvet Pillow – Net.art Nostalgia and net art today. In: PLATO, Per (ed.). *Skrevet i stein. En net.art arkeologi* [Written in Stone. A net.art archaeology]. Katalog výstavy Museet for Samtidskunst, Oslo, 22. března –25. květa 2003. Oslo 2003. Dostupné z WWW: <<http://www.perplato.net/net.art/>>.

Skrevet i stein. En net.art arkeologi. Written in Stone. A net.art archaeology. *Perplato* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.perplato.net/net.art/>>.

**Zmiňované projekty:**

*nettime* (1995) | <http://nettime.org/>

*Documenta Done* (Vuk Ćosić, 1997)  
[http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm\\_home.htm](http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm_home.htm)

*Influencers* (2004) | <http://theinfluencers.org/>

*Life Sharing* (0100101110101101.ORG, 2000–2003)

*Rhizome* (1996) | <http://rhizome.org/>

*The Digital Hijack* (etoy, 1996) | <http://www.hijack.org/>

## [Úvod do net.artu]

Natalie Bookchin, Alexej Šulgin | březen–duben 1999

### 1. net.art v kostce

#### A. Absolutní modernismus

##### 1. Definice

- a. Net.art je sebedefinující se termín vzniklý chybou softwaru, původně používaný k označení umění a komunikačních aktivit na internetu.
- b. Net.artisté usilovali o rozbití autonomních disciplín a zastaralých klasifikací, které se dotýkaly různorodých činností těchto aktivistů.

##### 2. 0% kompromis

- a. Udržení nezávislosti na institucionální byrokracii.
- b. Práce bez marginalizace a dosažení početného publika, komunikace, dialogu a zábavy.
- c. Pohybování se mimo zavedené hodnoty vyplývající ze strukturovaného systému teorií a ideologií.
- d. T.A.Z. (temporary autonomous zone – dočasná autonomní zóna)<sup>1</sup> pozdních 90. let: anarchie a spontaneita.

##### 3. Realizace nad teoretizováním

- a. Utopický cíl překlenout neustále se rozšiřující propast mezi uměním a každodenním životem byl, snad, zcela poprvé dosažen a stal se skutečnou, každodenní a dokonce rutinní praxí.
- b. Mimo rámec institucionální kritiky; díky tomu mohl být umělec-jednotlivec být na stejné úrovni jako jakákoli instituce nebo korporace.
- c. Praktická smrt autora.

#### B. Specifické rysy net.artu

1. Vznik společenství umělců napříč národy a obory.
2. Investice bez materiálního zájmu.
3. Spolupráce bez ohledu na apropriaci nápadů.

---

<sup>1</sup> #mm: Označení pro formálně nestrukturovanou oblast (prostorovou, časovou, imaginační), kterou vymezil Hakim Bey ve stejnojmenném textu z r. 1985 pro různorodé sociální vztahy a aktivity a přirozené tvůrčí činnosti, vymykající se kontrole shora a odolávající jakékoliv totalitě. Blíže (doporučujeme) viz Dočasná autonomní zóna. *Ateliér intermédií, Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně*. [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <<http://intermedia.fva.vutbr.cz/taz/>>; dále texty Hakima Beye: BEY, Hakim. *Dočasná autonomní zóna*. Praha: KANT/Tranzit, 2004. BEY, Hakim. *Ontological Anarchy. Hermetic* [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <<http://hermetic.com/bey/>>.

4. Upřednostňování komunikace nad reprezentací.
5. Bezprostřednost.
6. Nehmotnost.
7. Dočasnost.
8. Procesuální akce.
9. Volnost a performance bez obav či strachu z historických následků.
10. Parazitismus jako strategie:
  - a. Opouštění počáteční živné půdy internetu.
  - b. Expanze do síťových infrastruktur skutečného života.
11. Vytrácející se hranice mezi soukromým a veřejným.
12. Vše v jednom:
  - a. Internet jakožto médium pro produkci, zveřejňování, distribuci, propagaci, dialog, konzumaci i kritiku.
  - b. Disintegrace a mutace umělce, kurátora, přítele na dopisování, publika, galerie, teoretika, sběratele umění a muzea.

## **2. Udělej si sám. Krátký DIY průvodce net.artem**

### A. Připravte si prostředí

1. Získejte přístup k počítači s následující konfigurací:
  - a. Macintosh s procesorem 68040 či lepším (nebo PC s procesorem 486 nebo lepším)
  - b. Alespoň 8 MB RAM
  - c. Modemové nebo jiné připojení k internetu
2. Požadavky na software:
  - a. Textový editor
  - b. Grafický editor
  - c. Alespoň jeden z následujících internetových klientů: Netscape, Eudora, Fetch atd.
  - d. Program na editaci zvuku a videa (dobrovolné)

### B. Zvolte si styl

1. Založený na obsahu
2. Formální
3. Ironický
4. Poetický
5. Aktivistický

### C. Vyberte si žánr<sup>2</sup>

1. Subverze
2. Síť jako objekt
3. Interakce
4. Streaming
5. Cestovní deník
6. Spolupráce na dálku<sup>3</sup>
7. Vyhledávač
8. Sex
9. Vyprávění
10. Recese a konstrukce falešné identity
11. Vytváření a/nebo dekonstrukce uživatelského rozhraní
12. ASCII Art
13. Browser art, On-line Software art<sup>4</sup>
14. Form Art<sup>5</sup>
15. Interaktivní prostředí pro více uživatelů
16. CUSeeMe, IRC, E-mail, ICQ, Mailing list

### D. Produkce

## 3. Co byste měli vědět/znát

### A. Současný stav

1. V důsledku svého nově nabytého statusu a institucionálního uznání prochází net.art zásadními změnami.
2. Takto se net.art metamorfuje do autonomní disciplíny se vším, co k tomu patří: teoretici, kurátoři, pracoviště muzeí, odborníci a správní rady.

### B. Materializace a zánik

1. Přechod od nestálosti, nehmotnosti a bezprostřednosti k materializaci
  - a. Výroba objektů, vystavování v galerii
  - b. Archivace a prezervace
2. Vztah s institucemi: uzavřený kruh
  - a. Pracuj vně institucí.

<sup>2</sup> #mm: Zvolené žánry z velké části vychází z vlastní zkušenosti autorů manifestu, a poměrně věrně reflektují možnosti internetového umění mezi lety 1994 a 1999.

<sup>3</sup> #mm: V originále „Telepresent Collaboration“, od termínu *telepresence* (tedy telepřítomnost, přítomnost na dálku) Roye Ascotta, 90. léta.

<sup>4</sup> #mm: Umění pracující s internetovými prohlížeči a on-line softwarem.

<sup>5</sup> #mm: *Form Art* je „nová umělecká forma založená na technologii internetu“, vynalezená Alexejem Šulginem. (Viz ŠULGIN, Alexej. *Easy life* [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/>>.) *Form Art* (Alexej Šulgin, 1997) | <http://www.c3.hu/collection/form/>

- b. Prohlašuj, že instituce je zlo.
  - c. Zpochybňuj instituci.
  - d. Rozvracej instituci.
  - e. Udělej instituci sám ze sebe.
  - f. Přitahuj zájem institucí.
  - g. Přehodnocuj instituce.
  - h. Pracuj v rámci institucí.
3. Vztah s korporacemi: aktualizace
- a. Aby bylo možno uchovat si aktuálnost a viditelnost, požadavek nutnosti jít ve stopách korporátní produkce.
  - b. Využití radikálních uměleckých strategií k propagaci výrobku.

#### **4. Zásadní tipy a triky pro úspěšného moderního net.artistu**

##### A. Propagační techniky

1. Zúčastněte se a participujte na velkých festivalech mediálního umění, konferencích a výstavách.
  - a. Fyzicky
  - b. Virtuálně
2. Za žádných okolností nepřistupte na to, abyste sami platili vstupní poplatky, cestovní náklady nebo ubytování.
3. Vyvarujte se tradičních způsobů propagace, např. vizitek.
4. Nepřipouštějte příliš lehce jakoukoli institucionální příslušnost.
5. Vytvářejte a kontrolujte vlastní mytologii.
6. V e-mailech, článkách, rozhovorech a neformálních konverzacích „mimo záznam“ si pravidelně odporujte.
7. Buďte upřímní.
8. Šokujte.
9. Podrývejte (sebe i ostatní).
10. Udržujte konzistenci jak v práci, tak ve svém image.

##### B. Indikátor úspěchu: druhá aktualizace

1. Šířka pásma
2. Přátelé a přítelkyně
3. Zobrazení ve vyhledávacích
4. Návštěvnost stránek
5. Odkazy na stránky
6. Pozvánky
7. E-maily

8. Letenky
9. Peníze

## 5. Utopický dodatek (Po net.artu)

A. Ceněny jsou spíše individuální tvůrčí aktivity než příslušnost k nějakému medializovanému uměleckému hnutí.

1. Ze značné míry vychází z horizontální spíš než z vertikální distribuce informací na internetu.
2. Tudíž nedovoluje převahu jednoho dominantního hlasu nad mnoha simultánními a rozmanitými projevy.

B. Vzestup řemeslníka

1. Vznik organizací zabraňujících prosazování vlastních jmen.
2. Obcházení uměleckých institucí a přímé zaměření na firemní produkty, mainstreamová média, kreativní cítění a hegemonické ideologie:
  - a. Neohlášeně
  - b. Nezvaně
  - c. Nečekaně
3. Již není třeba termínů „umění“ nebo „politika“ k legitimizaci, odůvodnění nebo ospravedlnění vlastních aktivit.

C. Internet po net.artu

1. Nákupní centrum, obchod s pornem a muzeum.
2. Užitečný zdroj, nástroj, místo a shromaždiště řemeslníků:
  - a. Kteří mutují a transformují se tak rychle a důmyslně jako jejich konzumenti.
  - b. Kteří nepřijímají, anebo se nebojí nálepkování nebo odstraňování nálepek.
  - c. Kteří volně pracují ve zcela nových formách spolu se staršími tradičnějšími formami.
  - d. Kteří chápou trvalou naléhavost svobodné obou i vícesměrné komunikace nad reprezentací.

Publikováno anglicky, vytesáno do mramoru Blankem & Jeronem.

Text manifestu: BOOKCHIN, Natalie – ŠULGIN, Alexej. *Introduction to net.art (1994–1999)* [online]. 1999, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/netart/>>.

### Související projekty:

*Form Art* (Alexej Šulgin, 1997) | <http://www.c3.hu/collection/form/>

## Nettime: net.art – původ

Alexej Šulgin | 1997

- *Pro:* nettime-l {AT} Desk.nl
- *Předmět:* Nettime: net.art – původ
- *Od:* alexei shulgin <easylife {AT} hawk.glas.apc.org>
- *Datum:* úterý 18. března 1997 01:05:08 +0300
- *Organizace:* moscow wwwart centre
- *Reference:* <Pine.SUN.3.95.970308103406.11504C-100000 {AT} unix1.netaxs.com>
- *Odpověďt:* easylife {AT} hawk.glas.apc.org
- *Odesílatel:* owner-nettime-l {AT} Desk.nl

Mám pocit, že už je načase osvětlit původ termínu „net.art“.

Je to vlastně readymade.

V prosinci 1995 dostal Vuk Ćosić zprávu (e-mail) od anonymního odesílatele. Kvůli inkompatibilitě softwaru byla zpráva po otevření prakticky nečitelné ASCII cosi. Jediný čitelný fragment, který dával jakž takž smysl, vypadal nějak takto:

```
[...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]
```

Vuka to velmi pobavilo a nadchlo: samotná síť mu dala název pro aktivitu, které se věnoval! Začal termín okamžitě používat. Po několika měsících ten záhadný e-mail přeposlal Igoru Markovicovi, jenž jej také správně dekoval. Text, zdá se, byl celkem kontroverzním a vágním manifestem, v němž autor obviňoval tradiční instituce umění ze všech možných hříchů a prohlašoval svobodu sebevyjádření a nezávislosti umělce na internetu.

Část textu s výše zmíněným fragmentem, který Vukův software tak prapodivně konvertoval, zněla (cituji z paměti):

„To vše je možné jen s příchodem sítě [Net]. Umění [Art] jako koncept zastarává...“ atd.

Takže ten text zas až tak zajímavý nebyl. A termín, který nepřímou přivedl na svět, se už stejně nějakou dobu používal. Naneštěstí pro budoucí historiky net.artu už žádný manifest nemáme. Vytratil se spolu s dalšími cennými daty při tragickém selhání Igorova harddisku loni v létě.

Tenhle podivný příběh se mi hodně líbí, protože perfektně ilustruje, že svět, ve kterém žijeme, je mnohem bohatší než všechny naše představy o něm.

Alexej

--

.....

.....moscow wwart centre.....

<http://sunsite.cs.msu.su/wwwart>

.....

--

\* distribuováno prostřednictvím nettime-l : komerční užití možné pouze se svolením

\* <nettime> je uzavřený moderovaný adresář pro síťovou kritiku

\* kolektivní filtrace textů a síťová kulturní politika

\* více informací: majordomo {AT} is.in-berlin.de

a „info nettime“ v těle zprávy

\* URL: <http://www.desk.nl/~nettime/> kontakt: nettime-owner {AT} is.in-berlin.de

Přetištěno v podobě, v jaké byl text původně (anglicky) publikován prostřednictvím elektronického mailing listu *nettime*: alexei shulgin on Mon, 17 Mar 97 23:28 MET. *Archiv nettime* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>>.

#### **Související projekty:**

*ASCII History of Moving Images* (Vuk Ćosić, 1998)

<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

*nettime* (1995) | <http://nettime.org/>





## **3. Web 2.0**

*„Vychování na webu, přemýšlíme jinak.“*

*#web\_2.0 #netizen #deti\_site #net\_art #digitalni\_rodaci #socialni\_sit  
#facebook-based\_art*

V éře webu 1.0 byli na jedné straně odborníci jako producenti obsahu a na straně druhé obyčejní uživatelé, kteří obsah na internetu vyhledávali a konzumovali. V následující éře webu druhé generace došlo k radikální změně situace – díky nástupu blogových platforem, otevřených encyklopedií, sociálních sítí nebo serverů pro sdílení videí se hranice mezi příspěvatelem a příjemcem informací rozpustila a všichni uživatelé se rázem stali také aktivními tvůrci obsahu webu – *prozumenty* (producenty + konzumenty). Období webu 2.0 znamenalo nárůst centralizovaných služeb, skrze které v současnosti na internetu přijímáme a sdílíme své obsahy spíše než skrze samostatné webové stránky.<sup>1</sup>

Samotný termín web 2.0 se objevil již v roce 1999.<sup>2</sup> Ač otevřená encyklopedie Wikipedia existuje již od roku 2001 a dnes prázdnou zejíci průkopník sociálních sítí MySpace<sup>3</sup> byl spuštěn v roce 2003, plně rozvinutý web 2.0 nacházíme až po roce 2005, kdy už existuje a postupně akceleruje YouTube (2005), Facebook (2004, celosvětově dostupný od 2005), Tumblr (2007) a další. Éra webu 2.0 tedy v současnosti trvá přibližně 10 let – dost dlouho na to, abychom jí stihli dokonale uvyknout.<sup>4</sup> Od nástupu World Wide Webu stihla dospět zcela nová generace umělců. Nejde již o „imigranty“ a průkopníky přicházející na internet z *fyzického světa*, aby prozkoumali neprobádané území, ale o *digitální rodáky*, kteří s internetem doslova vyrostli a těžko si dokážou představit život bez něj. Těmto digitálním rodákům, netizenům nebo dětem sítě, pro něž web 2.0 představuje přirozené životní prostředí a prostor mnohdy reálnější než hmotný svět, se věnují texty v následující části publikace.

Italský kurátor, teoretik a pedagog net artu Domenico Quaranta (\*1978) vymezuje v textu „Umění netizenů“ (2010) net art sociokulturně a v této souvislosti se věnuje několika historickým označením net artu. Mediální teoretikové Harold Innis, Marshal McLuhan a především Walter J. Ong<sup>5</sup> v minulosti poukázali na skutečnost, že obměna převládajících prostředků komunikace v dané společnosti se pojí také s proměnou forem myšlení a vyjadřování. Polský spisovatel Piotr Czerski (\*1981) v živelném manifestu „My, děti sítě“ (2012) popisuje proměny vnímání u nové generace v důsledku nástupu dominantního média, kterým je tentokrát internet. Takové změny se v západní společnosti již odehrály s nástupem psaného slova, respektive fonetické abecedy, a později elektřiny. Ač mohou být podobné teze kritizovány pro technologický determinismus, pozorovatelné psychické a sociální důsledky s sebou přináší též nástup internetu, webu 2.0 a Facebooku. Odlišný způsob vnímání světa se stává stále více pocítovaným faktem, který ve svých pracích či veřejných projevech tematizuje celá řada umělců.<sup>6</sup>

1 #mm: Pro shrnutí evoluce webu viz graf v barevné obrazové příloze. Web 0.0 – vývoj webu; web 1.0 – obsah generovaný odborníky; web 2.0 – obsah generovaný uživateli; web 3.0 – obsah generovaný systémy; web 4.0 – inteligentní osobní agenti

2 DiNUCCI, Darcy. *Fragmented Future*. *Print*, vol. 53, issue 4, 1999, s. 32 a 221–222. Dostupné též z WWW: <[http://darcy.com/fragmented\\_future.pdf](http://darcy.com/fragmented_future.pdf)>.

3 Srov. PACHAL, Pete. *MySpace Is Dead. Long Live Myspace*. *Mashable* [online]. 12. 6. 2013, [cit. 2014-10-06]. Dostupné z WWW: <<http://mashable.com/2013/06/12/new-myspace-launch/>>. V roce 2013 MySpace pozměnila svůj charakter i jméno (na Myspace) a započala novou éru své existence.

4 K webu třetí generace (jehož obsah generují automatické systémy), o kterém se mluví v současnosti, jsme zatím ještě zcela nedospěli.

5 INNIS, Harold. *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1951; McLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla*. Brno: Jota, 2000; ONG, Walter J. *Technologické slova. Mluvená a psaná řeč*. Praha: Karolinum, 2006. Srov. též BRIGGS, Asa – BURKE, Peter. *A Social History of the Media. From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press, 2005.

6 Poměrně častým jevem mezi netartisty web 2.0 generace je kromě vlastního sebepojetí jako obyvatel internetu (netizenů, kteří „žijí a pracují na internetu“) tendence vnímat virtuální prostředí až ve fyzických

Text „Klubová mládež: Sociální život umělců na Facebooku“ (2012) původně vyšel v kulturním on-line magazínu (spravovaném newyorským kolektivem *DIS*) *DIS magazine* (2010), který se soustředí na současné umění, módu, hudbu a kulturu. Společný článek Brada Troemela (\*1987), Artie Vierkanta (\*1986) a Bena Vickerse (\*1986) vyjadřuje rozdílnost postojů jinak spřízněných umělců a teoretiků generace dětí sítě a ilustruje možnou pluralitu přístupů v diskurzu o současné internetové kultuře, jež však mnohdy ústí v terminologické šarvátky. Samotný článek, jehož autory jsou jedny z nejviditelnějších, často provokativních osobností generace autorů narozených ve druhé polovině 80. let, vyvolal řadu rozporuplných reakcí. Z hlediska výběru textů v této antologii jej lze přiřadit spíše k manifestům, u nichž lze akceptovat stylistické či obsahové defekty. Textu je vlastní těžkopádnost spojená s autorstvím vícera osob, jeho hodnota však tkví především v praktickém ilustrování sociálních fenoménů, o kterých sám hovoří<sup>8</sup> a které jsou posléze rozebírány v dalších textech publikace. Je také cenným „pohledem zevnitř“ dané skupiny *peers* (kolegů, vrstevníků, našinců, kamarádů) a konečně je informativní v předkládaných faktech o sociálních sítích obecně a Facebooku konkrétně a vztahu určitého okruhu umělců vůči nim.

Můj text z roku 2013 „Facebook: Sociální síť jako prostor pro umění“ se pak blíže věnuje přímo Facebook-based net artu, internetovému umění vycházejícímu ze specifik sociální sítě Facebook. Původní časopisecký článek byl aktualizován o dodatek z prosince 2014.

#mm

---

intencích hmotného prostoru. Na prvním Tumblr Art Sympoziu v roce 2013 socioložka Tricia Wang připodobnila internet ke krajíně s nesčetnými zákoutími, horami, řekami a ostrovy. To jednak svádí k aplikaci landscape studies, kdy lze mnohé internetové projekty charakterizovat nejen jako díla místně specifická či konceptuální, ale mnohdy mnohem výstižněji jako díla landartová. Především je však podnětné uvědomit si, že mnohé výspy internetu jsou velmi svěbytnými a do určité míry autonomními prostředími, ovlávanými vlastním nářečím, vyjadřovacími kódy a komunikačními strategiemi svých uživatelů, kteří v rámci komunity sdílí společné zkušenosti a historii, a v tom se liší od jiných obdobných platform. Skutečně tak vznikají různá specifická zákoutí internetu se svými obyvateli i občasnými návštěvníky, a především s (místně) specifickými projevy net artu, které je nemožné vytvořit nebo recipovat kdekoli jinde – a to nejen v technologickém slova smyslu, ale především ve smyslu sociokulturním. „Cizinec“, který se ocitá v daném prostředí bez znalosti jeho zvyklostí a komunikačních pravidel, často není nabízeným formám umění sto porozumět. Takovými specifickými zákoutími internetu s distinktivní ikonografií a prostorovými zákonitostmi jsou např. YouTube, Tumblr, Twitter nebo Facebook.

7 Aktivitý *DIS* se soustředí na „ohledávání napětí mezi populární kulturou a institucionální kritikou“ a „usnadňování projektů pro nejveřejnější a nejdemokratičtější ze všech fór – internet“. (About *DIS*. *DIS magazine* [online]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/about/>>.)

8 Z textu vyplývá dnes téměř nezpochybnitelný fakt, že zásadním elementem, který v současném přesyteném světě net artu určuje úspěch, jsou vztahy mezi participanty. Tyto vztahy se neodvíjí primárně ve hmotném světě, ale na síti, kde mají díky strojově zprostředkované komunikaci mnohem intenzivnější a osobnější (personalizovanější) charakter, často jsou však také ovlivňovány skrytými algoritmy poskytovatelů služeb (jako je Facebook), které tedy ovlivňují, byť v diskutabilní míře, také umělecký diskurz. Jak přímo v komentáři ke článku na stránkách časopisu *DIS magazine* upozornil netartista Sterling Crispin, je samotný článek produktem témat, která reflektuje, a dochází tak k jistému zacyklení.

Na počátku bylo Jodi a Jodi bylo v rámci internetu a Jodi byl internet. Bez legrace. Psal se rok 1995, když se Jodi objevilo na stále ještě relativně malém, pomalém a amatérském World Wide Webu. Pokud jste měli dost smůly na to, abyste na ně náhodou narazili, nikdy jste na tuhle zkušenost nezapomněli. Jodi byla past, černá díra do nového rozestavěného vesmíru, odpadkový koš, popelnice. Bylo to místo, kde jste si museli poradit bez mapy, bez návodu, bez sebemenšího ponětí, jak se dostat odtamtud pryč. Bylo to místo, kde veškerá historie internetu zkolabovala do dadaistické koláže, rozrůstajícího se Merzbau,<sup>1</sup> demonstrujícího, co internet byl, je a teprve bude.

To místo vybudovala holandsko-belgická dvojice, Joan Heemskerk a Dirk Paesmans. Mnozí z těch, kdo uvízli v jeho lepkavé síti, došli k názoru, že jej lze vnímat jako umění, a začali uvažovat o existenci specifického síťového umění, *net artu*. Tento termín byl, a stále ještě je, celkem problematický. V průběhu 20. století jsme uvykli termínům jako video art, performance art, land art a tak dále. To nás může přivádět k názoru, že pojem *net art* označuje praxi, která je definována na základě použitého média. Velká chyba. Internet není médium: je to místo. A tudíž, termín net art neoznačuje médium, ale občanství. Podobá se víc *americkému umění než video artu*. Ovšem zatímco pojmy typu americké umění dnes příliš nedávají smysl, protože žijeme v globální vesnici, kde musí lokální identita často bojovat s masovou kulturou na globální úrovni, termín net art dává větší smysl než kdy dříve, neboť se stále větší množství lidí považuje za netizeny, to jest „obyvatele internetu“. Net art je umění netizenů – net art děláte, protože jste internetový umělec, nikdy naopak. Někdy má net art podobu webové stránky, ale častěji ne. Ve skutečnosti to není důležité: to, co definuje net art, není použité médium, ale kulturní pozadí a zvyky těch, kdo jej vytvořili. Tudíž pojem net art označuje cosi bližšího dada nebo Fluxu než video artu: nikoli praktiku odvislou od média, ale komunitu sdílející společnou kulturu a společný přístup k umění.

### Net art

To je mimochodem důvod, proč byl tento termín často nahrazován jinými nálepkami, jako net.art, Neen nebo, nejčerstvěji, *postinternet*. Net.art byl vlastně úplně první pojem k označení těchto aktivit, který se začal používat v roce 1996. I když vypadá hodně podobně, ta malá tečka uprostřed zakládá velký rozdíl. Je-li net art uměleckou škatulkou, pak net.art je na podobné nálepkování parodií. Ta tečka odkazuje k doménám a názvům souborů,

<sup>1</sup> #mm: Těž „stavby Merz“, bizarní místnosti, které budoval německý malíř Kurt Schwitters (1887–1948). Během svého života architektonickým zásahem upravil interiéry řady budov, nejznámější je jeho proměna šesti (či více) místností rodinného domu na Waldhausenstrasse 5 v Hannoveru. Více viz GLENNOVÁ, Martina. Kurt Schwitters. *Artmuseum Martiny Glennové* [online]. 26. 2. 2009, [cit. 2014-09-18]. Dostupné z WWW: <[http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=372](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=372)>.

GAMARD, Elizabeth Burns. *Kurt Schwitters Merzbau: The Cathedral of Erotic Misery (Building Studies, 5)*. Princeton: Princeton Archit. Press, 2000.

LÜKE, Megan R. *Kurt Schwitters: Space, Image, Exile*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.

a tudíž k počítačové kultuře sdílené netizeny; proměňuje slovo umění<sup>2</sup> v něco, co není ničím víc než příponou k souboru (jako .txt) nebo doménou I. řádu (jako .com).

Neen byl termín, který v roce 2000 zvolil dříve umělec (a od té chvíle neenstar) Miltos Manetas, aby popsal práci dosud nedefinované generace výtvarníků. Podle Manetase je „výpočetní technika pro Neen tím, čím fantazie pro surrealismus a svoboda pro komunismus. Vytváří jeho kontext, ale může být také odsunuta stranou. [...] Neen je o ztrátě času v různých operačních systémech.“ A konečně *postinternet* se zrodil teprve nedávno ze stejné potřeby, z níž vzešel net.art a Neen: potřeby popsat umění netizenů, aniž by došlo k jejich uvržení do svěracích kazajek definic, (zjevně) odvislých od použitého média.

Nicméně jak *net.art*, tak *Neen* jsou identifikovány s konkrétní komunitou, a *postinternet* není příliš vhodný termín pro označení umění. Tudíž budu dále v textu pokračovat v užívání pojmu net art, a budu tím mínit *umění netizenů*.

## Pionýři

První internetoví umělci se vpravdě podobali prvním mormonským osadníkům, kteří se vydali v 17. století na Západ. Byla to generace imigrantů: přišli ze světa, v němž bylo umění produktem, do světa, kde umění může být buď proces, akce nebo místo. Přešli ze světa objektů do světa digitálních dat. Ze světa s hranicemi na svobodný, Divoký západ. Přišli ze světa, kde je kopírování nezákonné, na místo, které Cory Doctorow popsal jako „nejdokonalejší a nejvýkonnější kopírku na světě“. Žádný div, že na počátku tak trvali na následujícím: vytvářet umění, které může být recipováno odkudkoli na světě; vytvářet a duplikovat webové stránky, apropriovat a simulovat identity, koordinovat události, hrát si s kódy a vynalézat nové kódy. Ohledávali vlastní hranice, budovali místa, tvořili věci, které by byly všude jinde nemožné. Budovat místa: černé díry jako Jodi, otevřené platformy jako Irrational.org, on-line galerie jako Teleportacia.org, uzavřené laboratoře jako Hell.com. Tvořit věci, které by jinde nebyly možné: unést tisíce lidí jako kolektiv etoy v roce 1996; chovat se jako 200 různých umělkyň místo jedné jako německá feministka Cornelia Sollfrank v roce 1997; rok si hrát na on-line Svatý stolec jako italské duo 0100101110101101.ORG v roce 1998; bojovat proti gigantickým korporacím a vyhrát, když celá internetová komunita v roce 1999 podpořila etoy; přesvědčit americká média a tajné služby, že hodláte na internetu dražit skutečné volební hlasy jako rakouský kolektiv Übermorgen.com v roce 2000.

<sup>2</sup> #mm: Anglicky „art“.

Samozřejmě že řada raných pionýrů dobře věděla, že je možné tvořit net art mimo internet, a dokonce bez použití počítače. A tak, když byl etoy přizván k výstavě v reálných prostorech, přišel se soustavou nádrží, obrovskou instalací z trubek, které sloužily jako metafora digitálního prostoru sítě; a když se v roce 2001 Epidemic a 0100101110101101.ORG rozhodli využít Benátské bienále jako platformu pro šíření počítačového viru, použili k tomu trička, nikoli počítače. Ovšem byli příliš zaujati budováním a přijímáním opatření, aby tuto možnost plně prozkoumali. Takže musíme poděkovat Miltosu Manetasovi, že to ve svém „Neen Manifestu“ („výpočetní technika [...] vytváří jeho kontext, ale může být také odsunuta stranou“) i vlastní práci tak jasně vyjádřil. Manetas vytvářel net art – nebo jeho slovy, Neen – ve formě webových stránek, ale také ve formě obrazů, tisků a videí. Další neenstar dělaly písně, budovy, instalace, hry, performance. Co se týče Manetasových obrazů – jde o něco, co by „radikální“ internetový umělec nikdy neudělal: fyzický objekt určený pro luxusní trh, vyrobený v tradičním médiu a naprosto konvenčním stylu. Námětem je kabeláž, počítače, videohry, lidé kolem počítačů a videoher, webové stránky, navigace, GPS a nedávno internetové ikony jako např. logo Pirate Bay. Malby určené pro postdigitální, postinternetový věk. Na druhé straně jsou jeho webové stránky jakýmiisi graffiti ulic internetu: jde o okamžité, jednoduché práce, často sestávající z jediné stránky, kde hraje animace nebo vztah mezi obsahem a internetovou adresou stačí k tomu, aby se z nich staly malé poklady v kupce hnoje.

### Digitální rodáci (Digital Natives)

To vše otevírá cestu druhé generaci: rodákům. Narodili se ve světě, kde už jakýkoli rozdíl mezi médiem a realitou postrádá smysl. Jsou pořád on-line – ne proto, že by si to zvolili, ale prostě proto, že off-line stav ani neznají. Abychom to ilustrovali: paradoxně by je nepřekvapilo, kdyby zjistili, že název plochy pracovního stolu je odvozen od plochy počítače.<sup>3</sup> Pořád tvoří net art, i když jejich osobní stránky jsou často jen na Indexbitu nebo na Tumblru, a jejich práce mají často formu instalací, performancí, tisků nebo videí. Znamená to, že je veškeré současné umění net art? Ne, to neznamená. Je-li digitální rodáctví předpokladem, net art je stále otázkou volby. Nebo jak by řekl Manetas: Jsou to přátelé informace, nikoli uživatelé. Každý je dnes uživatel, ale pouze pokud jste *přítelem informace*, bude vodoznak internetu na všem, co kdy uděláte. Žádný div, že se řada z nich shlukovala v tzv. surfing clubech: on-line komunitách, jež povyšují brouzdání po internetu, kopírování a recyklování na uměleckou formu. Zajímají se o *digitální folklor*, abychom použili termínu, který navrhla Olia Lialina a Dragan Espenschied. Brouzdají, kopírují, editují, sdílejí. Často používají amatérské nástroje profesionálním způsobem, nebo profesionální nástroje amatérsky. Svým neotesaným stylem a koncepčním zaměřením na základní funkce nástrojů reagují na čistý, uhlazený styl *uživatelů*. Tak Petra Cortright točí obyčejná webkamerová videa, z nichž prostým použitím filtru učiní něco magického a rušivého. Harm Van Den Dorpel a Damon Zucconi si často pohrávají s vrstvami obrazu a modifikují nalezený materiál, čímž

<sup>3</sup> Angl. „desktop“, pozn. překladatele.

v divákovi vyvolávají nové asociace a očekávání. Dvojice AIDS-3D ve svých performancích a instalacích ohledává duchovní stránku technologie. Rafaël Rozendaal vytváří hravé a zdánlivě hloupé flashové animace, které z interakce dělají objevitelský nástroj. Olivera Larica zajímá vytváření různých verzí<sup>4</sup> jakožto hnací síla mnoha internetových subkultur. Italský kolektiv Alterazioni Video mění oblíbené on-line posedlosti typu stavění sloupu z bowlingových koulí v sochy, instalace a performance. A Jon Rafman cestuje po světě přes Google Street View.

## Opět Jodi

První generace je samozřejmě stále tady a dělá zajímavé věci. Nemám už prostor pro další příklady, spokojím se tedy s tím, že svůj text zakončím opět Jodi, u kterých jsme začali. Toto nepopsatelné duo se nikdy nepřestalo chovat jako virus; komentují svět, ve kterém žijí, a narušují naleštěný povrch korporátního webu, který se zatím stal „sociálním“. Nedávno si začali brát pod palec YouTube, když na nejsledovanější videa odpověděli prostým otiskem palce. Mysli digitálně, konej fyzicky: vždyť konec konců net art není nic jiného.

Poprvé publikováno španělsky v mexickém časopise: *La Tempestad*, č. 72, květen–červen 2010. Český překlad vychází z anglické verze: QUARANTA, Domenico. The Art of the Netizens. In: *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, str. 169–172.

### Zdroje:

MANETAS, Miltos. Neen Manifesto. *Milton Manetas* [online]. 2000, [2010-10-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.manetas.com/txt/neenmanifesto.html>>.

### Zmiňované projekty:

*9-eyes* (Jon Rafman, 2013–současnost) | <http://9-eyes.com/>

*Female Extension* (Cornelia Sollfrank, 1997) | <http://www.artwarez.org/femext/>

Irrational.org | <http://irational.org/>

Teleportacia.org | <http://www.teleportacia.org/>

*The Digital Hijack* (etoy, 1996)

Vote Auction (Übermorgen.com, 2000) | <http://vote-auction.net/>

<sup>4</sup> Angl. „versioning“, pozn. překladatele. Variování.



V mediálním diskurzu snad není nadužívanější slovo než *generace*. Jednou jsem zkusil spočítat, kolik „generací“ bylo vyhlášeno za posledních deset let – od publikování známého článku o takzvané ztracené generaci. Bylo jich asi dvanáct a spojovalo je jedno: existovaly pouze na papíře. Skutečnost nám nikdy neposkytla jediný hmatatelný, smysluplný a nezapomenutelný impuls, jehož společné prožití by nás jasně oddělilo od předchozích pokolení. Zatímco jsme jej hledali, zásadní změna přišla nepozorovaně: zapletla se do kabelů televize, protlačila pozemními i mobilními telefony a především přitekla všeobecně dostupným internetem. Teprve dnes, po patnácti letech, můžeme pochopit, jak mnoho se změnilo.

My, děti sítě – my, kteří jsme vyrostli s internetem a na internetu – jsme generací naplňující tento termín jistým podvratným způsobem. Nedostali jsme impuls z vnější reality, ale spíš jsme zažili proměnu reality samotné. Nespojuje nás společný, ohraničený kulturní kontext, nýbrž víra, že kontext je sebeurčující a že je důsledkem svobodné volby.

Uvědomuji si, že při psaní příliš používám zájmeno *my* – přitom toto naše *my* je fluktuující, mlhavé, nejasné, podle starých škatulek: dočasné. Říkám-li „*my*“, znamená to „mnozí z nás“ nebo „někteří z nás“. Když napíšu „*my* jsme“, znamená to „často jsme“. Používám slovo *my* jen proto, abych o nás vůbec mohl psát.

## 1.

Vyrostli jsme na internetu a s internetem. Tím se lišíme; tady vzniká ta zásadní, leč pro vás těžko pochopitelná odlišnost: „nesurfujeme“ a síť pro nás není „místem“ nebo „virtuální realitou“. Internet nevnímáme odděleně od skutečnosti, ale jako její součást: neviditelnou, všudypřítomnou, prolínající hmotným prostředím. My internet nepoužíváme – my s ním a na něm žijeme. Kdybychom vám, analogovým, měli vyprávět svůj bildungsroman, byl by internet přirozenou součástí každého obrazu a prožitku, který nás formoval. Na síti jsme potkali přátele i nepřátele, chystali si taháky do školy, domlouvali mejdany i společná učení, on-line se zamilovávali i rozcházeli. Internet pro nás není technologie, kterou bychom se museli naučit používat a zvládat. Síť je proces, který se neustále děje a mění před našima očima, s námi a skrze nás. Technologie se rodí a poté na periferiích vytrácejí, webové stránky jsou spouštěny, rozkvétají a upadají, ale síť zůstává, neboť síť jsme *my*; *my*, kteří spolu komunikujeme způsobem pro nás přirozeným, intenzivnějším a účinnějším, než bylo kdy dříve v dějinách lidstva možné.

Vyrostli jsme na síti, a proto myslíme trochu jinak. Schopnost najít informaci je pro nás stejně běžná jako pro vás najít nádraží nebo poštu v cizím městě.

<sup>1</sup> Nadpis je vypůjčen z kultovního blogu mydziecisieci.

Pokud se chceme něco dozvědět – jaké jsou první příznaky neštovic, jestli účet za vodu není podezřele vysoký nebo proč se potopila Estonia – děláme to s jistotou řidiče auta s GPS navigací. Víme, že potřebné informace najdeme na více místech, víme, jak se na ně dostat, a umíme posoudit jejich věrohodnost. Zvykli jsme si, že místo jedné odpovědi jich najdeme mnoho a umíme z nich poskládat nejpravděpodobnější verzi, přičemž vyloučíme ty, které jsou nevěrohodné. Vybíráme, filtrujeme, pamatujeme si – a jsme připraveni kdykoli nahradit informaci, kterou si pamatujeme, její novou, lepší verzí.

Sít je pro nás něco na způsob sdílené externí paměti. Nemusíme si pamatovat nepotřebné detaily: data, čísla, vzorce, paragrafy, jména ulic nebo podrobné definice. Stačí nám abstrakt, podstata, která je potřebná k pochopení informace a propojení s jinými informacemi. Až budeme potřebovat podrobnosti, získáme je v několika vteřinách. Nemusíme také vědět všechno – stačí, že víme, kde nalézt lidi, kteří se specializují na to, co neznáme, a kterým můžeme věřit. Lidi, kteří se o informace dělí ne pro zisk, ale z přesvědčení, že informace mají proudit a být volné a že jejich výměnou vyděláváme my všichni. Každý den: při učení, v práci, při řešení každodenních obtíží, ze záliby. Dokážeme spolu soutěžit a děláme to rádi, ale naše soupeření, naše touha odlišit se je založena na znalostech a na schopnosti vyložit a zpracovat informaci, nikoli na jejím monopolizování.

## 2.

Být součástí kultury pro nás není nic zvláštního – globální kultura je základním kamenem naší totožnosti, je pro naše sebedefinování mnohem důležitější než tradice, historické příběhy, společenské postavení, původ nebo jazyk, který užíváme. Z moře kulturních prožitků si lovíme ty, které nám nejvíce vyhovují – odpovídáme na ně, hodnotíme je, tato hodnocení pak ukládáme na webové stránky k tomu určené a ty nám automaticky doporučují další alba, filmy nebo hry, které by se nám mohly líbit. Některé filmy, seriály nebo videa sledujeme s kolegy z práce nebo známými z druhé strany zeměkoule; své nadšení pro některé z nich sdílíme jen s hrstkou lidí, se kterými se možná nikdy osobně nesetkáme. Odtud pramení naše přesvědčení, že kultura je zároveň globální i individuální. Proto k ní potřebujeme volný přístup.

Nedomáháme se toho, aby veškerá kultura byla zadarmo – ačkoli když něco vytvoříme, obvykle to prostě pustíme volně do oběhu. I když se technologie rozvinula tak, že kvalita filmu nebo nahrávky, kdysi vyhrazená omezené kastě profesionálů, je nyní dostupná každému, chápeme také, že něco vytvořit stojí materiál i práci. Jsme ochotni platit, ale obrovská přírážka, již požadují distributoři, nám připadá očividně přemrštěná. Proč bychom měli platit za šíření informace, kterou můžeme okamžitě dokonale zkopírovat bez toho, aby se zmenšila hodnota originálu? Pokud dostáváme pouze holou informaci, chceme, aby tomu byla přiměřená také cena. Jsme ochotni si připlácet, ale očekáváme za to nějakou přidanou hodnotu: zajímavý obal, gadget, vyšší kvalitu obrazu, možnost dívat se tady a teď bez čekání na stažení souboru. Umíme vyjádřit uznání a chceme odměnit autory (od té doby, co peníze nejsou bankovky, ale jen řetězce čísel na obrazovce, se stalo placení druhem symbolické výměny, ze které profitují obě strany), plnění prodejních plánů

korporací nás ale nezajímá. Není to naše vina, že jejich byznys v tradiční formě ztratil smysl – a místo aby tu výzvu přijaly a nabídly nám něco navíc k tomu, co můžeme mít zadarmo, uzavřely se do svých zastaralých pevností, které zarytě brání.

A ještě něco: nechceme platit za své vzpomínky. Filmy, které si pamatujeme z dětství, hudba, která nás doprovázela před deseti lety – ve vnější síťové paměti jsou to prostě vzpomínky. Vyvoláváme je, vyměňujeme a pracujeme s nimi stejně samozřejmě, jako vy vzpomínáte na *Nemocnici na kraji města*.<sup>2</sup> Na internetu nacházíme filmy, které jsme sledovali jako děti, a pouštíme je zase svým dětem, stejně jako jste vy nám vyprávěli *O Červené karkulce* nebo *O třech kůzlátkách*. Dokážete si představit, že vás za tohle někdo odsoudí podle nějakých zákonů? My také ne.

### 3.

Jsme zvyklí, že naše účty se platí samy tak dlouho, dokud jsou na kontě peníze; víme, že založení bankovního účtu nebo přenos čísla k jinému operátorovi je otázka vyplnění jednoho on-line formuláře a jednoho podpisu na smlouvě, kterou přiveze kurýr; že výlet na druhý konec Evropy s prohlídkou jiného města někde v polovině cesty se dá zařídit za dvě hodiny. Jako uživatele státu nás tak stále více dožírá zastaralost jeho rozhraní. Nechápeme, proč má daňové přiznání tolik formulářů a proč ten hlavní má přes sto kolonek k vyplnění. Nechápeme ani povinnost odhlásit se v jednom městě a znovu přihlásit v jiném při stěhování – jako by to jeden úřad nemohl sdělit druhému bez nás (a vynechejme raději nesmyslnost onoho povinného hlášení).

Nemáme ani zlomek té klidné, smířlivé pokory, kterou se vyznačují naši rodiče, přesvědčení o neobyčejné důležitosti úředních záležitostí a posvátné povaze jednání s úřady. Necítíme onen respekt, pramenící ze vzdálenosti mezi prostým obyvatelem a majestátem vládců v nadoblačných výšinách. Vidíme společenskou strukturu jinak než vy – je síťová, ne stupňovitá. Zvykli jsme si, že můžeme zkusit dát se do řeči s každým – novinářem, starostou města, vysokoškolským profesorem nebo známým zpěvákem – a nepotřebujeme k tomu žádná oprávnění, vyplývající ze společenského postavení. Úspěch takové debaty závisí pouze na tom, zda obsah naší zprávy bude natolik zajímavý, aby stálo za to odpovědět. A pokud díky spolupráci, neustálým debatám a obraně argumentů v ohni kritiky nabudeme pocit, že je náš pohled na věc prostě lepší, proč bychom neměli očekávat seriózní dialog s naší vládou?

Na rozdíl od těch, kteří považují „demokratické instituce“ za neměnný pomník, my k nim v jejich současné podobě nábožnou úctu necítíme, ani nevěříme v jejich neoddiskutovatelnost. My nepotřebujeme pomníky.

<sup>2</sup> #mm: V polském originále seriál *Cztery pancerni i pies* (Čtyři z tanku a pes, 1966–1970). Mum alAthín v přejatém českém překladu volí v českém prostředí obdobně kulturně vkořeněný seriál, *Nemocnice na kraji města* (1977–81; pokračování *Nemocnice na kraji města po dvaceti letech* 2003). V rozšířeném anglickém překladu Marty Szreder figuruje kultovní snímek *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) s poněkud nepřiměřenou datací vzniku. CZERSKY, Piotr. We, The Web Kids. PASTEBIN. [on-line] 14. 2. 2012, [cit. 2014-09-08], Dostupné z WWW: <<http://pastebin.com/oxXV8k7k>>.

Potřebujeme systém, který splní naše očekávání: bude přehledný a účinný. A poznali jsme, že změna je možná; že každý nepohodlný systém může být nahrazen a je nahrazen jiným, novým, výkonnějším a lépe uzpůsobený našim potřebám, nabízejícím více možností.

Ze všeho nejvíce si vážíme svobody: svobody projevu, svobody přístupu k informacím a kultuře. Cítíme, že právě díky svobodě je síť tím, čím je, a je naší povinností tuto svobodu chránit pro budoucí generace stejně, jako pro ně chráníme životní prostředí.

Možná jsme to ještě nepojmenovali, možná si to ještě ani zcela neuvědomujeme, ale myslím, že to, co chceme, je skutečná, opravdová demokracie. Demokracie, o které se vašim spisovatelům ani nezdálo.

Poprvé publikováno polsky: CZERSKI, Piotr. *My, dzieci sieci. Polska Dziennik Bałtycki*, 11.–12. 2. 2012, s. 11. Originál též dostupný z WWW: <<http://pokazywarka.pl/pm1pgl/>>.

Zde použito českého překladu Mum alAthina z osobních webových stránek: CZERSKI, Piotr. *My, děti Síť. ...až na dno zbořeného domu*. [online]. 26. 2. 2012, [cit. 2014-09-14]. Dostupné z WWW: <<http://mum.sffh.info/deti-site/194-my-deti-site>>. Překlady i originál podléhají licenci Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0, jejíž plné znění je dostupné na adrese <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/><sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> V českém překladu byly provedeny drobné stylistické a korektorské zásahy, aby odpovídal nárokům tištěné publikace.

## Klubová mládež

### Sociální život umělců na Facebooku

Brad Troemel, Artie Vierkant, Ben Vickers | 2012

Text napsali

Brad Troemel

Artie Vierkant

Ben Vickers

Brad Troemel a Artie Vierkant

Ben Vickers a Artie Vierkant

~~Přeskrtnutí~~ znamená nesouhlas

Podtržení znamená souhlas

Koncepce

Brad Troemel

//

Facebook je platforma, na níž naše generace svým umělcům vyjednává jméno i vzájemné vazby. Facebook je takticky řízen jakýmsi tichým populismem – nepatrným propojováním identit prostřednictvím lajků, sdílení a krátkých, avšak příznivých komentářů. Někteří lidé si facebookové fanoušky a lajky kupují<sup>1</sup>, aby zvýšili svou fanouškovskou základnu. Ticho je na místě: budování sociálních vazeb je postupný proces probíhající na straně uživatele Facebooku. Ten si podle paměti, ~~počtu zhlédnutí či diskuze~~ pozvolna vyvozuje, kteří umělci drží pospolu. Matné obrysy toho, kdo patří k jaké skupině, se postupem času proměňují, hranice skupin jsou navíc značně prostupné.<sup>2</sup> ~~To je velmi odlišné od metod komunikace užívaných například v rámci hnutí Occupy Wall Street,<sup>3</sup> kdy rozhodnutí učiněná v rámci skupiny a vzájemná loajalita vyžadují v daném okamžiku participaci celého kolektivu souběžně.~~

Pocit podpory komunitou, vyvolaný tichým populismem, je umocňován zařazováním autora do skupinových výstav. V současnosti existuje řada takovýchto výstav, které mají původ na internetu, a účastní se jich velký počet umělců (*JstChillin*, *BYOBs*, *Speed Shows*, *Immaterial Surveys*<sup>4</sup> [*Nehmotné*

1 #mm: *Marketing Heaven* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://themarketingheaven.com/>>.

2 #mm: Členy takové party, klubu nebo komunity jsou lidé stejného věku či postavení, kteří jsou v anglickém originále označováni slovem „peer“. Neboť tento obrat v textu referuje k obdobně starým internetovým umělcům, je v českém překladu užíváno termínů vrstevník nebo kolega.

3 #mm: Viz *Occupy Wall Street. We kick the ass of the ruling class* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://occupywallst.org/>>.

4 #mm: Kurátorem webových kolektivů The Jogging | <http://thejogging.tumblr.com/> Pro *Immaterial Survey* viz:

GABOURY, Jacob. Empty Space: An Immaterial Survey of Our Peers. *Rhizome* [online]. 30. 3. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2010/mar/30/empty-space/>>; dále GABOURY, Jacob. Immaterial Incoherence: Art Collective JOGGING., *Rhizome* [online]. 5. 5. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2010/may/5/immaterial-incoherence/>>.

výzkumy] atd.).<sup>5</sup> Skupinové výstavy jsou jako interpunkce probíhajícího rozhovoru na sociálních sítích, kde se jednotlivci vzájemně propagují tak dlouho, dokud není tato propagace legitimizována v galerijním kontextu, kde se jejich jména, kategorizována kurátorem, objeví jedno vedle druhého.

Fyzická výstava, na které jsou díla umělců prezentována jedno vedle druhého, se příliš neliší od fotografií z večírků, na kterých se na Facebooku navzájem tagují. V obou případech jde o způsob, jak učinit jinak volné sociální vazby, doložené tichým populismem textu, doslovnými. Obraz – ať už galerijní instalace nebo společenského života – funguje v liminálním<sup>6</sup> prostoru mezi předpokládanou představou a hodnověrnou realitou. Zatímco umělci se stýkali ve skupinách odjakživa, proces rozpoznávání a zapojování se do takových uskupení nikdy nebyl tak formalizovaný jako je dnes, přes Facebook. Potřeba sociální orientace se převrátila: oproti tradičnímu receptu, kdy mu k získání publika bylo zapotřebí umění, dnes umělec potřebuje publikum, aby mohl umění vůbec tvořit. Umístění díla na internet bez připravené sociální sítě se podobá známé hádance: Spadne-li v lese strom a kolem není nikdo, kdo by jej slyšel, udělá vůbec nějaký zvuk? Pro mladé umělce na internetu je odpověď *ne* – snadno se stane, že jejich dílo zůstane bez povšimnutí. Jejich osobní zapojení jako společenských aktérů je tedy nezbytné, má-li být jejich práce kontextualizována jako umění.

Tvrdí-li Anton Vidokle, že vstupujeme do období „umění bez umělců“,<sup>7</sup> **my** tvrdíme, že se nyní nalézáme v okamžiku umělců bez umění. Žijeme v době, kdy se mladí umělci vzájemně častěji dívají na svoje facebooky než na svá díla. Jedním z dopadů Facebooku může být to, že velká část umění je tvořena jen několika málo on-line umělci. Ti jsou totiž odměňováni výhradně za exhibici své osobní značky, kterou si na internetu budují. Nejsilnější vazby mezi díly prezentovanými na skupinových přehlídkách umění tak spočívají ve vztazích mezi jejich autory, kteří mají společné přátele.

**Co tu však nazýváme dílem? Pokud je (podle tradičního modelu) úkolem uměleckého díla transformovat vědomí recipienta, pak by bylo možné tvrdit, že mezi umělci navzájem se propojujícími skrze Facebook a další sociální sítě v současnosti dochází k odstranění estetického zprostředkovatele.**

**Tradiční způsob interakce mezi umělcem a druhou osobou je skrze výstavy. V tomto modelu dochází k vytvoření scénáře, ve kterém existuje předem určený umělec, a jednotlivci, kteří se setkají s dílem**

5 #mm: Viz text Jennifer Chan „Z prohlížeče do galerie (a zpět): Komodifikace net artu 1990–2011“.

6 #mm: „Liminalita“: 1. v antropologii (van Gennep in Turner) označuje přechodové rituály nebo přechodové stavy mezi dvěma obdobími či světy, je logicky spojena s pojmem hranice (či prahu); 2. v urbáním plánování (Sennett) jde o možnost ovlivnění kontaktů a interakcí mezi různými etnickými skupinami vyskytujícími se v určitém městském prostoru; 3. v urbanismu (Boyer, in MacLeod, Raco, Ward) jde o schopnost nebo vlastnost nových urbánních prostorů „umožňující setkávání“ spotřeby a produkce formou městského spektaklu (tj. jakési idealizované podívané či stylizovaného prostoru, z něhož jsou vytlačovány (resp. do něhož nejsou zahrnuty) neestetické budovy a nehezci, „nepohodlní“ lidé; 4. v kulturní geografii označuje přechodnost, typovou nevyhraněnost či indiferentnost způsobující nezařaditelnost určitého prostoru ke stávajícím užívaným kategoriím či konceptům, např. nepřiraditelnost ke konkrétnímu kulturnímu regionu (kultuře), ke kategorii město vs. venkov apod.

Převzato z HEŘMANOVÁ, Eva. Liminalita. Arts Lexikon [online]. 7. 11. 2013, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://artslexikon.cz/index.php/Liminalita>>

7 #mm: VIDOKLE, Anton. Art Without Artists? *e-flux journal* #16 [online]. květen 2010, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/art-without-artists/>>.

v prostoru nebo prostřednictvím obrazů, se mění v diváky. Pokud se primárním publikem díla stává stabilní síť vybraných kolegů, tradiční hranice mezi umělcem a divákem již nemohou být utužovány stejným způsobem jako dosud. Umělec-divák a další umělci-diváci nevytvářejí izolované okamžiky vystavování a diváctví děl, ale pohybují se v oblasti nikdy nekončící recepce a distribuce umění.

To osvobozuje proměnu estetického vědomí od tradiční prezentace hotového uměleckého objektu. Namísto toho jsou lidé vnímáni jakožto umělci uvnitř vlastní referenční skupiny, kde každý čin provedený v rámci sociálních vztahů, ať už veřejný nebo soukromý, ovlivňuje v řádu minut vědomí. Sdílení a prosazování určitých estetických hodnot se nemusí dít jen prostřednictvím souboru objektů. Stejnou informaci lze přenést i přímým, spotřebním životním stylem, prezentovaným v příspěvcích na sociální síti. Což může korespondovat se stavem umělců bez umění: místo výroby esteticky rozpoznatelných děl používají umělci svou tvůrčí i disruptivní energii k výměně v rámci vzájemných vztahů. Proč se namáhat s malbou obrazu, jehož fotka posléze obdrží jen pět lajků, když by fotka, jak s přáteli pojídáte padesátku kuřecích křídýlek, mohla získat stovky?

Znamená to, že jsou nyní interakce na Facebooku uměleckými díly? A pokud ano, jak můžeme charakterizovat „dobré“ umělecké dílo na Facebooku? Je jím smysluplný rozhovor? Komentář, poukazující na aparát, skrze který je komunikován? Je jím osobnost, která je na sebe schopná jakýmkoli způsobem přitáhnout pozornost? Moje představa o identitách, které umělci na sociálních médiích prezentují je, že mají poskytovat divákům kontext, díky kterému lépe pochopí „skutečné“ práce umělců (prezentované v galeriích nebo portfoliích na webových stránkách). Ať už je „zpolitizované“, „sexy“, „ironické“ nebo cokoli jiného, umělcovo jméno na internetu, jeho on-line značka, má tendenci fungovat jako umělecké prohlášení, akční a performované. Ačkoli on-line značky mají tendenci množstvím pozornosti, kterou na sebe (možná neprávem) strhávají, zastíňovat umělcovu vlastní tvorbu, silně pochybuji o množství umělců, kteří by své aktivity na Facebooku – bez ohledu na míru jejich sociální performativity – nazvali uměním. A nazývat tyto on-line výměny „vztahovými“ by přesunulo jejich autorství k tvůrci kontextu, skrze který se sociální výměny uskutečňují. Tvůrci Facebooku by se tak stali umělci a my pouhými účastníky v jejich systému.

//

Ač nelze hovořit o umění, které nikdy nevzniklo, můžeme argumentovat, že důraz na životní styly prezentované skrze Facebook má regresivní dopad na ochotu umělců pouštět se se svým dílem nebo on-line persónou do přehnaných sociálních rizik. Sociální kontakty jsou koneckonců mizou mladých internetových umělců, je jimi jejich cílové publikum, jejich kolegové a vrstevníci dohromady, jejich soudcové a porota. Dovednost riskovat nepřátelství nebo kritizovat kolegu vede na Facebooku ke vziku zbytečných sporů; to spíš sekce s komentáři zůstane prázdná. Zpětná vazba, pokud

existuje, je vždy na stupnici v rozsahu od pozitivního k neexistující – samotná funkce *To se mi líbí* je navržena jako explicitně binární mezi *naprostou shodou a naprostou absencí reakce*. Většina lidí se místo toho, aby posouvali kupředu umělecký dialog, spokojí s tím, že jsou součástí online konverzace, součástí klubu nebo jakékoliv jiné nejasné sociální skupiny, které mlčky slíbily věrnost.

Umělecký dialog lze nicméně posunout kupředu právě prostřednictvím míst, jako jsou různé on-line kluby a Facebook. Se vzestupem biokapitalismu a radikální proměnou našeho vnímání hodnoty práce a objektů, mohou být jedinou cestou, jak vést smysluplný umělecký dialog, zprostředkované sociální vztahy a výměny. Jak píše Christian Marazzi o financializaci globální ekonomiky: „Valorizační procesy se proměnily. Získání hodnoty se již neomezuje na místo vyhrazené k produkci zboží a služeb, ale abych tak řekl, přesahuje tovární brány v tom smyslu, že vstupuje přímo do oblasti oběhu kapitálu (...) Probíhá i v oblasti reprodukce a distribuce.“<sup>8</sup>

Obdobně hodnota umělecké produkce nespočívá v hodnotě uměleckých děl (jde rozhodně o subjektivní myšlenku), ale v síti vztahů a referencí, které dfla ve společnosti podníti.

Zmenšující se rozdíl mezi *sociálním networkingem pro zlepšení vlastní umělecké kariéry* (tradiční pohled) a *sociálním networkingem jako samotným uměleckým aktem* (myšlenka vznesená v této eseji) může být součástí rozsáhlejšího trendu v našem současném chápání celebrity. Před vznikem reality show byla hranice mezi soukromým a veřejným životem celebrity sice tenká, ale obecně se na ni věřilo. Bulvární časopisy uspokojovaly naši touhu po celebritách mimo krátké chvíle, které s námi trávily na obrazovkách jako veřejné osobnosti. I když se narativní oblouky konstruované bulvárem záměrně podobaly zápletkám filmů a televizních pořadů, ve kterých celebrity jako protagonisté hrály, senzacechtivý charakter „plátek“, jak se těmto časopisům pohrdavě říkalo, udržoval čtenáře v pocitu nejistoty, zda jsou odhalené osobní údaje skutečně pravdivé či ne. Reality show tyto tenké hranice mezi veřejným a soukromým smazaly díky celebritám, které si sami vytvořily. Ideálně byl zajištěn neustálý přísun lidí, kteří se pro zraky publika chovali stejně na veřejnosti jako ve svém soukromí. Televizní reality show se rázem zmocnily jak funkce bulvárních časopisů, v nichž se celebrity objevovaly, tak filmů, ve kterých účinkovaly. Domněle objektivní dokumentaristický styl a natáčení lidí v každodenních situacích degradoval zrnité, z kontextu vytržené statické fotografie v bulvárních plátcích na úroveň druhořadého materiálu. Kouzlo skutečných rozpaků, tajemství, sexu, násilí a mnohem více velmi rychle zastínilo fiktivní postavy, které celebrity ztvárňovaly v sitcomech a dalších fikčních pořadech. Reality show ovládla kabelovou televizi. Herci, kteří se kdysi věnovali projektům, scénám a ztvárňování rolí, nyní častěji než dříve dovolují kameře, aby je (pro)následovala v jejich každodenním životě celebrity. Podobně umělci, kteří se kdysi mohli věnovat umění, teď tráví čas exhibováním vlastního životního stylu na Facebooku.

8 MARAZZI, Christian. *The Violence of Financial Capitalism*. Los Angeles: Semiotext(e), 2010.



Co víc, sociální prostředí je tu zcela zásadní – jak soukromá diskuze, tak sociální síť nebo webová stránka mají každá svou vlastní relativní míru zapojení, publika a vlivu. Každá z nich představuje jiný typ odvodu

společnosti: vztahy, o kterých zde hovoříme, se sice nedrží tradičních uměleckých forem a prodejních objektů, a pro průměrného umělce představují jen pramalý nebo žádný ekonomický užitek, generují ovšem zisk danému prostředí. Předpokládá se, že příjmy Facebooku z reklam a úvěrů letos [2011] dosáhnou \$4.27 miliard dolarů.<sup>9</sup> S počtem 870 milionů unikátních návštěvníků za měsíc<sup>10</sup> vydělá Facebook přibližně 4 centy za každou hodinu, kterou strávíme procházením alb s fotografiemi a sněním o tom, že se zúčastníme nějakého veledůležitého setkání v jakémsi vzdáleném multikulturním městě plném komplikovaných intelektuálů.

Shodneme-li se na tom, že se Facebook stal nejen dominantní platformou pro šíření umění, ale přímo zásadní součástí umělecké praxe, pak v této souvislosti musíme zpochybnit důsledky posunu k umělcům bez umění. Nedávný článek ve *Forbes*<sup>11</sup> konstatoval, že sociální grafy sledující a konsolidující veškeré činnosti a vztahy na sociální síti budou brzy představovat využitelný zdroj srovnatelný s ropou. S první veřejnou nabídkou akcií (tzv. IPO), kterou se chystá Facebook uvést na trh, a která je 40krát větší, než je průměrné velkoměřítkové IPO<sup>12</sup>, jsme na nejlepší cestě zjistit, do jaké míry jsou naše sociální vazby ceněny jako investiční zboží. Dostáváme se tak do období nikoli nepodobného období raného vzestupu poskytovatelů služeb typu AOL, Prodigy nebo CompuServe, kteří usilovali o to stát se hlavní branou masového trhu k internetu. Analogie k pokusům Googlu a Facebooku stát se novou branou masového trhu k sociálnímu grafu je zřejmá.

Skrytý zrakům uživatelů byl vyvinut generativní systém, těžící z implicitních i explicitních akcí milionů uživatelů po celém světě. Kde Myspace nepochopil peněžní důsledky obrovského nashromáždění osobních údajů, tam Facebook vládne. Projevy takové technologické inovace jsou k vidění hned z první ruky na nedávném posunu vstříc personalizovanému webu.<sup>13</sup> Když Google zavedl personalizované vyhledávání, z vyhledávače zmizely jakékoli kolektivní nebo empirické výsledky. Obdobně byly na Facebooku zavedeny algoritmy, které na základě uživatelské interakce určují obsah zobrazovaný na hlavní zdi. Prvek, který byl donedávna věcí volby, odsoudil všechny uživatele k zažívání sociálních vztahů optikou finančně motivovaných algoritmů.

9 #mm: WOMACK, Brian. Facebook Revenue Will Reach \$4.27 Billion. *Bloomberg* [online]. 20. 9. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.bloomberg.com/news/2011-09-20/facebook-revenue-will-reach-4-27-billion-emarketer-says-1-.html>>.

10 The 1000 most-visited sites on the web. *Google: Double Click Ad Planner analytics* [online]. Červen 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine: <<http://web.archive.org/web/20111219180329/http://www.google.com/adplanner/static/top1000/index.html>>.

11 #mm: RAO, Venkatesh. The Social Graph as Crude Oil (Go Ahead, Build that YASN!). *Forbes* [online]. 10. 10. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/venkateshrao/2011/10/21/the-social-graph-as-crude-oil-go-ahead-build-that-yasn/>>.

12 #mm: HULBERT, Mark. Facebook's IPO Will Be Way Overvalued. *Wall Street Journal Market Hub* [online]. 1. 2. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=CdNHWYUm7ZU>>.

13 #mm: Zuckerberg talks up the personalised web. *UTalkMarketing.com* [online]. 22. 6. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg\\_talks\\_up\\_the\\_personalised\\_web](http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg_talks_up_the_personalised_web)>.

Na tento vývoj upozorňuje Eli Pariser ve své nedávné knize *The Filter Bubble*,<sup>14</sup> kde vysvětluje možné následky přechodu na analytický web, který je řízený personalizovanou zkušeností. Pariser uvádí kombinaci škodlivých společenských vlivů, ke kterým může v důsledku přílišného vystavení výhodnému a „relevantnímu“ obsahu dojít. Závěrečné etické dilema spjaté s otázkou „relevantního“ obsahu je patrně nejvýstižněji demonstrováno v tvrzení Marka Zuckerberga: „Veverka umírající před vaším domem může být pro vaše momentální zájmy daleko důležitější než lidé umírající v Africe.“<sup>15</sup>

Obvinění světa ovládaného bublinami filtrů je podloženo sociálně-demografickým výzkumem, který provedl Ethan Zuckerman. Zkoumáním třídního složení uživatelů Twitteru zjistil, že většina z nich v průměru komunikovala kodifikovaně a v rámci vlastních rasově a třídně determinovaných skupin. To naprosto platí o mladých internetových umělcích, což je v dramatickém rozporu s jejich předpokládaným citem pro *horizontalismus* a demokratizovanou výměnu, kterou se dříve naše vnímání webu vyznačovalo. Mladí internetoví umělci představují pro takový výzkum výjimečnou případovou studii, jde totiž o rezervu nemnoha netizenů, pro které materiálno internetu představuje platformu, skrze kterou je dílo vyráběno, konzumováno, cejchováno, projednáváno a sociálně definováno.

Máme-li akceptovat dříve uvedenou logiku, že „se jednotlivci vzájemně propagují tak dlouho, dokud není tato propagace legitimizována v galerijním kontextu, kde se jejich jména, kategorizována kurátorem, objeví jedno vedle druhého“, pak bychom měli také akceptovat, že v menší či větší míře tvoří základ výsledku výše uvedené trajektorie implicitní populistické algoritmy Facebooku.

Na základě dosud řečeného lze dojít k závěru, že přítomnost a chování umělců na sociální síti je vlastně performancí osobní značky či jména, a to zejména v případech typu „proč se namáhat s malbou obrazu, jehož fotka posléze obdrží jen pět lajků, když by fotka, jak s přáteli pojedáte padesátku kuřecích křídýlek, mohla získat stovky?“ Díky této souvislosti je možné (spekulativně) přemýšlet o strukturování formální nebo statistické analýzy rozšíření konkrétních estetických tropů, která by vycházela z EdgeRanku,<sup>16</sup> pomocí kterého Facebook agreguje obsah. Z čehož budou pravděpodobně benefitovat jak kvantitativní historici umění, tak odborníci na masový marketing.

//

14 #mm: PARISER, Eli. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. New York: Penguin Press, 2011.

15 #mm: VÍZ KIRKPATRICK, David. *The Facebook Effect: The Inside Story of the Company That Is Connecting the World*. Simon & Schuster, New York: 2011, s. 296.

16 KINCAID, Jason. EdgeRank: The Secret Sauce That Makes Facebook's News Feed Tick. *TechCrunch* [online]. 22. 4. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://techcrunch.com/2010/04/22/facebook-edgerank/>>.

#mm: „EdgeRank je speciální algoritmus, kterým sociální síť Facebook určuje, kdo příspěvky dané stránky či uživatele uvidí na své zdi (news feedu).“ EdgeRank zohledňuje míru afinity ke stránce (jak často fanoušek navštívuje danou stránku, lajkuje její příspěvky, komentuje), váhu příspěvku (čím více interakcí, tím větší váha, přičemž komentář nebo sdílení má větší váhu než prosté lajkování; liší se také EdgeRank fotografie, videa, textového příspěvku ad.) a čas od vydání (čím čerstvější příspěvek, tím vyšší EdgeRank). Víz EdgeRank. *Adaptic* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.adaptic.cz/znalosti/slovnicek/edgerank/>>; EdgeRank [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://edgerank.net/>>.

Jak počet uživatelů sociální sítě stoupá, je její opuštění, nebo založení sítě alternativní, čím dál složitější. V tomto ohledu je relevantní uznat, že Facebook bude v šíření kultury hrát hlavní roli minimálně pro celou naši generaci. Jako takový volá vedle obecnější diskuze o „internetu a umění“ po samostatné diskuzi. Problém je (stejně jako u jakékoli jiné sociální sítě nebo jakékoli jiné disciplíny), že když chceme popisovat umění, narážíme na dojem neprůchozí hranice – opuštění bezpečné zahrady obehnané zdí s sebou nese příliš mnoho rizikových faktorů. Nebezpečné je, když se tato nebo jakákoli jiná obehnaná zahrada stane samozřejmostí. Až příliš snadno si lze začít všech těch Facebooků nebo Tumblerů vážit pro to, co poskytují: nekonečný prostor pro svobodný projev a vystavování. Mnoha mladým umělcům poskytují falešný pocit bezplatného výstavního a studiového prostoru, s neomezeným přístupem a potenciálem návštěvnosti. Místo toho je třeba si uvědomit, že tyto prostory zůstávají *špatným nekonečnem*.<sup>17</sup>

Sníme o rovnostářském prostoru kulturní výměny. Představa vytvoření struktury nebo sítě pro tento účel však nevyhnutelně vede k těm samým úskalím, liberální logika se zaplétá sama do sebe. Jak mi nedávno kdosi vysvětloval, když mi popisoval plány své společnosti na novou sociální síť o módě: „Chceme vytvořit síť, na níž mohou lidé získat uznání pro své nadání a povznést se nad ty, kteří již mají vliv, aniž by se spoléhali na síť třetí strany... tedy tak dlouho, dokud se spoléhají na tu naši.“

Poprvé publikováno anglicky jako: TROEMEL, Brad et al. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. *DIS magazine* [online]. 2012, [cit. 2014-09-04]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>.

<sup>17</sup> „Špatné nekonečno“ je termín, který použil Hegel ve své *Vědě o logice*, vydané v různých variantách, počínaje rokem 1812. Tento termín je zde použit k popisu systému, kde se možnosti zdají neomezené (nekonečné), zatímco ve skutečnosti jsou v podstatě omezené tím, co je možné v rámci samotného systému (špatné nekonečno).

#mm: Viz HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Dějiny filosofie I*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961, s. 318–319.

**Zdroje:**

The 1000 most-visited sites on the web. *Google: Double Click Ad Planner analytics* [online]. Červen 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine: <<http://web.archive.org/web/20111219180329/http://www.google.com/adplanner/static/top1000/index.html>>.

Zuckerberg talks up the 'personalised web. *UTalkMarketing.com* [online]. 22. 6. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg\\_talks\\_up\\_the\\_personalised\\_web](http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg_talks_up_the_personalised_web)>.

HULBERT, Mark. Facebook's IPO Will Be Way Overvalued. *Wall Street Journal Market Hub* [online]. 1. 2. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=CdNHWYUm7ZU>>.

KINCAID, Jason. EdgeRank: The Secret Sauce That Makes Facebook's News Feed Tick. *TechCrunch* [online]. 22. 4. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://techcrunch.com/2010/04/22/facebook-edgerank>>.

MARAZZI, Christian. *The Violence of Financial Capitalism*. Los Angeles: Semiotext(e), 2010.

PARISER, Eli. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. New York: Penguin Press, 2011.

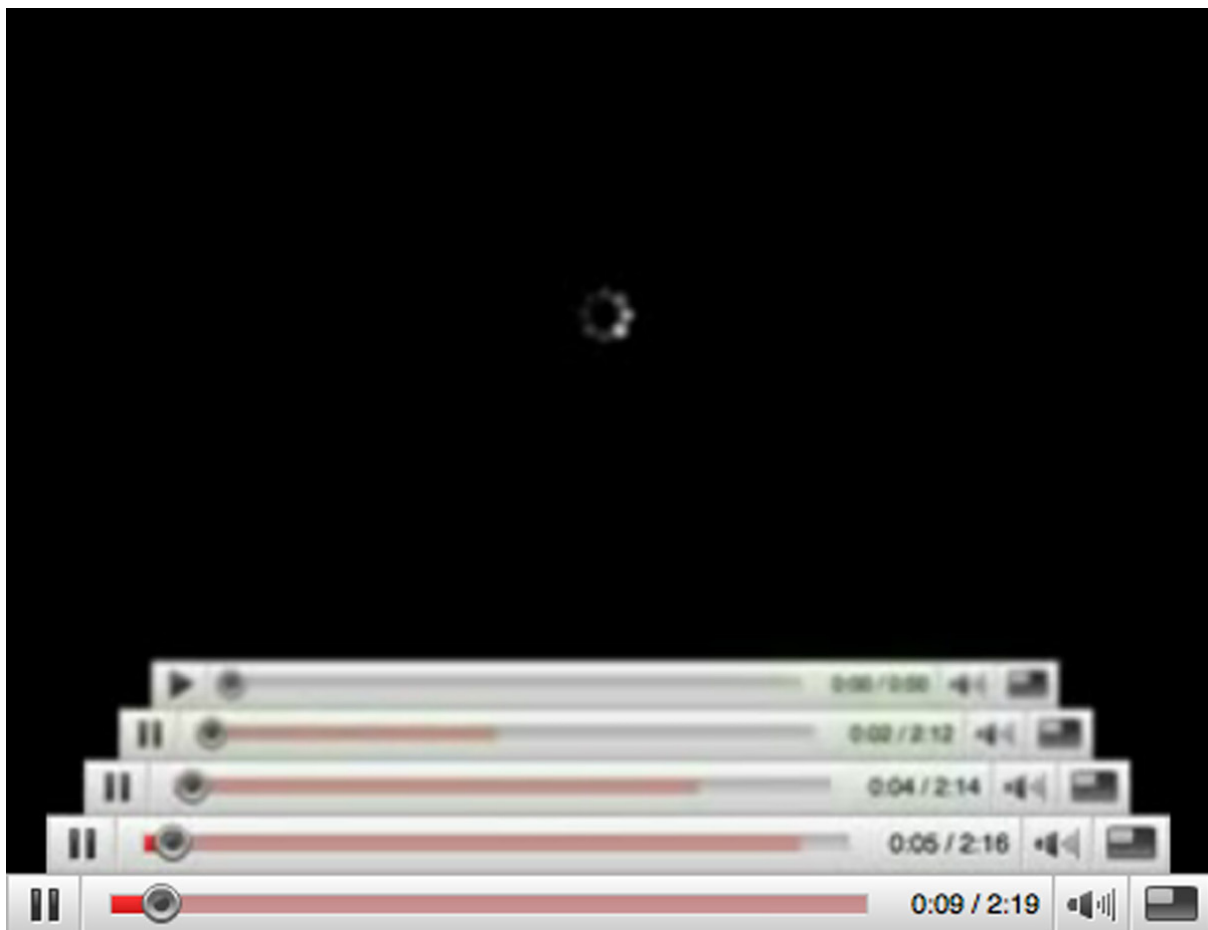
RAO, Venkatesh. The Social Graph as Crude Oil (Go Ahead, Build that YASN!). *Forbes* [online]. 10. 10. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/venkateshrao/2011/10/21/the-social-graph-as-crude-oil-go-ahead-build-that-yasn/>>.

WOMACK, Brian. Facebook Revenue Will Reach \$4.27 Billion. *Bloomberg* [online]. 20. 9. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.bloomberg.com/news/2011-09-20/facebook-revenue-will-reach-4-27-billion-emarketer-says-1-.html>>.

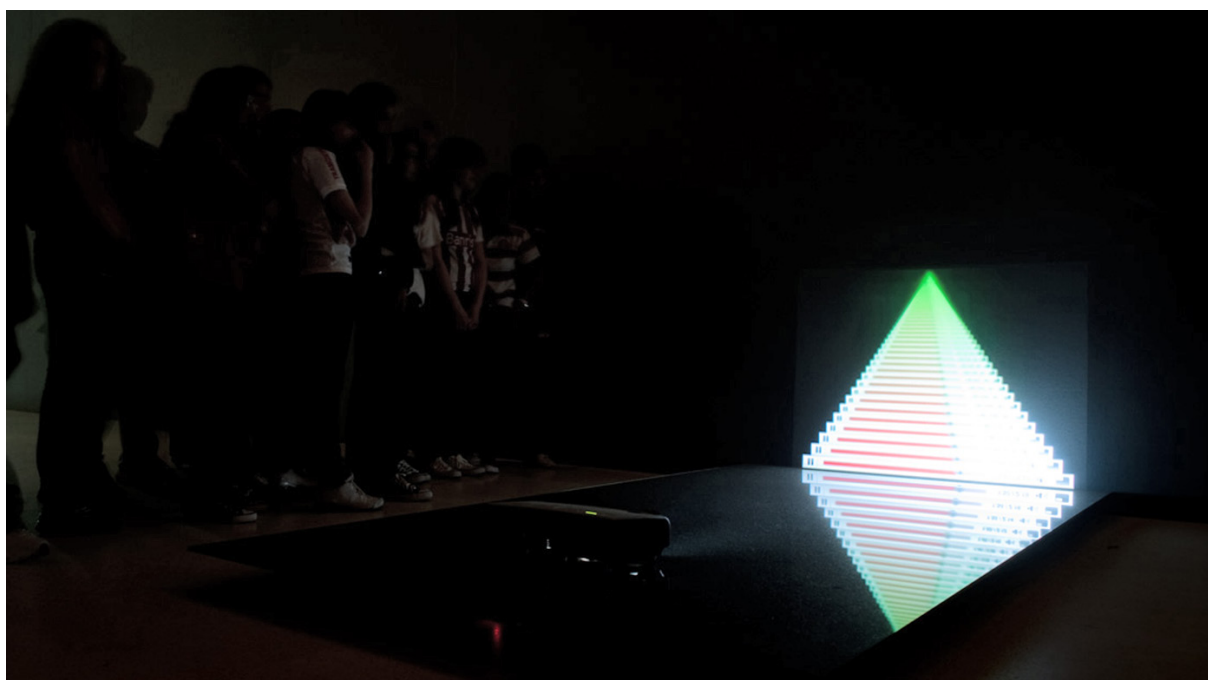
**Zmiňované projekty:**

The Jogging (2009) | <http://thejogging.tumblr.com/>

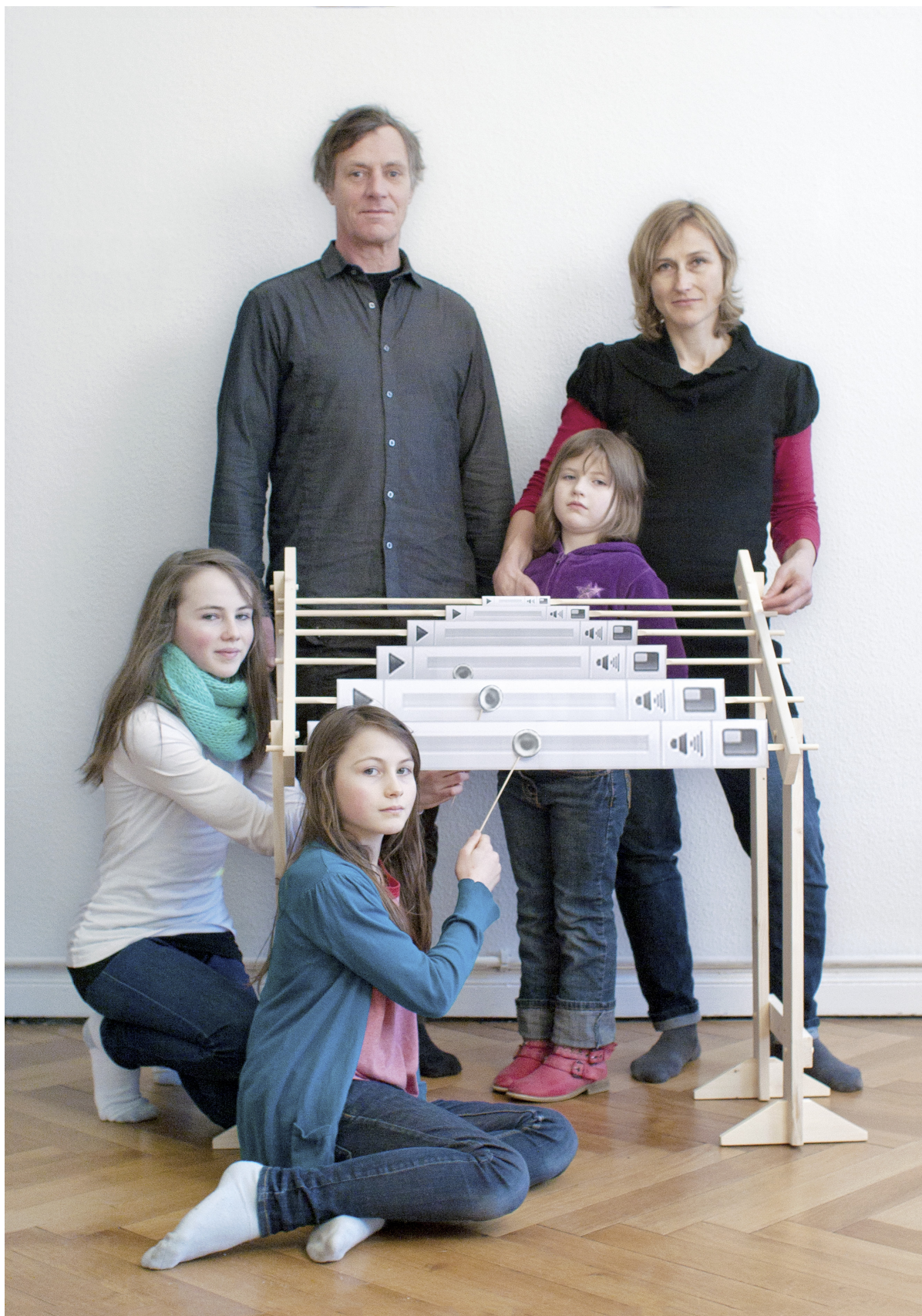
Occupy Wall Street (2011) | <http://occupywallst.org/>



Martin Kohout, *Moonwalk*, 2008  
YouTube video

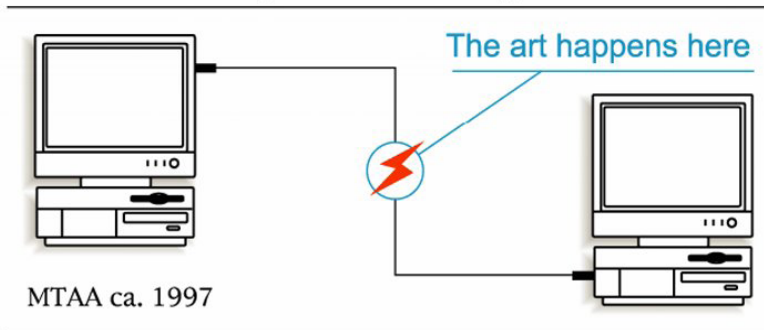


Martin Kohout, *Moonwalk*, 2008  
Instalace ve fyzickém prostoru, 7a Bienal do Mercosul, Porto Alegre, Brazílie, 2009

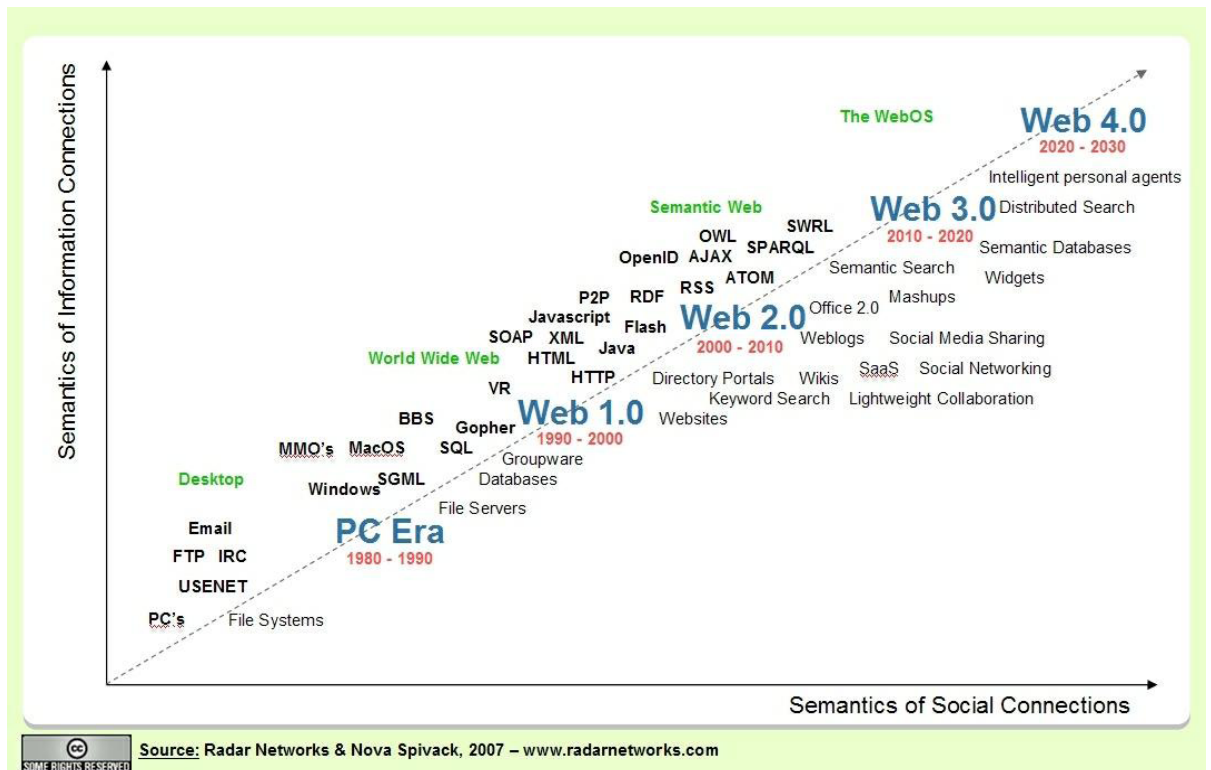


Martin Kohout, *Bez názvu*, 2011  
fotografie

## Simple Net Art Diagram



MTAA, *Simple Net Art Diagram*, 1997  
barevný animovaný gif: Základní diagram platný pro síťové umění

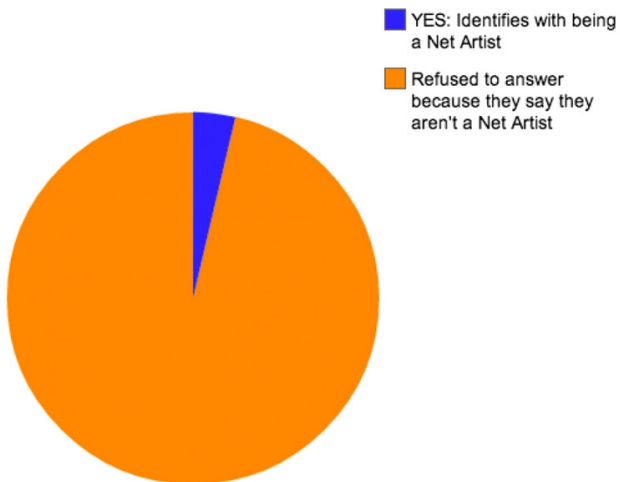


Evoluce webu  
web 0.0 – vývoj webu / web 1.0 – obsah generovaný odborníky / web 2.0 – obsah generovaný uživateli /  
web 3.0 – obsah generovaný systémově / web 4.0 – inteligentní osobní agenti

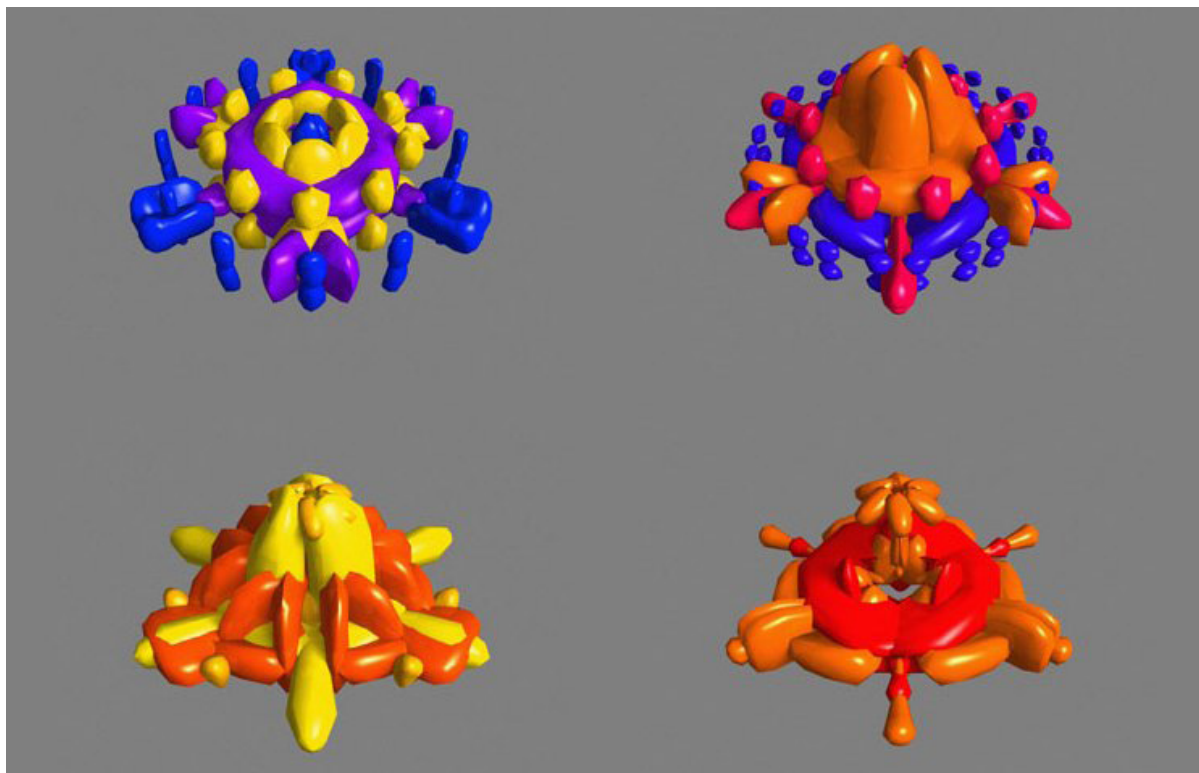
## [POLL] Majority of Net Artists are not Net Artists

Tweet 1 Like 70 +1

### POLL of Net Artists: Do you identify with being termed a 'Net Artist'



Anthony Antonellis & Arjun Srivatsa, *Net Artist Daily* – *The Huffington Post Internet*, 2013  
fiktivní anketa: Většina internetových umělců nejsou internetoví umělci

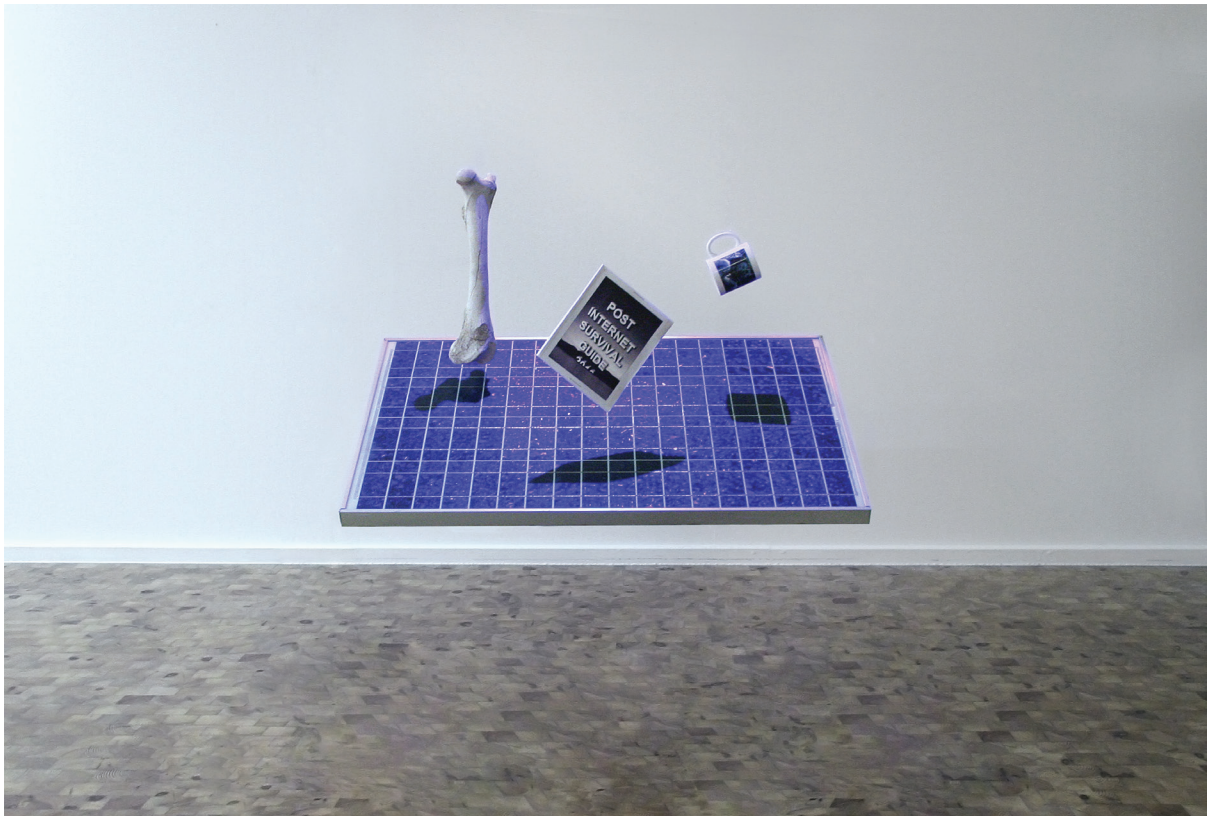


Silver (Petr Svárovský), *Rose*, 1997  
virtuální socha generovaná vstupy uživatelů  
dokumentace projektu





Anthony Antonellis, *put it on a pedestal.com*, 2011  
interaktivní virtuální galerijní prostor  
screenshot



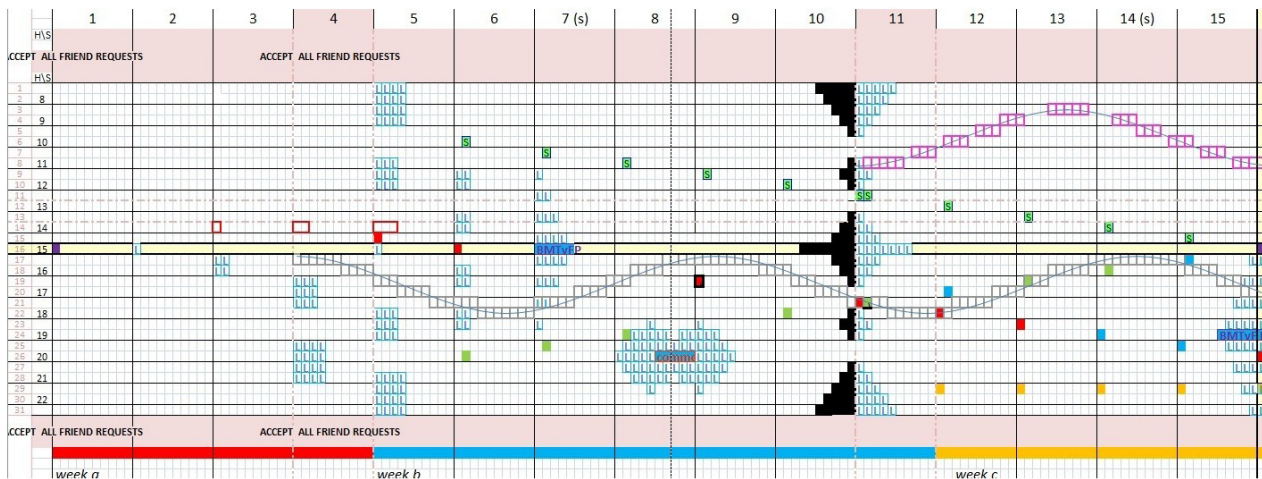
Katja Novitskova a kol., *Post Internet Survival Guide*, 2010  
instalace FORMATS ve fyzickém prostoru, Brakke Grond, Amsterdam, 2010



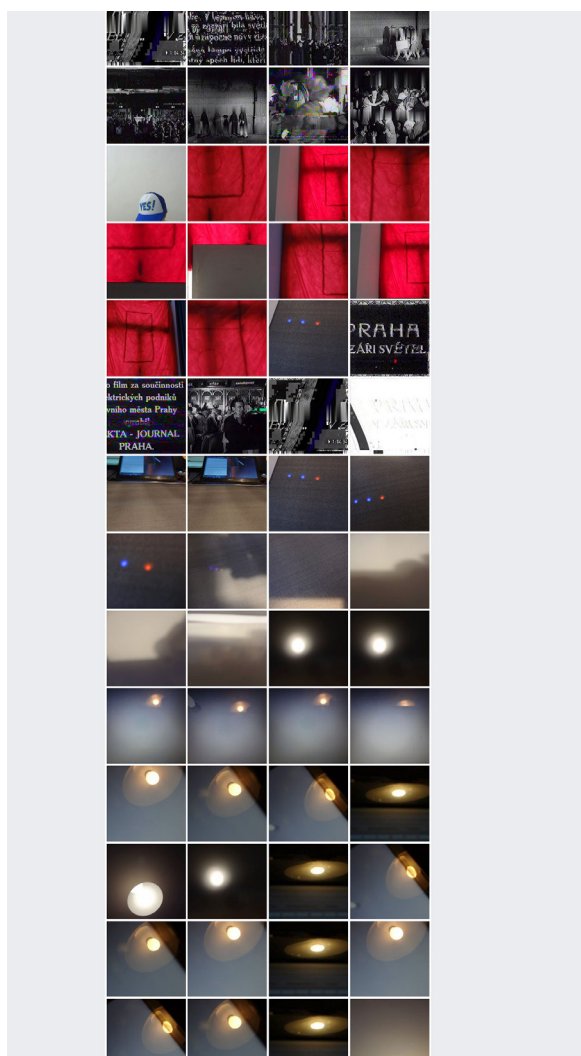
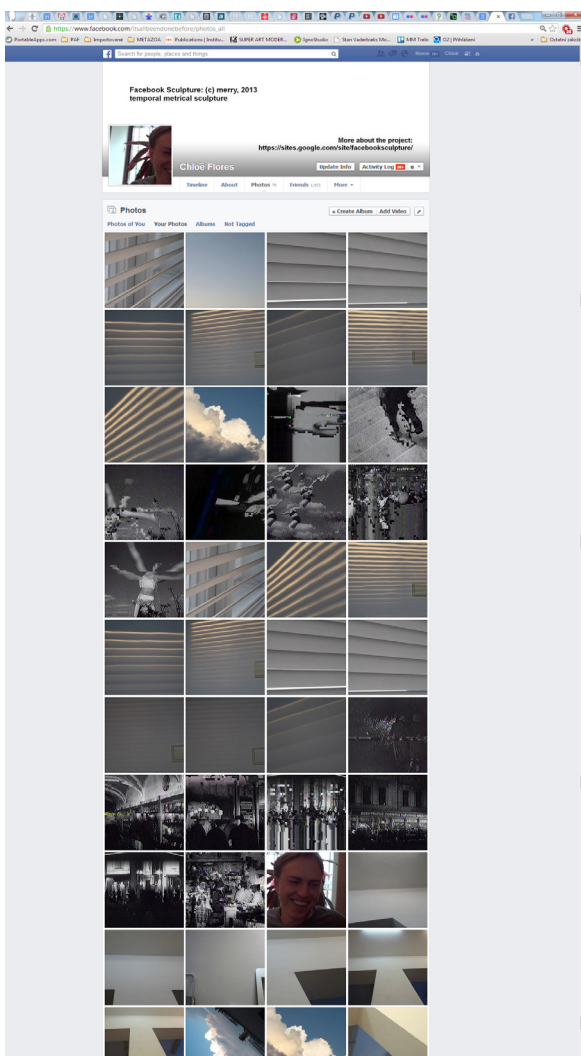
Chicago: 41.785420°, -87.578890°, 1. 7. 2010  
satelitní snímek



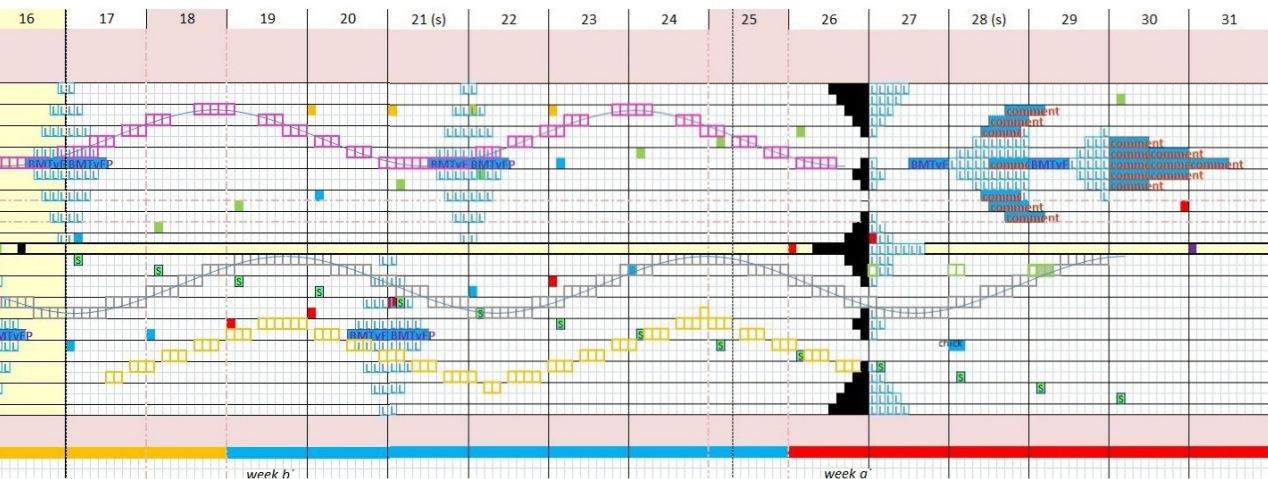
James Bridle, *Rainbow Plane 002*, 2014  
obraz letadla Gulfstream v poměru 1 : 1 zachyceného satelitem, Future Generation Art Prize, PinchukArtCentre, Kyjev



(c) merry, *Facebook Sculpture*, 2013  
 temporální metrická socha  
 partitura



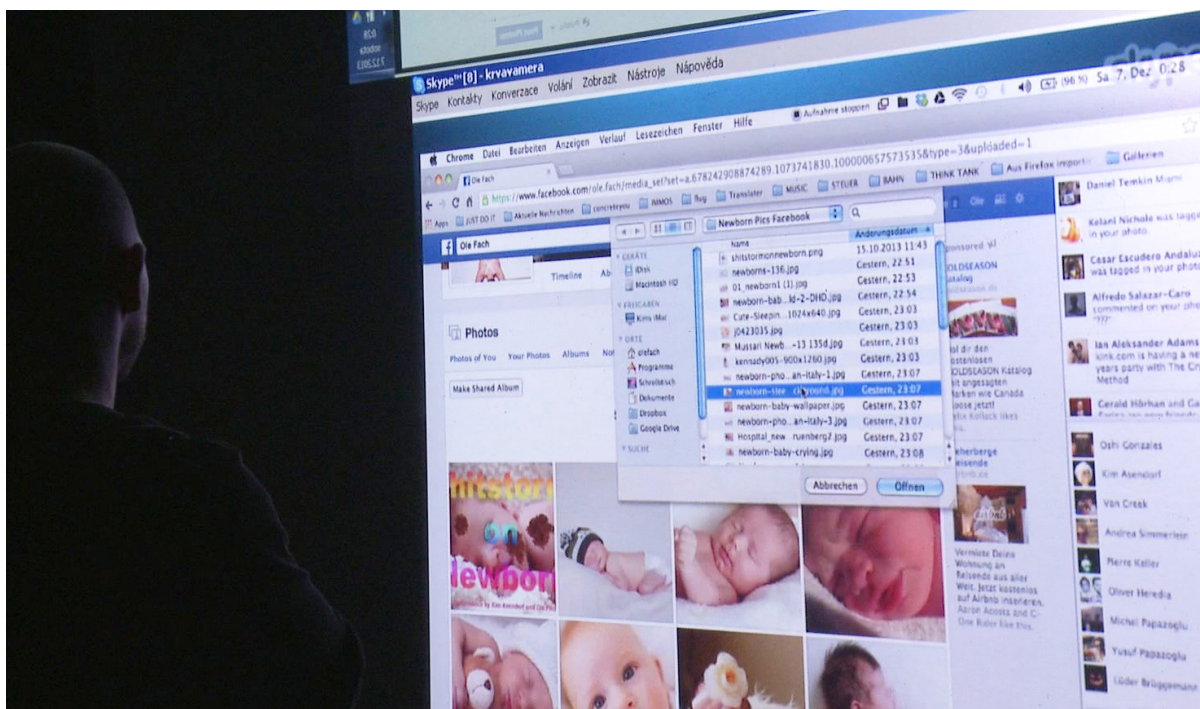
(c) merry, *Facebook Sculpture*, 2013  
 fragment vizuální linie, screenshot



Felipe Rivas San Martín, *El retrato de Intimidat*, 2012  
olej na plátně, 150 × 86 cm  
fotodokumentace malby



Ole Fach, Kim Asendorf, *Shitstorm on Newborn*, 6. 12. 2013  
 on-line facebooková performance, instalace ve fyzickém prostoru  
 propustné plátno, dva projektory, 12. Přehlídka animovaného filmu v Olomouci (PAF)



Ole Fach, Kim Asendorf, *Shitstorm on Newborn*, 6. 12. 2013  
 on-line facebooková performance, instalace ve fyzickém prostoru  
 videozáznam

Marie Meixnerová | leden 2013 | prosinec 2014

Přímá uživatelská zkušenost se sítí Facebook v průběhu posledních několika let ovlivnila nejen naše používání internetu a chování, ale také svět umění; a to nejen umění vystavované v galeriích, ale ještě citelněji způsoby prezentace umění na internetu a především pak také umění *internetové*. Proto pokud se dnes „mladí umělci navzájem dívají častěji na svoje facebookové stránky než na svá díla“,<sup>1</sup> mnohdy k tomu mají dobrý důvod. Tento výrok totiž trochu – dost dobře zcela záměrně<sup>2</sup> – obchází fakt, že nemusí vůbec jít o protimluv. Následující esej se zamýšlí nad sociální sítí jako *místem pro umění*.

Díky Facebooku je dnes svět vřelým, přátelským místem, ve kterém není problém získat stovky, a vlastně již spíše tisíce přátel. To jsou sice čísla, která se netýkají každého řadového uživatele, ale jde o objemy, které se běžně zjevují na friendlistech internetových umělců a dalších netizenů, a nejsou tudíž v tomto prostředí ničím výjimečným. Řada umělců své facebookové přátele využívá nejen k sebepropagaci, ale také jako *publikum* pro své živé facebookové performance a další specifické formy net artu, životně právě v prostředí Facebooku (tzv. *Facebook-based net art*, máme-li následovat logiku tvoření názvů jako net-based art, web-based art, YouTube-based net art, laptop-based art apod.) nebo jako *materiál* pro své internetové práce. Díky takové mase spřáteleného publika, kterou je díky sociální síti snadné nalézt, aktivně zapojovat a dále rozšiřovat, umělecké aktivity na Facebooku vesele prolifерují.

Jako hangouty vždy připraveného<sup>3</sup> instantního publika pak slouží nejenom odběratelé, kamarádi a kamarádi kamarádů, ale také facebookové stránky se svými fanoušky a speciální facebookové skupiny sdružující uživatele s, ideálně, podobnými zájmy. Protože je však řada těchto skupin uzavřených, utajených či obecně běžnému uživateli hůře dostupných, nebudeme se jim zde podrobněji věnovat<sup>4</sup> a zaměříme se v tomto textu raději na „otevřené“ facebookové projekty, určené v rámci Facebooku pro veřejnou prezentaci.

1 TROEMEL, Brad et al. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. *DIS magazine*. [online]. 2012, [2013-01-25]. Dostupné z WWW:

<<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>. #mm: Text přečištěn v této publikaci jako „Klubová mládež: Sociální život umělců na Facebooku“.

2 Výrok je výsledkem dosažení vzájemného konsenzu autorů hromadného článku v internetovém časopise *DIS magazine* – samotných umělců a kurátorů, kteří mají k internetu, eufemisticky řečeno, velmi blízko a kteří se zde vyjadřují ke své zkušenosti s Facebookem (Ibid.). Jako takový jej lze zároveň vnímat jako tvůrčí akt, podtržený celkovou koncepcí a grafickou úpravou článku založeného na otevřeně přiznaném a explicitně (barevně) vyznačeném kolektivním autorství, jehož výsledkem je text, na nějž lze v podstatě nahlížet jako na textuální sochu.

3 I když již každý zřejmě tuší, že s tou připraveností to nebude tak žhavé: v divokých vodách Facebooku, algoritmů a uživatelských nastavení a samozřejmě také uživatelských on-line i off-line návyků, odvislých například od dne v týdnu či denní doby, si ne všichni obsah najde cestu k vytouženému absolutnímu počtu všech takto „vyčkávajících“ recipientů a k potenciálním recipientům, již jsou na tyto osoby dále navázány.

4 Z hlediska zájmu této práce by nás zajímaly především skupiny, které jen neshromažďují odkazy na externí umělecká díla, ale sdílí a vytváří umění recipovatelné pouze na síti Facebook, případně umění z estetiky a zákonitostí této sítě čerpající. Takové skupiny jsou zpravidla tvořeny samotnými umělci, kteří jsou tak zároveň i recipienty děl svých kolegů, neboť dokonale rozumějí specifickému výrazovému nářečí a užitým tvůrčím metodám (srov. Ibid.). Řada těchto skupin, určených primárně pro umělce, je proto logicky „invitation only“ a člověk do nich může být přidán jen jejich členem.

Internet byl domovem specifických uměleckých forem, odvislých od a závislých na samotné podstatě tohoto média, od samého počátku. Díky jeho nestabilní povaze dané překotným technologickým vývojem je však internetové umění obecně poměrně křehkou a pomíjivou záležitostí, není-li včas archivováno či později restaurováno. A i v těchto případech samozřejmě přicházíme o prvotní kontext – archivovaná či restaurovaná díla jsou uzpůsobená pro modernější software a hardware, a jsou tedy recipována prostřednictvím odlišné technologie, a (!) navíc v odlišných dobových souvislostech. Aktuálnost a temporálnost se internetového umění tedy týkala vždy, a to také po obsahové stránce, díky jeho odvěké snaze reagovat na aktuální trendy a sociokulturní a politické problémy.

Umění na Facebooku se však potýká se zcela specifickým temporálním zatížením, se kterým se při jiných formách své prezentace setká jen stěží. Facebook je real-time web, založený na nekonečném a nikdy neutuchajícím proudu informací a na reaktivitě uživatelů. Nutkání registrovat informace *okamžitě* a reagovat na ně *ihned* je velmi silné, neboť za okamžik se již v této vizuální smršti ztratí, nebudou aktuální a zapadnou někam na dno timelinesu. Jejich síla se tím značně oslabí, neboť člověk si zkrátka námahu s tím zpětně je dohledávat, případně navíc ještě ohledávat, co všechno se mu ve feedu událo během doby, co byl off-line, s potěšením na vrub neefektivnosti takového jednání odpustí – vždyť už se na něj mezitím valí další nové a novější informace, dost možná ještě více, než stihne zpracovat. Co není recipováno *ted'*, jakoby nebylo, neboť je recipováno se zpožděním jako méněcenné, nebo vůbec.

Facebook přitom samozřejmě není pouhým nástrojem ke *sdílení* umění, jež by bylo lze prezentovat i jinými způsoby (např. off-line) – na to slouží v současné době mnohem lépe vybavené aplikace, jako Pinterest či především na vizuální umění přímo specializovaný ArtStack, založené na principu followingu kombinovaného s určitou mírou reaktivity a umožňující vytvářet kolekce a uspořádat materiály do sbírek –, ale také k využívání sociálního kontextu k jeho vytváření.

Jednotlivé umělecké a prezentační projekty v rámci Facebooku by se pak daly více než cokoli jiného označit přívlastkem site-specific, neboť se přizpůsobují tomuto konkrétnímu prostředí, jež s sebou přináší zcela osobité recepční strategie, a úzce s nimi operují.<sup>5</sup> Jinými slovy přímo počítají se specifickou temporální a spaciální dispozicí tohoto média. Díky tomu je ovšem také tento text silně omezen mým osobním rozsahem a facebookovým záběrem mých přátel, jejichž aktivity pronikají do mého zorného pole. Objevuje se v něm tedy pouze to, co bylo z nekonečného rozbouřeného moře informací v poslední době vyplaveno do mého informačního feedu, neuniklo mé pozornosti a nestačilo být dosud zapomenuto. Chtě nechtě je tedy zároveň také textem o mne a mých „frendících“.

Jak již bylo výše naznačeno, budou nás nyní zajímat právě ty umělecké formy vně Facebooku nerecipovatelné, popřípadě nedekódovatelné bez bezprostřední znalosti jeho zákonitostí, layoutu a dostupných nástrojů, a specifické formy prezentace umění přizpůsobené „na tělo“ této a právě této sociální síti.

<sup>5</sup> Zajímavě se o zacházení umělců s prostorem v site-specific digitálních projektech zmiňuje v jednom ze svých textů Nicholas O'Brien – viz O'BRIEN, Nicholas. Finding Place in the Digital. In: SERBEST, Asli – MAHALL, Mona. (eds.). Junk Jet N°6: Here and Where. Stuttgart: ingmade.edition, 2012, s. 26–30.

Mezi takové patří tvůrčí využívání uživatelského profilu k uměleckým aktivitám, a to jednak čistě estetického rázu, jednak rázu konceptuálního. Rozita Fogelman místo statusu publikuje obrazy sestavené z grafických symbolů, což je aktivita, kterou k mistrovství dovedly především facebookové stránky, zejm. dnes již notoricky známý Laimonas Zakas aka Glitchr, jenž svým digitálním grafitti zahlučuje sociální sítě (a sekundárně také knižní publikace, textilie i galerijní prostory), nebo stránky Sayuri Michimy s minimalistickými grafickými obsahy tvořenými facebookově modrými, černými, šedými a bílými monochromatickými bloky. Textuální glitch art či digitální grafitti však s oblibou aplikují čas od času v různé míře i ostatní uživatelé, കുറിയ്ക്ക കുറിയ്ക്ക കുറിയ്ക്ക, Miron 冪 a bezmála stovky dalších. Přitom nejde o nějaký „obyčejný“ ASCII art,<sup>6</sup> ale, jako v případě Glitchera, např. o hackování obvyklé funkce polí pro zadávání textu v rámci sociálních stránek. Zakas užívá neznakové symboly unicode, aby využil programových chyb na Facebooku, Twitteru, Tumblru či Googlu k vizuálně velmi působivému rozrušení jejich standardizovaného layoutu.

V rámci facebookových profilů také dochází ke hře s identitou:<sup>7</sup> např. kurátorka Chloë Flores svůj facebookový profil pojala jako veřejný prostor, v němž se každý měsíc střídají na rezidenci umělci z různých oblastí,<sup>8</sup> Constant Dullaart se svého profilu vzdal v květnu 2012 při veřejném vystoupení *Terms of Service* v newyorském Newmuseum, kdy přihlašovací údaje ke svému účtu zpřístupnil veřejně.<sup>9</sup> Dnes se však již na jeho profil (login: Dullaart@gmail.com, password: depersonalization) nezalogujete, neboť se jej mezitím „zmocnil“ někdo jiný, kdo teď na zdánlivě mrtvém účtu strategicky vyčkává, až uzraje ten pravý čas se za Dullaarta začít vydávat.<sup>10</sup> Pokud však máte nutkání na Facebooku vystupovat jako někdo jiný, bohatě postačí český projekt *loginlogout.cz* Kristýny Lutzové, umožňující se pod jménem autorky zalogovat snad na všechny dostupné sociální sítě (přihlašovací údaje jsou obsaženy hned v profilové a úvodní fotce *loginlogout.cz*).<sup>11</sup> Rovněž další český umělec, Stanislav Abrahám, veřejně otevřel svůj účet, a to v rámci facebookové performance / instalace v galerijním prostoru *Circle is not line*, čímž nabídl návštěvníkům možnost participace na projektu uploadováním bílých čtverců.<sup>12</sup>

6 Zástupcem ASCII artu ve facebookových statusech je např. česká umělkyně Pe Ku. Pe Ku. *Facebook* [online]. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pe.ku.756>>.

7 Zajímavě o konstrukci avatarů na internetu pojednává text „Masks of the Global Net.Art“, extrahovaný z manifestu globální net.artové praxe: N. I. E. I. (Network Identity Experiments Institute). *Schizologies. Masks of the Global Net.Art*. In: SERBEST, Asli – MAHALL, Mona. (eds.). *Junk Jet N°3: Flux-Us! Flux-You!* Stuttgart: ingmade.edition, 2010, s. 88–91.

8 Blíže viz Chloë Flores. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/itsallbeendonebefore/about?section=bio>>. #mm: Rezidenční program „Chloë Flores Facebook Page“ (zkráceně CFFB) skončil s koncem roku 2013 a během své dvouleté existence hostil celkem dvacet šest umělců.

9 Constant Dullaart. *Carroll / Fletcher* [online]. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.carrollfletcher.com/artists/76-Constant-Dullaart/biography/>>.

10 Můžeme se dokonce pokusit odhadnout, o které umělecké uskupení se nejspíš jedná (soukromý rozhovor Marie Meixnerové a Jana Rejžka s Constantem Dullaartem, prosinec 2012).

11 *loginlogout.cz* je projekt sestávající z webových stránek / rozcestníku, z účtů zřízených přes Skype, ČSFD, Soundcloud, Vimeo... až po Twitter či Gmail, na něž se můžete přes username *loginlogout2012* a password *kristynalutzova* přihlásit, a pak také z videa (zachycujícího browsující Lutzovou), jež je v galerijním prostoru nainstalováno proti objektu z plexiskla, zosobňujícím logovací okno. (Vystaveno např. v prosinci 2012 v olomoucké Galerii U Mloka jako doprovodná akce 11. Přehlídky animovaného filmu v Olomouci.)

12 Srov. s rezidencí skupiny Finishing School na profilu Chloë Flores: *Being Chloë Flores*, Finishing School, březen 2012 | <http://finishing-school-art.net/Being-Chloe-Flores-2012>.



V rámci facebookových profilů rovněž dochází k voluntární konstrukci reality a cíleným dezinformacím; ať již jde o nevinné a poměrně vtípné projevy jako duplikování profilových fotek uživatelů se stejným jménem a následné zaslání žádosti o přátelství (uživatel známý pod svým nickem na reddit „Casino Roy“ se svým projektem obletěl internet na podzim roku 2012),<sup>13</sup> vytváření zrcadlových fake profilů vlastních dvojníků (polský umělec Dominik Podsiadly a jeho facebookový doppelganger Dominik Podsiadly /Mirror/)<sup>14</sup> – a nezapomeňme ani na podivnou síť uživatelů Lutherů Blissettů, v jejichž friendlistech se objevují desítky dalších jim podobných,<sup>15</sup> nebo vyplňování vlastních about sekcí evidentně klamavými informacemi (neexistující místa, fake společnosti, povolání, kariéra), většinou s cílem vyvolat u dalších uživatelů estetický či humorný účín a samozřejmě si také ochránit vlastní soukromí, případně vyjádřit nevoli vůči vynucovanému zadávání osobních informací, či si z celého pro mnohé absurdního procesu spíš udělat tak trochu taškařici.

Podávání zavádějících informací, jednak v polích, jež si Facebook přímo vynucuje, jednak přímo prostřednictvím svého konání na Facebooku včetně mystifikujících obsahů statusů (častou strategií uplatňovanou napříč sociálními sítěmi je sarkastické kopírování nabízeného textu: na Facebooku na této strategii zcela stavěla například fanouškovská stránka Constanta Dullaarta)<sup>16</sup> užívá v různé míře většina uživatelů. U netizenů s tisícíhlavými friendlisty však nezdědky dochází k manipulování reality, kdy pouze „skuteční přátelé“ dokážou rozlišit mezi legrací a manipulací faktů. Ať jde o lajkování nepatřičných stránek, označování se na fotkách, na nichž dotčným absentuje, facebookové návštěvy akcí a především míst, na kterých ve skutečnosti nikdy nebyl atd., prostřednictvím těchto taktik na realitu záměrně zcela pokřivující sebezprezentaci se profil na Facebooku stává pozvolna stále více matoucím. Cizí osoby disponují špatným informačním materiálem, kontextová reklama je neúčinná atd. A jde tak samozřejmě o něco, proti čemu se Facebook ve svých pravidlech užití<sup>17</sup> striktně vymezuje (proto „milé děti, doma nezkoušejte“). Někdy jde o pouhé uživatelské libůstky, jindy ale o umělecké akty dalece přesahující rámec Facebooku (existují dokonce přímo umělecké projekty stavící na manipulaci s vlastními identitami), a tedy svým způsobem dlouhodobé performance. Konečně s identitami svých uživatelů si pohrál i samotný Facebook, když se letos [31. 12. 2012] na silvestra krátce před půlnocí na čas podivně promíchaly ikonky profilových obrázků přátel či sledovaných stránek.

13 Např. zmínka na BuzzFeed: Guy Duplicates People's Facebook Pic Then Requests Friendship. *Buzzfeed Community* [online]. 27. 11. 2012, [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.buzzfeed.com/tblacklabel/guy-duplicates-peoples-facebook-pic-then-requests-28m7>>.

14 Dominik Podsiadly. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/dominik.podsiadly.art>>; Dominik Podsiadly (fake). *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/dominik.podsiadly.fake>>.

15 #mm: Vše vysvětlí rychlá návštěva Wikipedie, samozřejmě přímo přes Facebook. Zde se dozvíme, že Luther Blissett je „open reputation“, uměle vytvořená identita, sdílená doposud stovkami umělců či aktivistů po celé Evropě a Spojených státech už od roku 1994. Luther Blissett, podobně jako *login/logout*, zaručuje anonymitu. Informace o Luther Blissett. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/Luther-Blissett/143422539007048#>>.

16 constant dullaart. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/constant-dullaart/7367582617>>. constant dullaart. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/constant-dullaart/7367582617>>.

17 #mm: Podmínky a zásady služby Facebook. *Facebook* [online]. 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/policies/>>.

K účelům živých facebookových performancí v reálném čase nebo jejich zpětné dokumentaci dobře slouží také umělci hojně využívané fanouškovské stránky. *Will Miss You* prezentuje sbírku opuštěných přátel Estebana Ottasa (*Will Miss You – An /abandoned/ Facebook friends collection*. Esteban Ottaso, 2012), který tematizuje urputnou snahu Facebooku udržet si svoje uživatele za cenu (protivného) citového vydírání (a vizuální smrště), *I Like It* se vypořádává s vsudypřítomným Like buttonem, neodbytně se podbízejícím pod všelijakými mnohdy značně obskurními obsahy roztroušenými všude po internetu, na něž člověk často náhodně při své běžné práci narazí. Lajkování všeho, co (c) merry<sup>18</sup> přišlo pod ruku a nutilo jí tuto možnost, je zajímavé v konfrontaci s projektem *Tweet It*, který probíhal simultánně, a nabízí tak případové srovnání mezi servilností těchto dvou sítí.

Obdobně se stejný autor vyjadřoval k zahlcení nehodnotnými daty také v performanci vyzývající k otevřené participaci, *2013 Welcome Future* (31. prosince 2012 a 1. ledna 2013), spočívající ve vytrvalém sdílení veškerých obsahů týkajících se příchodu nového roku, zobrazených Facebookem. Došlo tak k vytvoření „sbírky sdílené lásky, prostřednictvím Facebooku zvrácené v cosi nechtěného a otravného“.<sup>19</sup>

Facebookové fanouškovské stránky jsou také ideálním místem pro vznik speciálních výstavních on-line prostorů, facebookových uměleckých galerií se svým vlastním výstavním programem a fungujících pod kurátorskou záštitou. (Nemáme zde tedy na mysli facebookové stránky on-line<sup>20</sup> či off-line galerií, ale samostatné výstavní prostory v pravém slova smyslu.) Rovněž tyto galerie počítají se specifickými dispozicemi Facebooku a svůj program složený z digitálního umění dávkuje svým fanouškům do feedu postupně. Za pozornost rozhodně stojí náplň nabízená #000FF,<sup>21</sup> která během roku 2012 zvládla čtyři velmi kvalitní výstavy, nebo Gallery Online, vedená Newyorčanem Ronenem Shai a Pařížanem Thomasem Cheneseau, jež vznikla teprve v červnu 2012 a od té doby stihla odprezentovat řadu zvůčných jmen jako Laimonas Zakas, MESMEON, Erica Lapadat-Janzen či naposledy Tony Stirner. Doporučuji si v dokumentaci pustit záznam Zakasovy/Glitcherovy solo show *Horse*,<sup>22</sup> protože podobné animace již dnes na Facebooku zkrátka neuděláte.<sup>23</sup>

18 #mm: Umělkyně vystupující pod pseudonymem (c) merry je tvůrčím alter egem autorky textu. V rámci komplikované práce s identitou v období, kdy vznikal tento text, Marie Meixnerová k „(c) merry“ referuje ve třetí osobě.

19 #mm: Oficiální popis projektu in: Merry – crazy stuff created by (c) merry. Facebook [online]. 1. 1. 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/Merry-crazy-stuff-created-by-c-merry/103382753059393>>.

20 Jako např. bubblebyte.org, Click Gallery, Temporary Stedelijk, Print Fiction, e-permanent, CERMA, SUPER ART MODERN MUSEUM – SPAMM, Domain Gallery, GLL.TC/H a další.

21 #mm: #000FF ukončila svoji výstavní činnost v roce 2014. „#000FF byla nekomerční internetovou galerií, která se věnovala podpoře začínajících novomediálních a internetových umělců a fungovala pod záštitou facebookové fanouškovské stránky. Po dvou letech a čtrnácti výstavách projekt vyčerpal svůj potenciál (tj. potenciál galerie fungující v zajetí sociálního média), nicméně doufám, že přispěl svou troškou do diskurzu on-line/rozvíjejících se kurátorských praktik a net artu.“ Proběhnuvší výstavy byly na Facebooku zachovány na neurčito, dokumentace na vyžádání. (Georges Jacotey, září 2014) Georges Jacotey. Tumblr [online]. září 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://georgesjacotey.tumblr.com/post/96547723218>>.

22 Laimonas Zakas – Solo Show (Gallery Online, 20. července – 16. září 2012). Gallery Online. Facebook [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/GalleryOnline>>. ZAKAS, Laimonas. Catalog | Laimonas Zakas | Gallery Online | Video 1. Facebook [online]. 21. 8. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://www.facebook.com/video/embed?video\\_id=4026403131955](http://www.facebook.com/video/embed?video_id=4026403131955)>.

23 #mm: Zakas svými pracemi hackuje existující chyby v systémech, které bývají posléze programátory odstraňovány, neboť na ně svou uměleckou činností vlastně upozorňuje.

Pozoruhodná jsou také umělecká díla a projekty rekontextualizující a přetvářející typickou ikonografii této sociální sítě, se kterými se pracuje opět buď v rámci Facebooku, nebo se vynášejí vně této platformy do on-line i off-line prostoru. Sítí tak putují dechberoucí videa (např. Thomas Cheneseau se svou stránkou *χοοραεεε*; mezi zde prezentované práce patří např. videa *News Feed*, *FACEBOOK INSIDE*, *Cycles*, *αρεε* či portrét dívky sestavené z ikoněk Facebooku *FACEBOOK ICONES GIRL*) nebo grafické koláže a digital art (Δεριζοματσορ Προμπλεμ Ιναυστραλια., Kaja Cxzy Andersen, Ellectra Radikal, Anthony Antonellis, Jasper Elings, Thomas Cheneseau, The Rodina...) nebo zvukové soubory, verbalizující úkony Facebooku, často v kombinaci s videem.<sup>24</sup>

Další projekty si pohrávají přímo s layoutem Facebooku: některé (mnohdy fiktivní) nabízí změnu nudné modři v kreativnější barvy jako v zelenou, růžovou či červenou, *Pizzabook* má změnit váš Facebook dokonce v pizzu (ovšem věřte umělcům/hackerům a instalujte si cizí zákeřné soubory do počítače, jak varuje Mark Zuckerberg ve svém statusu: „Informace pro všechny, kdo používají Facebook / Ahoj všichni! Zdravím vespolek, prosím vás, v žádném případě se nepokoušejte používat programy, které mění pozadí Facebooku, to náš tým Facebooku nepodporuje, takže buďte opatrní. Protože je dost dobře možné, že program, který vám tvrdí, že změní pozadí Facebooku, je prachspřstý virus! S pozdravem, Mark Zuckerberg.“ Profil si lze ale díky úvodnímu obrázku (Wall Cover) personalizovat v „mezích zákona a bezpečí“ poměrně snadno.

Na to, že na domovských zdech uživatelů tímto způsobem vznikají svébytná umělecká díla, pracující s estetickými východisky, jež nabízí tento specifický prostor, upozorňuje projekt Kamilii Kard *Best Wall Cover*,<sup>25</sup> jež kreativní hlavičky profilů shromažďuje na externí stránce (řada participujících umělců zároveň pojímá pravidelné přispívání do Kamiliiny sbírky jako svého druhu performance, např. Erica Lapadat-Janzen ad.). Wall Cover se pak stává nejen útočištěm vizuálního kreativního vyjádření, ale také konceptuálních performancí (*851px x 315px – A Facebook Cover Performance*, Silvio Lorusso, 2012) či kurátorských projektů, o což se např. v rámci rozsáhlejší koncepce guerilla curating snaží také facebooková stránka *Netarty*.

Podobně jako umožňuje webová extenze *Text Free Browsing* (Rafaël Rozendaal a Jonas Lund) zbavit se rušivého textu a užít si při surfování surový vizuál webových stránek (tedy i Facebooku), nabízí *Facebook Demetricator* komfort okleštění Facebooku od všech protivných čísel. Projekt Bena Grossera sice na podzim [2012] rozbouřil internetové vody vlnou nadšení, ovšem kolik lidí se nakonec reálně rozhodlo připravit se o možnost kontrolovat počet upozornění či uživatelů žádostivých přátelství, je otázka. Naopak externí stránka *Facebook Bliss* Anthonyho Antonellise funguje přesně opačně: možností korigovat počet upozornění a podle libosti

24 Např. vložení odkazu na automaticky robotem načtenou zprávu *I Like It* do komentáře místo olajkování příspěvku nebo dokumentační screencapture video Anthonyho Antonellise *How Nicolas Bourriaud Uses Facebook* atp. (c) merry 2012. To se mi líbí. *Souncloud* [online]. 2013, [cit. 2014-12-29]. Dostupné z WWW: <<https://soundcloud.com/m-160/to-se-mi-l-b>>.

ANTONELLIS, Anthony. *How Nicolas Bourriaud Uses Facebook*. *YouTube* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/embed/NWLOobt86mc?rel=0>>.

25 KARD, Kamilia. *Best Wall Cover*. *Tumblr* [online]. 2012, [cit. 2014-12-29]. Dostupné z WWW: <<http://bestwallcover.tumblr.com/>>.

je manuálně navyšovat generuje uživatelům facebooku instantní kognitivní radost.

A co se všemi těmi přáteli, jež se vám podařilo během vašeho facebookového tlení jaksi mimochodem nasbírat? Pro inspiraci, jak si udělat pořádek ve feedu, je tu krátká glosa, facebookové video Ericy Lapadat-Janzen *Lost + Found FB friends 2012*<sup>26</sup> uploadované u příležitosti novoroční bilance (spočívající v pomoci screencapture zachyceném rolování nekonečnými seznamy, tematizujícími pro mnohé zvrhlé uživatelské/sociální návyky heavy userů, podobně jako již výše zmiňovaný záznam *How Nicolas Bourriaud Uses Facebook*<sup>27</sup>) nebo video tutorial, jak si odhlásit odběr facebookových aktivit umělce a teoretika Brada Troemela (Will Neibergall a Julian Restrepo).<sup>28</sup>

Pokud se jen chcete vypořádat s nekonečným přílivem tlemících se fotek, můžete využít projektu *FaceLeaks* Dušana Baroka, jenž vám pomocí přídatného tlačítka snadno a rychle umožní „leaknout“ fotky facebookových kamarádů na stránky FaceLeaks. Ve velkém profily „leakli“ hackeři Paolo Cirio a Alessandro Ludovico, autoři projektu *Face to Facebook*. V roce 2011 shromáždili milion facebookových profilů, které prohnali softwarem na rozpoznání výrazu tváře a podle toho utřídili na stránkách speciální seznamky [www.lovely-faces.com](http://www.lovely-faces.com). Podrobné informace o tom jak, proč a s jakým efektem to udělali (včetně právních sporů), se lze dozvědět na webové stránce projektu.<sup>29</sup>

Máte-li však virtuální reality skutečně plné zuby, je tu *Web 2.0 Suicide Machine*, jež vám pomůže pohodlně ukončit život na sociálních sítích a znovu se tak setkat se svými opravdovými sousedy (něco, co samozřejmě vývojáři nevidí rádi,<sup>30</sup> na druhou stranu to člověku ušetří prekerie zběhlíka, jež tematizuje již výše zmiňovaná kolekce „neodbytných přátel“ *Will Miss You*).

Vysoký počet navzájem propojených známých s podobným informačním zázemím a znalostí stejného vizuálního „nářečí“ (vernaculars) pak samozřejmě vytváří také dobré podmínky pro úspěšný přenos těchto prvků – specifických vizuálních znaků a vyjadřovacích prostředků Facebooku – do externího prostředí a pro další kreativní práci s nimi.

S úspěchem se setkal např. projekt netartistky Kajy Cxzy Andersen, jejíž tumblrový účet vypadá jako poměrně znepokojivá, vytuněná high-tech verze Facebooku,<sup>31</sup> nebo *Facebook Timeline 2012* (opět) Anthonyho Antonellise. Ty

26 LAPADAT-JANZEN, Erica. *Lost + Found FB friends 2012*. *Facebook* [online]. 2012, [cit. 2014-12-29]. Dostupné z WWW: <[http://www.facebook.com/video/embed?video\\_id=10151187998629856](http://www.facebook.com/video/embed?video_id=10151187998629856)>.

27 ANTONELLIS, Anthony. *How Nicolas Bourriaud Uses Facebook*. *YouTube* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/embed/NWLOobt86mc?rel=0>>

28 #mm: V době vydání této publikace již nedostupné.

29 CIRIO, Paolo – LUDOVICO, Alesandro. *Face to Facebook* [online]. 2011. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.face-to-facebook.net/>>.

30 #mm: Viz dopis, jež tvůrci *Suicide Machine* obdrželi od Facebooku a na jehož základě musel být právě Facebook odstraněn z nabídky pohodlných sebevražd.

Re: Cease and Desist Violating Facebook's Statement of Rights and Responsibilities. E-mail z 6. ledna 2010. *Suicide Machine* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://suicidemachine.org/download/Web\\_2.0\\_Suicide\\_Machine.pdf](http://suicidemachine.org/download/Web_2.0_Suicide_Machine.pdf)>.

31 #mm: Mezi další „facebookové“ Tumblry patřil např. <http://faeobook.tumblr.com/>, v době vydání této

nejvýznamnější momenty ve svém životě na Facebooku v průběhu uplynulého roku si mohl díky facebookovým vývojářům v prosinci automaticky vygenerovat každý uživatel, a zpříjemnit si tak nudné sváteční chvíle. Co si o životě na Facebooku myslí Antonellis (a že jeho názor nebude mezi uživateli patřit k těm atypickým), lze odezít právě z jeho nepokrytého *Year in Review*, vysoce autorského a obohaceného o ten největší facebookový hoax roku 2012.<sup>32</sup>

Vynášení Facebooku ven z Facebooku – a to doslova – aplikuje také Ryder Ripps ve svém projektu *Ryder Ripps Facebook*, jenž nabízí možnost stáhnout si jako archiv celý facebookový profil svého tvůrce až do listopadu 2011.<sup>33</sup> Co se týče dalšího kreativního zpracování notoricky známého modrého layoutu, někteří umělci podle něj dokonce rozvrhují své profesní webové stránky (např. Martin Mlaka)<sup>34</sup> nebo jako Pedro Paulo Rocha (Molotov Frames)<sup>35</sup> fotí své on-screen zážitky na fotoaparát a pak je uploadují na Tumblr. Dosažený efekt je podobný jako u *Polaroid Cacher*, což je přístroj, jenž umožňuje zachytit digitální zkušenost z on-line světa prostředky instantní fotografie (Adrià Navarro a DI Shin, ve spolupráci s Ananya Mukherjee a Marta Augé). A pak jsou zde samozřejmě ještě uživatelé, kteří prostřednictvím nefalšovaných hmotných uměleckých děl ve fyzickém prostoru, jako jsou grafiti či olejomalba vystavená v galerii, vynáší ikonografii Facebooku do skutečného světa (jako to dělá mezi jinými například také již výše zmiňovaný Ryder Ripps ve svém projektu *Facebook Art*).<sup>36</sup>

Než s problematikou Facebook-based artu skoncujeme nadobro, je nutno závěrem učinit ještě jednu drobnou technickou poznámku, týkající se používání Facebooku: také umělci sledují EdgeRank<sup>37</sup> a snaží se dosáhnout uspokojivých hodnot v dosahu svých obsahů. Otázku, jakým způsobem snaha „zalíbit se“ ovlivňuje použité estetické tropy, případně vede k agregování prefabrikovaných obsahů s vysokou pravděpodobností „oblíbenosti“ na úkor uměleckého obsahu díla, je nutno si klást individuálně. Právě tudy totiž vede tušená hranice mezi uživatelem a umělcem, mezi uměním a memem, případně, velmi nadsazeně řečeno, netartovým mainstreamem a tím „skutečným uměním“. Jak totiž, jak pevně věřím, vyplývá z tohoto textu, na Facebooku zdaleka neproliferuje jen pop net art nebo digital art, ale také

publikace však již nedostupný (nicméně archivovaný internetovým archivem: faoebook. Tumblr [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine: <<http://web.archive.org/web/20130311185151/http://faoebook.tumblr.com/>>.).

32 Týkající se autorských práv k obsahům vkládaným uživateli v souvislosti s pozměněními smluvními podmínkami Facebooku; viz ANTONELLIS, Anthony. Facebook Timeline 2012 (Year in Review). Anthony Antonellis [online]. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://anthonyantonellis.com/yearinreview>>.

33 Dílo bylo prezentováno jakou součástí The Download Series serveru *Rhizome*, programu, jenž nabízí členům *Rhizome* každý měsíc free download vždy jednoho vybraného uměleckého díla, a pohybuje se tedy na pomezí kurátorského, výstavního a sběratelského projektu zviditelňujícího zajímavé novinky v oblasti digitálního umění. The Download. *Rhizome* [online]. 1996, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/the-download/>>.

Celý facebookový profil je pak vystaven zde: RIPPSS, Ryder. Facebook profile. Ryder Ripps [online]. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://ryder-ripps.com/facebook/html/profile.html>>.

34 Tato praxe je však již zcela v rozporu s copyrightem, proto si ani stránky <http://martinmlaka.com/> svůj modrý layout dlouho neudržely.

35 Fotoaparát si k ruce při každodenním surfování s oblibou bere také Atraktor Null (Atraktor Null. Facebook [online]. [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/DzigZ>>).

36 RIPPSS, Rider. Facebook Art. *Ryder Ripps* [online]. 2010/2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://ryder-ripps.com/facebookart/>>.

37 WIDMAN, Jeff. Presenting EdgeRank. A Guide to Facebook's Newsfeed Algorithm. EdgeRank [online]. [cit. 2013-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://edgerank.net/>>.

## **Aktuální poznámka k Facebooku jako prostoru pro umění: prosinec 2014**

Tyto dobové nadšené postřehy jsou odrazem stavu na konci roku 2012 (a přetrvávajícím v roce 2013), kdy, viděno z dnešního pohledu, dosahovaly facebookové umělecké aktivity svého vrcholu. Řada galerií nebo kurátorských projektů, o kterých tento článek pojednával, mezitím zanikla. Pocit nadšení a hlad po zmapování možností distinktivního prostoru nahradily pocity únavy. Znamená to, že se facebookové umění vyprázdnilo?

Individuální umělecké projekty dále pokračují, jak svědčí množící se příspěvky na facebookové stránce *Facebook*, která byla (v závěru roku 2014) založena za účelem vzniku publikace o Facebook-based artu v roce 2015.<sup>38</sup> Proměny facebookových algoritmů však mohou za to, že program galerií se již nezobrazuje ve feedu, ale musíte do galerie jako všude jinde „zajít“, a individuální umělecké aktivity je stále obtížnější sledovat. Přátelé a členové komunity se vytrácejí z vaší hlavní zdi. Facebook je restriktivní, korporátní, úmorný a opouštěný. Facebookové prvky pozvolna přibývají, ubývají, mění se; vizuální nářečí se vyvíjí. Podoba Facebooku a jeho funkce se s ohledem na geografickou lokaci a jazykovou variantu liší, některé umělecké projekty počítající s určitou „podobou“ a funkcemi Facebooku tak mohou být recipovány rozdílně.

Na Facebooku jako sociálním médiu lze (zcela přirozeně) dlouhodobě sledovat převládající tendence k performativitě projektů, i charakter performancí se však proměňuje, stává se konvečnějším a pozbývá charakteristické rysy, kterými byl jedinečný. Facebook i nadále vychází vstříc performancím s identitou,<sup>39</sup> temporálně orientované projekty založené na fyzické přítomnosti umělce „u klávesnice“ (resp. ve virtuálním prostoru) však pozbyly svého významu se zavedením funkce časování příspěvků, která umožňuje publikovat kdykoli cokoli bez referenční spojitosti s „tady a teď“ (Facebook už není „doma“, ale lze na něj občas skočit „na návštěvu“ načasovat příspěvky). Temporální, možná nejzajímavější prvek, se vytratil. Ze signálu fyzické přítomnosti se stal pouhý její index, či ještě hůře, ochablý symbol.

Zásadním momentem pro uchování social-media-based artu „pro příští generace“ „as it were“ je vývoj archivačního nástroje *Colloq*, se kterým v roce 2014 přišel *Rhizome*. „Colloq je nový konzervační nástroj, který pomůže umělcům uchovat projekty v sociálních médiích nejen jejich archivací, nýbrž přesnou replikací vzhledu a layoutu stránek a interakcí s dalšími uživateli.“<sup>40</sup> Ne všechny projekty lze samozřejmě tímto způsobem uchovat,

38 „Spouštíme *Facebook*, stránku věnovanou budoucí knize. Usilujeme o sesbírání všech facebookových uměleckých aktivit. Prosim lajkujte a sdílejte, přidávejte vlastní screenshotsy, videa, gify, zvukové soubory, umělecké projekty, odkazy... Deadline je 10. února 2015.“ Facebook. *Facebook* [online]. 2014, [cit. 2014-12-21], Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/unlikeart>>.

39 Naposledy např. *Excellences & Perfections* Amalie Ulman napříč sociálními médii (především však na Instagramu). *Excellences & Perfections*, Amalie Ulman, 2014.

40 SUTTON, Benjamin. The Many Uses of Rhizome's New Social Media Preservation Tool. *Hyperallergic. Sensitive to Art & its Discontents* [online]., 21. 10. 2014, [cit. 2014-12-21], Dostupné z WWW: <<http://hyperallergic.com/157039/the-many-uses-of-rhizomes-new-social-media-preservation-tool/>>.

rozhodně však může napomoci jejich dokumentaci. Prvním a dosud jediným takto archivovaným projektem byla social media performance *Excellences & Perfections* umělkyně a feministky Amalie Ulman.<sup>41</sup>

Čemu se i dnes stále daří, je „Facebook mimo Facebook“, remediační tendence, které se celkem úspěšně začlenily do mainstreamového proudu umění. Naopak Facebook-based net art per se, projekty vzniklé na Facebooku, z Facebooku a pro Facebook, které jsou zcela nepřenositelné a naprosto (?) nevystavitelné, se vstříčí restriktivní facebookové politice a validňování této krajiny postupně vytrácí. Z avantgardy se stává popík a „Facebook-based art is dead.“ Připomíná vám to něco?

Poprvé publikováno česky v časopise o filmu a nových médiích *25fps.cz*: MEIXNEROVÁ, Marie: Facebook: sociální síť jako prostor pro umění. *Filmový časopis 25fps* [online]. 22. 2. 2013, [cit. 2014-09-21]. Dostupné z WWW:

<<http://25fps.cz/2013/facebook-jako-prostor-pro-umeni/>>.

Text byl pro účely publikace aktualizován o závěrečnou podkapitolu „Aktuální poznámka k Facebooku jako prostoru pro umění: prosinec 2014“.

---

41 ULMAN, Amalia. *Excellences & Perfections*. *Webenact. Rhizome* [online]. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné prostřednictvím live web archive z WWW: <<http://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections>>.

Guy Duplicates People's Facebook Pic Then Requests Friendship. *Buzzfeed Community* [online]. 27. 11. 2012, [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.buzzfeed.com/tblacklabel/guy-duplicates-peoples-facebook-pic-then-requests-28m7>>.

Informace o Luther Blissett. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/Luther-Blissett/143422539007048#>>.

Podmínky a zásady služby Facebook. *Facebook* [online]. 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/policies/>>.

Podrobnosti o uživateli Chloë Flores. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/itsallbeendonebefore/about?section=bio>>.

Re: Cease and Desist Violating Facebook's Statement of Rights and Responsibilities. E-mail z 6. ledna 2010. *Suicide Machine* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://suicidemachine.org/download/Web\\_2.0\\_Suicide\\_Machine.pdf](http://suicidemachine.org/download/Web_2.0_Suicide_Machine.pdf)>.

Constant Dullaart. *Carroll / Fletcher* [online]. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.carrollfletcher.com/artists/76-Constant-Dullaart/biography/>>.

DOULAS, Louis. The Diacritics fo Glitchr. *Rhizome* . [online]. 19. 3. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2012/mar/29/diacritics-glitchr-draft/>>.

FILIPPETTI, Jenny. glitchr turns facebook bugs into art. *Designboom* [online]. 13. 1. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.designboom.com/technology/glitchr-turns-facebook-bugs-into-art/>>.

HAMER, Katy Diamond. C O N S T A N T D U L L A A R T @ N E W M U S E U M : P R E V I E W . *Eyes Towards the Dove* [online]. 20. 5. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.eyes-towards-the-dove.com/2012/05/c-o-n-s-t-n-t-dullaart-thenewmuseum.html>>.

LHOOQ, Michelle. Four Ways Internet Artists Are Making Facebook A Less Boring Place. *The Creators Project* [online]. 14. 12. 2012, [cit. 2013-01-18]. Dostupné z WWW: <<http://thecreatorsproject.com/blog/four-ways-internet-artists-are-making-facebook-a-less-boring-place>>.

MEIXNEROVÁ, Marie – LUTZOVÁ, Kristýna. Kristýna Lutzová: loginlogout. In: *Katalog PAF 2012*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2012, s. 99.

N. I. E. I. (Network Identity Experiments Institute). Schizologies. Masks of the Global Net. Art. In: SERBEST, Asli – MAHALL, Mona. (eds.). *Junk Jet N°3: Flux-Us! Flux-You!* Stuttgart: ingmade.edition, 2010, s.88–91.

O'BRIEN, Nicholas. Finding Place in the Digital. In: SERBEST, Asli – MAHALL, Mona. (eds.). *Junk Jet N°6: Here and Where*. Stuttgart: ingmade.edition, 2012, s. 26–30.

PROTALINSKI, Emil. What if you had a Polaroid camera hooked up to your Print Screen button? *TNW* [online]. 13. 1. 2013, [cit. 2014-07-29]. Dostupné z WWW: <<http://thenextweb.com/shareables/2013/01/17/what-if-you-had-a-polaroid-camera-hooked-up-to-your-print-screen-button/>>.

SOON, Winnie. Glitchr in facebook by Laimonas Zakas. *Digital Art + Technology* [online]. 31. 3. 2012, [cit. 2014-07-29]. Dostupné z WWW: <<http://www.siusoon.com/dat/2012/03/31/glitchr-in-facebook-by-laimonas-zakas/>>.

SUTTON, Benjamin. The Many Uses of Rhizome's New Social Media Preservation Tool. *Hyperallergic. Sensitive to Art & its Discontents* [online]. 21. 10. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://hyperallergic.com/157039/the-many-uses-of-rhizomes-new-social-media-preservation-tool/>>.



TROEMEL, Brad et al. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. *DIS magazine* [online]. 2012, [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>.

WIDMAN, Jeff. Presenting EdgeRank. A Guide to Facebook's Newsfeed Algorithm. *EdgeRank* [online]. [cit. 2013-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://edgerank.net/>>.

ZAKAS, Laimonas. Catalog | Laimonas Zakas | Gallery Online | Video 1. *Facebook* [online]. 21. 8. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://www.facebook.com/video/embed?video\\_id=4026403131955](http://www.facebook.com/video/embed?video_id=4026403131955)>.

### Facebookové stránky:

#0000FF | <http://www.facebook.com/h0000ff>

Atraktor Null | <http://www.facebook.com/DzigZ>

Constant Dullaart | <http://www.facebook.com/constantdullaart>

constant dullaart | <http://www.facebook.com/pages/constant-dullaart/7367582617>

കുറിപ്പ് കുറിപ്പ് കുറിപ്പ് (Digitalcorpse)

<https://www.facebook.com/AaBbCcDdes>

Dominik Podsiadly (Mirror) | <http://www.facebook.com/dominik.podsiadly.fake>

Dominik Podsiadly | <http://www.facebook.com/dominik.podsiadly.art>

*Facebook* | <https://www.facebook.com/unlikeart/>

Gallery Online | <https://www.facebook.com/GalleryOnline>

Chloë Flores | <http://www.facebook.com/itsallbeendonebefore>

*I Like It, /c) merry, 2012/* | <http://www.facebook.com/pages/I-Like-It/243658325718831>

ᵂᵂᵂᵂᵂᵂ, Systaime (Michaël Borrás) et al.

<https://www.facebook.com/pages/ᵂᵂᵂᵂᵂᵂ/188539507829810>

Laimonas Zakas | <http://www.facebook.com/glitchr>

loginlogout.cz | <http://www.facebook.com/profile.php?id=100003092834024>

Luther Blissett | <http://www.facebook.com/luther.blissett.3597> (a mnoho dalších)

Netarty | <http://www.facebook.com/netarty/info>

Pe Ku | <http://www.facebook.com/pe.ku.756>

Rozita Fogelman | <http://www.facebook.com/rozifogel>

Sayuri Michima | <http://www.facebook.com/sayurimichima>

*Will Miss You – An (abandoned) Facebook friends collection* (Esteban Ottaso, 2012)

<http://www.facebook.com/pages/Will-Miss-You/313937475385504>

*2013 Welcome Future* /(c) merry, 31. 12. 2012; 1. 1. 2013/

*2013 Welcome Future* /(c) merry, 31. 12. 2012 – 1. 1. 2013 (dokumentace)/

<http://www.facebook.com/pages/Merry-crazy-stuff-created-by-c-merry/103382753059393>  
(31. 12. 2012 – 1. 1. 2013)

*851px x 315px – A Facebook Cover Performance* (Silvio Lorusso, 2012)

<http://silviolorusso.com/work/851px-x-315px/>

*Being Chloë Flores* (Finishing School, březen 2012)

<http://finishing-school-art.net/Being-Chloe-Flores-2012>

*Best Wall Cover* (Kamilia Kard, 2012) | <http://bestwallcover.tumblr.com/>

Bubblebyte | <http://www.bubblebyte.org/>

CERMÄ | <http://www.cerma.de/>

*Circle is not line* (Stanislav Abrahám, 2012) | <https://vimeo.com/45731362#at=0>

Click Gallery | <http://clickgallery.us/>

Domain Gallery | <http://www.domain-gallery.net/>

e-permanent | <http://www.e-permanent.org/>

*Excellences & Perfections* (Amalia Ulman, 2014)

*Excellences & Perfections* /Amalia Ulman, 2014 (dokumentace)/

<http://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections>

*Face to Facebook* (Paolo Cirio; Alessandro Ludovico, 2011)

<http://www.face-to-facebook.net/>

*Facebook Art* (Ryder Ripps, 2010, 2011) | <http://ryder-ripps.com/facebookart/>

*Facebook Bliss* (Anthony Antonellis, 2012) | <http://www.anthonyantonellis.com/bliss/>

*Facebook Demetricator* (Benjamin Grosser, 2012)

<http://bengrosser.com/projects/facebook-demetricator/>

*FACEBOOK ICONES GIRL* (Systaime /Michaël Borrás/, 2011)

<https://www.facebook.com/video.php?v=219586358052055&fref=nf>

*FACEBOOK INSIDE* (Thomas Cheneseau, 2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=-pATv9z57bw>

*Facebook Sculpture* /(c) merry, 1.–31. 8. 2013/

*Facebook Sculpture* /(c) merry, 2013 (dokumentace)/

<https://sites.google.com/site/facebooksculpture/>

*Facebook Timeline 2012 (Year in Review)* (Anthony Antonellis, 2012)

<http://anthonyantonellis.com/yearinreview>

*FaceLeaks* (Dušan Barok, 2011) | <http://faceleaks.info/>

Gallery Online | <http://GalleryOnl.in/e> | <https://www.facebook.com/GalleryOnline>

GLI.TC/H | <http://gli.tc/h/>

*How Nicolas Bourriaud Uses Facebook* (Anthony Antonellis, 2011)

<http://www.youtube.com/embed/NWLOobt86mc?rel=0>

<http://faoebook.tumblr.com/> | x

faoebook. *Tumblr* [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine:  
<<http://web.archive.org/web/20130311185151/http://faoebook.tumblr.com/>>.

Laimonas Zakas – Solo Show. (Laimonas Zakas, 20. července – 16. září 2012 /dokumentace/)  
<https://www.facebook.com/GalleryOnline>

*loginlogout.cz* (Kristýna Lutzová, 2012) | <http://www.loginlogout.cz/>

*Lost + Found FB friends 2012* (Erica Lapadat-Janzen, 2012)  
[http://www.facebook.com/video/embed?video\\_id=10151187998629856](http://www.facebook.com/video/embed?video_id=10151187998629856)

Newmuseum | [www.newmuseum.org](http://www.newmuseum.org)

*Pizzabook* (Hypercolour, 2012) | <http://www.pizzabook.biz/>

*Polaroid Cacher* (Adrià Navarro; DI Shin; Ananya Mukherjee; Marta Augé, 2013)  
<http://adriannavarro.net/projects/polaroid-cacher/>

Print Fiction | <http://www.printfiction.net/>

*Ryder Ripps Facebook* (Ryder Ripps, 2011) | [http://ryder-ripps.com/ryderripps\\_facebook/](http://ryder-ripps.com/ryderripps_facebook/)  
<http://ryder-ripps.com/facebook/html/profile.html>

SUPER ART MODERN MUSEUM – SPAMM | <http://spamm.fr/>

Temporary Stedelijk | <http://temporarystedelijk.com/>

*Text Free Browsing* (Rafaël Rozendaal; Jonas Lund; 2013)  
<http://www.newrafael.com/text-free-browsing/>

*To se mi líbí* / (c) merry, 2012/ | <https://soundcloud.com/m-160/to-se-mi-l-b>

*Tweet It* / (c) merry, 2012/ | <https://twitter.com/#!/TweetIt6>

*Web 2.0 Suicide Machine* (moddr\_ & Fresco Gamba a kol., 2009) | <http://suicidemachine.org/>

Webenact (live web archive) | <http://webenact.rhizome.org/>





## 4. *Postinternet*

*„Nestůjte si za ničím, propadejte všemu.“*

*#postinternet #soucasne\_trendy #prezentace #monetarizace*

---

<sup>1</sup> PALLASVUO, Jaakko. *LOL* [online], 2011, [cit. 20014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://dawsonscreek.info/>>.

Termínu postinternet zřejmě poprvé užila německá umělkyně, kritička a kurátorka Marisa Olson (\*1977). Ta hledala vhodný výraz pro svoji vlastní praxi, a to v rámci rozhovoru na webové stránce *We Make Money Not Art* (2008).<sup>2</sup> „Její definice připouští, že internetové umění už déle nemůže být striktně vymezeno jen internetem nebo počítači, ale lze jej identifikovat spíše jako jakýkoli typ umění, který je ovlivněn internetem a digitálními médii.“<sup>3</sup> *Post* nemělo znamenat *po* ve smyslu konce nebo vyhranění se vůči internetu, ale mělo označovat spíš východiska odkazující na internetové způsoby uvažování. Obdobné koncepty označuje ve stejné době také losangeleský netartista a zakládající člen surf klubu *Nasty Nets* Guthrie Lonergan (\*1984) jako Internet Aware Art,<sup>4</sup> „umění vědomé si internetu“. Mezi kategorie označující současnou tvorbu vycházející ze zkušenosti s internetem patří i tzv. nová estetika. „Termín, který [v roce 2011] vymyslel umělec, literát a technolog James Bridle, odkazuje ke vzrůstajícímu výskytu vizuálního jazyka digitálních technologií a internetu ve fyzickém světě a ke vzájemnému míšení virtuálního a fyzického.“<sup>5</sup>

Zatímco nová estetika je dosud relativně mladý termín, který poměrně neproblematicky odkazuje k výzkumu svého autora, kolem fenoménu uchopeného předchozími dvěma termíny již více než šest let probíhá stále živá diskuze. Termín postinternet byl od svého vzniku nezřídka zavrhován jako neprůhledný, matoucí a sporný neologismus,<sup>6</sup> který se přesto ujal a vkořenil do současného diskurzu o stavu soudobého umění i kultury obecně. Dnes je termín postinternet používán především jako populární nálepka k označení současného vizuálního umění a je asociován s určitým vizuálním stylem, spočívajícím zejména v „mísení digitálních koláží s digitální malbou do

2 DEBATTY, Régine. Interview with Marisa Olson. *We Make Money Not Art* [online]. 28. 3. 2008, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW:

<<http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php>>.

Co později Olson nazvala postinternetem, popisuje jako „art after the internet“ již v rámci diskuze v roce 2006 (CORNELL, Lauren. Net Results: Closing the gap between art and life online. *TimeOut New York*, č. 69, únor 2006, s. 9–15.) a následně prvním *Net Aesthetic 2.0* panelu Rhizome v roce 2006 (CONNOR, Michael. Post-Internet: What It Is and What It Was. In: KHOLEIF, Omar (ed.). *You Are Here – Art After the Internet*. Cornerhouse & SPACE, 2014, s. 58.). Text však sousloví „post internet“ neobsahuje, samotný novotvar se na scéně objevuje až později.

3 DOULAS, Luis. Within Postinternet. *Pool* [online]. 2011. (Již nedostupné, původní URL:

<<http://pooool.info/within-post-internet-part-i/>>.) Cit. dle OLSON, Marisa. Postinternet: Art After the Internet. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013, s. 212–215.

4 BEARD, Thomas. Interview with Guthrie Lonergan. *Rhizome* [online]. 26. 3. 2008, [cit. 2014-12-24].

Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>>.

Internet Aware Art nemá vžitý český ekvivalent, nejčastěji bývá překládáno jako „umění vědomí si internetu“.

5 KHOLEIF, Omar. Preface to James Bridle's *The New Aesthetic and its Politics*. In: KHOLEIF, Omar (ed.). *You Are Here – Art After the Internet*. Cornerhouse & SPACE, 2014, s. 20–27.

K nové estetice blíže viz: BRIDLE, James. About The New Aesthetics. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-25].

Dostupné z WWW: <<http://new-aesthetic.tumblr.com/about>>; BRIDLE, James. *The New Aesthetic. Really Interesting Group* [online]. 6. 5. 2011, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW:

<<http://www.riglondon.com/blog/2011/05/06/the-new-aesthetic/>>; BRIDLE, James. *The New Aesthetic* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW:

<<http://shorttermmemoryloss.com/portfolio/project/the-new-aesthetic/>>; COVERT, Adrian. What Is The New Aesthetic? *GIZMODO* [online]. 16. 4 2012, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW:

<<http://gizmodo.com/5901405/what-is-the-new-aesthetic>>; KASPRZAK, Michelle – HYDE, Adam et. al. *New Aesthetic, New Anxieties. V2\_* [online]. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW:

<<http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties>>.

Termín si větší pozornost získal teprve v roce 2012 na SxSV konferenci v Austinu. (BRIDLE, James.

#sxaesthetic report. *booktwo.org* [online], 15. března 2012. [cit. 2015-03-17] Dostupné z WWW:

<<http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>>.)

6 CONNOR, Michael. Post-Internet: What It Is and What It Was. In: KHOLEIF, Omar (eds.). *You Are Here. Art After the Internet*. Cornerhouse, 2014, s. 57.

CONNOR, Michael. „What's Postinternet Got to do with Net Art?“ *Rhizome* [on-line], 1. listopadu 2013 [cit. 2015-03-09]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>.

podoby dvourozměrných digitálních tisků, videí nebo sochařských objektů, apropriaci nebo adopci nablýskané reklamní estetiky (korporátní estetika), obrazů a výrobků.“<sup>7</sup> Označuje vytváření umění strukturně mimo internetovou síť, které však často vzniká pro svou prezentaci na internetu (objekty, které jsou zároveň objekty i fotkami objektů cirkulujícími ve specifickém kontextu sítě).

Obecně přijímaná přesvědčivá definice postinternetu však dodnes neexistuje. Neustálé korekce a redefinice termínu naopak patří k živé a stále se vyvíjející debatě na toto téma. Samotná Marisa Olson později svou tezi s ohledem na následný pětiletý vývoj znovu reflektovala, aby konstatovala, že všechna aktuální díla jsou vlastně postinternetová, protože vznikají v postinternetovém věku.<sup>8</sup> Podobně podle Louise Doulase, zakladatele projektu *Pool*, který v letech 2011–2012 ohledával vztah mezi současným uměním a internetem, „není postinternet kategorie, ale stav“.<sup>9</sup> Spíš než by odkazoval pouze k umění, může tento termín označovat celé období. Právě otázkám postinternetové tvorby, její produkce, prezentace, monetarizace i teoretického uchopení je věnován čtvrtý tematický okruh antologie.

Po umělcích Marise Olson a Guthriem Lonerganovi je pro počátky odborného diskurzu zásadní jméno newyorského kritika a kurátora Gena McHugha (\*1981). McHugh v roce 2009 obdržel Arts Writers Grant od Warhol Foundation, který mu umožnil po devět měsíců kriticky uchopovat a historicky kontextualizovat současné umění, které bychom mohli považovat za „postinternetové“. Pro blog nazvaný *Post Internet* mu jako výchozí bod posloužily teze obou zmíněných umělců, které dále artikuloval. Blog vyšel později pod stejným názvem také knižně.<sup>10</sup> McHughovu předmluvu zde publikujeme pod názvem „Postinternet“.

Americká umělkyně a myslitelka Jennifer Chan (\*1988) poskytuje v odborné esejí „Z prohlížeče do galerie (a zpět): Komodifikace net artu 1990–2011“ přehled o prezentačních a monetarizačních principech internetového a postinternetového umění do roku 2011.<sup>11</sup> Ve svém druhém textu

7 Video of Post Net Aesthetics is Now Online. *Rhizome – journal* [online]. 21. října 2013, [cit. 2015-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>>.

8 OLSON, Marisa. Postinternet: Art After the Internet. In: STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013. *Art and the Internet*. Londýn: Black Dog Publishing, 2013, s. 212–215.

9 DOULAS, Louis. Post-Internet pt. 2. *The Contemporary Communication Revolution: A Manifesto* [online]. 12. května 2012, [cit. 2015-03-11]. Dostupné z WWW: <<https://languageoftoday.wordpress.com/tag/post-internet/>>.

10 McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10. Brescia: Link Editions.

11 Řada podstatných událostí se v této oblasti odehrála také v období mezi sepsáním eseje v roce 2011 a vydáním této publikace na konci roku 2014. Patří k nim například první aukce zaměřená výhradně na digitální umění *Paddles ON!*, kterou zorganizoval aukční dům Phillips ve spolupráci s mikrobrogingovou platformou a sociální sítí Tumblr. Aukce proběhla poprvé v říjnu 2013 v New Yorku a podruhé v červenci 2014 v Londýně. Na přelomu let 2013 a 2014 se odehrál první ročník *The Wrong – New Digital Art Biennale*, rozsáhlého bienále současného digitálního umění s třiceti on-line kurátorovanými pavilóny, těžištěm na síti a původem v São Paulu. V srpnu 2013 si newyorský netartista Anthony Antonellis pořídil „digitální tetování“ – do hřbetu ruky implantovaný NFC čip, který posléze používá k vystavování animovaných gifů. Bulvární on-line netartový magazín – *Net Artist Daily* (2013, již neaktivní; Anthony Antonellis & Arjun Srivatsa) umožnil netartistům vyjádřit silná, často teoretická stanoviska o současném internetovém umění, aniž by byli nuceni sáhnout k médiu eseje nebo akademického textu. (Jedno takové stanovisko je vyjádřeno v podobě koláčového grafu fingované ankety. Většina internetových umělců nejsou internetoví umělci zařazeného v barevné obrazové příloze.) *Paddles ON! Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://paddleson.tumblr.com/>>; 2013 New York: Paddles ON! *Phillips* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/auctions/auction/PD010213>>; 2014 Londýn: Paddles ON! *Phillips* [online].



„Poznámky k postinternetu“ z pozice umělkyně kriticky hodnotí současnou postinternetovou uměleckou i teoretickou sféru. Tuto esej z roku 2014 zařadil kurátor Omar Kholeif, editor knihy *You Are Here: Art After the Internet*, do sekce textů s názvem „Provocations“. Přetištění dvou formálně podstatně odlišných textů jedné autorky ilustruje pestrost diskurzu a polohy, do kterých se musí současný internetový umělec-kurátor-teoretik-kritik-pedagog v rámci uplatnitelnosti svých postojů převtělovat.

#mm

---

[cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/auctions/auction/PD010114>>. *The Wrong – New Digital Art Biennale*, 1. listopadu 2013 – 31. ledna 2014. Druhé bienále proběhne od 1. listopadu 2015 do 31. ledna 2016. *The Wrong – New Digital Art Biennale* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://thewrong.org>>. ANTONELLIS, Anthony. Net Art Implant. *Anthony Antonellis* [online]. 22. 8. 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.anthonyantonellis.com/news-post/item/670-net-art-implant>>.

## 1990–2011<sup>1</sup>

Jennifer Chan | září 2011 – leden 2012

Vztah internetového umění a muzeí byl od svých počátků v pozdních 90. letech vrtkavý. Přestože byly v Evropě i Americe pro mediální umění zřízeny provizní a dotační iniciativy, poměr mezi internetovým uměním a jeho kolísavým výskytem v institucích dokazuje, že dosud nebylo do hlavního proudu současného umění zcela integrováno.

Kurátorství a sběratelství net artu díky jeho variabilitě a reprodukovatelnosti představuje výzvu a proměnu tradičních způsobů distribuce umění. Sochy, digitální obrazy, instalace a performance se objevují na internetu stejně jako dokumentace umění, zatímco pohyblivé obrazy animovaných gifů a videí vyžadují ke své (re)prezentaci prohlížeče, obrazovky nebo projektor. Tato esej sleduje proměny hodnot internetového umění mezi prohlížečem a galerií a srovnává různorodé současné i minulé příklady kurátorství, sběru a prodeje net artu. Zde jsou některé otázky, které stály na počátku mého výzkumu:

- Může být internetové umění výdělečné stejně jako jiné umělecké žánry?
- Kdo kupuje internetové umění?
- Jaká hodnota byla připsána net artu jako volně přístupné formě?
- Jakým způsobem je webové umění kurátorováno a prodáváno v galerijním systému?
- Jaké důsledky má jeho zpeněžení na stávající způsoby distribuce a definice sběratelského uměleckého objektu?

V důsledku decentralizované distribuce prochází mediální objekt procesem reifikace (zpředmětnění), kdy je dokumentace uměleckého objektu reprodukována a zhlédnuta častěji než samotný reprezentovaný objekt. V přechodu z digitálních do fyzických výstavních prostor, ať již fungujících samosprávou nebo přidružených k profesionálním institucím, narůstá výstavní hodnota webového umění. Jak si paradoxních požadavků na instalaci mediálních objektů povšiml Nicholas O'Brien: „...je zde až zarážející jistota a předpoklad fyzičnosti k obhájení díla – jinými slovy jde o to dát jakékoliv pomíjivosti média dojem toho, že patří do galerie.“<sup>2</sup>

Ke komodifikaci dochází u fyzické reprezentace digitálního objektu určeného k instalování ve fyzickém prostoru galerie, kde se médium určené obrazovce (screen-based) stává hmotným kulturním objektem pro vizuální konzumaci

<sup>1</sup> Odborný poradce profesor Chris Hanson, Syracuse University. Zvláštní poděkování patří Jonu Catesovi a Curtu Cloningerovi.

<sup>2</sup> #mm: O'BRIEN, Nicholas. Hyperjunk: Notes on the Installation Demands of Media Objects. *Bad At Sports* [online]. 11. 8. 2011, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://badatsports.com/2011/hyperjunk-notes-on-the-installation-demands-of-media-objects/>>.

a rozjímání. Budu srovnávat tradiční přístupy prodeje s alternativními výstavami organizovanými umělci, abych prozkoumala, jakými způsoby se zhodnocuje net art mimo počítačové rozhraní. V této studii sleduji posuny hodnoty net artu (zejména pojetí aury a přechod od jeho bezplatné distribuce k hmotným komoditám na prodej). Na závěr předkládám tvrzení, že nejúčinnější způsob, jak zpeněžit net art, není prodej fyzické obdoby digitálního objektu, ale kontextové začlenění procesu nákupu do uměleckého díla samotného.

## Stručná definice net artu

Existuje mnoho definic toho, co tvoří současné internetové umění. Internetové umění, které je známé též jako *net art* (a *net.art* ve svých počátcích), se rozvinulo do pluralitních projevů, které mají formu nejen webových stránek, ale i performancí v přímém přenosu, úprav softwarů, on-line her a aplikací, anonymních osobností, obrazových souborů a digitálního zobrazování.<sup>3</sup> Krom toho, že net art komentuje webovou kulturu a vliv technologie na každodenní život, využívá také internet jako primární kontext pro distribuci umění. Pro účely tohoto šetření budu nicméně zkoumat posuny ekonomické a kulturní hodnoty v souvislosti s uměním, které je založeno na kontextu webového prohlížeče (browser-based) a obrazovky (screen-based), protože není tak často zahrnováno v muzejních výstavách.

## Net.art, net art, postinternetové umění, webové umění

Historici a kurátoři mediálního umění charakterizují net art jako antiinstitucionální, protože jeho první zástupci si vybrali internet, aby zajistili bezplatné setkávání s uměním mimo prostředí galerie.<sup>4</sup> Tyto zásady jsou reflektovány v instruktážním manifestu net.artu z roku 1999, sestaveném net.artisty Alexejem Šulginem a Natalií Bookchin.<sup>5</sup> Jejich definice net.artu zastávala názor, že tento žánr bude „0% kompromisní“ vůči tradičním modelům distribuce a institucionálnímu provozu.<sup>6</sup> Nicméně jak seznam

3 Josephine Bosma poznamenává, že definice net artu se neomezuje pouze na webové stránky, překvapivě také obsahuje již existující, netechnologická média, jako je performance. „To zahrnuje nejen umění založené na prohlížeči (což by mělo být jasné), nebo když použijeme ještě více omezující definici umění ‚založeného na webové stránce‘ (site-based art), ale také umění, které se odehrává v jakémkoliv jiném druhu softwaru, v jakémkoliv jiném časovém rámci, než je individuální přítomnost umění založeného, zakotveného na webu.“

#mm: BOSMA, Josephine. Between Moderation and Extremes – the tension between net art theory and popular art discourse. *Josephine Bosma* [online]. květen 2000, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://josephinebosma.com/web/node/63>>.

4 Kurátoři Christiane Paul a Steve Dietz zmínili, že net art funguje spíše nezávisle na muzeích. Paul uvádí, že „...vlastnosti tzv. umění nových médií prezentují posun od objektu k procesu... digitální umění odolává ‚objektivizaci‘ a zároveň mění tradiční představy o ‚uměleckém objektu‘.“

#mm: PAUL, Christiane. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. *NeMe* [online]. 2005, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.neme.org/571/preserving-new-media>>.

DIETZ, Steve. Collecting New Media Art: Just like anything else, but different. In: ALTSHULER, Bruce (ed.). *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton a Oxford: Princeton University Press, 2005, s. 85–101. Dostupné též z WWW: <<http://www.neme.org/524/collecting-new-media-art>>.

5 #mm: Viz ŠULGIN, Alexej – BOOKCHIN, Natalie. „Introduction to net.art (1994–1999). [Úvod do net.artu]“, přetištěný v této publikaci.

6 #mm: SHULGIN, Alexej – BOOKCHIN, Natalie. Introduction to net.art (1994–1999). *easylife.org* [online]. 1999, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/netart/>>.

prohlášení v manifestu pokračuje, oba umělci sebekriticky poznamenávají, že klíčem k dlouhodobému úspěchu je zapojení se nejen do on-line událostí, ale také do současného uměleckého dění ve fyzických prostorech muzeí. Muzea a galerie pro netartisty vždy znamenaly cenné výstavní prostory, neboť jakékoliv dílo zde vystavované optikou širšího uměleckého světa vztahem s konkrétní institucí získává.<sup>7</sup> Kromě toho, že umělcovo dílo může získat až kanonický status, se práce dostane ke galerijním návštěvníkům místo různorodých a roztěkaných uživatelů internetu. Je to právě liminální kontext muzea, co uměleckému dílu poskytuje prostor pro divácké rozjímání.

V posledních letech začali badatelé užívat termínu *postinternetové*, aby postihli umění ve stádiu, kdy je již internet mnohem více než novou technologií nezbytností a banalitou.<sup>8</sup> Postinternetová díla se liší od formalistické hry využívající kód a informační architekturu, která byla k vidění zejména v net.artu konce 90. let. Začínající umělci, kteří jsou ochotnější vystavovat v galeriích a kteří byli vyškoleni převážně v uměleckých institucích, svá díla modifikují pro různé kontexty prezentace ve fyzickém nebo v kyber prostoru. Jsem stále více svědkem postmediálních procesů tvorby na internetu, a proto jsem nucena používat termínu *webové umění* (web-based art) zaměnitelně s termínem *net art*. Ten naznačuje, že internet je primárním prostředkem pro veřejnou distribuci uměleckého díla, zároveň však obsahuje také možnost jeho vystavování v off-line prostředích.

Díla Olivera Larica a Artieho Vierkanta zkoumají nestálé vlastnosti digitálního indexu a reprezentace objektů, demonstrují různé verze obrazu a myšlenku výstavních prostorů, které jsou fyzické i on-line. *Monochrome Arc* a *Copy* Artieho Vierkanta jsou automaticky exponované statické video obrazy, konvertované do digitálně tištěných soch. Jejich tvar a konstrukce symbolicky odkazují na hodnoty světla (histogramy) původních obrazů. Christiane Paul, kurátorka Whitney Museum of American Art, s ohledem na různé modely vystavování od fyzické galerie až po výhradně on-line prostředí poznamenala, že: „Variabilita znamená plynulý přechod mezi různými projevy ‚virtuálního objektu‘ (...) to samé dílo by mohlo být klidně představeno v instalaci, v projekci, nebo ve výstavním stánku.“<sup>9</sup> Laric a Manovich mluví o procesu přizpůsobení uměleckého díla prostoru galerie jako o verzování,<sup>10</sup> Quaranta to nazývá „překladem“.<sup>11</sup> *Post Internet Survival Guide*, sestavený Katjou Novitskovou, je sbírkou děl internetových umělců, která existuje ve formě blogu kurátorovaného jejich vrstevnicí,<sup>12</sup> tištěné knihy, PDF souboru ke stažení, ale také jako galerijní instalace nalezených a modifikovaných objektů vztahujících se k obsahu knihy.<sup>13</sup>

7 COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. Why would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum? In: COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge a Londýn: MIT Press, 2010, s. 189–190.

8 OLSON, Marisa. Postinternet, *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.

9 #mm: PAUL, Christiane. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. *NeMe* [online]. 2005, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.neme.org/571/preserving-new-media>>.

10 #mm: *Versioning*, jinde též „vytváření verzí“ nebo „variování“.

11 QUARANTA, Domenico. In *Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 76.

12 #mm: NOVITSKOVA, Katja. Survival Tips. *Tumblr* [online]. 2010, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://survivaltips.tumblr.com>>.

13 NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide* [online]. 2010, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>>.

#mm: Viz barevná obrazová příloha.

Západní umělecký kánon tradičně připisuje kulturní hodnotu uměleckému dílu na základě afektivního zážitku z jedinečného, hotového objektu v určitém čase a prostoru. Walter Benjamin k popisu estetická originálů uměleckých objektů použil termínu *aura*; Carol Duncan srovnávala socializované kódy vážící se ke sledování umění v muzeích s náboženskými rituály ve světském kontextu – v občanském obřadu, kde jsou nalezené nebo pečlivě vytvořené objekty úzkostlivě uspořádány za účelem tiché kontemplace a transcendentního diváctví. Ve své eseji „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ Benjamin varoval, že mechanické rozmnožování povede ke ztrátě aury, ke stále roztržitějšímu režimu pozorování a ke ztrátě autenticity.<sup>14</sup> V souvislosti s představou kompletního uměleckého díla je nedostatek „objektovosti“, fyzikálnosti nebo časové stability častým problémem u kurátorství a prodeje umění nových médií. Na obrazovku vázaná, bezúplatná distribuce informací skrze internet zpochybňuje představy hmatatelnosti a jedinečnosti. Bill Nichols na Benjaminovy argumenty v roce 1988 razantně reagoval svou esejí s názvem „Kulturní dílo v době kybernetických systémů“. Nichols prohlašoval, že počítač je víc než jen nástroj. Je také ikonou a metaforou, která radikálně změní lidskou subjektivitu.<sup>15</sup> Domenico Quaranta se později odvolával na znovuobjevení a přehodnocení aury ve formě webové stránky a kurátorství jejího obsahu v rámci kontextu výstavy.<sup>16</sup> Společně s Borisem Groyssem si povšiml, že aura se digitalizací obrazů neničí, protože každý obraz nebo mediální objekt je nositelem specifického kódu, na základě kterého je počítače dekódují, aby se vůbec mohly objevit na obrazovce.<sup>17</sup> Původní obraz (potažmo jeho kód) je tedy v podstatě „neviditelným originálem“; neviditelným díky své nekonečné reprodukovatelnosti. Digitální soubory navíc nejsou o nic méně „skutečné“ nebo nehmotné, protože jsou formátovány v souborech, které zabírají místo na pevných discích a serverech, jež vyžadují kabely a počítače, aby bylo možné jejich zobrazení.

Quaranta tvrdí, že název webové domény zaujímá specifické místo, které je synchronně přístupné každému na počítači nebo na síťovém zařízení. Jestliže kopie nemůže existovat bez představy originálu, tak digitální umění zvyšuje uměleckost skrze hojnou (re)distribuci kopie. Ve své video eseji *Versions* popisuje Oliver Laric snadnou a věrohodnou manipulaci s nalezeným obrazem v každodenních médiích před a po popularizaci digitálních médií.<sup>18</sup> Přes obrazy klasického sochařství čte robotický ženský hlas: „Násobení ikony, jež má daleko k oslabení jejího obsahu, spíše zvyšuje její slávu, a ať je každý obraz jakkoliv nedokonalý, tak se konvenčně podílí na vlastnostech

14 BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1936). In: BRAUDY, Leo – COHEN, Marshall (eds.). *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 2009. #mm: Český vyšlo v souboru BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

15 NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetics. In: WARDROP-FRUIIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 627–641.

16 QUARANTA, Domenico. The Unbearable Aura of A Website. In: *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 157–161. Dostupné z WWW: <[http://www.lulu.com/items/volume\\_70/9992000/9992921/3/print/In\\_Your\\_Computer.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_70/9992000/9992921/3/print/In_Your_Computer.pdf)>.

17 GROYS, Boris. From Image to Image File—and Back: Art in the Age of Digitalization. In: *Art Power*. Cambridge: MIT Press, 2008, s. 84–85.

18 *Versions*, digitální video, 8:49 (Oliver Laric, 2010). In: LARIC, Oliver. *Versions* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://oliverlaric.com/vversions.htm>>.

svého předchůdce.“ Později v *Kopienkritik* Laric aranžuje multiplikáty řecko-římských soch s obdobnými pózami v muzejní instalaci.

Budeme-li chápat kopii jako téma a apropriaci jako žánr, pak tato instalace klade důraz na sílu koncepčního originálu a jeho využití v umění – a to i přes to, že všeobecně uznávaný vkus prochází filtrem času. Laricův výběr objektů se vyjadřuje k tomu, jak ani samotní historici nejsou mnohdy schopni ve svých analýzách historicky „autentického“ umění rozpoznat římskou kopii od řeckého originálu. Jak poznamenal Bill Nichols: „Všudypřítomná kopie slouží také jako projev práce průmyslového kapitalismu (...) simulace vytěsňuje jakoukoliv dřívější realitu, jakoukoliv auru, jakýkoliv odkaz na historii. Samotné pojetí textu, ať už jde o unikát či jednu z nespočetných kopií (...) prochází úpadkem.“ Když simulace (kopírování) začne splývat s realitou a kopie začne zastupovat koncept, pak se dokumentace umění stává stejně skutečnou jako fyzická verze uměleckého díla a také jeho výstavou v reálném životě. Jako kybernetické subjekty jsme dostatečně vzdělaní v rozpoznávání mechanismů a možností zprostředkování, abychom v dokumentaci rozpoznali umění a také abychom očekávali reprezentaci umění jako dokumentaci.

Netartisté byli už z podstaty od počátku kritičtí vůči ideologickým a ekonomickým determinantům technologie vzhledem k tomu, že distribuce a vytváření jejich umění je na síťových technologiích závislé. Aby rozvrátili čím dál komerčnější charakter internetu konce 90. let, Eva a Franco Mattesovi (aka 0100101110101101.ORG) v roce 1998 kopírovali a reprodukovali webové stránky jako Hell.com, Jodi.org a Art.Teleportacia.org.<sup>19</sup> Zkopírované stránky provozovali v rámci své vlastní domény, což přilákalo pozornost médií k definici komerčního a veřejného majetku. 01.org v rozmezí let 1998–1999 vytvořili sérii webových stránek apropriujících kód i obsah webových stránek svých vrstevníků a toto remediované dílo nazvali *Hybrids*. I přes náročné představy o autorství veřejné domény jejich kritika spoležala na divákovu předchozí obeznámenost s webovými stránkami apropriovaných umělců, aby byl schopen identifikovat toto přivlastnění net artu druhých. V současné době činí neschopnost rozeznat estetické odkazy nebo chybějící informovanost o dalších internetových umělcích jejich aktivity redundantními. Apropriované stránky také mezitím změnilly svůj layout, čímž recepce vloženého kódu oslabila svůj kontext. Proto *Hybrids* na současného uživatele internetu vizuálně působí jako typický net.art 90. let; poukazují nicméně na nadbytečnost duševního vlastnictví v síťové ekonomice. Jakékoliv dílo zveřejněné na internetu se stává součástí veřejné sféry, protože je přístupné každému, kdo má počítač.

Velké kulturní instituce a ekonomika umění se přizpůsobily tak, aby pojaly prezentace vyhovující technickým omezením různých médií. Galerijní „bílá kostka“ (white cube), filmová „černá skříňka“ (black box) nebo muzeum obvykle představují liminální kontext pro kontemplativní diváctví již dříve existujících mediálních žánrů jako je film, video, fotografie a instalace. Technické zařízení, na kterém je umělecké médium nainstalováno, nakonec

<sup>19</sup> Eva and Franco Mattes [online]. [cit. 2014-12-12]. Dostupné z WWW:

<<http://0100101110101101.org/>>.

MATTES, Eva – MATTES, Franco. *Copies* [online]. 1999, [cit. 2014-12-12]. Dostupné z WWW:

<<http://0100101110101101.org/copies/>>.

MATTES, Eva – MATTES, Franco. *Hybrids* [online]. 1998–1999, [cit. 2014-12-12]. Dostupné z WWW:

<<http://0100101110101101.org/hybrids/>>.

zdůrazňuje aktuálnost nebo nadbytečnost technologického zařízení, které je zprostředkovává.<sup>20</sup> Například v současné době, kdy se mediální recepce přesunuje na ploché LCD monitory, odkazuje používání rozměrných televizorů o poměru stran 4 : 3 spíš k video instalacím 70. let.

*Put It On A Pedestal* Anthonyho Antonellise<sup>21</sup> si pohrává s takovými pojmy jako je originál, kopie a reprodukované objekty nebo estetika. Společně s bílým pozadím galerie uživatelé poskytuje výběr animovaných ikon a plovoucích digitálních objektů, které lze umístit na různé druhy standardního vybavení galerie jako jsou podstavce či skleněné vitríny. Stejně jako Laricovy instalace multiplikátů kopií římských soch a sbírka *Greek New Media Shit* Sterlinga Crispina se Antonellisova pohyblivá sbírka digitálních a klasických objektů vyjadřuje k memetické hodnotě klasických motivů a k tomu, jak je její produkce odvislá od reprodukce kopií.

### **Ber nebo neber: Výstavní instalace z obrazovky do galerie**

Od uvedení digitálního umění do muzeí a galerií se členové on-line uměleckých komunit lišili v názorech na to, jak by mělo být vystavováno či prodáváno. Zatímco někteří umělci tvrdili, že digitální práce by měly být vystavovány pouze v on-line kontextech spojených s obrazovkou, jiní byli slučováním digitální estetiky a postupů se současným mainstreamovým uměním nadšeni. Darren Tofts věřil, že digitální umění může být prezentováno pouze na počítači a žádná webová stránka nemůže být zobrazena bez zástupného podtextu počítače.<sup>22</sup> Podle něj má digitální umění interaktivní a pomíjivou povahu, díky níž jeho obsah často výstavním konvencím nesvědčil. Na druhou stranu tušil, že „nezatížený pohyb podmanivě reálným prostředím“ bude pro náročné návštěvníky galerie nanejvýš vhodný.<sup>23</sup> Takováto pohlcující, návodná výstava je obvykle realizována začleněním instalace nebo responzivních médií do větších institucí, které jsou technicky a finančně vybaveny natolik, aby instalace tohoto formátu pojaly. Během samostatné výstavy *Any Ever* (2010–2011) promítal Ryan Trecartin svá on-line videa v bludišti tmavých místností. Každá obsahovala instalace piknikových stolů, kožených sedacích souprav, sedaček z letadla nebo lůžek umístěných před projekcí, aby návštěvníky galerie motivovala k co nejdelšímu strávení času v přítomnosti Trecartinových svižně sestříhaných videí.

Jak internetoví umělci, tak kurátoři si v mailing listu<sup>24</sup> *nettime* stěžovali na nezátivnou instalaci webových stránek na stolních počítačích během *documenty X* (1996) v Kasselu.<sup>25</sup> Stolní počítače instalované v odděleném

20 O'Brien nazývá tyto fyzické prezentační nástroje *podobsahem*, jelikož se domnívá, že do velké míry určují, jak divák vnímá dílo prezentované na obrazovce. #mm: O'BRIEN, Nicholas. Hyperjunk: Notes on the Installation Demands of Media Objects. *Bad At Sports* [online]. 11. 8. 2011, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW:

<<http://badatsports.com/2011/hyperjunk-notes-on-the-installation-demands-of-media-objects/>>.

21 #mm: Viz barevná obrazová příloha.

22 V roce 1996 Tofts charakterizoval digitální umění jako „endemické pro počítač“.

TOFTS, Darren. Your Place or Mine? Locating Digital Art *Mesh*, No. 10, Spring 1996, str. 2–5. Dostupné z WWW: <<http://www.experimenta.org/mesh/mesh10/10toft.html>>.

23 Ibid.

24 #mm: Nebo více česky: „e-mailovém adresáři“.

25 QUARANTA, Domenico. Lost in Translation. Or, Bringing Net Art to Another Place? Pardon,

salónku připomínajícím kancelář však rezonují v současných výstavních formátech typu *Speed Show*. Internetová kavárna, která je neformálním společenským prostorem, slouží jako všední, avšak s webem spojené prostředí, v němž se umělci mohou setkat tváří v tvář.<sup>26</sup>

### „První“ prodaná/é netartová/é práce

Vyhledávání na Googlu během psaní této práce (v listopadu 2011) nachází množství výsledků tvrdících: „první netartové dílo bylo prodáno“. Jeden z nejranějších samozvaných příkladů je webová stránka Tea Spillera, *Megatronix*. Alexander Bassin dílo zakoupil roku 1999 pro Městské muzeum v Lublani<sup>27</sup> za 85 000 slovinských tolarů, tj. přibližně 500 dolarů. Během diskuzního panelu na toto téma však nebylo jasně definováno, kdo po provedeném prodeji vlastní příjmy z reklamy, samotnou webovou stránku, ani kdo má zajišťovat její technickou údržbu.<sup>28</sup> Spiller souhlasil, aby muzeum umístilo na úvodní stránce webu banner, který by označoval Městskou galerii v Lublani jako vlastníka. Nicméně přítomnost takové značky by mohla esteticky poškodit dojem uměleckého díla a narušit vjem typického on-line prostředí webovým bannerem. Zatímco zveřejněné on-line články a konferenční tisk tvrdí, že k prodeji došlo, tato webová stránka již není na internetu k dispozici.<sup>29</sup>

Později v roce 2002 Guggenheim shromáždil formalistická umělecká netartová díla, mezi která patří i *Every Icon* (1996) Johna F. Simona.<sup>30</sup> Pro toto dílo Simon sepsal algoritmus založený na jazyku Java, který převádí každý element v bílém čtverci do černé barvy a naopak. Poté prodal unikátní verze kódu, každou za 20 dolarů, a přiložil osvědčení o pravosti ke každé prodané verzi. Díky rezonanci formalistického malířství a konceptuálního umění 70. let, které se zabývalo jazykem jako východiskem tvůrčího procesu, se mohla tato díla zamlouvat historikům umění a sběratelům. Kódování u *Every Icon* předkládalo všechny možnosti pro konverzi jako nemožný úkol s odvoláním na nadbytečnost vizuálně-verbálních slovních hříček v Sol LeWittově *Red Square, White Letters* (1962). Ukázkou dalšího současného přístupu holdujícího kontraktům mezi umělcem a kupujícím je *Art Website Sales Contract*, který vytvořil Rafaël Rozendaal, aby se s internetovou uměleckou komunitou podělil o svou vlastní verzi kupní smlouvy na webovou stránku.

Jak prodej *Megatronixu*, tak *Every Icon* nešikovně vnutili digitálním dílům tradiční modely sběratelství a prodeje. V případě *Every Icon* umělec zvolil vlastní kódování reprodukovatelného uměleckého objektu, aby posílil představu, že intelektuální umělecká práce připisovaná autorskému kódování

Context. In: *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 71–79. Dostupné z WWW: <[http://www.lulu.com/items/volume\\_70/9992000/9992921/3/print/In\\_Your\\_Computer.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_70/9992000/9992921/3/print/In_Your_Computer.pdf)>.

26 ARCHEY, Karen. „BYOBS: Bring Your Own Beamer Opens to Much Fuss and Ballyhoo. Image Conscious.“ *Blouin ArtINFO* [online]. 19. 11 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://fr.blouinartinfo.com/blog/image-conscious/byobs-bring-your-own-beamer-opens-to-much-fuss-and-ballyhoo>>.

27 #mm: Mestna galerija Ljubljana.

28 SPILLER, Teo. net.art.trade Forum. *Tumblr* [online]. 14. 8. 2014, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://teo-spiller-net-art.tumblr.com/post/94722547656/net-art-trade-forum>>.

29 Viz „Link rot“.

30 SIMON Jr., John F. *Every Icon*, Numeral [online]. 27. 1. 1997, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://numeral.com/appletsoftware/eicon.html>>.



má peněžní hodnotu. Protože práce byla proměnlivá a reprodukovatelná, Simon ji nabídl za velmi přijatelnou cenu. *Megatronix* byl prodán s takovými vlastnickými požadavky jako jakýkoliv umělecký objekt. Nicméně se nepočítalo s pomíjivostí umění, které existuje na síti. Kupující nepředvídal problémy týkající se archivace a uchování webové stránky, což mohlo vést k její případné nedostupnosti. V tomto případě prodej netartového díla jeho stav znehodnotil a možná i zkrátil jeho životnost jako uměleckého objektu.

*Genesis* Eduarda Kaca, objednaná Ars Electronicou roku 1999, je raným příkladem institucionalizovaného net artu, který byl poskytnut k prodeji. Pohlcující instalace bioluminescentních bakterií se skládala z projekce a zvuku. Kac sepsal syntetický gen, který přeložil větu z Bible do Morseovy abecedy a pak do párování bází DNA. Počítač napojený na internet vysílal průběh projektu a umožnil vzdáleným divákům vyjádřit se k růstu bakterií. Instalace se poprvé objevila v OK centru pro současné umění v Linci.<sup>31</sup> Nakonec byla ohodnocena Kacovým galeristou v Chicagu na 150 000 dolarů; mezitím se ryté sochařské objekty, které byly součástí instalace (*Encryption Stones*, 2001), prodaly za 13 000 dolarů za kus.<sup>32</sup>

## Link rot

„Link rot“, neboli nedostupnost již existující webové stránky, se objevuje z důvodu její neslučitelnosti s novějšími technologiemi prohlížeče. I když existuje mnoho pokusů o archivaci a uchovávání starších webových stránek, nelze se vyhnout nefunkčním odkazům a nadbytečnosti v neustále se modernizující a inovující síťové kultuře. I když projekty jako *Internet Archeology* a *Wayback Machine* uchovávají digitální umělecké výtvořky rané internetové kultury, link rot je nevyhnutelný, pokud web designer nebo umělec nepřestěhuje svou webovou stránku, aby fungovala s novějšími verzemi internetového prohlížeče.<sup>33</sup> V tomto případě by se mohl uplatnit další argument ve prospěch aury s ohledem na specifčnost a aktuálnost technologií, které jsou nezbytné pro efektivní zobrazení webové stránky a jejího mediálního obsahu. Jak poznamenala Christiane Paul: „Již od samého počátku není on-line projekt nebo výstava vázána rámcem jediné instituce, ale existuje v rámci rozsáhlejší sítě, kde bývá institucionální kontrola zpravidla více distribuována.“<sup>34</sup> Jakmile dílo kvůli novější technologii webových prohlížečů, novým plug-inům aplikací či novým využitím nebo nadbytečností webového kódu zastará, stává se umělecká práce, fungující pouze v konkrétním kontextu webu, nadále nedostupnou. Výsledkem je buď přímo mrtvý odkaz, nebo ztráta kontextu pro každé dílo, které se i nadále zobrazuje.

31 #mm: OK Centrum für Gegenwartskunst.

32 #mm: BERWICK, Carly. Net Gains: As interactive, computer-based artworks are collected and commissioned, are they losing their edge or gaining an audience? *ArteNews* [online]. prosinec 2002, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnews.com/2002/12/01/net-gains/>>.

33 RIPPS, Rider et. al. *Internet Archaeology* [online]. 2009, [cit. 2014-12-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.internetarchaeology.org/>>. *Wayback Machine, Internet Archive* [online]. 1996, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.archive.org/web/web.php>>.

34 #mm: PAUL, Christiane. Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art. *Intelligent Agent* [online]. 2008, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <[http://intelligentagent.com/writing\\_samples/netpioneers.pdf](http://intelligentagent.com/writing_samples/netpioneers.pdf)>.

Od konce 80. let se umělci snažili shromážďovat a prezentovat svoje práce formou webových galerií. On-line galerie si buď přivlastnily konvence stávajících muzeí, nebo byly provozovány zcela neinstitucionálně. Deset let před rozmachem e-komerce v roce 1986 spustili umělci-producenti Carl Loeffler a Ted Truck *Art Com Electronic Network*. Tato síť, působící nedaleko San Franciska, byla jednou z prvních sítí zpřístupňujících umělcům elektronické zveřejňování, e-mailový systém a dokonce i nákupní zónu a galerii elektronického umění. Vznikla jako schránka pod BBS<sup>35</sup> WELL (Whole Earth Lectronic Link) a začala také přístup k net artu zpoplatňovat. Roku 1996 spustila netartová umělkyně Olia Lialina stránky *Art.Teleportacia.org*, jednu z prvních on-line galerií vystavujících a prodávajících umělecká díla, která vycházela z počítačové kultury 90. let a internetového prohlížeče. Ačkoli původní galerie již neexistuje, na webové stránce lze nalézt kolekci net artu z roku 1998 s názvem „*MINIATURES OF THE HEROIC PERIOD*“.<sup>36</sup> Díla jsou opatřena cenovkami vyčíslenými umělcem ve výši přibližně 2 000 dolarů a zobrazena formou hypertextových odkazů ve formálním tabulkovém uspořádání, podobně jako je tomu u pozdější *bubblebyte.org*.

V roce 2004 Tim O'Reilly poprvé použil termín *web 2.0* k popisu nových i již existujících technologií, které pozvedly zkušenost uživatelské generace s on-line prostředím.<sup>37</sup> Následná popularizace sociálních médií jako jsou Facebook, Tumblr, Digg a Twitter zdá se inspirovala internetové umělce k použití těchto platforem pro výrobu a distribuci umění. Brzy začali nastupující umělci kooptovat sociální sítě k performancím, kurátorství a distribuci umění. *JstChillin* Parkera Ita a Caitlin Denny je nedávným příkladem on-line projektu organizovaného samotnými kurátory.<sup>38</sup> V průběhu jednoho roku toto kurátorské duo po čtrnácti dnech představovalo na své domovské stránce práce vždy jednoho internetového umělce. Využívali přitom platforem určených primárně pro sdílení obsahu, jako je Tumblr nebo Facebook, a získali přízeň a podporu začínajících umělců, kteří používali internet obdobným způsobem. Většina jimi vybraných umělců se ve svých pracích zabírala webovou estetikou, on-line přátelstvím nebo triviálními digitálními interakcemi. Projekt vyvrcholil výstavou *READ/WRITE* v galerii 319 Scholes v New Yorku, kterou provozují umělci. Zatímco do neformálního prostředí internetu se dobře hodila stylová pluralita, řada děl přizpůsobených vystavení v galerii vypadala jako skrumáž instalací a soch z nalezených objektů a jen pramálo odkazovaly na svůj „původní“ digitální

35 #mm: Bulletin Board System je systém veřejných elektronických nástěnek (diskuzních fór), rozdělených podle témat, do kterých mohou uživatelé přispívat. BBS jako systém textové komunikace umožňuje vzájemné přispívky na nástěnkách, chat atp. Ke svému fungování nevyžaduje webové rozhraní, předcházela masovému používání internetu v době, kdy se uživatelé k BBS připojovali pomocí modemu.

O Pískovišti ...o cem to je a na cem to stojí... Maly uvod do BBS. *Pískoviště* [online]. [cit. 2014-12-24].

Dostupné z WWW: <<http://bbs.sandbox.cz/piskoviste/o/>>.

PETERKA, Jiří. Historie českého internetu: BBS, alias Bulletin Board System. *eArchiv.cz* [online]. 2011, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.earchiv.cz/bo5/bo701002.php3>>.

36 #mm: LIALINA, Olia. *Miniatures Of The Heroic Period*. *Art.Teleportacia* [online]. 1998, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.

37 #mm: O'REILLY, Tim. What is Web 2.0. *O'Reilly* [online]. 30. 9. 2005, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

38 #mm: MOSS, Ceci. An Interview with READ/WRITE Curators Caitlin Denny and Parker Ito.

*Rhizome*[online]. 16. 3. 2010, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW:

<<http://rhizome.org/editorial/2011/mar/16/internet-surfing-prime-interview-readwrite-curator/>>.

kontext a protějšek. Umění z internetu a o internetu začalo vypadat jako každé druhé současné dílo v galerii.

## Virtuální muzeum

### *Instituce používající on-line výstavní modely*

Během pozdních 90. let a na počátku třetího tisíciletí se několik kurátorů z velkých kulturních institucí intenzivně věnovalo kurátorství, shromažďování a uchovávání digitálních uměleckých děl. Bude následovat dlouhý a neúplný seznam jmen a přidružených organizací, které byly zásadní pro komodifikaci net artu. Každý z nich měl své vlastní důvody pro umístění webového díla do muzea; některé iniciativy začaly nezávisle a jiné podpořily instituce.

Jon Ippolito a Alain Depocas s podporou několika významných institucí vedli Variable Media Initiative, která se věnovala zachování budoucí dostupnosti a prezentaci digitálních děl navzdory zastarávání a nadbytečnosti softwaru.<sup>39</sup> Jejich webová stránka se pokusila zavést slovník pro zachování pomíjivého mediálního umění. Pomocí případových studií, které porovnávaly typické znaky existujících uměleckých děl, umožňovala stránka muzeím promýšlet kurátorský překlad umění do výstavních a síťových kontextů, jakož i potřebu v budoucnu aktualizovat software pro prezentaci mediálních děl. Nicméně mnoho z těchto administrativních a výzkumných snah vyžaduje údržbu. Webová stránka nebyla už celá léta aktualizována a nabízí pouze jeden jasný příklad zachování net artu (tj. *net.flag* Marka Napiera).

Kurátorka Christiane Paul se na portálu Whitney Artport<sup>40</sup> pokoušela představit umělecká díla ještě předtím, než uživatelé proklikli na požadovanou stránku. Tímto způsobem byl poskytnut kurátorský rámec a produkční kontext ještě před samotným setkáním s uměním. Podobně získal Steve Dietz pro Walker Arts Center v Minneapolis stránku *adaweb.org* Benjamina Weila, aby vytvořil kánon webových projektů. V Kanadě poskytla Nadace Daniela Langloise novým mediálním umělcům na výrobu, výzkum a uchování digitálních uměleckých projektů 10 000–100 000 dolarů.<sup>41</sup> V muzeu Tate ve Velké Británii začali zadávat a prezentovat umění na internetu v roce 2000; umělce vyzvali, aby své návrhy předkládali k výběru porotě sestávající ze zástupců institucí. Brzy poté, v roce 2002, zahájili stálý netartový program, každoročně objedávající původní práce od dvou internetových umělců. Uvedení každého z těchto děl doprovázely, stejně jako v případě *STATE* nebo *PAINTED, ETC.*, kritické texty.

Naproti tomu *Rhizome* začal jako elektronický mailing list pro komunitu zabývající se uměním nových médií, a byl nakonec koupen New Museum v New Yorku. S programem zadávání zakázek začali v roce 2001. O úspěšných přihlášených projektech rozhoduje on-line hlasování členů

39 #mm: Variable Media Network [online]. 2000, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.variablemedia.net/>>.

40 #mm: Whitney Artport [online]. 2002, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://whitney.org/Exhibitions/Artport>>.

41 #mm: JENNINGS, Pamela. New Media Arts | New Funding Models. *The Rockefeller Foundation* [online]. 2000, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <[http://www.pamelajennings.org/PDF/New\\_Media\\_Arts\\_New\\_Funding\\_Models.pdf](http://www.pamelajennings.org/PDF/New_Media_Arts_New_Funding_Models.pdf)>.

komunity a porota složená z vedoucích zástupců institucí. Tento mailing list se rozvinul do agregátoru zdrojů a sbírky, žurnalistiky, kritiky a distribuce umění nových médií. Na komunitním portálu mohou všichni registrovaní členové přihlašovat svá umělecká díla, avšak do veřejného digitálního archivu ArtBase vybírá díla správce sbírek. Stejně jako u Variable Media Initiative, která pracovala s dotazníkem pro umělce i kurátory, může i zde při přihlašování prací do ArtBase uživatel svá díla otagovat a vyplnit jejich technické parametry, aby je bylo možné po vložení do databáze na webu snadno vyhledat.<sup>42</sup>

## Agregace a distribuce obrazů

On-line kolekce vizuálního materiálu a blogy o umění posilují kultovní a výstavní hodnotu webových děl. Komunikace pomocí obrazů se zrodila u on-line přátel, kteří se rozhodli sdílet fotky na webových stránkách a fórech „surfových klubů“. Mikroblogy na bázi mediálního sdílení, jako jsou FFFFOUND! a Tumblr umožnily uživatelům kategorizovat a hodnotit nalezená média pomocí funkcí meta tag a reblogging. Reprezentace umělecké dokumentace, která je zbavená kontextu a nachází se ve formě proudu obrazů na obrazovkách nebo jako mřížka náhledů, dodává obrazům dojem pozměněné aury.

Možná je ve webové kultuře a způsobech prohlížení obrazů ve formě streamu, náhledu skrze sdílenou URL nebo náhledu s hover-efektem obsažena kultovní hodnota. Gene McHugh zkoumal pojetí aury ve vztahu k tradičním a digitálním formám a poznamenal, že Benjamin nikdy neposkytl konkrétní definici. Nicméně navrhuje, že ona „ozdobná aureola“, kterou Benjamin popsal při prohlížení originálního uměleckého díla, vycházela nikoli z ahistorické, nadčasové krásy díla, ale ze skrytého dojmu jeho lineární společenské historie.<sup>43</sup> To zahrnuje ponětí o tom, kde bylo dílo vystaveno a kdo jej vlastnil, koupil, prodal a zacházel s ním. Bez ohledu na velikost a kvalitu dokumentace umění na internetu je její přítomnost důkazem toho, že umělecké dílo bylo původně instalováno v nějakém fyzickém prostoru, čímž mu byla pro účely distribuce propůjčena autorita a ospravedlnitelnost.

Na bílých<sup>44</sup> blogových stránkách, jako je *VVORK*, *PAINTED*, *ETC.* a *Greek New Media Shit*, umělci vybírají a shromažďují umělecká díla a jejich dokumentaci s malými nebo žádnými diskurzivními rozměry.<sup>45</sup> Namísto ideologických souvislostí se základem výběru obrazů a formování komunity

42 #mm: FINO-RADIN, Benjamin. Digital Preservation Practices and The Rhizome ArtBase. *Rhizome at The New Museum* [online]. 2011, [cit.2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://media.rhizome.org/artbase/documents/Digital-Preservation-Practices-and-the-Rhizome-ArtBase.pdf>>.

43 McHUGH, Gene. *Post Internet* [online]. 20. 8., 2010. (#mm: V době vydání této publikace již nedostupné on-line. Dostupné v tištěné formě: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10. Brescia: Link Editions, 2011, s. 247–251. Původní URL: <<http://1229a.com/>>.).

44 #mm: Jedná se o modifikaci termínu „white cube“ jako označení pro (často bíle natřené) klasický výstavní galerijní prostor. Obrat použitý Jennifer Chan „white-space“ zde opisuje komunitou a odborníky uznávaný kurátorovaný výstavní prostor umístěný na blogové platformě. V době vydání této publikace již *VVORK* ukončil svoji aktivní činnost, nicméně jeho archivy jsou stále dostupné on-line.

45 #mm: Jennifer Chan ve svém textu používá termínu „diskurzivní“ výhradně ve smyslu „textový“, účastný verbalizované promluvy mluvené či psané.

stává estetický styl,<sup>46</sup> kurátorská soudržnost je určována koncepčními a estetickými konvencemi, jako jsou ironické odkazy na starověkou řeckou kulturu v Crispinově *Greek New Media Shit* nebo sledování linie maleb v počítačové kultuře v *PAINTED, ETC.* Ry Davida Bradleyho. Novější nekomerční výstavní prostředí Widget Art Gallery je provozováno na bázi stejného vizuálního slovníku, proměnlivým podmínkám prezentace obrazu se přizpůsobuje výběrem děl vhodných ke sledování na obrazovce jak počítače, tak smartphonu.<sup>47</sup>

Blog *STATE* zatím zdůrazňuje intelektuální rozměr umělecké produkce tím, že u každého příspěvku uvádí naučný popis. Tento přístup připomíná výstavu net artu na *documentē X* v Kasselu, respektive její internetovou část, kdy jednotlivým dílům předcházela stránka s kurátorským textem, ze které byla teprve prolinkována. Tato stránka obsahovala informace o umělci a externí odkaz na stránku s dílem. Ač byla ve své době stránka jako webová obdoba fyzické výstavy net artu inovativní, její rozvinutá hlubková informační struktura působí ve srovnání se stránkami současných virtuálních galerií těžkopádně. Ikony na navigačním panelu byly navíc malé, nerozpoznatelné a bez slovního značení. Skrz mnoho vnořených stránek se museli uživatelé ke každému dílu složitě proklikávat. Takový design patrně diváky od opakované návštěvy spíše odrazoval.

Co se týče kritiky umění, nezávislé ale seriózní umělecké recenzní blogy jako *networked\_performance*, *Furtherfield* a *Art Fag City* nabízejí neformální kritiku i publikování vizuálního materiálu, čímž posilují skrze funkce reblogingu a návaznost na existující umělecké praktiky výstavní hodnotu netartových prací.<sup>48</sup> Výše uvedené blogy orientované na vizuální obsahy jsou provozovány současnými umělci, kteří jsou aktivní v rámci internetových uměleckých komunit a tvoří alternativní půdu pro rozvoj osobního vkusu a distribuci umění. Ač jsou provozovány bez velkých odborných komisí typických pro muzea nebo galerie, má zdánlivá anonymita a profesionalita těchto webových galerií sdružujících média za následek to, že působí jako instituce samy o sobě. K mé vlastní praxi se vztahuje *Installation Fail*, „white-space tumblr“, který prostřednictvím nediskurzivních kódů selekce vizuálního materiálu kritizuje tropus instalací sestavených z nalezených objektů v současném umění.

## Shodná estetika

*Reblogy, sdílení, lajky*

Akademici a umělecké komunity zareagovali na používání distribučních platforem webu 2.0 každý jinak. Netartisté začínající po nástupu

46 #mm: VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>.

„Sdílení gradientu implikuje u umělce určité estetické uvažování, obdobně jako používání Tumblru odkazuje umělce na konkrétní formát přenosu (...) architektura internetu (...) napomáhá zajišťování prostředí, v němž se umělci mohou stále více spoléhat na čistě vizuální reprezentaci, aby vyjádřili své myšlenky nebo podpořili a vysvětlili vlastní tvorbu nezávisle na jazyku.“

47 #mm: Aplikace simuluje fyzické prostředí 3D výstavní místnosti white cube a byla primárně vyvinuta pro zařízení vyráběná firmou Apple.

48 *Networked\_Performance. Turbulence* [online]. 2011, [cit. 2014-12-29]. <<http://turbulence.org/blog/>>. *Furtherfield* [online]. 2011, [cit. 2014-12-29]. Dostupné z WWW: <<http://www.furtherfield.org/>>. *Art Fag City* [online]. 2011, [cit. 2014-12-29]. Dostupné z WWW: <<http://artfagcity.com/>>.

éry 2.0, jako jsou Brad Troemel a Artie Vierkant, se vyžívali v oběhu dekontextualizovaných médií jako způsobu přehodnocení postupů umělecké výroby. Umění se bylo schopno dostat k většímu a specifitějšímu publiku, přičemž zainteresovaní odběratelé patrně lépe porozumí specifickému vkusu. Brad Troemel na adresu decentralizace umění na internetu uvedl, že příchod technologií webu 2.0 postupně demokratizoval distribuci umění, od surfových klubů (*Nastynets*) až k používání mediálních agregačních služeb jako Google Reader.<sup>49</sup> Budeme-li předpokládat, že extenzivní sdílení, umožněné agregačními stránkami jako je Delicious a Tumblr, vedlo k rozvinutí metod kurátorství vizuálních obsahů, které začalo být „externě závislé na síti utvářené obsahy [sdílenými] dalšími umělci [sic]“, znamená to, že se mezi vrstevníky začala praktikovat jakási nevyšlovená dohoda o vzájemné poučenosti o umělecké tvorbě kolegů.

Troemel spekoval o tom, že umělci, těšící se dosud pozornosti pouze na internetu, by byli po nějaké době, kdy by se věnovali prezentaci svých prací v rámci DIY výstavních modelů, přijati rovněž institucionálně.<sup>50</sup> Historička a kritička net artu Josephine Bosma tuto představu demokratického dozoru zpochybňuje, a to s ohledem na starší sbírku internetového umění nacházející se na stránkách spuštěných v roce 2002.<sup>51</sup> Webová stránka *Computer Fine Arts*, založená Doronem Golanem, obsahuje abecedně seřazené složky s odkazy na díla jednotlivých internetových umělců. Bosma vyslovila pochybnosti, zda může být sbírka umění sestavená individuálním uživatelem cenná i pro lidi mimo jeho bezprostřední on-line komunitu. Zatímco výraznou kurátorskou vizi může skrze sdílení obsahů na mikroblogové platformě vyvinout prakticky kdokoli, její existence sama o sobě nezaručí návštěvnost nebo přihlášení k odběru ostatními uživateli. Ne každý netartista používá Tumblr nebo YouTube. Web 2.0 možná podpořil principy spolupráce a obsah vkládaný uživateli, Troemel však přehlédl podobně decentralizující dopad, který měly v počátcích net artu e-mailové adresáře, fóra a BBS.

Zatímco sociální média posilují pocit personalizace při konzumaci mediálních obsahů, veřejná sféra je na internetu spíše roztržštěná. Možná, že generace uživatelů po nástupu webu 2.0 nevratně posunula subjektivitu kamsi do nehmotné, bezrozměrné pozice bez vlastního místa.<sup>52</sup> Pokud to platí o současných internetových umělcích, pak, jak tvrdí Nelson, je praxe kurátorství dekontextualizovaného obsahu značně problematická, neboť sdílení (reblogging) nekritických, prapodivných uměleckých obsahů může vyvolat vlnu neuctivého „hipsterského kapitálu“. Jinými slovy

49 #mm: TROEMEL, Brad. From Clubs to Affinity: The Decentralization of Art on the Internet. 491 [online]. 6. 1. 2011. (#mm: V době vydání této publikace již nedostupné on-line. Vyšlo v tištěné formě: TROEMEL, Brad. *Peer Pressure. Essays on the Internet by an Artist on the Internet*. Brescia, Link Editions, 2011, s. 33–47. Dostupné také z WWW: <[http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad\\_Troemel\\_peer\\_pressure.pdf](http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad_Troemel_peer_pressure.pdf)>.

50 Troemel vymyslel termín – oxymóron „malá liga“, popisující vysokoškolsky vzdělané net artistry, kteří by byli postupně uvedeni do galerijního systému. #mm: TROEMEL, Brad. The Minor League. *ArtInfo* [online]. 30. 10. 2010. Nedostupné. Původní URL: <<http://blogs.artinfo.com/imageconscious/2010/11/18/the-minor-league/>>.

51 #mm: BOSMA, Josephine. Collecting Net Art – computerfinearts.com. *CREAM* \*10\*[online]. léto 2002, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.josephinebosma.com/cream/index.html>>.

52 NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetics. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 631.

může všudypřítomnost nediskurzivních uměleckých blogů sloužit pouze specifické skupině diváků, kteří se zajímají o úzký soubor konvencí, což má za následek estetickou stejnorodost a izolovanost. Tak hrozí riziko, že kvůli validaci uživatelských on-line galerií ostatními vrstevníky se net art odsune na okraj zájmu, aby se pozornost věnovala každému představovanému dílu. Nelson také varoval před snižující se dobou pozornosti a klesající vizuální etikou, kdy uživatelé na blozích agregujících vizuální obsah mohou velmi rychle proletět skrze obrovské množství děl.<sup>53</sup>

Internetoví umělci často posuzují reakce komunity na webové umění na základě počtu lajků nebo sdílení odkazu v rámci i vně on-line komunity. V síťovém prostředí je pro volně přístupná díla pozornost a uznání vrstevníků platnou měnou. McHugh přehodnotil benjaminovskou auru net artu, když konstatoval, že umělecké dílo získávalo autoritu nejen díky svému původu, reprodukci a sociálním transakcím, ale také díky svému rozšíření prostřednictvím menších specifických komunit.<sup>54</sup> Pro Troemela jsou praktiky po éře 2.0 rhizomatické, já ale anticipuji mezi autory a vrstevníky „trickle-down efekt“.<sup>55</sup> Uživatelé, kteří důsledně přispívají vlastním obsahem a mají delší historii kurátorství obsahu, se mohou pro svou síť vrstevníků stát názorovými vůdci. To by vysvětlovalo rozdíl mezi blogerkou a uměleckou kritičkou Paddy Johnson, která je na Kloutu charakterizována jako „myšlenkový vůdce“, v protikladu k „socializátorovi“ nebo „odborníkovi“, kterými se může stát kterýkoli internetový nadšenec neboli geek. Půjčíme-li si logiku dvoustupňové komunikace,<sup>56</sup> je u vrstevníka nebo přítele daleko pravděpodobnější, že bude věnovat pozornost tomu odkazu, který schvaluje jeho respektovaný kolega. Podobně se McHugh odvolává na uživatele webu delicious.com, kteří získávají prostřednictvím veřejně zobrazitelné historie sdílených odkazů moc gatekeeperů.<sup>57</sup>

Lajkování na Facebooku je extenzí rychlých nediskurzivních tendencí v neformálních prostorech internetu. Louis Doulas uvádí *Pleaselike.com* Rafaëla Rozendaala jako příklad uměleckého díla, které ilustruje neurčitost lajkování v rámci on-line uměleckých komunit.<sup>58</sup> I když to nevypovídá

53 NELSON, R. Gerald: *Ddoomed: Or, Collectors & Curators of the Image — A Brief Future History of the Image Aggregator*, MK Editions, 2010.

54 „Aura netartového díla nemusí být nutně založena jen na jeho rozšíření skrze masovou kulturu, ale skrze kombinaci masového rozšíření s jeho rozšířením skrze menší komunity netartistů a příznivců net artu.“ McHUGH, Gene. *Post Internet* [online]. 20. 8. 2010. (#mm: V době vydání této publikace již nedostupné on-line. Dostupné v tištěné formě: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10. Brescia: Link Editions, 2011, s. 247–251. Původní URL: <<http://1229a.com/>>.).

55 #mm: „Trickle-down effect“ čili „efekt stékajících kapek“ v ekonomické teorii označuje jev, kdy bohatství postupně „prosákné“ od bohatších vrstev k chudším.

56 #mm: V anglickém. originále „two-step flow media reception theory“ (doslovně dvoustupňová teorie recepce médií). Oba výrazy odkazují k problematice osobního vlivu, otevřenou výzkumy Elihu Katze a Paula Lazarsfelda v 50. letech minulého století. Srov. KATZ, Elihu – LAZARFELD, Paul. *Personal Influence: The Part Played by People in the Flow of Mass Communications*. New York: The Free Press, 1955.

57 McHUGH, Gene. *Post Internet* [online]. 20. 8. 2010. (#mm: V době vydání této publikace již nedostupné on-line. Dostupné v tištěné formě: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10. Brescia: Link Editions, 2011, s. 247–251. Původní URL: <<http://1229a.com/>>.). #mm: Gatekeeper čili „strážce brány“ je další termín z teorie masové komunikace. Gatekeeper je držitelem takové pozice v mediální struktuře, ze které má moc rozhodovat o výběru témat a událostí, které budou dále zpracovány na mediální obsahy. Gatekeeping lze tedy v našem případě charakterizovat jako vymezování hranic množství informací distribuovaných v rámci sítě Delicious. Viz např. ROBERTS, Chris. *Gatekeeping theory: An evolution*. Communication Theory and Methodology Division. Srpen 2005. Association for Education in Journalism and Mass Communication, San Antonio, Texas. [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.reelaccurate.com/about/gatekeeping.pdf>>.

58 #mm: DOULAS, Louis. Likes at a Glance: Consumption without Contextualization. *DINCA* [online].





strukturovaných webových stránek formou projekce na celou stěnu nebo na počítačových obrazovkách, byly v té době mnoha umělci odsouzeny.<sup>63</sup>

Nicméně kontinuitu takovýchto instalačních rozhodnutí můžeme spatřovat v nedávných DIY sociálně-výstavních formátech pro net art. Prostředí internetové kavárny typické pro výstavní formát *Speed Show* připomíná styl prezentace webových stránek na stolních počítačích na kasselské *documentě X* v roce 1997. Tento koncept znovuoživil v roce 2010 Aram Bartholl právě iniciací *Speed Show* jako nového výstavního formátu, čímž podnítl vznik příležitostných netartových výstav v internetových kavárnách po celém světě. Ve stejném roce přišel Rafaël Rozendaal s formátem *BYOB*, který spočíval v tom, že umělci prezentovali svá díla v otevřeném halovém prostoru z vlastních projektorů.<sup>64</sup> Tato neformální výstavní strategie zastupuje ve srovnání s vernisážemi v muzeích shovívavější instalační standardy. Umělec může účast na takové výstavě lákat, neboť díky ní bude jejich dílo spojováno s výstavou-hnutím, případně se mohou integrovat do místní umělecké komunity.

V případě *BYOBu* a *Speed Show* se na všech propagačních materiálech k akci (jako tiskové zprávy, facebookové události, příspěvky na Tumblru) uvádí místo kurátora její „iniciátor“. Zatímco začínající umělec může z vystavování prací společně s uznávanými umělci v takovémto prominentním výstavním formátu těžit, organizační autorství výstavy (multiprojekční výstavy podle prototypu) místo na hlavy jejich pořadatelů odkazuje znovu na tyto dva umělce,<sup>65</sup> bez ohledu na to, jak se každá výstava liší svým tématem nebo místem konání. *BYOB* a *Speed Show* umožňují setkávání regionálních netartistů ve městech, kde se tyto DIY události odehrávají, stejně tak se však díky svým autorům a afilaci s určitou skupinou staly franšízovými výstavami. Navíc je důsledné uvádění „iniciátora“ v rozporu s ideou decentralizovaného autorství a zdánlivé anonymity, které net art kdysi definovaly.

## Objektivizace net artu *artobj(ect)-cult(ure)*<sup>66</sup>

„Schopnost ‚objektivizovat‘ digitální umění a učinit jej hmatatelným a prodejným (...) vyvolává otázky, zda žánr založený na komunitně orientované morálce open-source programátorů ztratil svou vyhraněnost, díky které byl zajímavý především.“<sup>67</sup>

63 QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 71–79.

64 ROZENDAAL, Rafaël. *Bring Your Own Beamer Worldwide* [online]. 2010, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://www.byobworldwide.com/>>.

65 #mm: Na Rozendaala a Bartholla.

66 #mm: Tento výstavní projekt Emilie Gervais a Lucy Chinen není již v době vydání této publikace na internetu na stránkách <http://artobj-cult.biz/> dostupný. Zdrojem dokumentace a vícera informací tak může být např. rozhovor GERVAIS, Emilie – CHINEN, Lucy. *artobj-cult.biz. Triangulation* [online]. 28. 11. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.triangulation.jp/2011/11/artobj-cultbiz.html>>.

67 #mm: BERWICK, Carly. Net Gains: As interactive, computer-based artworks are collected and commissioned, are they losing their edge or gaining an audience? *ArteNews* [online]. prosinec 2002, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnews.com/2002/12/01/net-gains/>>.

Výše uvedené příklady, které jsem zmapovala, se zabývaly financováním a způsoby, jakými kurátoři a správci stanovili podmínky prodeje a vystavování net artu. V roce 2002 poznamenala Carly Berwick ve svém textu věnovaném integraci net artu v institucích, že zpeněžení net artu bylo požehnáním i prokletím. Na jednu stranu jeho výskyt v institucích přispěl k autonomizaci formy, zvýšil jeho hodnotu a zařadil jej na současný mainstreamový umělecký trh. Na druhé straně se můžou internetoví umělci snadno dostat pod tlak, aby dílo upravili nebo vytvořili přímo na míru prezentaci ve velké instituci.

Po počáteční vlně internetových děl v muzeích, na uměleckých veletrzích a bienále prohlásili umělci-výzkumníci jako Mark Amerika a Patrick Lichty net.art za mrtvý.<sup>68</sup> Podle Lichtyho umělci propadli překotnému kurátorskému dialogu o dopadu technologie na umění. Na rozdíl od O1.org či Jodi, kteří výstavní kontext pojímali jako příležitost infiltrovat pevný distribuční systém muzea, [Amerika a Lichty] cítili, že původní pohnutky net artu zůstat bezplatným a odděleným od uměleckého trhu byly poznamenány honbou za slávou a penězi. Současní umělci jsou daleko otevřenější tomu prodat, ať už jako parodii nebo upřímně, digitální umělecké objekty. Napětí mezi utopickými vizemi výstav financovaných z vlastních prostředků a praxí přizpůsobenou komerčním účelům nicméně nadále zůstává v rámci internetové umělecké komunity živým tématem.

Nedávným příkladem projektu, který si pohrává s doslovným pojetím uměleckého objektu, je *artobj(ect)-cult(ure)* Lucy Chinen a Emilie Gervais. Dvojice umělkyň založila tento on-line prostor, aby zde přizvaní internetoví umělci vyráběli prodejné digitální zboží, vytvářeli kurátorské výběry nebo edice, které by byly na domovské stránce po určitou dobu prodejné. Zde se výstava slučuje s výkladní skříní – podobá se prodeji edic identických uměleckých předmětů – multiplikátů – v Printed Matter (NYC) nebo Art Metropole (Toronto). Ač konceptuálně ironické a svérázné, prezentované výstavní projekty kolísají ve smyslu koncepční inovace. Prodej produktů s hmotným základem se nemusí zase tolik lišit od postupů průměrného on-line nakupování. Zde platbu za „auru digitálna“ může následovat očekávání zisku fyzického objektu.

## **Rodící se praxe zpeněžení digitálních objektů**

*etoy, GIF MARKET a Ten Thousand Cents*

Jako efektivní způsob, jak zpeněžit digitální díla, která jsou browser-based, navrhuji zakomponovat finanční transakci jako proces přímo do uměleckého díla, jako jeho produkt. Příkladem takového kroku byl etoy, švýcarský kolektiv, který využil svou webovou stránku jako korporátní společenskou sochu. S cílem infiltrovat každodenní život dominantní digitální profesionalitou vytvořili roku 1994 webovou stránku k prodeji akciových podílů kulturní hodnoty. Stejně jako Yes Men využil i etoy v designu své webové stránky

68 LICHTY, Patrick. On the Death of Net Art [online]. 31. 3. 2004.

#mm: V době vydání této publikace již nedostupné, *Internetovým archivem* nebylo archivováno. Původní URL: <<http://www.voyd.com/texts/lichtydeathofnetart.pdf>>. Datum původní citace neznámé.

AMERIKA, Mark. Ten Reasons Why Net.art is Dead. In: *META/DATA: A Digital Poetics*. Cambridge, Massachusetts a Londýn: MIT Press, 2007, s. 113.

firemní estetiku, satirizující ziskuchtivé mechanismy.<sup>69</sup> Uživatelé byli vedeni k tomu, aby na webové stránce zadávali libovolné hodnoty pro investování do podílu „kulturní hodnoty“.

Současným příkladem prodeje nevalného digitálního objektu je *GIFMARKET* Kima Asendorfa a Oleho Facha. Webová stránka je navržena profesionálně-amatérským způsobem s mřížkou 1024 pixelových gifů zobrazených na bílém pozadí. Tlačítko objednat umístěné na rozhraní vybízí uživatele, aby si zakoupili libovolný počet gifů z této webové stránky přes PayPal. Prodávané gify nejsou nijak velkolepé; počet pohyblivých pixelů se v gifech v blízkosti horní řady webové stránky snižuje. Asendorf a Fach satiricky rozšiřují koncept unikátního kódu, když objasňují vlastní formální rozhodnutí vedoucí k výrobě série nevýrazných gifů následovně: „Gify sestávají z černé čáry, která označuje střed pro částice o velikosti 1 pixelu rotující kolem. #1 je nejunikátnější, má pouze 1 obíhající pixel (...) je tedy nejdražší (...). Cena se vypočítá tímto [sic] vzorcem: CENA = PRODEJ / POČET × 16. Takže každý prodej zvyšuje cenu, nakonec bude #1 stát 16 384 €.“<sup>70</sup>

Odkazováním na systém akciového trhu se hodnota gifů ve vyšších řadách zvýší pokaždé, když je zakoupen gif. Jméno nebo slovo, které se sponzor rozhodne uvést pod svým gifem, může být prolinkováno na jeho jméno či webové stránky. Díky tomu měli možná noví návštěvníci dojem, že investoři, jejichž jména byla spojená s gify, jsou i jejich autory. Na druhé straně mají návštěvníci možnost připojit se ke komunitě investorů. Zařazení jednoduchých gifů dokazuje, že Asendorf a Fach neapelují na estetické cítění diváků, aby je zlákali k nákupu. Žádají diváky, aby spekulovali o potenciálních ziscích z nákupu digitálního objektu, který se nachází v určité části stránky. Internetový umělec může z odkazu pod gifem dosáhnout daleko větší návštěvnosti své webové stránky, pokud si koupí gif blíž k jejímu vrcholu. Brzy začali umělci, kteří si „zakoupili“ gif, začleňovat točící se pixelové gify do svých vlastních prací – čímž navzdory reprodukovatelnosti kopie recyklovali monetární hodnotu na estetickou.<sup>71</sup>

*Ten Thousand Cents* je on-line projekt, který důsledně aplikoval marxistickou kritiku postindustriální ekonomiky na informační společnost. S použitím nástroje pro distribuci práce od Amazonu, Mechanical Turk, shromáždili Aaron Koblin a Takashi Kawashima 10 000 internetových uživatelů a zaplatili každému z nich 1 cent, aby digitálně pomalovali malý kousek sto dolarové bankovky.<sup>72</sup> Stejně jako je oddělena spotřeba a práce proletariátního dělníka od produktu, ani uživatelé navzájem nevěděli ani o sobě, ani o tom, co má být finálním produktem jejich snahy. Všechna malovaná díla byla sesbírána a vytvořila digitální reprezentaci americké stodolarovky. Koblin a Kawashima nabídli na webové stránce jednotlivá díla k prodeji každé za 100 dolarů a rozhodli se, že výtěžek půjde na charitu. Použitím procesu a jeho produktu jako kritiky dělnické práce v digitálním kapitalismu rozšiřuje *Ten Thousand*

69 GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004, s. 65.

70 ASENDORF, Kim – FACH, Ole. *Gif Market*. *Triangulation* [online]. 2. 8. 2011, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.triangulationblog.com/2011/08/gifmarketnet.html>>.

71 MANNING, Michael. *Untitled* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <[https://lh3.googleusercontent.com/-MXdLen\\_cmzc/TjoraCnpA2I/AAAAAAAAAj8/vPKuCs3YZjQ/s300/313\\_sculpture.gif](https://lh3.googleusercontent.com/-MXdLen_cmzc/TjoraCnpA2I/AAAAAAAAAj8/vPKuCs3YZjQ/s300/313_sculpture.gif)>.

72 Amazon. *Mechanical Turk* [online]. 2005–2012, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<https://www.mturk.com>>.

*Art Micro Patronage* je platforma, která využívá podobnou logiku crowdsourcingu k získání darů. Projekt autorů Eleanor Hanson Wise a Olivera Wise se snaží poskytnout umělcům příjem odpovídající množství pozitivní zpětné vazby (reblogy, lajky a zdvižené palce) od internetových diváků. Webová stránka s řadou animací nabízí měsíční výstavy digitálního umění, které připravují hostující kurátoři. Zainteresovaní patroni jsou žádáni, aby se zavázali ve prospěch on-line uměleckých děl vytvořením účtu, ve kterém mohou rozdávat lajky v hodnotě od 50 centů do 20 dolarů. Alternativu představuje členství, kdy budou po šesti výstavách jejich členské poplatky vyplaceny umělcům jako honoráře. Vzhledem k tomu, že projekt je v době vzniku tohoto textu relativně nový, je těžké o účinnosti tohoto modelu prodeje net artu jakkoli spekulovat. Jedním z možných problémů tohoto modelu je, že umělci k tomu, aby v rámci této platformy mohli představit svoji práci a získali nárok na distribuci, potřebují kurátory.<sup>73</sup>

Jako umělkyni-kurátorku mě zajímá, jak umělci politizují své výrobní postupy místo vytváření prodejných verzí vlastních děl. Ve výše uvedených projektech se umělci místo spolupráce s galeriemi, kupci či distribučními platformami rozhodli své projekty využít k tomu, aby určili podmínky distribuce a participace. Využili webové stránky a finanční transakce, aby přinutili uživatele přehodnotit svoji roli spotřebitele kultury, která je domněle bezplatná. Navzdory tomu, že projekty jako *etoy* a *Ten Thousand Cents* vyžadují, aby bylo možné pochopit politiku jejich reprezentace, předchozí informovanost diváka o procesech a podmínkách produkce, ukazují na odchylku od běžného průběhu výroby objektu zhotoveného ke galerijnímu prodeji.

## Závěr

V této studii jsem identifikovala několik způsobů, jak se netartisté a kurátoři vypořádali s tradičními způsoby výstavnictví a distribuce. Kromě autenticity a simulace umožňuje digitální reprodukce proměnlivou a přenosnou existenci. I když webová verze nemusí s tím, jak technologie zastarávají, přetrvat věčně, konverze z digitálního na analogový objekt jí umožňuje vstoupit do dialogu hlavního proudu současného umění.

Z mého průzkumu minulých a současných praktik výstavnictví a prodeje net artu se zdá, že pro komodifikaci net artu žádné standardní postupy neexistují. Někteří internetoví umělci vystavovali fyzické obdoby webových děl, aby se dostali do galerijního systému a posílili svou osobní značku. Osvědčení autenticity a smlouvy s umělci ohledně výstav se prozatím drží tradičnějších způsobů uměleckého obchodního zastoupení. Samoorganizované DIY praktiky v on-line i fyzických prostorech umožňují začínajícím umělcům experimentovat s alternativními formami výstav. Kurátoři a umělci si však musí dávat pozor na podmínky produkce a prezentace. I ty nejvíce ad hoc

73 #mm: Na sklonku roku 2014 můžeme říct, že poslední výstava *C. R. E. A. M.* pod kuratelou Lindsay Howard proběhla v dubnu 2012. AMP tak působí jako další z kvalitních, leč náhle ustrnuvších projektů ve světě netartového výstavnictví (jako informační portál a rozcestník *netartnet.net* ad.).

projekty (jako *BYOB*) se nevyhnutelně stanou institucemi, jakmile se přizpůsobí galerijním systémům.

Ve výsledku nabírá internetové umění během svého přesunu z obrazovky do galerie (a zpět) mnoho rozměrů sociální a kulturní hodnoty. Validace obsahu ze strany kolegů a jeho vzájemné sdílení různými informačními uzly nepřetržitě znovuuřčuje naše přístupy k jeho zpeněžování a umísťování v prostoru. Bill Nichols v roce 1988 předvídal, že: „Důsledkem systémů bez aury, systémů nahrazujících přímé setkání (...) je fetišismus takovýchto systémů a procesů řízení.“<sup>74</sup> Během přechodu z fyzických na digitální procesy tvorby se stal pro kybernetický subjekt proces zapojení jak produktem, tak fetišem. Je to potenciál zprostředkovat pocit sounáležitosti a participace, co dělá z konzumního půvabu stránek jako *GIF MARKET* platformu sloužící nejen ke zpeněžení, ale také kritice ekonomiky vizuální spotřeby. V distribuci web-based internetového umění by neměla panovat totální politika open source,<sup>75</sup> umělci obeznámení s chodem a úskalími internetových služeb však mohou těžit z uznání této skutečnosti ve své práci.

Během cesty z obrazovky do galerie se mediální objekty stávají prostorovými objekty a instalacemi a poté dokumentacemi. Je pravděpodobné, že k větší sledovanosti a spotřebě net artu dochází v soukromí při brouzdání na internetu, nicméně umístění net artu do fyzického prostoru podněcuje nové způsoby pohledu na umění mimo hranice obrazovky. Možná že aura a autenticita jsou k hodnocení vystavování a prodeje všudypřítomných a reprodukovatelných mediálních objektů podobně zastaralými pojmy. Jak poznamenal Michael Betancourt, pojem aury je sociálně konstruovaným konceptem.<sup>76</sup> Zatímco cirkulace umění na platformách pro sdílení obsahů (media-sharing platforms)<sup>77</sup> posiluje jeho výstavní hodnotu a reakce komunity na sociálních sítích zvyšuje kultovní hodnotu, umělci a kurátoři by měli před tím, než vytvoří různé verze webového uměleckého díla nebo jej prodají, zvážit všechny možné kontexty pro jeho distribuci a prezentaci.

Ve prospěch zpeněžení net artu by bylo možné argumentovat jeho srovnáním se sociálním kapitálem a peněžní hodnotou sociálních sítí, na kterých je sdílen. Projekt *Million Dollar Homepage* sice nevznikl s uměleckým záměrem, ovšem kombinace kontextu (reklama) a formy (webová stránka) přilákala mnoho obchodníků, kteří si na stránce koupili reklamní prostor. Michael Bettancourt také poznamenal, že: „digitální díla s ‚aurou informace‘ naznačují přeměnu objektů na informace (...), pochopení specifické struktury digitálního umění činí podobu ‚digitální aury‘ daleko jasnější.“<sup>78</sup>

Zařazení procesu zpeněžení přímo do procesu umělecké produkce umožňuje divákům přemýšlet o významu vystavování a vlastnictví netartového díla. Když

74 NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetics. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 632.

75 #mm: Univerzální přístup se svobodnou licencí. Těž „software, jehož původní zdrojový kód je volně k dispozici a může být redistribuován a modifikován.“ KHOLEIF, Omar (ed.). *You Are Here – Art After the Internet*. Cornerhouse & SPACE, 2014, s. 242.

76 NICHOLS, Bill. „The Work of Culture in the Age of Cybernetics.“ In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 2006.

77 #mm: Jako jsou Facebook, Delicious, G+, Tumblr atd.

78 #mm: BETANCOURT, Michael. The Aura of the Digital. In: KROKER, Arthur – KROKER, Marilouise (eds.). *1000 Days of Theory* [online]. 2006, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=519>>.

se vhodně nenaplňuje překlad média do kontextu daného fyzického prostoru, hrozí, že webové dílo ztratí svou „digitální auru“ nebo odkaz na webovou kulturu a s ní spjatá konfliktní témata zprostředkování a kontroly. Jinými slovy, net art, který již v galerii nevypadá jako net art, je doslova postinternetový – to znamená, že webové umění v digitální době působí ahistoricky.

Poprvé publikováno anglicky: CHAN, Jennifer. From Browser to Gallery (and Back): The Commodification of Net Art 1990–2011. *Pool* [online]. 28. 11. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pooool.info/from-browser-to-gallery-and-back-the-commodification-of-net-art-1990-2011/>>.

**Zdroje:**

AMERIKA, Mark. Ten Reasons Why Net.art is Dead. In: *META/DATA: A Digital Poetics*. Cambridge, Massachusetts a Londýn: MIT Press, 2007.

ARCHEY, Karen. „BYOBS: Bring Your Own Beamer Opens to Much Fuss and Ballyhoo.“ Image Conscious. *Blouin ArtINFO* [online]. 19. 11 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://fr.blouinartinfo.com/blog/image-conscious/byobs-bring-your-own-beamer-opens-to-much-fuss-and-ballyhoo>>.

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1936). In: BRAUDY, Leo – COHEN, Marshall (eds.). *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 2009.

BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

BERWICK, Carly. Net Gains: As interactive, computer-based artworks are collected and commissioned, are they losing their edge or gaining an audience? *ArteNews* [online]. prosinec 2002, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnews.com/2002/12/01/net-gains/>>.

BETANCOURT, Michael. The Aura of the Digital. In: KROKER, Arthur – KROKER, Marilouise (eds.). *1000 Days of Theory* [online]. 2006, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=519>>.

BOSMA, Josephine. Between Moderation and Extremes – the tension between net art theory and popular art discourse. *Josephine Bosma* [online]. květen 2000, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://josephinebosma.com/web/node/63>>.

COOK Sarah – GRAHAM, Beryl – MARTIN, Sarah (eds.). *Curating new media. Third Baltic International Seminar, 10–12 May 2001*. Gateshead: BALTIC, 2002.

COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. Why would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum? In: COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge a Londýn: MIT Press, 2010, s. 189–190.

DIETZ, Steve. Collecting New Media Art: Just like anything else, but different. In: ALTSHULER, Bruce (ed.). *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton a Oxford: Princeton University Press, 2005, s. 85–101. Dostupné též z WWW: <<http://www.neme.org/524/collecting-new-media-art>>.

DOULAS, Louis. Likes at a Glance: Consumption without Contextualization. *DINCA* [online]. 8. 12. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://dinca.org/likes-and-notes-at-a-glance-consumption-withoutcontextualizatio/9180.htm>>.

FINO-RADIN, Benjamin. Digital Preservation Practices and The Rhizome ArtBase. *Rhizome Artbase* [online]. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://media.rhizome.org/artbase/documents/Digital-Preservation-Practices-and-the-Rhizome-ArtBase.pdf>>.

GERLITZ, Carolin. *The Like Economy: The Social Web in Transition*. Conference Paper. MIT7 Unstable Platforms: The promise and peril of transition, 13.–15. května 2011, Massachusetts Institute of Technology, Boston, MA. [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/MiT7%20Gerlitz%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20The%20Like%20economy.pdf>>, naposledy navštíveno 18. prosince 2014.

GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004.

GROYS, Boris. From Image to Image File—and Back: Art in the Age of Digitalization. In: *Art Power*. Cambridge: MIT Press, 2008, s. 84–85.

- IT2TS. Crates and Laptops. *It Takes Two To Stereo* [online]. červen 2010, [cit.2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://ittakestwotostereo.blogspot.cz/2010/06/crates-and-laptops.html>>.
- JENNINGS, Pamela. New Media Arts | New Funding Models. *The Rockefeller Foundation* [online]. 2000, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <[http://www.pamelajennings.org/PDF/New\\_Media\\_Arts\\_New\\_Funding\\_Models.pdf](http://www.pamelajennings.org/PDF/New_Media_Arts_New_Funding_Models.pdf)>.
- LIALINA, Olia. Miniatures Of The Heroic Period. *Art.Teleportacia.org* [online]. 1998, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.
- McHUGH, Gene. *Post Internet* [online]. 20. 8. 2010. (#mm: V době vydání této publikace již nedostupné on-line. Dostupné v tištěné formě: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art*. 12.29.09>09.05.10. Brescia: Link Editions, 2011, s. 247–251. Původní URL: <<http://1229a.com/>>.)
- MOSS, Ceci. An Interview with READ/WRITE Curators Caitlin Denny and Parker Ito. *Rhizome*[online]. 16. 3. 2010, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2011/mar/16/internet-surfing-prime-interview-readwrite-curator/>>.
- NELSON, R. Gerald: *Dddoomed: Or, Collectors & Curators of the Image—A Brief Future History of the Image Aggregator*, MK Editions, 2010.
- NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetics. In: WARDRIP-FRUIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 627–641.
- O'BRIEN, Nicholas. Hyperjunk: Notes on the Installation Demands of Media Objects. *Bad At Sports* [online]. 11. 8. 2011, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://badatsports.com/2011/hyperjunk-notes-on-the-installation-demands-of-media-objects/>>.
- O'REILLY, Tim. What is Web 2.0. *O'Reilly* [online]. 30. 9. 2005, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.
- OLSON, Marisa. Postinternet, *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.
- PAUL, Christiane. Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art. *Intelligent Agent* [online]. 2008, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <[http://intelligentagent.com/writing\\_samples/netpioneers.pdf](http://intelligentagent.com/writing_samples/netpioneers.pdf)>.
- PAUL, Christiane. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. *NeMe* [online]. 2005, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.neme.org/571/preserving-new-media>>.
- QUARANTA, Domenico. Lost in Translation. Or, Bringing Net Art to Another Place? Pardon, Context. In: *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, , s. 71–79. Dostupné z WWW: <[http://www.lulu.com/items/volume\\_70/9992000/9992921/3/print/In\\_Your\\_Computer.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_70/9992000/9992921/3/print/In_Your_Computer.pdf)>.
- QUARANTA, Domenico. The Unbearable Aura of A Website. In: *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 157–161. Dostupné z WWW: <[http://www.lulu.com/items/volume\\_70/9992000/9992921/3/print/In\\_Your\\_Computer.pdf](http://www.lulu.com/items/volume_70/9992000/9992921/3/print/In_Your_Computer.pdf)>.
- SHULGIN, Alexej – BOOKCHIN, Natalie. Introduction to net.art (1994–1999). *easylife.org* [online]. 1999, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/netart/>>.
- SPILLER, Teo. net.art.trade Forum. *Tumblr* [online]. 14. 8. 2014, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://teo-spiller-net-art.tumblr.com/post/94722547656/net-art-trade-forum>>.



TOFTS, Darren. *Your Place or Mine? Locating Digital Art Mesh*, No. 10, Spring 1996, str. 2–5. Dostupné z WWW: <<http://www.experimenta.org/mesh/mesh10/10toft.html>>.

TROEMEL, Brad. *Peer Pressure. Essays on the Internet by an Artist on the Internet*. Brescia, Link Editions, 2011, s. 33–47. Dostupné z WWW: <[http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad\\_Troemel\\_peer\\_pressure.pdf](http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad_Troemel_peer_pressure.pdf)>.

VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>.

### Zmiňované projekty:

*adaweb.org* (Benjamin Weil, 1996) | <http://www.adaweb.com/>

Art Com Electronic Network (Carl Loeffler; Ted Truck, 1986)

Art Fag City | <http://www.artfagcity.com/>

*Art Micro Patronage* (Eleanor Hanson Wise, Oliver Wise) | <http://artmicropatronage.org/>

*Art Website Sales Contract* (Rafaël Rozendaal, 2011)

<http://www.artwebsitesalescontract.com>

*Bring Your Own Beamer Worldwide* (Rafaël Rozendaal, 2010–současnost)

<http://www.byobworldwide.com/>

Bubblebyte.org | <http://www.bubblebyte.org>

*Computer Fine Arts* (Doron Golan, 2002) | <http://www.computerfinearts.com>

*Copies* (Eva and Franco Mattes /0100101110101101.ORG/, 1999)

<http://0100101110101101.org/copies/>

*Copy* (Artie Vierkant, 2011)

documenta X 1997 | <http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>

*etoy.CORPORATION* (etoy, 1994) | <http://www.etoy.com>

*Every Icon* (John F. Simon Jr., 27. ledna 1997)

<http://numeral.com/appletsoftware/eicon.html>

Furtherfield | <http://www.furtherfield.org/>

*Genesis* (Eduardo Kac, 1999) | x

*GIF MARKET* (Kim Asendorf & Ole Fach, 2011) | <http://gifmarket.net/>

*Greek New Media Shit* (Sterling Crispin, 2011–současnost)

<http://www.greeknewmediashit.tumblr.com>

Guggenheim | <http://www.guggenheim.org/>

*Hybrids* (Eva and Franco Mattes /0100101110101101.ORG/, 1998–1999)

<http://0100101110101101.org/hybrids/>

Installation Fail | <http://installationfail.tumblr.com/>

*Introduction to net.art /1994–1999/* (Alexej Šulgin; Natalie Bookchin, 1999)

<http://www.easylife.org/netart/>

*JstChillin* (Parker Ito; Caitlin Denny, 2009–2011) | <http://www.jstchillin.org/>

*Miniatures Of The Heroic Period* (Olia Lialina, 1998)

<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>

*Monochrome Arc* (Artie Vierkant, 2010)

*net.flag* (Mark Napier, 2002) | <http://webart.guggenheim.org/netflag/>

PAINTED, ETC. | <http://www.paintedetc.com/>

*Pleaselike.com* (Rafel Rozendaal, 2010) | <http://www.pleaselike.com/>

*Post Internet Survival Guide* (Katja Novitskova, 2010)

<http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>

*Put It On A Pedestal* (Anthony Antonellis, 2011) | <http://www.putitonapedestal.com>

*Speed Show* (Aram Bartholl, 2010–současnost) | <http://speedshow.net/>

STATE | <http://thestate.tumblr.com/>

Tate | <http://www.tate.org.uk/>

*Ten Thousand Cents* (Aaron Koblin; Takashi Kawashima, 2008) | [www.tenthousandcents.com](http://www.tenthousandcents.com)

*The Million Dollar Homepage* (Alex Tew, 2005) | <http://milliondollarhomepage.com/>

The Widget Art Gallery (2011) | <http://the-widget-art-gallery.blogspot.cz/>

Turbulence | <http://turbulence.org/>

*untitled* (Michael Manning, 2011) | [https://lh3.googleusercontent.com/-MXdLen\\_cmzc/](https://lh3.googleusercontent.com/-MXdLen_cmzc/TjoraCnpA2I/AAAAAAAAAj8/vPKuCs3YZjQ/s300/313_sculpture.gif)

[TjoraCnpA2I/AAAAAAAAAj8/vPKuCs3YZjQ/s300/313\\_sculpture.gif](https://lh3.googleusercontent.com/-MXdLen_cmzc/TjoraCnpA2I/AAAAAAAAAj8/vPKuCs3YZjQ/s300/313_sculpture.gif)

Variable Media Network | <http://www.variablemedia.net/>

*Versions* (Oliver Laric, 2010) | <http://oliverlaric.com/vvversions.htm>

VVORK | <http://www.vvork.com/>

Walker Art Center | <http://www.walkerart.org/>

Whitney Artport | <http://whitney.org/Exhibitions/Artport>

Jennifer Chan | 2014

## 1. „Postinternetová“ doba

Poprvé jsem se s termínem postinternet setkala v roce 2009 na blogu Gena McHugha *Post Internet* na adrese [12292009a.com](http://12292009a.com).<sup>1</sup> Termín byl zaveden v roce 2008 Marisou Olson, která ho využila pro popis nezbytnosti a vlivu internetu v každodenním životě a v důsledku také v umělecké praxi, ačkoli tato myšlenka se už objevila v roce 2001 v definici postmediální estetiky Lva Manoviche.<sup>2</sup> Syntaktické a sémantické vlastnosti předpony post- se kryjí s postmodernismem ve významu *v reakci na internet, po, ve stylu* nebo *rozšíření* internetu.<sup>3</sup> Nastupující umělci a spisovatelé Severní Ameriky a západní Evropy v krátké době svědomitě vypracovali teorii možné podoby postinternetového umění.<sup>4</sup> Termín postinternet netvrdí, že internet zastarává. Ve skutečnosti se internetové umění, postinternet a nová estetika překrývají v mnohých svých zájmech, myšlenkách, které se shodně rozvinuly následkem uměleckého využívání internetu jako masového média a převedení jeho základních idejí do fyzického prostoru.

Umění nových médií je širším žánrem, který zahrnuje umělecké postupy odehrávající se v technologických průsečících kdysi považovaných za nové – od rádia a analogového videa po interaktivní instalace a internetové umění. Internetové umění (nebo také net art) užívá síťové, decentralizované struktury internetu zároveň jako svého média i prostředí. V 90. letech minulého století ho jeho první tvůrci označovali jako *net.art*. Postinternet je termín často připisovaný současnému umění a dílům založeným na webu, která byla zveřejněna na internetu po roce 2005 – digitálnímu umění, které je „přenášeno“ do prostor galerií či na neformální výstavy v barech, kavárnách, nočních klubech a na jiných místech.<sup>5</sup> Pro teoretiky umění jako je McHugh obnášel nástup postinternetového umění odklon od novomediálních technologických specifik vyzvedávaných uměním nových médií: „Rozpusťte kategorii ‚nových médií‘ do umění obecně vytvořením díla, které je jednou nohou v dějinách umění a druhou ve zkušenosti síťové kultury. Jak dílo samo sebe mění, aby se více podobalo umění světa umění, proměňuje také umění světa umění, aby se více podobalo internetu.“<sup>6</sup>

1 McHughův blog byla standardní WordPress stránka na adrese <http://12292009a.com/>, dnes již neexistuje. Kniha, do které McHugh zkompiloval všechny texty, které uveřejnil na blogu, byla publikována pod názvem *Post Internet* (Brescia: Link Editions, 2011).

2 #mm: „Postmediální estetika potřebuje kategorie, které jsou schopné popsat, jakým způsobem kulturní objekt organizuje data a strukturuje uživatelskou zkušenost s nimi (...). Postmediální estetika by si měla přisvojit nové koncepty, metafory a úkony počítačové a síťové éry, jakými jsou informace, data, rozhraní (...), ripovat, komprimovat (...). Můžeme těchto konceptů užívat v pokusech o popis naší vlastní postdigitální, postinternetové kultury i (...) kultury minulosti.“ MANOVICH, Lev. *Post Media Aesthetics. Art Margins* [online]. 25. 10. 2001, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <http://www.artmargins.com/index.php/archive/412-lev-manovich-analyses-the-post-media-age>.

3 OLSON, Marisa. Postinternet, *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.

4 Abych zmínila několik konkrétních jmen umělců, teoretiků a kurátorů: Gene McHugh (US), Katja Novitskova (NL), Kari Altman (US), Louis Douglas (US), Brad Troemel (US), Artie Vierkant (US), Harm Van Den Dorpel (DE).

5 #mm: QUARANTA, Domenico. Lost in translation. Or, Bringing Net Art to Another Place? Pardon, *Context. Vague Terrain* 11 [online]. 14. 9. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <http://vagueterrain.net/journal11/domenico-quaranta/01>.

6 MCHUGH, Gene. *Post Internet*. Brescia: Link Editions, 2011, s. 16.

Nejprve jsem z McHughova blogu a jeho snahy syntetizovat postupy umělců, jejichž díla existovala on-line nebo se zabývala internetovou kulturou, ale neměla žádnou estetickou jednotu ani společná pravidla, byla zmatená. Tato postmediální logika by se lépe dala shrnout pojednáním Artieho Vierkanta o variabilním digitálním souboru jako nápadu s neukotvenými a mnohonásobnými módy prezentace v jeho eseji „The Image Object Post-Internet“. Jpeg může existovat jako PDF soubor, výtisk nebo obrazový objekt – například vytištěná informace souboru ve 3D.<sup>7</sup> Ačkoli je fascinující vidět celou takovou sérii najednou, shledala jsem doslovné převedení digitálního formátu na fyzický konceptuálně neuspokojivým, protože pozorovatel nemá možnost vidět „ruku“ umělce ani pochopit jeho vztah k technologii, kterou má po ruce.<sup>8</sup>

Proto chci ohledat postinternetovou dobu, ve které se jedná stejnou měrou o existenciální a etickou dimenzi on-line tvorby umění a získávání dodatečné hodnoty z jeho působení jako o politiku a obavy, které vznikají kolem takzvaných postinternetových uměleckých praktik.

Rok 2013 byl svědkem přehodnocení obsahu pojmu postinternet, které do určité míry podnítl především panel Postinternetová estetika (Post-Net Aesthetics) uspořádaný organizací *Rhizome* v londýnském Institutu současného umění.<sup>9</sup> Jak jsem tak sledovala tři kurátory a jednoho umělce vzájemně se popichovat o tom, zdali termín odpovídá připsovanému vztahu k postmodernismu, uvědomila jsem si rozpor mezi teorií a praxí internetového umění. Kurátoři a teoretici zjevně popisují obecné tendence scény. Zatímco někteří umělci využívají distribuční systémy webu výhradně pro distribuci umění, jiní na internet bez hlubšího úmyslu umísťují hrubé koncepty, aby se tak nasměřovali dál. Někteří užívají své zdi na Facebooku ke sdílení novinek o umění a k sebe prezentaci, jiní zas plní svůj kanál sarkastickými a diskutabilními statusy.

S využitím Tumblru [Survival Tips]<sup>10</sup> k archivaci ekologie obrázků z blogů umělců, opatřených jen málem či zcela bez slovního doprovodu, zkomponovala Katja Novitskova tištěnou knihu *Post Internet Survival Guide*, ve které jsou všechna média považována za artefakty. O projektu, který byl zároveň uskutečněn jako instalace-výstava, píše: „Kolektivní zvyk uvědomělého internetového blogování a umění rozvíjí nový jazyk představivosti (...). V tomto světě – který bývá označován jako postinternet – je internet neviditelnou danou skutečností, tak jako silnice a stromy (...). Koncept

7 „Umělci jako Oliver Laric (...) prezentují množství variací stejného objektu (...). *Versions* existují jako série soch, retušované obrazy raketových střel, audio nahrávka, PDF soubor, píseň, román, recept, divadelní hra, taneční choreografie, celovečerní film a zboží (...). I v případě, kdy je možné vystopovat zdroj obrazu nebo objektu, podstata (ve významu jeho materiálního charakteru a jeho důležitosti) zdrojového objektu už nadále nemůže být považována za významnější než jakákoli z jeho kopií.“ #mm: QUARANTA, Domenico. *The Real Thing / Interview with Oliver Laric*. *ArtPulse* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric>>. #mm: VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>

8 HEIDEGGER, Martin. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Harper & Row, 1977, s. 3–35.

9 #mm: Post-Net Aesthetics, 17. října 2013, Institute of Contemporary Arts, Londýn. Video záznam z konference: Post-Net Aesthetics. *Livestream* [online]. 17. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://new.livestream.com/accounts/5745227/events/2464307>>.

10 #mm: NOVITSKOVA, Katja. *Survival Tips*. *Tumblr* [online]. 2010, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://survivaltips.tumblr.com>>.

příručky pro přežití vyrůstá z odpovědi na základní lidskou potřebu vyrovnat se se vzrůstající komplexitou. Tváří v tvář smrti, osobním citovým vazbám a zmatení musí člověk procíťovat, interpretovat a mapovat tento oceán znaků, aby přežil.“<sup>11</sup> Na rozdíl od osobních domovských stránek webringů net.artového umění 90. let, které byly také sdíleny v hromadných e-mailech, spoléhá distribuce postinternetového umění zásadně na sociální sítě: náhodné aktualizace na Twitteru, hromadění obrázků na Tumbleru, videa na YouTube točená na webkameru, gify na Google+. Vše vrcholí v ne zcela vážné profesionální osobní stylizaci umělce na Facebooku – pracovní svět umělce se prolíná s osobním více než kdy dříve.

Tento konkrétní kulturní okamžik je definován vznikem digitální identity, která váhá mezi dvěma extrémy: opatrnou sebezprezentací a „nekritickým nadměrným sdílením“.<sup>12</sup> Oblíbenost a příhodnost stávajících sociálních mediálních platforem přivedla umělce k jejich užívání jako uměleckého prostředku i prostředí. Mezi postupy, které z nich vzešly, jsou performance pro webovou kameru (Jeremy Bailey), satirická dokumentace umění jako sociální praxe (The Jogging), sochy o dokumentaci (Rachel de Joode), anonymní avatary (LaTurbo Avedon), agregace on-line obrázků jako umění (*r-u-ins.org* Kari Altmann), gify jako performační médium (Jesse Darling) nebo počítačové soubory převedené do soch (Artie Vierkant). Postinternetové umění může být v zásadě nakonec interpretováno jako filozofické převedení on-line kultury a tvorby do fyzického světa.

## 2. Postinternet je levoboček net.artu a současného umění

Postinternetové postupy charakterizuje hybridita a hypermediace existujících žánrů, aktivita orientovaná na platformy, pohyb mezi formálními výstupy digitálních a fyzických prostředí a taktické brouzdání po internetu.<sup>13</sup> Přinášeli udávání tónu (spočívající v kompilaci obrazů místo jejich vytváření) s sebou sociální kapitál, můžeme umělce, kterým se začalo říkat *postinternetoví*, považovat za alchymisty. Dělalí inventář kopy smetí internetové historie. Transformují hovno ve zlato kompresí a dekompresí digitálních artefaktů a jejich předěláváním do něčeho informativního, intelektuálně abstraktního a vizuálně elegantního.

Regresivní znamená progresivní. Je snazší hrát starou známou hru než bouřit se bez prostředků a mimo realitu, jež by vám umožnily vzdorovat. Komodifikace umění a všeho, co ho obklopuje, je pravidlem, nikoli výjimkou. Zdrojem iniciativy je zároveň zájem o vlastní blaho i ideologie. Pište nebo prezentujte umění, abyste využili nové hierarchie, ve které sami můžete získat místo, něco na ten způsob. Všechno už někdo někdy vytvořil, můžete to jen zkusit lépe. Všechno je remix. „Hybridizuj, nebo zmiz,“ varuje nás Oliver Laric ve *Versions* (2012), třetí ze série videí o všudypřítomnosti aropriace.<sup>14</sup>

11 NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide*. Amsterdam: Resolver Publishing, 2010.

12 #mm: EASWAR, Tapas. Culture of Indiscriminate Over-sharing. *Medium* [online]. 25. 7. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<https://medium.com/i-m-h-o/ba2d21c0145c>>.

13 #mm: CLONINGER, Curt. Commodify Your Consumption: Tactical Surfing / Wakes of Resistance. *Medialab Prado* [online]. 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <http://medialab-prado.es/mmedia/2195>>.

14 *Versions*, digitální video, 8:49 (Oliver Laric, 2010). In: LARIC, Oliver. *Versions* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://oliverlaric.com/vversions.htm>>.

Zhmotněte prostor webu jako velkou sochu loga nebo třeba 3D tisk. Vytvořte jedinečnou internetem inspirovanou zkušenost – instalaci nebo naživo streamovanou performanci. Naučte se špatné dělat dobře. Využijte rotující 3D objekty, fotobankové fotografie, přechodové HTML nebo video eseje a opatřete je imitacemi vodoznaku, abyste tím dokázali své sebekritické uvědomění si média. Vyrovnějte si účet prodáváním polštářků od CafePress potisknutých obrázků vytvořenými ve Photoshopu. Korporátní estetika a sterilní minimalismus jsou vhodné pro poslušné veřejné instalace, designové kanceláře a bytové salónek. Otevřete si samostatný obchod s gify a opatřete ho tlačítkem na PayPal nebo žertovný účet na Etsy – ale produkty opravdu prodávejte, nebo možná za svou uvážlivou snahu nic nedostanete.

Duchamp vzal pisoár a podepsal ho jako svůj výtvar. Postinternetoví umělci ironizují autorství pomocí falešných vodoznaků nebo počítačových audio komentářů ve video esejích – jejich rebelské gesto vyjadřující *taky to dokázu* svědčí o tom, že své net.artové předchůdce z 90. let drží v pramalé úctě. Proč by taky? Co mají formalistická a na prohlížeči založená díla bělochů a bělošek, kteří datlovali na počítači v roce 1996, se mnou společného? Váš kánon byl dada, Warhol a Duchamp, můj je Cantopop, Pokémon a mladí hoši zpívající cover verze.<sup>15</sup> Proč by mělo umění vypadat jako a odpovídat na umění staré přes čtyřicet let? Proč nedělat umění reagující na on-line záležitosti, které mě zajímají teď?

### 3. Společně znudění

Na rozdíl od net.artového umění 90. let využívaly postinternetové postupy často decentralizovaného, komerčního majetku webu k útoku na uživatele a korporace. Řada děl byla vnímavá vůči ostatním kolegům, velmi roztomilá a osobní (například kurátorský projekt Parker Ita a Caitlin Denny, *JstChillin*, *dump.fm* Rydera Rippse, skupina Computers Club nebo *New Age Addiction.com* Johna Transua). Nejpěknější na setkání s on-line uměním byla jeho neformálnost, dobrodružství a potěšení, které mladí umělci prožívali při vytváření kontextů své práce mimo galerii a muzeum, v naivně utopickém stylu. Tyto přístupy k net artu se svým optimismem podobaly předešlým tendencím 90. let, ale téměř postrádaly kritický postoj vůči politickým implikacím existence na jakékoli síti. Později se o něj snažil *Pool* Louise Doulase<sup>16</sup> – platforma pro „rozvinutí a zvýšení úrovně debaty mezi on-line a off-line realitami a jejich kulturním, společenským a politickým dopadem na sebe navzájem“.<sup>17</sup> Tato platforma nevydržela dlouho, byla nesouvisle aktualizovaná a vypadala spíše jako WordPress blog. Poskytovala nicméně doktorandům, kurátorům a nastupujícím i akademickým umělcům ustálený a jednotný akademický prostor, který podporoval psaní o umění a internetové kultuře po nástupu webu 2.0.

15 #mm: SALVAGGIO, Eryk. Duchamps Ideal Children's Children: Net.Art's Brat Pack. *Turbulence* [online]. duben 2003, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://turbulence.org/curators/salvaggio/>>.

16 #mm: *Pool* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pooool.info/>>.

17 Ibid.

Zásadní net.artová díla v užití internetu a počítačových technologií vždy více vycházela z charakteru média. Umělce jako Jodi zajímalo štourání se na ploše a v prohlížeči, podírání tradičních distribučních sítí umělecké sféry a vytváření nových systémů sdílení a tvorby umění (například *Net Art Generator* Cornelie Solfrank<sup>18</sup> nebo antikorporátní sabotážní webová skupina RTMark<sup>19</sup>). Postinternetové postupy spíše manévrují v rámci populárních systémů, aby zprostředkovaly zkušenost, která oslavuje a kritizuje (nebo ještě lépe vysmívá se) roli internetu v každodenním životě.

Brzy se začaly pořádat netartové výstavy v bytových galeriích v Chicagu, Amsterdamu, New Yorku a Berlíně. Alternativní umělecké otevřené prostory jako Reference Gallery (Virginia), Future Gallery (Berlín), 319 Scholes (New York) a později Transfer (New York) se ukázaly být přátelské vůči postinternetovému umění. Aby našly trh pro jeho současné podněty, galerie typu Future nebo Transfer částečně komercializovaly svou distribuci. Jejich přístup k expozici je odlišoval od zavedených galerií vystavujících umění nových médií jako HTTP (London), InterAccess (Toronto) nebo bitforms (New York), či festivalů jako SIGGRAPH nebo Transmediale, které už delší dobu prezentovaly poměrně studiové novomediální umělecké praktiky, jakými byly například robotické skulptury, interaktivní instalace či projekty založené na prohlížečích – umění o tom, jak funguje technologie. Poté umělci začali s výstavami v duchu neformálních franšiz: výstavy *Bring Your Own Beamer* odehrávající se v rozlehlých skladech nebo galeriích využívaly několikanásobné projekce, *Speed Shows* v internetových kavárnách se staly novým způsobem, jak seznámit s vlastními díly velkou zájmovou skupinu.<sup>20</sup> Zdá se, že i když bylo původním podnětem net artu vytvářet umění mimo institucionální kontrolu, umělci nových médií dnes přehodnocují význam fyzických výstav jako důležitých kariérních mezníků a míst setkávání.

#### 4. Net art: Hra s teorií

Historie nových médií uplatňuje několik různých pohledů na historickou autenticitu internetového umění vzhledem k obecnějšímu boji za net art jako samostatný a přitom současný žánr:

- Přístup historika: Net.art nikdy nebyl součástí současného mainstreamového umění. Net.art by si měl zachovat svou anti-institucionální etiku a přestat se přizpůsobovat bažinám současného umění, které jsou v zásadě konzervativní a poháněné vidinou zisku.<sup>21</sup>

18 SOLFRANK, Cornelia. *Net Art Generator* [online]. 1997 [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <net.art-generator.com>.

19 RTMark [online]. 2000. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <http://rtmark.com/>.

20 *Bring Your Own Beamer* (<http://www.byobworldwide.com>), série výstav-instalací pořádaných po celém světě, využívajících několikanásobné projekce a prezentujících díla založená na webu, byla uvedena Rafaělem Rozendaalem v roce 2010. Se *Speed Show* (<http://speedshow.net/>), výstavou webových stránek na množství počítačů, která se odehrává v internetových kavárnách, začal Aram Bartholl v roce 2010.

#mm: *Bring Your Own Beamer* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <http://www.byobworldwide.com>.

#mm: *Speed Show* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <http://speedshow.net/>.

21 „Jedním z klíčových způsobů, kterými UNM (umění nových médií) může přispět umění obecně je upozornění na status quo a jeho popření (...) s odmítnutím muzeí a galerií (...) jako privilegovaných míst pro výstavy a recepci umění. Pokud UNM podlehne a přijme asimilaci za podmínek MSU (mainstreamového současného umění), pak bude velká část jeho kritické hodnoty uzurpována.“ #mm: SHANKEN, Edward.

- Úhel pohledu galeristy: Net art je nový a blyštivý. Je to další pop art.<sup>22</sup>
- Kritik umění mimo umění nových médií: Net art (a umění nových médií) jsou termíny, které by měly být nahrazeny novými a relevantnějšími, jako například *web art* nebo *sociální mediální umění*.<sup>23</sup>
- Milost od veterána internetu: Skutečný net art (net.art) je mrtvý. Ať žije net.art.<sup>24</sup>

Pokud nebylo umění nových médií nikdy plně akceptováno jako součást současného uměleckého mainstreamu, je matoucí paralelou, jak si povšimnul Ed Shanken, že komunity umění nových médií nikdy zcela nepřijaly postinternetové umění. Starší netartová generace měla pocit, že jsou nastupující umělci nedílnou součástí centralizovaného socializačního mechanismu Facebooku. Existují tři druhy negativní kritiky, které se uplatňují na současné umění. Stejně kritice obvykle čelí i pojem *postinternet*:

- „Je v módě,“ odmrští ho skeptik – jak si Marisa Olson a Marc Garrett povšimli, umělecká akademická půda chová vůči umělcům, které si volí za téma intelektuální debaty, konzervativní postoj.<sup>25</sup> Akademici váhají kriticky investovat do mladých, nových postupů a raději se uchylují k před-mainstreamovým a oblíbeným jménům jako učebnicovým příkladům – v případě, že by umělec za pět let skončil, byla by jejich dizertace bezcenná.
- „Tohle už někdy někdo vytvořil“ je komentář, který přichází nejčastěji od kritiků a historiků umění nových médií.<sup>26</sup> Všechno už někdo někdy vytvořil, ale co se týče nedocenené a omezené historie internetového umění, běžné galerijní publikum nemá ponětí o tom, co je právě na internetu aktuální, natož pak o minulosti net artu.

Is New Media Accepted in The Art World? *Art Fag City* [online]. 6. 9. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artfagcity.com/2011/09/06/edward-a-shanken-on-is-new-mediaaccepted-in-the-art-world>>.

22 #mm: HOLMES, Kevin. [#DIGART] Is Digital Art The New Pop Art?: Q&A With Michael Ruiz Of The Future Gallery. *The Creators Project* [online]. 9. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/digart-is-digital-art-the-new-pop-art-qawith-michael-ruiz-of-the-future-gallery>>.

23 Ben Davis považuje umění nových médií za chybný termín pro umění specificky užívající sociální média a online platformy. #mm: DAVIS, Ben. „Social Media Art“ in the Expanded Field. *Artnet* [online], 4. 8. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp>>.

24 #mm: PERALTA, Damian. Interview With Olia Lialina: Net art is not dead. *Damian Peralta* [online]. březen 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.damianperalta.net/es/teoria/12-interview-with-olia-lialina-net-art-is-not-dead>>.

25 „Akademici zakazují studentům publikovat o dosud neznámých (t.j. předběžně svatořečených) umělcích nebo je od toho agresivně odrazují, což zpomaluje proces, brzdí ega a stigmatizuje ideu původního výzkumu, ačkoli tradičně tvrdí, že ho vyžadují.“ OLSON, Marisa. Postinternet. *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.

„[teoretici kultury umění médií] mají sklon spoléhat se na institucionální hierarchie, aby tak potvrdili své koncepty. Navíc většina z děl, které zahrnují do svého výzkumu, je vystavována v etablovaných institucích a na navštěvovaných konferencích (...). Slouží to pouze k tomu, že (...) posiluje hierarchii, která upevňuje stejné krátkozraké syndromy kultury mainstreamového umění.“ #mm: GARRETT, Marc. Furtherfield and Contemporary Art Culture – Where We Are Now. *Furtherfield* [online]. 25. 11. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://furtherfield.org/features/articles/furtherfield-andcontemporary-art-culture-where-we-are-now>>.

26 „(...) raná netartová historie předpovídala sociálně propojené ‚další životy‘ nové generace netartistů, pro které je vše digitální pouze rozšířením funkcí jejich vlastních těl, neboť jim slouží jako navigace síťovou kulturou.“ #mm: AMERIKA, Mark. Net Art 2.0, *Remix The Book* [online]. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.remixthebook.com/the-course/net-art-2-0>>.



- „Je líné.“ Vzhledem k nadbytku amatérsky vyhlížejících prací se klíč stal základní stavební jednotkou internetové kultury, pokud nebyl přímo s obnoveným zájmem „nostalgicky“ využit těmi, kteří neměli možnost zažít začátky webu – jak zaznamenala Olia Lialina: „Amatérský styl [GeoCities 1996]<sup>27</sup> byl kdysi mainstreamem. Zesměšněný a téměř zlikvidovaný na samém konci 90. let se opět vrátil do pozornosti publika během vlny webu 2.0. Ačkoli byla původní amatérská kultura od webu 2.0 velmi odlišná, spousta jejích prvků přežila a na dnešním webu nese význam osobní, opravdové vazby mezi uživateli a jejich médii. Raný web je uznaným fenoménem.“<sup>28</sup>

Odmítání tohoto faktu je známkou koloniální vazby na myšlenky „historie velkého umění“, sterilního minimalismu, heroické abstrakce a konceptuálně orientovaných děl založených na textu.

## 5. Úzkost internetového umění

Členové populace běžně prohlašovaní za „digitální rodáky“ jsou ve skutečnosti digitálními nomády. Překvalifikovaní a nedostatečně placení digitální tvůrci pracují na noteboocích v kavárnách, veřejných knihovnách, na festivalech elektronického umění a v letištních salóncích.<sup>29</sup> V době, kdy práce z domova nabyla pro tvůrce webu a profesionální blogery (a dokonce pro nezávislé kurátory) popularity, je příchod pracovních stolů opatřených běžeckým pásem<sup>30</sup> a posměšné nošení teplákových souprav znakem potřeby zaujmout postavení charismatického digitálního tvůrce – který aktualizuje s kondicí atleta.<sup>31</sup> A v tom spočívá úzkost internetového umění: Pokud přestanete přispívat, budete zapomenuti. Sdílejte, abyste se zbavili strachu, že o něco přijдете a pozbudete vládu nad sebe prezentací, případně její smysl. Sdílejte, abyste byli objeveni prostřednictvím reblogů a linkshareů (ale ne na LinkedInu). Postinternet je lehkovážný, přelétavý a dandy, ale i flámování je těžká práce. Musíme být vždy připravení, vypadat co nejlépe, mít energii tančit a vydělávat dost, abychom měli na taxíky a šatnu.

Američtí umělci nových médií jsou vzrůstajícími dluhy za studium, prací na poloviční úvazky, absencí benefitů, cenově nedostupným zdravotním pojištěním, pomalu se obnovující nabídkou pracovních míst v galeriích a řídkostí celých úvazků pro učitele nucení přizpůsobovat se poptávce tradičního světa umění. V Kanadě a Holandsku snížení rozpočtu státem financovaného umění způsobilo, že umělci dnes sami řídí svá centra a veřejně financované galerie nových médií byly zavřeny. Mohlo by se takto mylně zdát, že na trhu neexistuje zájem o internetové umění. Společná

27 #mm: Viz „Minulost a přítomnost webu“ Matěje Strnada.

28 #mm: LIALINA, Olia. A Vernacular Web 3. *Contemporary Home Computing* [online]. červenec 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://contemporary-homecomputing.org/prof-dr-style>>.

29 #mm: SNEAD, Megan. When Work is A Nonstop Vacation. *BBC* [online]. 29. srpna 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.com/capital/>>.

30 #mm: Tzv. „treadmill desk“, pracovní stanice s integrovaným běžeckým trenažérem.

31 #mm: TROEMEL, Brad. Athletic Aesthetics. *The New Inquiry* [online]. 10. května 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thenewinquiry.com/essays/athleticaesthetics>>.

iniciativa Phillips a Tumblr však na historicky první aukci s digitálním uměním ukázala, že zájem o práci internetových umělců, kteří tvoří fyzická díla v omezeném nákladu, roste.<sup>32</sup> Mezitím méně známí umělci přikročili k výhodnějšímu crowdsourcingu, aby mohli sami financovat své projekty.<sup>33</sup> Doba je nejistá.

Po čtyřech neplacených stážích, jedné administrativní pozici a dvou doktorandských učitelských grantech jsem si vytvořila síť víc než osmi set obchodních vztahů, ale pravidelně zůstávám na Facebooku v kontaktu s asi jen dvaceti lidmi. Ti z nás, kteří někdy pracovali na nejnižších pozicích managementu umění vědí, že kurátoři a porotci, kteří posuzují velké množství uměleckých děl v otevřených výzvách, zběžně prochází jpegy a on-line přihláškami, aniž by četli vyjádření či životopisy umělců. Umělci už nemohou dál čekat, až budou objeveni. Umělci nových médií jako já píšou a vystavují umění, aby vytvářeli kulturu děl a výstav daleko od reklamních agentur a muzeí. Neděláme to, protože bychom protestovali proti muzeifikaci net artu (pomáhat mnohdy neplaceným umělcům k odměně za vynaloženou námahu je dobrá věc). Ale jak muzeum, tak aukční síň se teprve musí plně adaptovat na neformálnost a etiku kultury nových médií.

## 6. V současném proudu: Od prozumace k subsumpci

První snahy udělat z nejnovějších a nejžhavějších uměleckých projektů a digitálních tvůrců nástroje a trendy mašinerie lifestylových značek, mající podobu nahodilé směsi on-line projevů (lajků, sdílení a reblogů), pocházely od *The Creators Project* (společné iniciativy Vice a Intelu) a méně známého časopisu *DIS*. Tyto dva weby umožňují umělcům rozšířit svá díla mezi širší on-line publika mimo jejich nejbližší komunity.

*DIS* časáku, ó jak tě miluji a nenávidím. Jsi bezešvým spojením módy a kritiky s internetovým uměním ve formě lifestylového webu, který nabízí návody k poslední módě, hudební výběry a fotosérie na zakázku. Kéž bych to byla já, kdo s tebou začal, časopise *DIS*.

Umělec-jako-značka a umělec-jako-uživatel. Jsem kanibalistickou voyeurkou, produkuji a konzumuji se stejnou rychlostí. Absence řemesla je zavedená stylizace. Amatérismus už neznamena úpadek, amatérsky vyhlížející umění je „kulturně uvědomělé“ nebo původní. Informace a stylizovaná zkušenost se staly základní komoditou a práce na volné noze vyžaduje přeškolování. Splynutí práce a zábavy při všeobecně rozšířeném užívání zařízení připojených na síť jde ruku v ruce s myšlenkami Stevena Shavira o vnitřním vykořisťování: „(...) všechno v životě teď musí být nahlíženo jako druh práce: pracujeme, i když konzumuji, a dokonce i když spíme. Afekty (...), formy know-how a zjevné znalosti, projevy touhy: všechny jsou přivlastňovány a měněny ve zdroje nadhodnoty. Dostali jsme se ze situace vnějšího vykořisťování, ve kterém si kapitál podřizoval práci a subjektivitu k vlastním

32 #mm: Paddles On! Phillips [online]. 10. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/lots/PDO10213>>.

33 #mm: CUSHING, Ellen. The Bacon-Wrapped Economy. *East Bay Express* [online]. 20. 3. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.eastbayexpress.com/oakland/the-bacon-wrapped-economy/Content?oid=3494301&showFullText=true>>.

cílům, do situace vnitřního vykořisťování, ve které kapitál přímo zahrnuje práci a subjektivitu *uvnitř* vlastních procesů.“<sup>34</sup>

Digitální práce existuje částečně díky komodifikaci nepracovních úkolů v rámci logiky sociálních sítí založených na zážitcích. Pište, prezentujte, blogujte, chatujte, komentujte. S každou interakcí představují vaše internetové hrátky zlatý důl korporátní sítě.<sup>35</sup> V postinternetových podmínkách musejí umělci umět využít nudy, zaneprázdněnosti a prokrastinace, zatímco pracují zadarmo, účastní se vhodných stáží a snaží se budovat komunity. Stávají se například důležitějšími, pokud mluvíte jazykem akademické hodnoty, který pohání terminologickou válku o internetové umění, net.art, postinternet, novou estetiku, „rozšířené praktiky“ a ostatní termíny. Nakonec se všechny překrývají ve svých cílech: umělecké využití internetu jako masového média a převedení jeho obsahu do fyzického prostoru.

Umělci nových médií hrají v kulturní sféře nespočet různých rolí: administrátorů, organizátorů, tvůrců webu, techniků, učitelů, galeristů a baristů. Nejméně viditelnou a nejobyčejnější je role uživatele a prozumenta.<sup>36</sup> Historicky vnímaný jako hloupý, funkčně zaměřený konzument, představuje současný uživatel v podání Olíy Lialiany všestranného agenta, který je schopen uzpůsobit současné technologie specifickým, individualizovaným potřebám. Digitální práce vyžaduje, aby uživatelé nepřetržitě fungovali jako komunikační uzly, nikoli lidé. Existujete, abyste přispívali do datového proudu, nehleďte na hodnotu informace.

## 7. Postinternetové hnutí nikdy neexistovalo

Ve strachu z ghettoizace si mnoho nastupujících umělců odřeklo označení *postinternetový* ve prospěch příslušnosti do kategorie *současný*. *Postinternetová jsou všichni kromě mě. Já jsem vzácná bílá vrána!* Nejagresivnějšími kritiky postinternetového umění byli právě umělci, kteří již působili v rámci určitých on-line komunit sídlících na internetových platformách či mezi nimi. Postinternet je následně spíš způsob nazírání a forma buřičství, které se vyvinulo do zdeformované estetiky. V kritice toho, „jak se ztratil postinternet“, zmiňuje teoretik a kurátor Ben Vickers předčasnou kanonizaci termínu zapříčiněnou jeho popularitou mezi studenty umění, kteří valorizovali mikroblogové platformy.<sup>37</sup> Jejich napodobování postinternetových tropů přineslo na trh vydatnou míru homogenní umělecké tvorby.

34 #mm: SHAVIRO, Steven. Accelerationist Aesthetics: Necessary Inefficiency in Times of Real Subsumption. *e-flux journal* #46 [online]. červen 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/accelerationist-aesthetics-necessary-inefficiency-in-times-of-real-subsumption/>>.

35 #mm: MARWICK, Alice E. How Your Data Are Being Deeply Mined. *The NY Review of Books* [online]. 9. 1. 2014, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.nybooks.com/articles/archives/2014/jan/09/how-your-data-are-being-deeply-mined>>.

36 #mm: LIALINA, Olia. Turing Complete User. *Contemporary Home Computing* [online]. říjen 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>>. #mm: Tvar vznikl sloučením slov producent a konzument označuje řadového uživatele webu 2.0.

37 #mm: VICKERS, Ben. Some Brief Notes on: How Post-Internet Got Lost. *Pastebin* [online]. 21. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pastebin.com/bm1EKb9H>>.

Termín byl bez jakýchkoli určitých cílů a jednotné politiky společně zvolen teoretiky, kurátory a galeristy jako zkratka pro současné umění inspirované internetem. Spousta z toho, co končí v galeriích, jen málo souvisí s webem jako prostředím, zato se však často podobá současně vypadajícím uměleckým objektům, které chytré recyklují tropy známé z dějin umění. *Image Objects* Artieho Vierkanta vypadají jako ve Photoshopu vytvořené gradientní tisky Coryho Archangela, které vypadají jako barevná pole internetových stránek Rafaëla Rozendaala, která vypadají jako obrazy Pieta Mondriana. Blog *Greek New Media Shit* či falešná dokumentace uměleckých objektů provokují satiry na satiry *ad infinitum* a produkují tak nekonečný zástup důmyslných a konceptuálních uměleckých vtipů.<sup>38</sup> Internetové umění se ocitlo na vrcholu ironie, v přehnaně sebezpytující prázdnotě uměleckého humoru pro zasvěcené a beznadějném bodání kudlou do zad vážnosti. Je oním trendy termínem, který umělci s láskou nenávidí – internetové umění konce prvního desetiletí tohoto milénia má v sobě něco trapného i technologicky šviháckého. Jaakko Pallasvuo ukazuje tyto ambivalentní umělecké tendence v *How To/Internet* (Jak na to / Internet), třetí ze série instruktážních videí, která využívají estetiky slideshow, aby kritizovala sociální hierarchie existující v on-line světě současného umění:

JAK VYSTOUPIT Z NEKONEČNÉHO PROUDU INFORMACE? (...)  
 ODDEJTE SE POPKULTUŘE DEVADESÁTEK A HTML5. ZBAVTE SE  
 KOMPLIKOVANOSTI, TRAPNOSTI A SMUTKU(...). NAJDĚTE SVÉ  
 MÍSTO MEZI LEHKÝM NIHILISMEM A TECHNO-OPTIMISMEM.  
 DĚLEJTE NARÁŽKY NA KRITICKÉ TEORIE, ALE NEŘIĎTE SE  
 PODLE NICH. POLITICKY SE NEANGAŽUJTE. ZAMĚŘTE SE  
 NA POST-COKOLI.<sup>39</sup>

## 8. Život mimo klávesnici

*„Jsem uživatel, budu improvizovat.“<sup>40</sup>*

Stejně jako u flanérů, jejichž zrak a ucho uchvátily urbanizovaná města a dnes již banální cesta vlakem, byla má zkušenost s tímto světem nevratně poznamenána pomíjivostí nočního vyhledávání na Googlu, rozrušením a údivem při sledování porna dávno předtím, než jsem dosáhla sexuálního aktivního věku, poslechem nejlepších remixů písniček Taylor Swift, sebevzdělávacím klábosením se staršími umělci a přispíváním do sérií komentářů, které nikam nevedou. Postinternet pohlcuje a přetváří všechny možné druhy protivných trendů od vysokého umění po minoritní kultury. Jsem digitalizovaný subjekt, generický uživatel s konkrétními touhami, pátrající po trendech a vytvářející si vágní asociace se vším, co najde a o čem ví. Pokud je pravda, jak říká Ben Werdmüller, že „internet jsou lidé“, jsem beznadějně závislá a vyčerpaná potřebou souhlasu lidí, které neznám. Každým lajkem a retweetem se mírně zvedá hladina dopaminu, brzy ale

38 CRISPIN, Sterling. *Greek New Media Shit* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://greeknewmediashit.com>>.

39 PALLASVUO, Jaakko. *How To/Internet*. *Vimeo* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. <<https://vimeo.com/32839686>>.

40 Z filmu *TRON: Legacy* (2010) režiséra Sama Flynnna.

on-line validace nestačí.<sup>41</sup> Žebříčky Kloutu a Google Analytics nemají žádnou spojitost s tím, jak dobře se umění prodává. Starý hlídač nepřestává sedět u závory. Umělci proslavení na internetu se stále podivují, proč se nedostali do toho a toho pavilonu, na ten a ten festival, na ten a ten veletrh umění.

## 9. Přežít postinternet

V podmínkách akceleracionistického a síťového kapitalismu je těžké nahlížet na tvorbu umění on-line optimisticky, aniž bychom si připadali jako úplní otroci. Nejlepší strategií je demystifikovat tyto zákeřné systémy distribuce. Nikdo nechce být *vyhořelcem začátku tisíciletí*. O tom, jak prodávat anebo jak-se-nenechat-vyjet-kulturní-sférou, a o realitě honu na trendy v umění se nikdy na uměleckých školách nevyučovalo. Dokud budou umělci bojovat o přizpůsobení se kultu současnosti, zůstáváme napospas sběratelům, muzeím, tisku zabývajícím se uměním a akademii. Postinternetovým umělcům by prospělo, kdyby začali tvořit za hranicemi komunit obklopujících sociální platformy a soustředili se víc na vytváření komunit ve své fyzické blízkosti. Jestliže je jednou z hlavních zásad postinternetu uplatňovat vliv internetu na fyzický svět a jeho společenské vztahy, co teď potřebujeme je, aby se toho víc dělo IRL (v reálném životě), než bylo dosud v galeriích a muzeích. Mohli bychom se také přiučit od jiných kreativních komunit se základnou na webu.

Mohli bychom se inspirovat GL/.TCH festivalem, hnutím umělců, učitelů a technologů, kteří sami organizují festivaly a workshopy o glitch artu v Chicagu, Londýně a Amsterdamu.<sup>42</sup> Mohli bychom organizovat gif projekce v rámci barových večírků a představení po vzoru fanatických torontských gif party *SHEROES*.<sup>43</sup> Mohli bychom si více užívat legrace na účet umění ostatních jako světové pobočky Art Hack Day a Dorkbot. Mohli bychom učit lidi dělat remixy videí tak jako Elisa Kreisinger<sup>44</sup> nebo Jonathan McIntosh,<sup>45</sup> kteří patří do komunity zabývající se politickými remixy. Mohli bychom mít čtenářské skupiny a setkání, vydávat knížečky a vzájemně si předčítat práce, jako to dělají webové alt lit (alternativní literární) skupiny.

Jako způsob nahlížení není postinternet ve svých výročích o jednoduchosti a variabilitě umělecké tvorby mezi on-line a off-line světy bezchybný. Svět umění je studentský privát pro bělochy a většina diskuze o postinternetu se odehrává mezi akademicky uzavřenými internetovými uměleckými komunitami v Severní Americe a západní Evropě. S důrazem na post-ismy přichází myšlenka post-rasy a post-genderu – vize spravedlivosti, které internet ještě pořad nenaplnil. Jak varuje Ben Werdmüller, nový profil

41 #mm: PECK, Morgan. Facebook Loves It When You Talk About Yourself—and so Does Your Brain. *IEEE Spectrum* [online]. 10. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://spectrum.ieee.org/tech-talk/biomedical/diagnostics/facebook-loves-it-when-you-talk-about-yourself-and-so-does-your-brain>>.

42 GLL.TC/H [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://gli.tc>>.

43 *SHEROES* kurátorky Rei McNamary byla série akcí inspirovaných ženskými pop ikonami, na jejichž počest umělci vytvářeli performance a gify, pořádaných jednou za měsíc v barech v Torontu. *Sheroes*. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://fuckyeahsheroes.tumblr.com/>>.

44 KREISINGER, Elisa. *Pop Culture Pirate* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.popculturepirate.com/>>.

45 McINTOSH, Jonathan. *Rebelious Pixels* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.rebeliouspixels.com/>>.

neznamená nové příznivce: „...nemůžete si vytvořit profil na sociální síti a předpokládat, že kolem něj vyroste společnost. Musíte buď mít další cíl, nebo už existující síť lidí, do které jej zasadíte. V obou případech vám to však také zabere spoustu práce: budete muset jít příkladem a každý den vydatně participovat.“<sup>46</sup>

Zatímco první komunity umění nových médií byly vybudovány na zásadách otevřenosti a spolupráce, surf kluby a praxe založená na platformách vzkvétají na nepotismu a vlivnosti on-line a regionálních přátelství. V roce 2014 není internet zas až tak demokratický a stejně tak ani svět umění. Privilegia přístupu do světa umění se získávají skrze nepravděpodobná meziplatformová přátelství s kritiky, meritokracií akademických blogerů a přívrženecký populismus. Umělci s vyššími počty přívrženců se stávají vůdci estetického smýšlení, zatímco jemně využívají pozornosti těch správných galeristů, milovníků a studentů umění a Newyorčanů. Založit uměleckou praxi na jakékoli internetové platformě znamená podrobit se sociálním hierarchiím vytvořeným zdáním moci a popularity v rámci komunit, které budete a ve kterých jste aktivní.

Současní umělci, kurátoři a kritici dnes projevují souběžný zájem o vliv internetu na uměleckou tvorbu, což je zjevné z velikosti slovníku, který se vytvořil kolem internetového umění. Jak si všiml Gene McHugh: „Čemu Seth Price říká *disperze*, Oliver Laric nazývá *verzemi*.“<sup>47</sup> Čemu Hito Steyerl říká *cirkulacionismus*, ke kterému vede náhodná dekontextualizovaná ekologie obrazu, Steven Shaviro nazývá *akcelerationismem* nabádajícím k ahistorickému a postkritickému vnímání umění.<sup>48</sup> Ve všem začíná jít především o vytváření humbuku a pohybu, odlišné nomenklatury pro popis jedněch a těch samých jevů a rekontextualizované intenzity významu tam, kde žádný v rámci pozornost vydobývajících si charakteru hypermediace není.

Politika je honba za mocí a to není o nic méně evidentní v postinternetovém umění a v přesunu tvorby založené na webu do galerií a muzeí. Nevyčítám internetovým umělcům, že prodávají – konec konců dokud kompletně nevyprodáte veškerá díla, nezaprodáte se. Již tím, že nejste mrtví, spadá vaše práce do kategorie „současné umění“. Takže naložte se svou nově nalezenou mocí umělce smysluplně. Stůjte si za něčím.

Poprvé publikováno anglicky jako Notes on Post-Internet. In: KHOLEIF, Omar (ed.). *You Are Here – Art After the Internet*. Cornerhouse & SPACE, 2014, s. 106–123.

46 #mm: WERDMÜLLER, Ben. The Internet Is People. *Ben Werdmüller* [online]. 4. 12. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://benwerd.com/2008/12/04/the-internet-is-people/>>.

47 MCHUGH, Gene. *Post Internet*. Brescia: Link Editions, 2011, s. 6.

48 #mm: STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? *e-flux journal #49* [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead>>.

#mm: SHAVIRO, Steven. Accelerationist Aesthetics: Necessary Inefficiency in Times of Real Subsumption. *e-flux journal #46* [online]. červen 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/accelerationist-aesthetics-necessary-inefficiency-in-times-of-real-subsumption/>>.

**Zdroje:**

- AMERIKA, Mark. Net Art 2.0, *Remix The Book* [online]. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.remixthebook.com/the-course/net-art-2-0>>.
- CLONINGER, Curt. Commodify Your Consumption: Tactical Surfing / Wakes of Resistance. *Medialab Prado* [online]. 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://medialab-prado.es/mmedia/2195>>.
- CRISPIN, Sterling. *Greek New Media Shit* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://greeknewmediashit.com>>.
- CUSHING, Ellen. The Bacon-Wrapped Economy. *East Bay Express* [online]. 20. 3. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.eastbayexpress.com/oakland/the-bacon-wrapped-economy/Content?oid=3494301&showFullText=true>>.
- DAVIS, Ben. „Social Media Art“ in the Expanded Field. *Artnet* [online], 4. 8. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp>>.
- EASWAR, Tapas. Culture of Indiscriminate Over-sharing. *Medium* [online]. 25. 7. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<https://medium.com/i-m-h-o/ba2d21c0145c>>.
- GARRETT, Marc. Furtherfield and Contemporary Art Culture – Where We Are Now. *Furtherfield* [online]. 25. 11. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://furtherfield.org/features/articles/furtherfield-andcontemporary-art-culture-where-we-are-now>>.
- HEIDEGGER, Martin. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Harper & Row, 1977, s. 3–35.
- HOLMES, Kevin. [#DIGART] Is Digital Art The New Pop Art?: Q&A With Michael Ruiz Of The Future Gallery. *The Creators Project* [online]. 9. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/digart-is-digital-art-the-new-pop-art-qawith-michael-ruiz-of-the-future-gallery>>.
- KREISINGER, Elisa. *Pop Culture Pirate* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.popculturepirate.com/>>.
- LIALINA, Olia. A Vernacular Web 3. *Contemporary Home Computing* [online]. červenec 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://contemporary-homecomputing.org/prof-dr-style>>.
- LIALINA, Olia. Turing Complete User. *Contemporary Home Computing* [online]. říjen 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>>.
- MANOVICH, Lev. Post Media Aesthetics. *Art Margins* [online]. 25. 10. 2001, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artmargins.com/index.php/archive/412-lev-manovich-analyzes-the-post-media-age>>.
- MARWICK, Alice E. How Your Data Are Being Deeply Mined. *The NY Review of Books* [online]. 9. 1. 2014, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.nybooks.com/articles/archives/2014/jan/09/how-your-data-are-being-deeply-mined>>.
- McHUGH, Gene. *Post Internet*. Brescia: Link Editions, 2011.
- McINTOSH, Jonathan. *Rebellious Pixels* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.rebelliouspixels.com/>>.
- NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide*. Amsterdam: Resolver Publishing, 2010.

OLSON, Marisa. Postinternet, *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.

Paddles On! *Phillips* [online]. 10. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/lots/PDO10213>>.

PALLASVUO, Jaakko. How To/Internet. *Vimeo* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. <<https://vimeo.com/32839686>>.

PECK, Morgan. Facebook Loves It When You Talk About Yourself—and so Does Your Brain. *IEEE Spectrum* [online]. 10. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://spectrum.ieee.org/tech-talk/biomedical/diagnostics/facebook-loves-it-when-you-talk-about-yourself-and-so-does-your-brain>>.

PERALTA, Damian. Interview With Olia Lialina: Net art is not dead. *Damian Peralta* [online]. březen 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.damianperalta.net/es/teoria/12-interview-with-olia-lialina-net-art-is-not-dead>>.

Post-Net Aesthetics, 17. října 2013, Institute of Contemporary Arts, Londýn. Video záznam z konference: Post-Net Aesthetics. Livestream [online]. 17. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://new.livestream.com/accounts/5745227/events/2464307>>.

QUARANTA, Domenico. Lost in translation. Or, Bringing Net Art to Another Place? Pardon, Context. *Vague Terrain 11* [online]. 14. 9. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://vagueterain.net/journal11/domenico-quaranta/01>>.

QUARANTA, Domenico. The Real Thing / Interview with Oliver Laric. *ArtPulse* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric>>.

*RTMark* [online]. 2000. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://rtmark.com/>>.

SALVAGGIO, Eryk. Duchamps Ideal Children's Children: Net.Art's Brat Pack. *Turbulence* [online]. duben 2003, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://turbulence.org/curators/salvaggio/>>.

SHANKEN, Edward. Is New Media Accepted in The Art World? *Art Fag City* [online]. 6. 9. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artfagcity.com/2011/09/06/edward-a-shanken-on-is-new-mediaaccepted-in-the-art-world>>.

SHAVIRO, Steven. Accelerationist Aesthetics: Necessary Inefficiency in Times of Real Subsumption. *e-flux journal #46* [online]. červen 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/accelerationist-aesthetics-necessary-inefficiency-in-times-of-real-subsumption/>>.

SNEAD, Megan. When Work is A Nonstop Vacation. *BBC* [online]. 29. srpna 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.com/capital/>>.

SOLFRANK, Cornelia. *Net Art Generator* [online]. 1997 [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <[net.art-generator.com](http://net.art-generator.com)>.

STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? *e-flux journal #49* [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead>>.

TROEMEL, Brad. Athletic Aesthetics. *The New Inquiry* [online]. 10. května 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thenewinquiry.com/essays/athleticaesthetics>>.

*Versions*, digitální video, 8:49 (Oliver Laric, 2010). In: LARIC, Oliver. *Versions* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://oliverlaric.com/vversions.htm>>.



VICKERS, Ben. Some Brief Notes on: How Post-Internet Got Lost. *Pastebin* [online]. 21. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pastebin.com/bm1EKB9H>>.

VIERKANT, Artie. The Image Object Post-Internet [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>

WERDMÜLLER, Ben. The Internet Is People. *Ben Werdmüller* [online]. 4. 12. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://benwerd.com/2008/12/04/the-internet-is-people/>>.

### **Zmiňované projekty:**

DIS magazine (2010) | <http://dismagazine.com/>

Dump.fm (Ryder Ripps; Tim Baker; Scott Ostler, 2009–současnost) | <http://dump.fm/>

GL/.TCH | <http://gli.tc>

*Greek New Media Shit* (Sterling Crispin, 2011) | <http://greeknewmediashit.com>

*How To/Internet* (Jaakko Pallasvuo, 2011) | <https://vimeo.com/32839686>

*JstChillin* (Parker Ito; Caitlin Denny, 2009–2011) | <http://jstchillin.org/doitagain.html>

*Net Art Generator* (Cornelia Solfrank, 1997) | <http://net.art-generator.com/>

*Pool* (Louis Doulas, 2011–2014) | <http://pooool.info/>

*Post Internet Survival Guide* (Katja Novitskova, 2010) <http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>

*Rhizome* (1996) | <http://rhizome.org/>

RTMark (2000) | <http://rtmark.com/>

*r-u-ins.org* (Kari Altman, 2009) | <http://r-u-ins.org/>

*SHEROES* (Rea McNamara, 2012) | <http://fuckyeahsheroes.tumblr.com>

*Survival Tips 0-∞* (Katja Novitskova) | <http://survivaltips.tumblr.com/>

The Creators Project (2009) | <http://thecreatorsproject.vice.com/>

*Versions* (Oliver Laric, 2012) | <http://oliverlaric.com/versions2012.htm>

Gene McHugh | 12. září 2010

## 1.

*Postinternet* je termín, který jsem slyšel od Marisy Olson někdy mezi lety 2007 a 2009.

Internet samozřejmě nebyl vyřízený. O to nešlo. Spíš bych řekl: co pro nás znamená slovo *internet*, se změnilo a *postinternet* posloužil jako zkratka pro tuto změnu.

Co se tedy změnilo? Co se na tom, co pro nás znamená slovo *internet*, změnilo tak prudce, že můžeme s vážnou tváří mluvit o *postinternetu*?

V určitém obecném měřítku vzestup sociálních sítí a profesionalizace webdesignu zredukovaly technický charakter práce s počítačem na síti a přesunuly tak *internet* ze specializovaného světa nerdů a technologicky založených do mainstreamového světa nerdů, technologicky založených, babiček, sportovních fanoušků, podnikatelů, malířů a všech ostatních. Hle všichni.

Kromě toho veškerá naděje, že nám *internet* zjednoduší život, že *uleví naší existenciální úzkosti*, vyprchala – selhal a jen se tak stal další skutečností, se kterou se musíme vypořádat. *Internet* pro nás teď neznámá místo, které by nám poskytovalo útočiště, ale spíš *svět, ze kterého se pokoušíme uprchnout... povzdech... Stal se místem, kde se pracuje a platí účty. Stal se místem, kde si vás lidi najdou.*

## 2.

Společně se změnou významu slova *internet* přišla změna v tom, co pro nás znamená *umění na internetu*, a *postinternetové umění* posloužilo jako zkratka pro tuto změnu.

V určitém obecném měřítku si *internet* do mainstreamového světa, ve kterém OPRAVDU HODNĚ lidí čte noviny, hraje hry, potkává své sexuální partnery, vyprazdňuje se apod., vyžádal posunutí významu *umění na internetu* ze specializovaného světa nerdů a technologicky založených do mainstreamového světa nerdů, technologicky založených, malířů, sochařů, konceptuálních umělců, umělců-agitátorů a všech ostatních. Ať vám jako umělcům šlo/jde o cokoli, museli jste/musíte pracovat s *internetem* – ne nutně jako médiiem ve smyslu formální estetiky (glitch artu, gifů apod.), ale jako distribuční platformou, strojem na obměnu a další šíření děl. Seth Price to nazval „disperzí“.<sup>1</sup> Oliver Laric „verzemi“.<sup>2</sup>

1 #mm: PRICE, Seth. *Dispersion*. Self published, 2002. Dostupné také z WWW: <<http://distributedhistory.com/Bookdispersion.html>>.

2 #mm: *Versions*, digitální video, 8:49 (Oliver Laric, 2010). In: LARIC, Oliver. *Versions* [online]. [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://oliverlaric.com/vversions.htm>>.

I když umělec neumístí svoji práci na internet, bude vržena do internetového světa. V tuto chvíli bylo/je současné umění jako kategorie nuceno, proti své vůli, vypořádat se s tímto distribučním kontextem nebo ho alespoň vzít na vědomí.

*Vzít na vědomí* je zde klíčové. Neznamená to, že současní umělci musejí teď hned začít vytvářet hypertextovou poezii a kočičí memy, ale spíš že co s uměním internet dělá – jak ho distribuuje, jak ho znehodnocuje a přehodnocuje –, musí být, někde v základním koncepčním rámci díla, vzato na vědomí stejně, jako by člověk vzal na vědomí například trh. Guthrie Lonergan to nazval *internetovou uvědomělostí*. Pokud ji umělec nemá, není to hřích (většina umělců se zjevně nezajímá o internet vůbec a ani se v blízké době zajímat nezačne, stejně jako většina umělců pravděpodobně nechce brát v úvahu trh), ale je to škoda – můžeme ho litovat. Na *věcné* úrovni tak kdesi dochází k vyhýbání se kontextu, ve kterém dílo vzniká, a jestli 20. století něco umělce naučilo, tak to bylo zajímat se o kontext na věcné úrovni. Duchamp změnil pravidla hry tím, že vzal na vědomí kontext, ve kterém se hraje. A dnes se hra hraje v experimentálních prostorech v Berlíně, São Paulu a Los Angeles, hraje se v newyorských komerčních galeriích a globální síti bienálové kultury, hraje se v muzeích a aukčních síních – ano, jistě – ale *zároveň* se dnes hraje prostřednictvím distribučních kanálů internetu. Vyhýbat se této poslední skutečnosti znamená riskovat prohru.

**POZNÁMKA:** Pro alternativní uchopení postinternetového umění, propracované do větší hloubky, viz texty „Object Post-Internet“ (2010) Artieho Vierkanta a „Within Post-Internet“ (2011) Louise Doulase.<sup>3</sup>

Poprvé publikováno anglicky jako doslov k blogu *Post Internet* psaném Gene McHughem od prosince 2009 do září 2010. McHUGH, Gene. *Post Internet* (on-line již nedostupné, původní URL: <122909a.com>).

Text vyšel v tisku anglicky: McHUGH, Gene. Introduction. In: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art. 12.29.09>09.05.10*. Brescia: Link Editions, 2011, s. 5–6.

<sup>3</sup> #mm: Viz revidovaná verze z roku 2014: DOULAS, Louis. Within Postinternet: Part One. *Louis Doulas* [online]. 4. června 2011, revize 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <http://louisdoulas.info/?attachment\_id=6305>.

**Zdroje:**

VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18].

Dostupné z WWW:

<<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>.

DOULAS, Louis. Within Postinternet: Part One. *Louis Doulas* [online]. 4. června 2011, revize 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://louisdoulas.info/?attachment\\_id=6305](http://louisdoulas.info/?attachment_id=6305)>.



## *5. Archivace*

*#404 stránka nebyla nalezena*

*# archivace #prezervace #dokumentace #restaurace #emulace  
#internetove\_archivy #databaze #autenticita*

Vznik, vývoj a recepce internetového umění nejsou závislé jen na kontextu dobové umělecké praxe, ale také na technologických a sociokulturních podmínkách. Především poměrně rychlé změny technologie, vývoj hardwaru i softwaru (a internetových protokolů) znesnadňují uchovávání, prezentaci a archivaci digitálního internetového díla v jeho původní podobě.

V polovině 10. let 21. století, kdy je již internetové umění akceptováno jako plnohodnotná umělecká oblast, jejíž vývoj a odnože jsou soustavně mapovány a netartové práce se pozvolna stávají sběratelským artiklem, je otázce jeho dokumentace, archivace a prezervace věnováno čím dál větší množství pozornosti. Příkladem prezervačních snah může být výzkumný projekt *Netpioneers 1.0*, který probíhal v letech 2007–2009 v rakouském Linci. Tým pod vedením německých badatelů Dietera Danielse (\*1957) a Gunthera Reisingera (\*1971) se pokusil nejen o restauraci, ale též o kontextualizaci nejranějších netartových děl. Součástí projektu byly strukturované rozhovory vedené se samotnými tvůrci, které byly ke zhlédnutí on-line na stránkách projektu, dále databáze pramenů a publikace *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*, z níž přetiskujeme část úvodní kapitoly, kde se autoři věnují východiskům projektu, předchůdcům internetového umění a nutnosti archivace.<sup>1</sup>

Mnoho internetových děl a on-line textů, které jsou v jednotlivých kapitolách této antologie zmíněny, již na internetu nelze dohledat (podobně jako webové stránky projektu *Netpioneers 1.0*). „Dochovaly“ se však alespoň částečně, díky fotodokumentaci a textovým popisům přetištěným v katalogích a knihách, případně skrze databáze internetových archivů nebo soukromé archivy uživatelů. Některá digitální umělecká díla byla restaurována, aby v emulovaných prostředích, odpovídajících době svého vzniku, vzbuzovala pocity autentického prožitku.

Internet se neustále vyvíjí a proměňuje, technologie zastarává, olbřímí společnosti určují podoby rozhraní běžně užívaných platforem a jejich funkce, prostředky na dotaci vlastních placených domén vysychají. Nejen internetová díla, ale veškeré obsahy na webu se tak musí vyrovnávat se svou pomíjivostí, což je předmětem posledního příspěvku publikace „Úvod do minulosti a budoucnosti webu“ (2014), který připravil Matěj Strnad (\*1989), český teoretik médií se specializací na archivaci.

#mm

<sup>1</sup> DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin-New York: Sternberg Press, 2010. Zdarma ke stažení na stránkách projektu <http://www.netpioneers.info/>. V době vydání této publikace prochází stránky údržbou a jsou, dle Gunthera Reisingera pouze dočasně, nedostupné. (E-mailová korespondence Marie Meixnerové s Guntherem Reisingerem /9. srpna 2014/.)

Dieter Daniels, Gunther Reisinger | 2010

(...)

Nabídnout úhlednou historii síťového umění<sup>2</sup> by nemělo být nic komplikovaného: rozruch kolem něj započal začátkem 90. let, ještě předtím, než se z internetu stala komodita. Vyvíjelo se ve skeptické paralele k vzestupu a pádu nové ekonomiky. V roce 1997 byl net art součástí programu *documenty X*. Přibližně ve stejné době začala významná muzea ve Spojených státech využívat internet k on-line uměleckým zakázkám nebo virtuální prezentaci děl.<sup>3</sup> První (a poslední) retrospektivní výstava – *netcondition* – se konala v roce 1999.<sup>4</sup> A o praktických postupech i teorii tohoto umění podává přehled několik knih vydaných na počátku nového tisíciletí.<sup>5</sup> Ovšem potom jako by se tato konkrétní kapitola kunsthistorie uzavřela. Nejspíš posledním náznakem, že se síťové umění nestane dalším žánrem současného uměleckého kánonu, bylo přerušení kategorie Net Vision soutěže Prix Ars Electronica v roce 2007.<sup>6</sup>

Proč ale tato kapitola dějin umění tak záhy skončila? Že by hlavní myšlenky síťového umění (též známého pod pojmy internet art, net art, net.art a web-based art), participujícího na revolučním duchu síťové společnosti, selhaly? Stejně dobře by se dalo namítnout, že na to, aby se stal jen pouhým dalším mediálním žánrem, byl net art až příliš úspěšný – podíváme-li se na sociální, estetické a konceptuální přístupy raných 90. let,<sup>7</sup> je zřejmé, že většina z nich se naopak naplnila, byť jinak, než bylo původně zamýšleno.

Zhmotnily se, ale bez toho, aby zformovaly nový umělecký žánr, a odolaly přitom příznačnému procesu komodifikace, s nímž se setkáváme v rámci institucí umění. Místo toho některé z výchozích myšlenek vykryštalizovaly

1 Text je kráceným úvodem (str. 5–8) k publikaci *Netpioneers 1.0 - Contextualising Early Net-Based Art*. DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 - Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010.

2 #mm: V angličtině net-based, umění ontologicky závislé na síti. Podobně web-based (webové umění; v éře World Wide Webu), Facebook-based (facebookové umění) ad. V naší literatuře je již pro *net-based* zaužíváno označení síťové umění, ve vlastní praxi se však v současnosti kloním spíše k užívání původního anglického pojmenování, a to pro větší významovou jasnost dvojsložkového výrazu a snadnou odvoditelnost na základě analogie. (YouTube-based, Tumblr-based, Twitter-based net art). Dnes je výraz pojmu *net art*, je-li vůbec užíván, většinou daleko širší, a nelze jej proto většinou překládat jako *síťové umění*.

3 STALLBRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Londýn: Tate Publishing, 2003, s. 48.

4 Viz PAUL, Christiane. Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based sArt. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 - Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlín – New York: Sternberg Press, 2010. Dostupné též z WWW: <[http://intelligentagent.com/writing\\_samples/netpioneers.pdf](http://intelligentagent.com/writing_samples/netpioneers.pdf)>.

5 Např. STALLBRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Londýn: Tate Publishing, 2003; GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson, 2004; BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art*]: *Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 1999; BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art 2.0*]: *Neue Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 2001.

6 V rámci soutěže Prix Ars Electronica dochází k definičnímu posunu kategorie věnované síťovému umění. V letech 1995–1996 to byl World WideWeb, 1997–2000 .net, 2001–2003 Net Vision / Net Excellence a 2004–2006 Net Vision. Pozn. překladače: Prix Ars Electronica je prestižní cena za kreativitu a inovativní řešení v oblasti použití digitálních médií, udělovaná na festivalu Ars Electronica v rakouském Linci.

7 #mm: Více přibližně v DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 - Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlín – New York: Sternberg Press, 2010.



v každodenních sociotechnických podmínkách. Dvě zásadní utopie modernistických avantgard 20. a 60. let, totiž že 1) umění anticipuje budoucnost a že 2) umění transformuje život, nebo je v něj samo transformováno, byly zdá se v síťovém umění naplněny. Jako umělecké cvičení zaměřené na umělecký svět však bylo vlastním zapříčiněním překonáno.

Rané internetové umění bylo historicky významné především z hlediska svých myšlenek; tehdejší autorské osobnosti i konkrétní umělecká díla byla již povětšinou zastíněna. Současné povědomí veřejnosti se na samotné pionýry internetového umění nevztahuje – nefigurují v narativu o vznikající síťové společnosti ani v kánonu dějin umění. V sázce není jen sláva, ale také hmotné (a digitální) důkazy jednoho z nejúžasnějších uměleckých fenoménů posledního desetiletí 20. století. I kdyby budoucí kunsthistorici podobně jako v případě dada nebo Marcela Duchampa změnilo názor a po padesáti letech se rozhodli toto umění znovuobjevit, moc by jim toho k dispozici nezbylo. Ani muzea, ani univerzity, ani knihovny, ba ani mediální archivy se necítí zodpovědné, neřku-li schopné pečovat o tuto část kulturního dědictví, ať již prostřednictvím archivace, dokumentace nebo udržováním síťových děl a jejich souvislostí. Neustále se vyvíjející technologie a socioekonomické prostředí zapříčiňují, že je velmi obtížné – a to platí o mediálním umění obecně – vyvinout nějakou metodologii prezervace. Za nedostatek výzkumu v této oblasti je také zčásti zodpovědný fakt, že rané příklady internetového umění nikdy nevstoupily na trh s uměním (vlastně mu ve skutečnosti úspěšně vzdorovaly). Díky zjevnému nedostatku tržní hodnoty chybí pádný argument pro nezbytnost uchování těchto děl.

Historický význam raného internetového umění, které je zde prezentováno jakožto důkaz klíčového momentu digitální kultury i změny paradigmatu mediální společnosti jako takové, však dalece přesahuje rámec dějin umění. Přesto mohou dějiny umění samotné posloužit jako základ pro porozumění kontextu, myšlenkám a konceptům ukrytým za těmito díly. Ta vznikala v reakci na specifické milieu uměleckého světa počátku 90. let. Historický pohled musí tedy tento kontext uchovat, přesto že jsou práce příznačné také tím, že zároveň vypovídají i o rozvoji sociotechnického prostředí. Výzkumný přístup vyvinutý v Institutu Ludwiga Boltzmannova pro výzkum mediálního umění v rakouském Linci (Ludwig Boltzmann Institute Media.Art.Research) se v průběhu tří let [2007–2009] soustředil na vytvoření dokumentárního archivu a metodologii kontextualizace, pro niž byla realizována řada případových studií. To sice neřeší problém přežití síťového umění, ale alespoň aspiruje na to stát se příkladem a vštípit vědomí odpovědnosti, již dlužíme těmto křehkým a pomíjivým pomníkům naší mediální společnosti.

Poprvé publikováno anglicky jako úvodní kapitola k publikaci: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010. (kráceno)

**Zdroje:**

BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art*]: *Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 1999.

BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art 2.0*]: *Neue Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 2001.

GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson, 2004.

PAUL, Christiane. Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlín – New York: Sternberg Press, 2010. Dostupné též z WWW: <[http://intelligentagent.com/writing\\_samples/netpioneers.pdf](http://intelligentagent.com/writing_samples/netpioneers.pdf)>.

STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Londýn: Tate Publishing, 2003.

**Zmiňované projekty:**

Netpioneers 1.0 (2007–2009) | <http://www.netpioneers.info/><sup>8</sup>

---

8 #mm: V době vydání této publikace stránky prochází údržbou a jsou dočasně nedostupné.

Matěj Strnad | prosinec 2014

## I.

Je třeba změnit pohled na věc. Dlouho se zdálo, že budeme schopni odlišit archivnictví od digitálního archivnictví, historiografii od digitální historiografie či humanitní studia od digitálních humanitních studií. Zdálo se, že tyto atraktivním přívlastkem vyšperkované varianty budeme schopni nejen odlišit, ale i rozvíjet nezávisle na oněch tradičnějších, ne-digitálních disciplínách. Jenže žádné varianty neexistují a my nemáme na výběr: jakkoliv můžeme používat a s radostí často používáme nedigitálních nástrojů, aťsi třeba analogových či fotochemických, naše<sup>1</sup> současnost a nedávná minulost je jen jedna a není ani výhradně digitální, ani výlučně nedigitální. Jeden z nejužitečnějších přínosů jinak poněkud matoucích diskuzí o postdigitalitě je jasné vyhlášení samozřejmosti ještě nedávno nesamozřejmého: naše paradigma se zdigitalizovalo a my už jen digitalizujeme starý svět. A nová média zestárla.

Bohemista Jiří Trávniček píše ve své studii věnované současnému čtenářství o „informační pandemii“ a odmítá představu, „že lze v tomto stavu žít bez stability, včetně té textové, a tedy bez knih jakožto sémanticky uzavřeného prostoru, takového, který má delší stabilitu“. Knihy vidí jako „ostrovy v moři informační bezbřehosti“.<sup>2</sup> Pomiňme pro tuto chvíli obavu z bezbřehosti, jež sama je snad skrytou výčitkou Trávničkova textu, a zaměřme se na otázku stability toho, čemu říkáme knihy.

V úvodu cambridžského průvodce Mozartem například čteme: „Nakladatel vynaložil veškeré úsilí na ověření toho, že URL externích webových stránek uvedené v této knize jsou správné a aktivní v momentu vydání. Přesto za tyto stránky nenese žádnou zodpovědnost a nemůže se žádným způsobem zaručit, že tyto stránky zůstanou on-line [*live*] nebo že si zachovají patřičný obsah.“<sup>3</sup> Různými formulacemi téhož korigují mnozí anglosaští nakladatelé stále zakořeněnou představu o stabilitě světa neelektronických knih – a data čerpání toho kterého internetového zdroje, uváděná v odbornějších publikacích, jen umocňují náš děs z *informační pandemie*, kdy se jeden odkaz přetvoří v jiný, změní svůj obsah, nebo přímo odumře. Dokonce i kniha věnovaná digitální propasti tuto zdánlivou bariéru boří hned zpočátku, krom výše citovaného uvádí rovněž, že „ačkoliv autor vynaložil veškeré možné úsilí na ověření telefonních čísel (sic!) a internetových adres uvedených v této publikaci, ani on, ani nakladatel nepřejímá žádnou zodpovědnost za chyby nebo za změny, ke kterým došlo po datu vydání“.<sup>4</sup>

1 Naše ve smyslu nás, kteří žijeme na stejné straně digitální propasti.

2 TRÁVNÍČEK, Jiří. *Čtenáři a internauti: obyvatelé České republiky a jejich vztah ke čtení*. Brno: Host ve spolupráci s Národní knihovnou České republiky, 2011. Cit. dle: LUKAVEC, Jan. Trávniček, Jiří: Čtenáři a internauti (recenze). *iliteratura* [online]. 1. 12. 2011, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.iliteratura.cz/Clanek/29165/travnickek-jiri-ctenari-a-internauti-obyvatele-ceske-republiky-a-jejich-vztah-ke-cteni-2010>>.

3 KEEFES, P. Simon (ed.). *The Cambridge Companion to Mozart*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, s. 246.

4 BAUERLEIN, Mark (ed.). *The Digital Divide*. London: Penguin Group, 2011, impresum.

Propast stále existuje, ale je to propast sociálních podmínek a možností přístupu, nikoliv však propast stability a nestability, virtuality a reality. Všechny knihy už jsou dávno více či méně elektronické a zároveň nic digitálního není tak odhmotněné, jak bychom si někdy přáli. Ať už pro realitu elektronického odpadu<sup>5</sup> či své různé podoby materiality.<sup>6</sup>

## II. Krajina webu

Předem je nutno uvést, že v následujícím textu bude řeč především o webu, tedy jenom jednom z možných internetových projevů, respektive způsobů, jakým internet používáme. Existují samozřejmě iniciativy sledující uchování mnohých z jeho dalších, ať už více či méně viditelných složek – od pestrých přístupů k archivaci elektronické pošty<sup>7</sup> až po snahu zazálohovat veškeré (!) dostupné FTP servery.<sup>8</sup> Dopřejme si však drobného zjednodušení a řekněme, že dnešní net art se z různých důvodů týká především webu, to jest World Wide Webu zprostředkovaného HTTP či HTTPS protokoly a jednoduše toho, čeho uživatel dosáhne skrze adresní řádek svého prohlížeče, a proto i webu bude věnováno nejvíce pozornosti. Taková redukce je stejně tak nutná jako vynucená. Genealogie net artu samozřejmě sahá k umění pošty, je uměním komunikace a sítě, a komunikovat a síťovat lze i jinými způsoby, než jen skrze web. Tyto projevy však běžněji spadají spíše do širší kategorie umění nových médií, jejichž prezervační problémy nejsou pro tuto chvíli naším primárním zájmem. Přes nepopiratelnou historickou hodnotu předwebových či dokonce předinternetových fenoménů (akademické sítě, USENET, BBS servery),<sup>9</sup> i přes značnou podobnost možných přístupů k jejich uchování či reprezentaci, se tento text bude věnovat skutečným a artefaktům současnějším a nutno dodat že i masovějším.

Je-li web pro dnešní net art klíčovým, nelze se vyhnout úvodu do krajiny jeho uchovávání, do jeho muzeí a do jeho archivů. Činit jinak by bylo neproduktivní a pokrytecké. Zcela jistě nejúspěšnějším projektem na tomto poli je nezisková instituce *Internet Archive*, jejíž název lze překládat oběma způsoby: jde o archiv internetu (uchovávání webu bylo první činností *Internet Archive*), ale i o internetový archiv, respektive archiv *na* internetu (tamější sbírky pokrývají všemožné škály zdigitalizovaného i digitálního obsahu). Poměrně živelný rozvoj projektu jednoho muže, Brewstera Kahleho, přináší další z argumentů pro úvodní tezi: zcela evidentně přetekl

5 Srov. např. GABRYS, Jennifer. *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2011. Dostupné z DOI <10.3998/dcbooks.9380304.0001.001>.

6 Srov. forenzní a formální materialitu digitálních artefaktů in: KIRSCHENBAUM, Matthew. *Mechanisms, New Media and the Forensic Imagination*. Boston: MIT Press, 2012, s. 9–17. Pro použitelnost digitálních forenzních věd při archivaci a uchovávání viz rovněž KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela. *Digital Forensics and Born-Digital Content in Cultural Heritage Collections*. Washington: Council on Library and Information Resources, 2010; a dále KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela et al. *From Bitstreams to Heritage: Putting Digital Forensics into Practice in Collecting Institutions*. Bit Curator Project, 2011.

7 PROM, Chris. Emerging Collaborations for Accessing and Preserving Email. *The Signal – Digital Preservation. Library of Congress Blog* [online]. 19. 9. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2014/09/emerging-collaborations-for-accessing-and-preserving-email/>>.

8 První specifikace přenosového protokolu FTP pochází ze začátku 70. let, jeho užívání však klesá tak dramatičticky, že kolektiv Archive Team, o němž je řeč i v tomto textu, považuje všechny existující FTP servery za principiálně „ohrožené“ a usiluje o jejich záchranu (tj. zálohu). Viz Archive Team. FTP. [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archiveteam.org/index.php?title=FTP>>.

9 #mm: Viz první tematický okruh v této publikaci: 1. *Web 1.0 – Na internetu nikdo neví, že jsi pes*.

svou digitální/internetovou dimenzi v okamžiku, kdy ohlásil plán vybudovat skladiště fyzických knih – jmenovitě uschovat jeden výtisk od každé knihy, která kdy byla vytištěna.<sup>10</sup> Takříkajíc neviditelně pak tuto dimenzi překonal samozřejmě už ve chvíli, kdy si vůbec pořídil první pevný disk k externímu uchování dat, aby měl „internet“ kde ukládat. Zřejmě nikdy nedosáhne stejných parametrů jako kupříkladu Kongresová knihovna; vypovídající je pro nás vůbec samotná taková potřeba, rámovaná bojem proti zapomínání a za paměť přístupnou všem (pro jistotu i ve *fyzické* podobě).

Regulérně institucionalizované webové archivy fungují téměř výhradně s kulturním a veřejnoprávním posláním, v drtivé většině jsou iniciované a provozované státními či národními knihovnami (jak je tomu jednak v případě australské *Pandory*, považované za první archiv svého typu, zřízený k 1. lednu 1996, tak relativně raného českého *WebArchivu*, datujícího se k 1. lednu 2000<sup>11</sup>). Aktivisté a neziskové organizace jako *Internet Archive* jim ovšem zdatně sekundují a v mnohém hrají prim.<sup>12</sup>

S ohledem na úvodní premisu o dokonalé digitalizaci však nesmíme zapomenout na skutečnost, že neexistuje žádný objektivní důvod, proč by webové archivy měly být nějak kvalitativně odlišné od všech archivů předešlých. Tedy proč by nakonec neměly ve své agendě i technologickém rozvoji odviset od svých pragmatických posláních, od snahy institucí a státu o pořádek, respektive podniků a podnikavců o zisky. Některé z novějších iniciativ na poli webového archivnictví tak již přinášejí odpovídající plody. Například pozoruhodný článek o měření kvality (z webu sebraných) dat ve svém úvodu velmi přesvědčivě shrnuje implicitní pragmatiku uchování webu, když ho nazývá zlatým dolem.<sup>13</sup> Můžeme se snažit pochopit snahu a potřebu vědecké obce vyjít vstříc imperativu aplikovaného výzkumu, v porovnání s eschatologickým důrazem dřívějších samozvaných webových archivářů a aktivistů i s činností veřejných institucí typu knihoven se tu však očividně vytyčuje další teritorium komodifikace. Problém archivace sociálního webu tak kupříkladu dynamicky řeší společnost Archive Social z Durhamu, nabízející své služby státním složkám a finančním a investičním poradcům. Cenami ověřený start-up se chopil příležitosti, kterou mu poskytla dílčí legislativa regulující poradenskou činnost (kde regulující úřad explicitně zmiňuje potřebu archivovat aktivitu na sociálních sítích) a stejně tak přístup některých úřadů k aktivitám na sociálních sítích coby k „veřejným dokumentům“.<sup>14</sup>

10 Cílem je několik desítek milionů knih z celkového počtu stovek milionů veškerých kdy vydaných titulů. Srov. KAHLE, Brewster. Why Preserve Books? The New Physical Archive of the Internet Archive. *Internet Archive Blogs* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blog.archive.org/2011/06/06/why-preserve-books-the-new-physical-archive-of-the-internet-archive/>>.

11 Srov. *The Web-Archives Timeline* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://timeline.webarchivists.org/>>.

12 Připomeňme původ dvou nejrozšířenějších souborových formátů pro archivní balíčky webového obsahu (ARC a WARC), které za svůj vývoj vděčí především právě *Internet Archive*. Balíčky slouží jak k uložení jednotlivých stránek, respektive sběrů, tak k jejich zpřítomňování pomocí webových aplikací, jako je Wayback Machine (opět *Internet Archive*).

13 „Zachycení historie nativně digitálních informací a uchování kulturního a politického klimatu doby může představovat zlatý důl pro všechny druhy mediálních a obchodních analytiků (politology, sociology, psychology médií, analytiky trhů či právníky zaměřené na duševní vlastnictví). Lze například zkoumat účinnost politických kampaní, hledat důkazy pro inovativnost patentového návrhu (prior art) nebo testovat kompatibilitu starších verzí webových stránek s místně platnými zákony a předpisy.“ SPANIOL, Marc – DENEV, Dimitar – MAZEIKA, Arturas – WEIKUM, Gerhard. DataQuality in Web Archiving. *Tanaka Laboratory* [online]. April 20, 2009, s. 19–26. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.dl.kuis.kyoto-u.ac.jp/wicow3/papers/p19-spaniolA.pdf>>.

14 Zde lze vést určitou paralelu s českým zákonem o svobodném přístupu k informacím.

Organizovaná (tedy konferencemi, konsorcií a aplikovaným výzkumem stimulovaná) pozornost namířená k uchování webu tak očividně roste s intenzitou, s jakou se i primárně uchovávaná agenda<sup>15</sup> přesunovala na web. Přesto ale web zapomíná a odumírá a ti nejzapálenější apoštolové jeho záchrany nepřestávají bít na poplach. Trvalost totiž zároveň odporuje business plánům postaveným na zlepšování a novotě, což velmi přesně vypráví příběh GeoCities.

### III. Domovské stránky a uživatelské obsahy

Služba GeoCities poskytovala od roku 1994 útočiště masám prvních netizenů, nabízela prostor a dostupnou a srozumitelnou infrastrukturu pro převážně osobně zaměřené a vysoce (jak jen HTML dovolilo) personalizované „domovské stránky“. Ty se díky svým rukodělným kvalitám a puncu svépomocného nadšenectví postupem času staly symbolem internetového kutilství a demokratizace raného webu vůbec. Na vrcholu internetové horečky zakoupila GeoCities společnost Yahoo za horentní částku tři a půl miliardy dolarů. Ještě více než klasickou investiční bublinou se ale GeoCities ukázaly být neřiditelným počinem, pro jehož rozvoj nikdo v Yahoo nenašel chuť ani vizi. Stránky, respektive jejich infrastruktura, totiž s drobnými úpravami technologicky i koncepčně zamrzly v době své největší slávy, kdesi před masivním nástupem blogů na konci 90. let a sociálních sítí na počátku milénia. A tak v roce 2009, snad spíše z čiré bezradnosti než ze zlovůle, Yahoo „našlo způsob jak bez uzardění cíleně zničit nejvíce historie za nejkratší dobu“.<sup>16</sup> Uživatelé na přesun svých existujících stránek (primárně na placené úložiště nabídnuté ze strany Yahoo) dostali několik málo měsíců, drtivá většina z nich však své adresy již neudržovala (a o jejich zániku se ani nedozvěděla) nebo o ně už ani zvláště nestála a za jejich záchranu se tak aktivně zasadila část internetové paměťové komunity.

Záchrana GeoCities tedy byla jedním z prvních projektů uskupení Archive Team, „volného sdružení potulných archivářů, programátorů, spisovatelů a křiklounů“, kterým se podařilo nashromáždit „velmi velké množství“ z celkového počtu asi sedmi milionů ohrožených stránek. Úsilí o záchranu GeoCities probíhalo živelně a paralelně i na dalších místech (Reocities, Oocities ad.) a prvotním výsledkem byl vedle zrcadlených verzí v různém stavu kompletnosti i torrent o objemu více než 600 GiB. V jeho popisu lze nalézt i bližší vysvětlení pozadí celé akce: „(...) předpokládáme zájem výzkumníků, vědců, historiků a vývojářů, kteří by chtěli pracovat s velkou sbírkou informací, ručně vytvořenou miliony dobrovolníků. (...) Naším úkolem nebylo pro archiv GeoCities najít užitek. Naším úkolem bylo GeoCities zachránit.“<sup>17</sup>

Dikce tohoto i dalších prohlášení (včetně výše citované ironické poklony na adresu Yahoo) odpovídá projevu a étosu neformálního vůdce celého spolku,

<sup>15</sup> Tedy státní, korporátní či obchodní.

<sup>16</sup> FLETCHER, Dan. Internet Atrocity! GeoCities' Demise Erases Web History. *TIME Magazine* [online]. 9. 11. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://content.time.com/time/business/article/0,8599,1936645,00.html>>.

<sup>17</sup> V mezičase mezi psaním tohoto textu a jeho finalizací došlo k razii zaměřené proti Pirate Bay a popisek k původnímu torrentu lze nejnázne nalézt pomocí *Internet Archive*. GeoCities – The Torrent. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. 28. 3. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <[https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities\\_-\\_The\\_Torrent](https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities_-_The_Torrent)> .

Jasona Scotta, který se osobně angažuje i v mnohých dalších, zejména na historický software zaměřených projektech. Scott sám je asi nejviditelnějším internetovým a počítačovým archivářem stojícím mimo regulární instituce.

Analýza této deklamované samozvanosti a přiznaného spasitelství archivářů z donucení by si žádala jiný text; zmiňme však, že vedle toho, že tyto snahy zcela očividně vedou k reálným výsledkům, jsou zajímavé hlavně tím, z jakých kořenů vlastně samozřejmost onoho záchranného jednání odvozují a co tak říkají o paměťové identitě určité části odborné veřejnosti, odborné povětšinou v jiných okruzích než je právě profesionální péče o společenskou paměť. Podobná poznámka platí ostatně i pro ikonický *Internet Archive*, který s Archive Teamem a podobnými iniciativami sdílí vedle obecného záchrannářského étosu i důraz na dostupnost svých archivů. Záchrana u nich jde ruku v ruce s pokud možno co nejširším a nejčitelnějším zpřístupněním. Tradičně institucionalizované webové archivy provázané s knihovním světem naopak mnohem pečlivěji rozvažují svůj sběr, často vedle plošných sklizní utvářejí velmi cílené kolekce a zpřístupnění jim není zdaleka takovým imperativem – často především kvůli v mnoha ohledech nedostatečné a zastaralé regulaci (nemluvě o webových archivech sídlících při regulérních archivech, které jsou tradičně v porovnání s knihovnami z logiky věci ještě mnohem uzavřenější – archivům jsou zpřístupňovací lhůty jaksi vlastní). Obecně jsou tak knihovnické webové archivy spíše restriktivní, srov. např. stále platný povzdech jedné z pracovnic české Národní knihovny: „V této souvislosti vyvstává ještě otázka, zda je skutečně nutné, aby k publikacím, které původně vydavatel zpřístupnil volně na internetu (vědom si potenciální možnosti zneužití autorských práv uživatelem jeho webových stránek), byl následně v podobě rozmnoženin ve webovém archivu omezen přístup pouze z vymezených terminálů v jediné instituci, která má oprávnění data stahovat.“<sup>18</sup> Tato situace znamená, že pokud provozovatel webu neuzavřel s Národní knihovnou o zpřístupnění svého webu smlouvu, nemůže být archiv jeho webu zpřístupněn on-line. A ačkoliv má *WebArchiv* uzavřeno již přes čtyři tisíce smluv, je stále často jistějším a dostupnějším zdrojem informací o dějinách českého internetu *Internet Archive*, který stránky naopak znepřístupňuje na vyžádání či soudní příkaz.

Podobné iniciativy zespoda nacházíme samozřejmě i u českojazyčného webu. Například Jiří Peterka při budování svého *Muzea Internetu* zřejmě poměrně intuitivně využil hned několik metod pro záznam webu, a ačkoliv jeho přístup nelze označit za zcela čitelný a transparentní (u tzv. archivních kopií webů například neuvádí příliš podrobností o způsobech migrace<sup>19</sup>), podařilo se

18 CELBOVÁ, Ludmila. Český web a povinný výtisk – jde to spolu dohromady? *Knihovna* [online]. 2008, roč. 19, č. 2, s. 59–75. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovna82/82005.htm>>.

19 „Původní podobu různých webů se snaží zachovat řada projektů, jako je například známý internetový archiv (sídlící na adrese [www.archive.org](http://www.archive.org)). Stejně tak vycházely (a stále vychází) kopie celých webů, upravené pro off-line čtení, například na různých ceděčkách, přibalovaných k tištěným časopisům. Občas si také někdo sám stáhl kopii nějakého webu pro vlastní potřebu, a tím zachoval jeho historickou podobu. Zde najdete několik takovýchto webů, stažených pro off-line čtení v letech 1994 až 1999. Můžete se jimi brouzdat sami, a seznámit se tak s jejich původní podobou. Mějte ale na paměti, že při původním stahování nemohly nikdy být staženy úplně všechny stránky. Takže řada odkazů vede stále na původní umístění, která ale již neexistují. Stejně tak některé funkčnosti původních stránek (jako třeba u ‚klikatelných‘ map), se při stažení kopie ztratily a nejsou již k dispozici.“ PETERKA, Jiří. Archivní kopie historických webů. *Muzeum Inter-*

Vraťme se však zpět k projektu GeoCities, který byl pro nás nyní podstatný jako příklad konkrétního archivního projektu, spíše než coby obranná reakce části internetové obce na amnézii vlastní většině komerčních projektů na webu. Na jiném místě Archive Team popisuje, že se hodlá zajímat zejména o „místa, která vyžadovala a posléze poskytovala uživatelský obsah“,<sup>20</sup> což je kategorie velmi případná pro mnohé z (kdysi) úspěšných internetových projektů (Friendster, Orkut, Xanga, potažmo třeba Libimseti či Lide.cz; GeoCities samotné by bylo velmi vzdáleně možno přirovnat třeba ke kdysi populární hostingové platformě Webzdarma). Uživatelský obsah, který by měl ležet v základu webu 2.0, se sice dle mnohých prokázal být spíše mýtem či zástěrkou reklamních a průmyslově vyráběných obsahů,<sup>21</sup> přesto byl a je reálnou stopou, o jejíž historické hodnotě panuje většinová shoda. Paradoxně lze říct, že zatímco dřívější weby přímo postavené na uživatelském obsahu, jako byly GeoCities, se zdají být relativně dobře archivovatelné (jde o statické stránky s velmi nenáročným multimediálním obsahem), nové projekty charakteru sociálních sítí nebo videostreamingových serverů, postavené na mnohem důmyslnějších obchodních modelech, nejen že s hodnotou uživatelského obsahu hrají nebezpečnou hru, jsou zároveň i mnohem obtížněji archivně postihnutele (vzhledem ke své již zmiňované dynamické povaze).

Nepodléhejme ale iluzi, že konkrétně GeoCities nebo jakékoliv jiné sebestatičtější stránky jsou pouhé obsahy, které stačí (včas) stáhnout a (pokud to právo nebo odvaha dovolí) vhodně zpřístupnit. A posuňme se o krok blíže net artu.

#### IV. Co a jak?

Samotné GeoCities byly v porovnání s dnešním webem relativně zvládnutelné, co se týče struktury i samotného objemu. Určitou výzvu pro prohledávací a stahovací softwary (crawlers) představovala kupříkladu subdoménová struktura GeoCities, stojící původně na originální koncepci „sousedství“ (neighborhoods) a „předměstí“ (suburbs), které tvořily jisté katalogizační pořadače<sup>22</sup> jednotlivých stránek a v hierarchii zároveň samosprávné jednotky. Stejně tak živelný přístup jednotlivých uživatelů k adresářovému uspořádávání jejich stránek a množství problematických (eufemisticky řečeno improvizovaných) řešení ztěžovalo záchranářským archivářům jejich práci.

Jakkoliv tedy v mnohém jednodušší než většina dnešního webu, sdílely i GeoCities problémy jakéhokoliv webového archivnictví. Za prvé má

*netu* [online]. 2011, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.muzeuminternetu.cz/offwebs/>>.

20 Philosophy. *ArchiveTeam* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archiveteam.org/index.php?title=Philosophy>>.

21 Srov. např. HEIDENREICH, Stefan. Vision Possible: A Methodological Quest for Online Video. In: LOVINK, Geert – MILES, Racher (eds.). *Video Vortex Reader II, Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, s. 13–24.

22 Připomeňme logiku webových katalogů, jako bývaly české portály Seznam.cz a spol.



„archivace“ stále jen pramálo co do činění s dlouhodobým uchováním webu – je třeba mít na paměti, že se primárně týká způsobů, jak vyhledat, zachytit a uložit kýžený předmět zájmu, jímž jsou většinou webové stránky nějakého kulturního či politického významu, případně spadající pod profil „národního“ zájmu, potažmo může jít i o povšechně veškerý dostupný web.<sup>23</sup> Ten však ve skutečnosti tvoří jen zlomek možného obsahu, pouhou slupku či okraj „sítě“, tvořené jinak zejména *hlubokým webem*, tedy primárně nedostupnými či přímo skrytými daty, databázemi a zdroji. Větší problém je však ona krátkodobá perspektiva, respektive minimální výhled a nedostatečná pozornost věnovaná dlouhodobému uložení. Již zmíněné kontejnery pro sklizená data – ARC/WARC – totiž samy o sobě nehovoří o svých vlastních obsazích, jejichž případnost a životaschopnost pro budoucnost se může výrazně lišit.<sup>24</sup> Webové archivy tak sdílí podobný problém s mnoha paměťovými institucemi, které často pro samou digitalizaci, již lze nakonec velmi dobře vyčíslovat a vykazovat, opomíjejí potřebu dlouhodobého uchování digitálních a zdigitalizovaných dat a budování udržitelných repozitářů.<sup>25</sup>

Druhá potíž, kterou GeoCities sdílí s uchováváním webu obecně i net artu konkrétně, je problém toho, co nás na nich vlastně zajímá. Když se Archive Team a další organizace jaly zachránit a znovu zprostředkovat desítky tisíc jednotlivých stránek („we are going to rescue your shit“<sup>26</sup>), sledovaly zejména informační hodnotu zachraňovaného obsahu. Dragan Espenschied si však v souvislosti s GeoCities položil podobnou otázku, jaká se skloňuje běžně v souvislosti s uchováváním mediálního umění a potažmo uchováváním technicky závislých kulturních projevů vůbec – jak zachovat a zprostředkovat autentické podání konkrétního artefaktu i v dnešních podmínkách? Potíž s autenticitou v prostředí digitálního uchovávání leží především v tom, že jde současně o dva odlišné pojmy: jednou máme co do činění s poměrně striktně ukotveným termínem archivářské teorie a diplomatiky, podruhé pak s konceptem rozvíjeným a často připomínaným i konzervátory a restaurátory umění a širší veřejností. V prvním případě jde stručně řečeno o „míru, do jaké může osoba či systém daný objekt považovat za to, za co se tento objekt vydává“,<sup>27</sup> v druhém případě spíše o soubor volnějších, dojmových kvalit

23 Leží mimo primární účel tohoto textu systematicky pojednávat různé přístupy ke sběru a sklizení webu, zmíníme však pro ilustraci postup praktikovaný českou Národní knihovnou: *WebArchiv* provádí celoplošné, výběrové a tematické sklizeně. Celoplošné sklizeně mají za ambici věnovat se veškerým „internetovým bohémikám“, výběrové sklizeně jsou spravovány kurátory *WebArchivu* a s určitou periodicitou pokrývají předvybrané zdroje, s nimiž byla uzavřena smlouva (stránky jsou řazeny dle zaměření, respektive oborů – například matematika či sociologie) a konečně tematické sklizeně se týkají určitých momentálních témat a událostí (jako byly olympijské hry nebo smrt Václava Havla).

24 Přehledný registr různých souborových formátů a jejich verzí se zřetelem na jejich životnost (a případnost coby archivačních formátů) provozují například britské *National Archives*. The technical registry PRONOM. *National Archives* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.nationalarchives.gov.uk/aboutapps/pronom/>>.

25 V textu pojednávajícím o struktuře souborových formátů uvnitř českého *WebArchivu* tak čteme: „Časová a výkonová náročnost znemožňuje identifikovat formáty ještě předtím, než budou data uložena do LTP [long-term preservation] úložiště. (...) A je možné, že už dnes některé soubory v archivu z roku 2000 nebudeme schopni přečíst.“ KVASNICA, Jaroslav – KREIBICH, Rudolf. Formátová analýza sklizených dat v rámci projektu WebArchiv NK ČR. ProInflow [online]. 31. 10. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://pro.inflow.cz/formatova-analyza-sklizenych-dat-v-ramci-projektu-webarchiv-nk-cr>>.

26 SCOTT, Jason. Geocities. *ASCII by Jason Scott* [online]. 24. 4. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://ascii.textfiles.com/archives/1956>>.

27 GIARETTA, David. *Advanced Digital Preservation*. New York: Springer, 2011, s. 15. Giaretta později (srov. s. 214–221) jistě smíření obou konceptů naznačuje, neboť ono *vydávání se za něco* může obnášet i potřebu zachovat *významné vlastnosti* (significant properties) určitého objektu, jako jsou kontextuální informace apod. Jinak řečeno a aplikováno na nejčastější příklad: videoinstalace z 60. let prezentovaná na širokoúhlých LCD obrazovkách by se neměla vydávat za videoinstalaci z 60. let.

(look and feel<sup>28</sup>). Mimo striktně odbornou archivářskou literaturu a normy (jako je referenční model OAIS<sup>29</sup>) se při skloňování tohoto poněkud nešťastného termínu autoři zaměřují spíše na druhý z aspektů, tedy nejen na zachování věrnosti na informační (často striktně bitové) úrovni, ale především na srozumitelné a pravděpodobné zprostředkování.

Dragan Espenschied si tak u GeoCities všímá proměnných, jako jsou například odlišná zobrazovací zařízení či odlišné webové prohlížeče a operační systémy. Zobrazovací zařízení mají samozřejmě bezprostřední efekt na uživatelskou zkušenost (rozlišení, barevnost),<sup>30</sup> starší operační systémy zase krom dalšího při rasterizaci písma nepoužívaly dnešní algoritmy určené k vyhlazování hran (anti-aliasing), a tak veškeré textové prvky vypadají dnes značně odlišně (ačkoliv jde o identický kód).<sup>31</sup> Stejně tak měly na uživatelskou zkušenost vliv i použité prohlížeče (jimž v oné době dominoval Netscape) a jejich dílčí konfigurace a pluginy. Konečně i způsob, jakým se reprodukovala zvuková data (zejména tehdy velmi populární podkresy jednotlivých stránek tvořené MIDI), se od jejich dnešního podání značně liší.

Espenschied v jednom z příspěvků na blogu, jež společně s netartistkou Oliou Lialinou věnují fenoménu GeoCities, navrhuje matici tvořenou osami *authenticity*<sup>32</sup> a *snadností přístupu*. Za nejméně autentický, ale nejpřístupnější způsob zprostředkování historického webu považuje prosté snímky obrazovky. Jím stanovená míra authenticity a zároveň obtížnosti realizace pokračuje přes zachování interaktivity, původnost zobrazovaných dat, zachování původní URL adresy až k již zmíněnému původnímu zvukovému dojmu. Espenschiedem navrhovaná řešení, komplexnější než je prohlížení snímků obrazovky či zrcadlených (záložních/archivních) stránek je využívání proxy serverů (pro zajištění iluze původní URL) a emulovaného<sup>33</sup> prostředí původních operačních systémů a webových prohlížečů. Nejsložitějším a zároveň nejvíce autentickým by pro něj bylo prohlížení archivovaných stránek na historickém hardwaru a softwaru. Je samozřejmě otázkou, jak starý by tento hardware/software měl být (jestli například z doby vzniku té které stránky či její poslední aktualizace).

28 Srov. např. BROKERHOF, Agnes et al. Installation Art Subjected to Risk Assessment – Jeffrey Shaw's Revolution as Case Study. In: SCHOLTE, Tatja – WHARTON, Glenn (eds.). *Inside Installations – Theory and Practice in the Care of Complex Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011, s. 91–102.

29 V jehož českém překladu se i k nelibosti části odborné veřejnosti Český normovací úřad uchýlil k výrazu „hodnověrnost“; srov. MELICHAR, Marek. ČSN ISO 16363 a 14721 – klíčové normy český. *Digital Preservation CZ – Blog* [online]. 14. 10. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.digitalpreservation.cz/2014/10/csn-iso-16363-14721-klivove-normy-cesky.html>>.

30 Espenschied doslova píše: „Prohlížení historických webových stránek na čtrnáctipalcovém monitoru s rozlišením 800 × 600 pixelů a obnovovací frekvencí 60Hz jasně ukazuje, proč se tolik autorů rozhodlo používat tmavé pozadí a jasné barvy textu, namísto toho aby napodobovali papír černým textem na bílém pozadí.“ ESPENSCHIED, Dragan. *Authenticity/Access. One Terabyte of Kilobyte Age. Digging through the Geocities Torrent* [online]. 9. 4. 2012, [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/3214>>.

31 Pro přesnost dodejme, že způsob vykreslování textu se od sebe často liší i dnes, je stále ovlivněn zejména použitým operačním systémem a konkrétním prohlížečem, respektive jeho verzí.

32 Zde máme co do činění s již výše zmíněným volnějším chápáním authenticity ve smyslu dojmu či pocitu. Produktivnější by snad opravdu bylo rozumět této hodnotě jednak coby *míře* (což Espenschied svým osovým řešením činí) a jednak ve vztahu ke způsobu prezentace, rámování a kontextualizace. Jinými slovy webový archiv, který by uživatel nesugeroval představu návratu v čase (ale pohyboval by se spíše v rovině dokumentační), by dle mého názoru bylo možno – v tomto zlidovělém slova smyslu – považovat za autentický. Espenschied na jiném místě téhož textu vysvětluje autenticitu takto: „jak realisticky mohou být sebraná data znovu prezentována.“

33 Emulací se rozumí spuštění programů na odlišné než jim původně určené architektuře, jak co se týče operačního systému, tak samotného hardwaru (nemusí jít pouze o emulaci historické konfigurace, ale i zcela odlišné platformy – např. rozličných herních konzol).

Espenschied a Lialina částečně svou představu autentického zprostředkování alespoň na grafické úrovni naplňují projektem *One Terabyte of Kilobyte Age Photo Op*,<sup>34</sup> spočívajícím v dávkovém zpracovávání jednotlivých archivovaných stránek a nahrávání snímků obrazovky na dedikovaný Tumblr blog. Archivované stránky jsou automaticky otevírány na emulovaném prostředí operačního systému Windows 95 a prohlížeče Netscape, přičemž po každém načtení stránky je pořízen snímek obrazovky, který je vzápětí umístěn na zmíněný Tumblr. Elegantní, plně automatizované řešení díky využití proxy serveru zachovává zdání správné URL adresy a je díky emulaci historického prostředí graficky věrnější, přinejmenším co se vykreslení textu týče. Ztrácí se samozřejmě interaktivita i bohatší mediální prvky (pohyblivé obrázky ve formátu gif či zvukové podkresy), coby statické a stále rostoucí fotoalbum minulosti GeoCities však funguje <http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/> poměrně zdařile a úspěšně.

## V. Rychlost

Draganem Espenschiedem navržené schéma je využitelné při celé řadě pokusů o zprostředkování webových archivů – ačkoliv je jeho hlavní zprávou kompromisnost toho či onoho řešení, srozumitelně dává na vědomí problematičnost i těch nejprostších metod, jakými se pokoušíme zachovat web pro budoucnost, respektive pochopit web minulosti. Co si však počít se situacemi, kdy prosté stažení obsahu a jeho migrace na funkční doménu nepostačuje ani k přibližnému nástinu? Nabízí se záznam a videodokumentace – jako strategii navrhuje snímání obrazovky nikoliv pomocí statických obrázků, ale videa (screencasting) například Niels Brügger,<sup>35</sup> coby nástroj k zachování net artu jej používají i Constant Dullaart a Robert Sakrowski ve své *Net.artdatabase.org*.<sup>36</sup> Jejich záměrem je „archivovat“ (či dokumentovat? – terminologie v jejich vyjádřeních o projektu bohužel poněkud kolísá) internetové umění pomocí paralelního nahrávání obrazovky a snímání uživatele a jeho interakce s konkrétním strojem, respektive konkrétním webem. Z všehovšudy jedenácti jimi publikovaných (dvoj)nahrávek je jich sice v době psaní tohoto textu dostupných pouze sedm, přesto jde o koncept hodný pozornosti.

*Net.artdatabase.org* je unikátní svým zájmem o samotnou interakci a fyzickou situaci konzumpce webu – kamera snímá uživatele/archiváře sedícího v daném prostředí za daným strojem, jeho chování a konečně i celý průběh setkání s konkrétním dílem. Podobně jako u Brüggerovy metody jde ale o datově i časově náročný postup využitelný jen pro vybrané vzorky webu či specifická netartová díla. Nahraná videa jsou zároveň pouze uložena na YouTube (což není pro archivní účely zdaleka nejvhodnější platforma) a samotná metoda interakce s dílem či jeho sledování není příliš specifikována. Pohybuje se tak mezi oběma póly kontrolovaného, laboratorního přístupu a poněkud náhodnou či naopak očividně předchozí zkušeností poučenou navigací. Co se týče samotného principu nahrávání obrazovky, i zde leží

34 ESPENCHIED, Dragan – LIALINA Olia: *One Terabyte of Kilobyte Age Photo Op*. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/>>.

35 BRÜGGER, Niels. *Archiving websites – General considerations and strategies*. Århus: The Centre for Internet Research, 2005.

36 *net.artdatabase.org* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/>>.

určitý zádrhel v rezignaci na postižení komplexu celého systému, pomocí nějž a v rámci něhož se dílo odehrává – Dullaart a Sakrowski doporučují zaznamenat použitý hardware a software na jen velmi základní úrovni,<sup>37</sup> přičemž chování webové stránky je ale ovlivněno nespočtem jednotlivých proměnných. Mezi ně patří i rychlost připojení, respektive momentální vyřízení samotného stroje, jež je konečně ovlivněno i během samotného screencastingového programu.

Rychlost načítání či odezvy je vůbec těžko postižitelná dimenze – lze ji samozřejmě jak emulovat, tak přímo dodržet při využití dobového hardware a software, spadá však téměř zcela do kategorie psychických a zkušenostních kvalit, je plně relativní. Nikoliv náhodou se tak tomuto tématu věnuje i text Vivian Sobchack, která je známá zejména svými fenomenologickými příspěvky k filmové teorii. Její text „Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime“ z roku 1999 je příhodným dokumentem jedné z mnoha změn, ke kterým na webu došlo, přičemž je psaný v poměrně hmatatelném bodu zlomu – momentu, kdy s novou verzí multimediálního softwaru nastupovala nová éra webového videa. Sobchack připodobňuje videa ve formátu QuickTime ke kolážovitým krabicím Josepha Cornella a tematizuje otázky paměti a časoprostorového rámování. Pro nás je však nejpodstatnější, že mluví o odlišném webu, než v jakém žijeme my dnes: „Jak Cornellovy, tak quicktimeové boxy uvádějí paměť a touhu do pohybu skrze estetiku chybění: upřednostňují poeticky a filozoficky zatíženou mezeru mezi přítomným artefaktem a minulou zkušeností, jejíž je pouhým fragmentem. Říkejte si, že jsem zpátečnická, ale s tím, jak se tato ‚mezera‘ uzavírá a QuickTime se zvětšuje a zrychluje, pociťuji nostalgii za blížící se ztrátou jedinečné historické zkušenosti a vzácného a miniaturního digitálního předmětu.“<sup>38</sup>

Snad až příliš názorným příkladem takového raného on-line videa jsou *Little Movies* Lva Manoviche, které byly mezi lety 1994 a 1996 vytvořeny speciálně pro web se záměrem „přetvořit síťová omezení do specifické estetiky“.<sup>39</sup> Sobchack je ve svém textu explicitně zmiňuje a my naštěstí máme i díky archivu provozovaném na serveru *Rhizome* možnost si je dnes připomenout.<sup>40</sup> Zůstala nám jistá sekvenčnost prezentovaného pohybu (snímková frekvence se pohybuje okolo 16fps) i minimální rozměr a délka jednotlivých videí a s nimi související na dnešní poměry drobná velikost souboru. Co se však opět vytratilo, je jakákoliv prodleva či problém s jejich načtením a přehráním – video o objemu jednotek MB nepředstavuje pro dnešní širokopásmová připojení prázdný problém. „Miniatury“ Vivian Sobchack tak zmizely, případně jsou uchovávány coby příklady internetově-specifického umění a žánrově jejich roli částečně převzal grafický formát gif (jakkoliv němý, sdílí se staršími podobami QuickTime blízkost k *animaci* spíše než *živé akci*).

37 Ve svých jinak sympaticky vypracovaných instrukcích se omezují na „model počítače“, respektive „operační systém“ a „webový prohlížeč“. Srov. Instructions. *net.artdatabase.org* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/instructions/>>.

38 SOBCHACK, Vivian. Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime. *Millennium Film Journal*. č. 34, podzim 1999. Dostupné též z WWW: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>>.

39 *Little Movies* (Lev Manovich, 1994) MANOVICH, Lev. *Little Movies*. *Rhizome Artbase* [online]. 19. 8. 2001, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/artbase/artwork/1688/>>.

40 Vedoucím konzervátorské sekce *Rhizome* je od ledna 2014 výše zmiňovaný Dragan Espenschied.

Na rozdíl od dnešních pohledů do minulosti či projekcí budoucnosti je text Vivian Sobchack psaný pro *Millenium Film Journal* vědomým referátem o konkrétní historické situaci, vytvořeným takříkajíc z donucení (donucení mizením, nostalgií i jistým srozuměním s nezadržitelným vývojem technologického prostředí). Psaní je konečně poslední ze strategií, jež stojí za bližší průzkum. I proto, že je obecně nejméně připomínaná a zároveň ta nejčastější – o webu a net artu přes všechny nastíněné možnosti vztahování čteme a píšeme zdaleka nejvíce.

## VI. Popis a jeho slovník

Ke psaní o webu a umění na něm potřebujeme slova – a často se uchylujeme ke slovníkům, pojmům a termínům, které jsou zároveň nosným principem jakéhokoliv navigovatelného (tedy utříděného) archivu či jakékoliv databáze. Vše, co získáme způsoby probíranými v předchozích odstavcích, musí nakonec *někde* skončit. Kontrolované slovníky určené ke katalogizaci mediálního umění jsou však – alespoň do této chvíle – roztržité a vlastní spíše jednomu každému projektu. Ty větší a teoreticky životaschopnější z nich často zároveň bohužel mají reálnou životnost danou konkrétním programovacím/dotačním obdobím. Dynamičnost vývoje mediálního umění zatím neumožnila ustálení slovníku a jeho garanci co do stability srovnatelnou třeba se slovníkem vyvinutým Getty Institute.<sup>41</sup>

Nina Wenhart se před několika lety věnovala pěti databázím mediálního umění (*V2\_*, *Daniel Langlois Foundation*, *Rhizome ArtBase*, *Database of Virtual Art* a *netzspannung.org*) a zjistila, že co se týče katalogizačních slovníků, sdílejí pouhou desítku stejných výrazů, z nichž většina se navíc zdála být příliš nespécifická či přímo zaměřená na samotné instituce a jejich praxi (Animation, Performance, Television, Collaboration, respektive Archive, Database, History). Jediné tři sdílené nosnější termíny vztahované k dílům zaneseným do zmíněných databází tak byly Artificial Life, Surveillance a Virtual Reality.<sup>42</sup> Wenhart však apriorně na této rozličnosti nevidí nic špatného, naopak považuje za nejzajímavější termíny vlastní pouze několika institucím či jediné z nich, umožňující „identifikovat určité způsoby interpretace“.<sup>43</sup> Taková nestálost zároveň umožňuje uniknout mocenské struktuře databázových archivů. Ty totiž podle ní na sémantické úrovni „vylučují interpretaci (...) v zájmu pořádku a řádu, což má za následek ochuzení znalostí a přivlastnění si moci“ a svou strukturou „předepisují jen velmi omezené množství možných reakcí a každou věc umísťují na jedno jediné místo“.<sup>44</sup>

Ačkoliv je takový anarchistický přístup obtížně obhajitelný ve světle potřeby standardizace a vývoje robustních uchovávacích strategií, jeví se jako

41 Getty Art & Architecture není samozřejmě zdaleka jediný kontrolovaný slovník uměleckohistorických termínů, autoritou své domovské instituce však figuruje mezi těmi nejpoužívanějšími. Srov. Art & Architecture Thesaurus. *The Getty Research Institute* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/index.html>>.

42 WENHART, Nina. Imaginative Rationalisation and Speculative Archiving: Thoughts about language in media art database archives. In: DEKKER, Annete (ed.). *Speculative Scenarios*. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013, s. 83.

43 Ibid.

44 Ibid., s. 84.

adekvátní při pohledu na webové stránky jako na „nikdy nedokončené, pouze opuštěné“ (popřípadě zapomenuté), respektive mnohé netartové práce coby spadající do kategorie procesuálních a otevřených děl. Hlavní konzervátorka Muzea moderního umění v San Francisku<sup>45</sup> Jill Sterett tak může v diskuzi o budoucnosti nativně digitálního umění říci následující: „Dlužno dodat, že v posledních sedmnácti letech byla pro muzea největší hrozbou možnost, že dílo nějakým falešným způsobem znehybní a zmaří jeho otevřenost“<sup>46</sup> – a ani z titulu její pozice jí to nepřijde nikterak zvláštní, ačkoliv právě znehybnění leží v samotné podstatě muzeifikace, vyjímání věcí z jejich přirozeného koloběhu vzniku a zániku. Na nestálost a bytostnou performativitu si však postupně zvyká i tak tušeně stabilní a nehybná disciplína, jako je památková péče,<sup>47</sup> nelze se tedy divit podobným tendencím u tak proměnlivé oblasti, jakou je web.

Konečnou perspektivu nám může paradoxně poskytnout v úvodu textu zmiňovaná literatura a literární věda, respektive její s proběhlou digitalizací – výroby, šíření i konzumpce literárních artefaktů – smířená část. Jen stručně tak připomeňme, že i v českojazyčném prostředí se elektronickým a internetovým textům věnuje určitá pozornost, jmenovitě se s nám příbuznými tématy setkáváme například u Karla Pioreckého. Ten v rámci zkoumání digitální textuality kritizuje přílišný důraz na roli čtenáře a naopak opomíjení „sekundárního vlivu autora na život a podobu textu po okamžiku jeho zveřejnění“.<sup>48</sup> Poutá rovněž naši pozornost na akt zveřejnění – „(...) v situaci digitálního zveřejnění běží spíše o vstup do další fáze geneze textu, nikoli o ukončení jeho geneze. Akt zveřejnění si zde zachovává svou akčnost, vzniká jím akční literární dílo, možno říci literární happening“.<sup>49</sup> Dále pak připodobňuje „textovou stopu“ díla k fotodokumentaci happeningů výtvarné či tradičně performativní povahy. Jakkoliv je zde řeč především o specificky internetové literatuře,<sup>50</sup> nabízí se Pioreckého přístup – zejména pro přiznanou procesualitu digitálního textu, chápání jeho emergentnosti a akčních kvalit jeho uveřejňování – jako vhodný pro celý web, obzvlášť v jeho dnešní dynamizaci. A vzpomíná-li Piorecký fotodokumentaci, nezapomeňme, že každý obraz si říká o alespoň minimální míru textového ukotvení: žádná fotodokumentace (ať již mluvíme o snímcích obrazovky či dokumentaci performance) neobstojí sama za sebe. Potřebuje popis.

## VII. Popis a ekfráze

I při zběžném prolistování textů připravených pro publikaci, pro niž je určeno i toto psaní, jeví se otázka popisu jako ze všech nejaktuálnější. Neboť kolik ze zastoupených autorů odkazuje k archivním verzím citovaných webů,

45 #mm: The San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA).

46 DEKKER, Annete. Museum refresh. An e-mail conversation over several days: Jill Sterrett, Layna White and Christiane Berndes. In: DEKKER, Annete (ed.). *Speculative Scenarios*. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013, s. 59.

47 Srov. koncept nehmotného kulturního dědictví a např. tzv. Dokument o autenticitě z Nara, legitimizující jako „autentické“ i hmotně nepůvodní stavby a památkové celky, jako je historické centrum Varšavy apod.

48 PIORECKÝ, Karel. Digitální text: mezi věcí, znakem a happeningem. *Host*. 2013, roč. 29, č. 6, s. 21–25.

49 Ibid.

50 Připomeneme-li si však v úvodu citovaná prohlášení nakladatelů, jimiž se zbavují zodpovědnosti za „dynamické“ prvky uvnitř svých tištěných knih, je možné zcela přirozeně extrapolovat Pioreckého teze (včetně důrazu na moment zveřejnění textu) na současnou literární produkci vůbec.

nahrávkám či záznamům, kolik z nich používá *best practice* citace pomocí DOI?<sup>51</sup> Citují web, citují knihy, uvádějí datum čerpání zdroje, především však *popisují* to, o čem hovoří. Popis jako žánr, respektive stylistická funkce je však dlouhodobě opomíjeným fenoménem, zejména díky dominanci naratologie a vůbec na vyprávění zaměřeného pojetí literatury.<sup>52</sup> Natožpak samotná ekfráze, tedy původně básnický či obecně literární popis zážitku setkání s uměleckým dílem – její význam pro psaní dějin umění musel před časem poměrně razantně připomenout text Jase Elsnera, jež můžeme shrnout do následujícího citátu: „Nesmírnost aktu popisu nelze zveličt“.<sup>53</sup>

Není zdaleka jasné, kolik toho, co o světě víme, je tradováno z již tradovaných popisů – některé z nich indikují přinejmenším inspiraci či mimetický přenos již daného<sup>54</sup> a tradovaného stavu. Bylo by třeba nejprve prozkoumat, na čem ti z nás, kteří o umění či kultuře píší, své závěry a hypotézy staví, k čemu a jak pečlivě zachované reliktu minulosti využívají, a jestli vůbec. Stejně tak by bylo třeba se zaměřit na otázku popisu nikoliv jako dokumentační či přímo archivační strategie,<sup>55</sup> ale jako na nulový bod veškerých našich úvah. Zamítnout tezi o tom, že technická média literární a textový popis učinila zbytečným, protože realita svědčí o opaku. A konstatovat, že snaha o archivaci internetového umění je zbytečná do té míry, do jaké k pochopení textů v této publikaci nepotřebujete internet.

51 Tzv. trvalý identifikátor DOI (Digital Object Identifier) je elektronickému, respektive digitálnímu síťovému zdroji přiřazen některou z registračních agentur a dále spravován konsorciem International DOI Foundation. Trvalý identifikátor by měl díky své preferenci samotných objektů (především textů) umožnit citace trvalejší a věrnější, než je tomu v případě citování například pouhých URL. DOI je poměrně hojně využíván v akademickém provozu (systém CrossRef) a mnohými nakladateli, pro identifikaci svých dokumentů jej používá i Úřad pro publikace Evropské unie.

52 Srov. „[P]rávě teorie vyprávění má na nedocnění popisu svůj podíl, neboť jí nejčastěji slouží jako prostředek negativního vymezení: popis je to, co není vyprávění, popis zastavuje či brzdí vyprávění.“ FEDROVÁ, Stanislava – JEDLIČKOVÁ, Alice. Konec literárního špenátu aneb Popis v intermedialní perspektivě. *Česká literatura*. 2011, roč. 59, č. 1, s. 29.

53 ELSNER, Jas. Art History as Ekphrasis. *Art History*, 2010, roč. 33, č. 1, s. 10–27.

54 Soukromým zájmem mi budí připodobnění <http://wwwwwwwww.jodi.org/> k počítačovému viru. Srov. následující popis: „Tento projekt je jakousi koláží textových a grafických prvků, která na první pohled působí jako změt nesmyslů. Pro porozumění je však nutné vědět relativně hodně o počítačích a o počítačových sítích, jinak dochází k situacím, při kterých se návštěvník stránky domnívá, že je jeho počítač zavírován nebo přestal reagovat správně. Jodi pracují rovněž se zdrojovým kódem, do kterého umísťují např. grafické animace vytvořené pomocí textových znaků (ASCII art), který však zůstává nepoučenému uživateli většinou utajen.“ MAREŠOVÁ, Hana. Netartové projekty. s. 259. In: SCHNEIDER, Jan – KRAUSOVÁ, Lenka (eds.). *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 255–263.

55 Jakkoliv se tomuto pojetí nejvíce blíží průzkumy diváckých zážitků za pomocí metod orální historie, respektive tato metoda sama. Srov. MULLER, Lizzie. Oral history and the media art audience. In: DEKKER, Annet (ed.). *Archive 2020 – Sustainable archiving of born-digital cultural content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, s. 61–68.

- Archive Team. FTP. [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archive-team.org/index.php?title=FTP>>.
- Art & Architecture Thesaurus. *The Getty Research Institute* [on-line]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/index.html>>.
- BAUERLEIN, Mark (ed.). *The Digital Divide*. London: Penguin Group, 2011, impresum.
- BROKERHOF, Agnes et al. Installation Art Subjected to Risk Assessment – Jeffrey Shaw’s Revolution as Case Study. In: SCHOLTE, Tatja – WHARTON, Glenn (eds.). *Inside Installations – Theory and Practice in the Care of Complex Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011, s. 91–102.
- BRÜGGER, Niels. *Archiving websites – General considerations and strategies*. Århus: The Centre for Internet Research, 2005.
- CELBOVÁ, Ludmila. Český web a povinný výtisk – jde to spolu dohromady? *Knihovna* [online]. 2008, roč. 19, č. 2, s. 59–75. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovna82/82005.htm>>.
- DEKKER, Annet. Museum refresh. An e-mail conversation over several days: Jill Sterrett, Layna White and Christiane Berndes. In: DEKKER, Annet (ed.). *Speculative Scenarios*. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013, s. 54–62.
- DOULAS, Louis. Within Postinternet: Part One. *Louis Doulas* [online]. 4. června 2011, revize 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://louisdoulas.info/?attachment\\_id=6305](http://louisdoulas.info/?attachment_id=6305)>.
- ELSNER, Jas. Art History as Ekphrasis. *Art History*, 2010, roč. 33, č. 1, s. 10–27.
- ESPENSCHIED, Dragan. Authenticity/Access. *One Terabyte of Kilobyte Age. Digging through the Geocities Torrent* [on-line]. 9. 4. 2012, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/3214>>.
- ESPENSCHIED, Dragan – LIALINA, Olia: One Terabyte of Kilobyte Age Photo Op. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/>>.
- FEDROVÁ, Stanislava – JEDLIČKOVÁ, Alice. Konec literárního špenátu aneb Popis v intermediaální perspektivě. *Česká literatura*. 2011, roč. 59, č. 1, s. 26–59.
- FLETCHER, Dan. Internet Atrocity! GeoCities’ Demise Erases Web History. *TIME Magazine* [online]. 9. 11. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://content.time.com/time/business/article/0,8599,1936645,00.html>>.
- GABRYS, Jennifer. *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2011. Dostupné z DOI <10.3998/dcbooks.9380304.0001.001>.
- GeoCities – The Torrent. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. 28. 3. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <[https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities\\_-\\_The\\_Torrent](https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities_-_The_Torrent)> .
- GIARETTA, David. *Advanced Digital Preservation*. New York: Springer, 2011.
- HEIDENREICH, Stefan. Vision Possible: A Methodological Quest for Online Video. In: LOVINK, Geert – MILES, Racher (eds.). *Video Vortex Reader II, Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, s. 13–24.
- Instructions. *net.artdatabase.org* [on-line]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/instructions/>>.



- KAHLE, Brewster. Why Preserve Books? The New Physical Archive of the Internet Archive. *Internet Archive Blogs* [on-line]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blog.archive.org/2011/06/06/why-preserve-books-the-new-physical-archive-of-the-internet-archive/>>.
- KEEFES, P. Simon (ed.). *The Cambridge Companion to Mozart*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, s. 246.
- KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela et al. *From Bitstreams to Heritage: Putting Digital Forensics into Practice in Collecting Institutions*. Bit Curator Project, 2011.
- KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela. *Digital Forensics and Born-Digital Content in Cultural Heritage Collections*. Washington: Council on Library and Information Resources, 2010.
- KIRSCHENBAUM, Matthew. *Mechanisms, New Media and the Forensic Imagination*. Boston: MIT Press, 2012, s. 9–17.
- KVASNICA, Jaroslav – KREIBICH, Rudolf. Formátová analýza sklizených dat v rámci projektu WebArchiv NK ČR. ProInflow [on-line]. 31. 10. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://pro.inflow.cz/formatova-analyza-sklizenych-dat-v-ramci-projektu-webarchiv-nk-cr>>.
- MANOVICH, Lev. Little Movies. *Rhizome Artbase* [on-line]. 19. 8. 2001, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/artbase/artwork/1688/>>.
- MAREŠOVÁ, Hana. Netartové projekty. In: SCHNEIDER, Jan – KRAUSOVÁ, Lenka (eds.). *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 255–263.
- MELICHAR, Marek. ČSN ISO 16363 a 14721 – klíčové normy česky. *Digital Preservation CZ – Blog* [on-line]. 14. 10. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.digitalpreservation.cz/2014/10/csn-iso-16363-14721-klicove-normy-cesky.html>>.
- MULLER, Lizzie. Oral history and the media art audience. In: DEKKER, Annet (ed.). *Archive 2020 – Sustainable archiving of born-digital cultural content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, s. 61–68.
- net.artdatabase.org* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/>>.
- PETERKA, Jiří. Archivní kopie historických webů. *Muzeum Internetu* [on-line]. 2011, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.muzeuminternetu.cz/offwebs/>>.
- Philosophy. *ArchiveTeam* [on-line]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archiveteam.org/index.php?title=Philosophy>>.
- PIORECKÝ, Karel. Digitální text: mezi věcí, znakem a happeningem. *Host*. 2013, roč. 29, č. 6, s. 21–25.
- PROM, Chris. Emerging Collaborations for Accessing and Preserving Email. *The Signal – Digital Preservation. Library of Congress Blog* [online]. 19. 9. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2014/09/emerging-collaborations-for-accessing-and-preserving-email/>>.
- SCOTT, Jason. Geocities. *ASCII by Jason Scott* [on-line]. 24. 4. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://ascii.textfiles.com/archives/1956>>.
- SOBCHACK, Vivian. Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime. *Millennium Film Journal*. č. 34, podzim 1999. Dostupné též z WWW: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>>.

SPANIOL, Marc – DENEV, Dimitar – MAZEIKA, Arturas – WEIKUM, Gerhard. DataQuality in Web Archiving. *Tanaka Laboratory* [online]. April 20, 2009, s. 19–26. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.dl.kuis.kyoto-u.ac.jp/wicow3/papers/p19-spaniolA.pdf>>.

The technical registry PRONOM. *National Archives* [on-line]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.nationalarchives.gov.uk/aboutapps/pronom/>>.

*The Web-Archives Timeline* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://timeline.webarchivists.org/>>.

TRÁVNÍČEK, Jiří. *Čtenáři a internauti: obyvatelé České republiky a jejich vztah ke čtení*. Brno: Host ve spolupráci s Národní knihovnou České republiky, 2011. Cit. dle: LUKAVEC, Jan. Trávníček, Jiří: Čtenáři a internauti (recenze). *iliteratura* [online]. 1. 12. 2011, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.iliteratura.cz/Clanek/29165/travnicek-jiri-ctenari-a-internauti-obyvatele-ceske-republiky-a-jejich-vztah-ke-cteni-2010>>.

VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>.

WENHART, Nina. Imaginative Rationalisation and Speculative Archiving: Thoughts about language in media art database archives. In: DEKKER, Annete (ed.). *Speculative Scenarios*. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013, s. 79–86.

### Zmiňované projekty:

Archive Social (2012) | <http://archivesocial.com/>

Archive Team (2009) | <http://archiveteam.org/>

*Database of Virtual Art* (1999) | <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>

Friendster (2002–2011) | x

GeoCities (1995–2009) | x

*GeoCities: The Torrent* (2010) | x

*Internet Archive* (1996) | <https://archive.org/>

Libimseti (2002) | <http://libimseti.cz/>

Lide.cz (1996) | <https://www.lide.cz/>

*Little Movies* (Lev Manovich, 1994–96)  
<http://archive.rhizome.org/artbase/1688/index.html>

*Muzeum Internetu* (Jiří Peterka, 2011) | <http://www.muzeuminternetu.cz/>

*net.artdatabase* (Robert Sakrowski, Constant Dullaart; 2012) | <http://net.artdatabase.org/>

netzspannung.org (2004–2009) | [http://netzspannung.org/index\\_static.html](http://netzspannung.org/index_static.html)

*One Terabyte of Kilobyte Age* (Olia Lialina, Dragan Espenchied; 2013)  
<http://contemporary-home-computing.org/1tb/>

*One Terabyte of Kilobyte Age Photo Op* (Olia Lialina, Dragan Espenchied; 2013)  
<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/>

Orkut (2004–2014) | x

*Pandora* (1996) | <http://pandora.nla.gov.au/>

*Rhizome* (1996) | <http://rhizome.org/>

The Daniel Langlois Foundation (1997) | <http://www.fondation-langlois.org/html/e/>

V2\_ (Institute for the Unstable Media) (1987) | <http://v2.nl/>

*Wayback Machine* (1996) | <http://archive.org/web/>

*WebArchiv* (2000) | <http://webarchiv.cz/>

Webzdarma (2002) | <https://www.webzdarma.cz/>

Xanga (1999–2013) | x





# *Doslov*

*#vsudypritomnost #podminka #spekulace #cirkulace #akcelerace  
#technologie #vedomi*

Lumír Nykl | prosinec 2014

„Není to jen operační systém. Je to vědomí.“<sup>1</sup>

Rámec předkládaného sborníku souzní s taxonomií a rétorikou dílčích textů. *Net Art* je zároveň *legendou* předávanou mezi generacemi i legendou na rozpité mapě kulturního pole, které kdysi vyznačilo vědomí vybuzené technologiemi.<sup>2</sup> Obsah pole od 90. let přerostl, zplaněl, aby byl následně rekultivován ve jménu „nejhierarchičtějšího a nejkonzervativnějšího prostoru, jaký může svět umění nabídnout“.<sup>3</sup>

V souladu s popisovanou uměleckou praxí může kniha sloužit jako „příručka pro přežití“ nebo provádět „spekulaci o anonymním materiálu“.<sup>4</sup> Materiálem se míní umění, jehož východiskem a prostředím je internet jako součást lidského vědomí i jako svébytný „ekosystém“. Časový rozvrh textů a přístup k historizaci teoretického předmětu balancuje mezi prodlouženým *Throwback Thursday* i propozicí do budoucnosti po vzoru reklamního výběru doporučeného produktu na základě sledování (trackingu) pohybu uživatele na webu.<sup>5</sup> Po vzoru vyhledavačů jednajících v zájmu komerčních subjektů se pokusme vysledovat algoritmus směřující k vý(po)čtu klíčových slov a nabídnout pár příkladů. Jako rozhraní Facebooku umožňuje rozpoznat lidskou tvář a nabízí odkaz k virtuálnímu profilu jejího nositele, tak i složka textů *#mm net art* umožňuje čtenáři rozpoznávat a „tagovat“.

Co se tím míní? Sledování v čase se proměňující *#podmínky* současného internetového *#stavu* spíše než následování teleologické linie vizuálního *#stylu*. Soustředění se na obecné *#hnutí* myslí více než na ohraničenou *#komunitu*. Skládání digitálního obrazu jako *#systému* a opětovné rozložení na základě klíčových slov, jako to funguje u internetových fotobank.<sup>6</sup> *Postinternet condition* byla v uplynulých letech dále provázaně artikulována v kritických diskuzích, umělecké praxi, výstavnictví a obchodu s uměním.

1 Z filmu *Her* (Ona, 2013) režiséra Spikea Jonze.

2 QUARANTA, Domenico. „Legenda net.art“

3 Jak poznamenává Constant Dullaart: „Ekonomika pozornosti na webu, která je těmito sítěmi ve velké míře komodifikována, začala mít na současné umělce vliv až do míry, kdy je nadbytek webu zaměňován s jeho všudypřítomností a *po* je zaměňováno s *post-*. Většina výtvarníků uváděných Novitskovou ignorovala idealistické tendence webu a usilovala o vymaňování se z odvěkých sociálních hierarchií. Ovšem začali převádět (kulturně lokální) komercializaci webu do uměleckých děl, která byla určena pro prezentaci v tom nejhierarchičtějším a nejkonzervativnějším prostoru, jaký jen může svět umění nabídnout: v galerijní bílé kostce.“ Více v *Beginnings + Ends. Frieze Magazine #159* [online] listopad/prosinec 2013, [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.frieze.com/issue/article/beginnings-ends/>>.

4 NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide* [online]. 2010, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>>.

„Speculations on Anonymous Materials“ at Fridericianum. *Contemporary Art Daily. A Daily Journal of International Exhibitions* [online]. 16. 3. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.contemporaryartdaily.com/2014/03/speculations-on-anonymous-materials-at-kunsthalle-fridericianum/>>.

5 *Throwback Thursday* je výraz používaný pro zvyk panující na sociálních sítích, který spočívá ve sdílení vzpomínkových fotografií a videí, většinou odkazujících k 90. letům. Viz *Throwback Thursday. Urban Dictionary* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Throwback+Thursday>>.

6 KING, Jacob. *#Convulsive beauty. MOUSSE: Contemporary Art Magazine, #42*, 2014. s. 113–116.

V sledovaném výseku si můžeme zaškrtnout často skloňované pojmy jako #všudypřítomnost, #akcelerování, #cirkulace nebo #spekulace a tyto hashtagy „rozkliknout“.

Problém vyvstává, je-li „postinternet condition“ překládáno jako „postinternetová doba“, což dle mého nevystihuje kritickou představu Jennifer Chan a dalších.<sup>7</sup> Ustavený pojem postinternet condition se odvolává ke změnám podmínek produkce a distribuce obrazů v „zasíťované“ (networked) socioekonomické situaci globálního kapitalismu. Už v přetištěné iniciační stati Genea McHughea je požadavek podmínky *uvědomit si* internet přirovnáván k nutnosti vyrovnat se s všeprostopupující logikou trhu.<sup>8</sup> Slovo „doba“ naopak nežádoucně odvádí pozornost k temporalitě, vnucuje existenci jakéhosi transcendentního vědomí, které je článkováno po sobě jdoucími, vnitřní logikou propojenými epochami.

Výmluvnou ilustrací může být často diskutovaný projekt Artieho Vierkanta *Brand Innovations for Ubiquitous Authorship*.<sup>9</sup> Koncept výstavy stál na objednávkách jednotlivých děl z vždy dostupných zakázkových služeb a jejich zachycení dle memového vizuálního kódu fetišových „unboxing“ videí. Tento žánr nabízí podívanou, kdy se unifikovaný produkt zákazníkovi subjektivizuje pod rukama skrze videem zachycený „porod“ zboží z krabice. Zvolenou formou se projekt prostřednictvím problematizování statutu jedinečnosti uměleckého tvoření a autorství vyjadřoval k souvislostem mezi značkovou kulturou a podmínkami práce ve světě zneužívajícím tzv. subdodavatelské vztahy (outsourcing). Podstata viditelnosti korporátní značky a dostupnost produktů stojí na zneviditelňování. Zneviditelňování coby naturalizování sofistikovaných forem znevýhodňování pozic korporátních zaměstnanců a udržování novodobých forem otroctví. Marginalizace práce a nedostupnost práv uvnitř deklarovaného právního systému je odvrácenou stranou snadno dostupných „networkových“ technologií a služeb s nimi spojených.<sup>10</sup>

Udržitelnost termínu postinternet dlouhodobě prosazují tak rozdílné osoby jako kritik Domenico Quaranta a obchodník s uměním Stefan Simchowitz, jejichž společnou favoritkou je umělkyně, performerka a aktivistka Amalia Ulman. Fotografie, která zachycuje její pobyt v nemocnici po autonehodě, vypovídá o dvou aspektech *uncanny valley*<sup>11</sup>. Na jedné straně je surreálný dojem spojení protetické tělesnosti a technologických zařízení, které Ulman používá pro svou on-line

7 CHAN, Jennifer. „Poznámky k postinternetu“

8 McHUGH, Gene. „Post Internet“

9 Celá výstava byla následně „ukradena“, v podstatě důsledně „verzována“, resp. „přeložena“. Viz *Brand Innovations for Ubiquitous Authorship* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://bifua.tumblr.com/>>.

10 Příkladem je dílo *ScanOps* Andrewa Normana Wilsona, problematizující chyby při skenování knih pro portál Googleplex – práci, kterou vykonává nejnižší třída dělníků v tzv. Googleplexu. (Srov. *The Rainbow Girl-9 / Andrew Normal Wilson, 2013*/. Dokumentace dostupná na *Brand Innovations for Ubiquitous Authorship* [online]. [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://bifua.tumblr.com/post/50174800895/andrew-norman-wilson-the-rainbow-girl-9-2013>>. Svě záměry a přímou zkušenost s prací v Googleplexu popisuje Wilson v rozhovoru pro časopis *Aperture*. PTAK, Laurel. Andrew Normal Wilson with Laurel Ptak: *ScanOps. Aperture*. [online]. [cit. 2012-11-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.aperture.org/magazine-2013/andrew-norman-wilson-with-laurel-ptak-scanops/>>.

11 Jako Uncanny Valley bývá označována lidská odmítavá reakce na roboty či 3D modely, které věrně připomínají lidské bytosti. Přenesené se v diskuzi o postinternetovém umění používá pro popis vizuality projektů jako např. *DISimages*. Je to také název blogu Domenica Quaranty. *DISimages* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://disimages.com/>>. QUARANTA, Domenico. In The Uncanny Valley. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://intheuncannyvalley.tumblr.com/>>.



sebe prezentaci.<sup>12</sup> Roli zde hraje ale i fakt, že by tyto fotografie vůbec nevznikly, nebýt „stipendijní“ finanční injekce předního spekulanta s postinternetovým uměním Stefana Simchowitze.<sup>13</sup> Tento muž zároveň v nulých letech podnikl expanzi fotobank, když svůj projekt *MediaVast* odprodal firmě Getty. S vizuálním kódem fotobank pracuje řada umělců, s jejichž uměním Simchowitz spekuluje a akceleruje jejich hodnotu.

Zmíněné hashtagy skládá do výsledného obrazu i umění v Česku známého Bena Schumachera. Textový materiál reprezentovaný v jeho pracích pochází z běžné on-line komunikace a nedrží vlastní referenční kvalitu. Význam těžší z akumulování dat za účelem více či méně samovolné „spekulace“ (Schumacher to sám přirovnává k burzovním machinacím, např. vypočítávání tzv. high-frequency tradingu), kdy data synchronizovaná do sítě vydávají výsledek mimoděk, což se dá přirovnat k ulpění na náhodném jpegu při nekonečném scrollování záplavou obrazů na serverech Tumblr, 4chan či reddit.<sup>14</sup>

„Filozofické převedení on-line kultury a tvorby do fyzického světa“<sup>15</sup> a „dávání materiálního výrazu zdánlivě nemateriálních efektů technologií“<sup>16</sup> tak sleduje nejen cestu „z prohlížeče do galerie“, ale ústí až do podoby reklamního sloganu ze soft cyberpunkového filmu *Her*.

12 Fotografie Amalie Ulman ke zhlédnutí on-line na stránkách *Purple Fashion Magazine* [online]. [cit. 2014-11-29]. Dostupné z WWW: <<http://purple.fr/filestorage/magazines/35/articles/529/photobooth01%20copie.jpg>>.

13 GLAZEK, Christopher. The Art World's Patron Satan. *The New York Times* [online], 30. 12. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.nytimes.com/2015/01/04/magazine/the-art-worlds-patron-satan.html>>.

14 SCHUMACHER, Luke. Ben Schumacher and Jared Madere. No Entity Can Ever Fully Comprehend Another Entity. *MOUSSE: Contemporary Art Magazine*, #43/2014.

15 CHAN, Jennifer. „Poznámky k postinternetu“

16 „(...) artists giving material expression to technology's seemingly immaterial effects.“ CHAMBERLAIN, Corby. „A Disagreeable Object“: Sculpturecenter. *The Free Library* [online], 1. 12. 2012, [cit. 2014-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.thefreelibrary.com/%22A+Disagreeable+Object%22%3A+Sculpturecenter.-a0312618451>>.

Beginnings + Ends. *Frieze Magazine* #159 [online] listopad/prosinec 2013, [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.frieze.com/issue/article/beginnings-ends/>>.

*Brand Innovations for Ubiquitous Authorship* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://bifua.tumblr.com/>>.

*DISimages* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://disimages.com/>>.

GLAZEK, Christopher. The Art World's Patron Satan. *The New York Times* [online], 30. 12. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.nytimes.com/2015/01/04/magazine/the-art-worlds-patron-satan.html>>.

CHAMBERLAIN, Corby. „A Disagreeable Object“: Sculpturecenter. *The Free Library* [online]. 1. 12. 2012, [cit. 2014-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.thefreelibrary.com/%22A+Disagreeable+Object%22%3A+Sculpturecenter.-a0312618451>>.

KING, Jacob. #Convulsive beauty. *MOUSSE: Contemporary Art Magazine*, #42, 2014. s. 113–116.

NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide* [online]. 2010, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>>.

PTAK, Laurel. Andrew Normal Wilson with Laurel Ptak: ScanOps. *Aperture*. [online]. [cit. 2012-11-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.aperture.org/magazine-2013/andrew-norman-wilson-with-laurel-ptak-scanops/>>.

QUARANTA, Domenico. In The Uncanny Valley. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://intheuncannyvalley.tumblr.com/>>.

SCHUMACHER, Luke. Ben Schumacher and Jared Madere. No Entity Can Ever Fully Comprehend Another Entity. *MOUSSE: Contemporary Art Magazine*, #43/2014.

„Speculations on Anonymous Materials“ at Fridericianum. *Contemporary Art Daily. A Daily Journal of International Exhibitions* [online]. 16. 3. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.contemporaryartdaily.com/2014/03/speculations-on-anonymous-materials-at-kunsthalle-fridericianum/>>.

Throwback Thursday. *Urban Dictionary* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Throwback+Thursday>>.

### Zmiňované projekty:

*Brand innovations for ubiquitous authorship* (Artie Vierkant, 2012)

*The Rainbow Girl-9* (Andrew Normal Wilson, 2013)

*Ona* (Spike Jonze, 2013)



# *Biografie autorů textů*

**NATALIE BOOKCHIN** (\*1962) začala využívat internet jako platformu pro uměleckou tvorbu v polovině 90. let. O jejích pracích bylo mnoho napsáno a jsou vystavovány ve významných institucích po celém světě. Je držitelkou řady uměleckých ocenění a grantů. Od roku 1998 Bookchin vyučovala fotografii a média na Art School of CalArts v Los Angeles. V současné době žije v Brooklynu a vyučuje mediální umění na Mason Gross School of the Arts při Rutgersově univerzitě.

<http://bookchin.net/>

**PIOTR CZERSKI** (\*1981) je polský literát, absolvent informatiky a filozofie. Je autorem dvou knih, stipendista programu Homines Urbani (2005) a finalista ceny Grand Press v kategorii reportáž v tisku (2007). Czerski je nejznámější díky svému manifestu „My, děti sítě“, který byl přeložen do řady jazyků a otištěn po celém světě.

<http://czerski.art.pl/>

**DIETER DANIELS** (\*1957) je profesor dějin umění a teorie médií na Hochschule fuer Grafik und Buchkunst v Lipsku. Spoluzaložil festival Videonále Bonn (1984), stál v čele mediatěky v Centru pro umění a média v Karlsruhe (1991–93), byl spolueditorem projektu *MediaArtNet* (2001–05), ředitelem Institutu Ludwiga Boltzmana pro výzkum mediálního umění v rakouském Linci (2005–09). Od roku 2010 je členem poradního orgánu Transmediale Berlín. Spolu s Guntherem Reisingerem byl v letech 2007–09 vedoucím výzkumného projektu *Netpioneers 1.0*.

**JENNIFER CHAN** (\*1988) je umělkyně, která se zaměřuje na video a nová média, a působí v Torontu a Chicagu. Absolvovala bakalářské studium komunikace, kultury a informačních technologií na Torontské univerzitě a získala titul magistry umění v uměleckém videu na Syrakuské univerzitě. Její texty k tématu dějiny a trendy internetového umění publikovali např. *Rhizome*, *West Space Journal*, *Art F City* a *Junk Jet*. Momentálně vyučuje praxi mediálního umění na School of the Art Institute Chicago a vytváří remixová videa, která komentují umění a genderové otázky po internetu.

[www.jennifer-chan.com](http://www.jennifer-chan.com)

**MARIE MEIXNEROVÁ** (\*1986) absolvovala anglickou filologii, filmovou vědu a komunikační studia na Univerzitě Palackého v Olomouci, kde je v současnosti doktorandem na Katedře výtvarné výchovy. Působí jako kurátor Screen Saver Gallery a Přehlídky animovaného filmu v Olomouci (PAF), je editorem sekce Experimentální film časopisu *25fps*. Pod pseudonymem (c) merry působí jako aktivní umělkyně.

<http://crazymerry.tumblr.com/>

**GENE McHUGH** (\*1981) působí v Los Angeles jako kurátor a autor textů o umění. Jeho práce publikovalo *Artforum* a *Rhizome*, jeho blog *Post Internet* získal stipendium Arts Writer Grant, financované nadací Creative Capital a Andyho Warhola. V současnosti je McHugh ředitelem sekce digitálních médií ve Fowlerově muzeu při Kalifornské univerzitě v Los Angeles. Dříve byl stážistou interpretačního programu Kressovy nadace ve Whitney Museum of American Art.

**LUMÍR NYKL** (\*1991) studuje estetiku na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Je příležitostný kurátor, publikuje v *A2* a *Full Moon*. Jeho zájem se soustředí na současné vizuální umění, hudbu a průniky těchto dvou oblastí. Spolupracuje s hudebním labellem RedForColourBlind. S Martinou Poliačkovou a galerií KIV organizoval diskuzi „Já bych ty post-internetu zakázala“, která problematizovala tento pojem v českém kontextu.

**DOMENICO QUARANTA** (\*1978) je kurátor a kritik současného umění. Zaměřuje se na vliv, který mají současné způsoby produkce a distribuce na umění. Je autorem publikace *Beyond New Media Art* (2013) a uměleckým ředitelem LINK Center for the Arts of the Information Age (LINK Centra pro umění informačního věku).

<http://domenicoquaranta.com/>

**GUNTHER REISINGER** (\*1971) byl vedoucím výzkumu v rámci projektu *Netpioneers 1.0* (2007–2009). V současnosti přednáší na Soukromé univerzitě v Linci, byl odborným asistentem na Univerzitě Karla Franzense v Grazu, v minulosti přednášel na Humboldtově univerzitě v Berlíně, Akademii vizuálních umění v Lipsku, Státní akademii múzických umění ve Stuttgartu a byl hostujícím profesorem teorie umění na VŠ umění a designu Burg Giebichenstein v Halle (2014). Je autorem mnohých publikací v oboru restaurování a archivování síťového umění.

**KATARÍNA RUSNÁKOVÁ** (\*1959) je slovenská teoretička, historička a kurátorka, od roku 2006 vedoucí Katedry teorie a dějin umění FVU na Akademii umění v Banské Bystrici. Je kurátorkou více než padesáti výstav doma i v zahraničí, autorka řady odborných publikací o výtvarném umění a umění nových médií, držitelka Ceny Martina Benka (1994) a členka slovenské sekce Mezinárodní asociace kritiků a teoretiků umění (AICA).

**MATĚJ STRNAD** (\*1989) je student a archivář v Centru audiovizuálních studií FAMU. Spolupracuje na digitalizačních projektech Národního filmového archivu a působí jako lektor, recenzent, editor a konzultant. Věnuje se tématům archivace, remediace a autenticity technického obrazu. Podílí se na přípravě archivačního studijního programu a je spoluzakladatel platformy *Kinoaparát.cz*.

**ALEXEJ ŠULGIN** (\*1963) byl původně fotografem a se svými on-line aktivitami začal v roce 1994 jako jeden z průkopníků net.artu. Založil moskevské centrum WWWArt (1995) a začal vyučovat semináře na téma WWW a internetového umění. V roce 1997 založil stránku Easylife.org a od roku 1998 vystupuje se cyberpunkrockovou kapelou 386 DX. V roce 2004 spoluzaložil galerii Electroboutique v Moskvě. Šulgin se podílel na mnoha výstavách a mediálně uměleckých a hudebních festivalech v Rusku i v zahraničí.

<http://www.easylife.org/>

**BRAD TROEMEL** (\*1987) je americký konceptuální umělec, spisovatel, bloger a učitel působící v New Yorku. Bakalářský titul z výtvarného umění a kritiky získal na School of the Art Institute of Chicago a titul magistra umění na Steinhardt School při Newyorské univerzitě. Ve svých textech se zaměřuje na internet, konfiguraci umění a zkušeností na internetu a na vizuální kulturu. Troemel se proslavil díky skupině na Tumblru The Jogging, kterou založil spolu s Laurenem Christiansenem v roce 2009.

<http://bradtroemel.com/>

**BEN VICKERS** (\*1986) je kurátor, spisovatel, badatel, technolog a luddita. V současné době působí jako kurátor digitální sekce v Serpentine Galleries, je spolutvůrcem projektů LIMAZULU Project Space, stážistou programu Near Now a hlavním koordinátorem open-source projektu unMonastery, nového společenského prostoru občanského smýšlení založeného na současných řeholních principech, jehož prototyp vznikl v průběhu roku 2014 v Mateře v jižní Itálii a je nyní připraven k replikaci napříč Evropou v následujících dvou letech 2015/2016.

<http://www.benvickers.net/>

**ARTIE VIERKANT** (\*1986) je umělec aktivní na internetu i ve fyzickém prostoru s řadou samostatných i skupinových výstav po celém světě. Získal bakalářský titul z výtvarného umění a vědy, techniky a společnosti na Pensylvánské univerzitě a titul magistra umění na Kalifornské univerzitě v San Diegu. Vyučuje na Newyorské univerzitě a Virginia Commonwealth University a působil jako odborný asistent na Steinhardt School při Newyorské univerzitě.

<http://artievierkant.com/>







# *Webové stránky umělců*

(c) merry | <http://crazymerry.tumblr.com/>  
01001011101101.ORG | <http://01001011101101.org/>  
Aaron Koblin | <http://www.aaronkoblin.com/>  
Adrià Navarro | <http://adrianaavarro.net/>  
AIDS-3D | <http://www.aids-3d.com/>  
Alexej Šulgin | <http://www.easylife.org/>  
Alterazioni Video | <http://www.alterazionivideo.com/>  
Amalia Ulman | <http://amaliaulman.eu/>  
Andrew Norman Wilson | <http://www.andrewnormanwilson.com/>  
Anna Slámová | <http://annxtrw.tumblr.com/>  
Anthony Antonellis | <http://www.anthonyantonellis.com/>  
Artie Vierkant | <http://artievierkant.com/>  
Ben Schumacher | <http://worse.tumblr.com/>  
Brad Troemel | <http://bradtroemel.com/>  
Casino Roy | <http://www.reddit.com/user/CasinoRoy>  
Condor (Kevin Mitnick) | <https://www.mitnicksecurity.com/>  
Constant Dullaart | [www.constantdullaart.com](http://www.constantdullaart.com)  
Cornelia Sollfrank | <http://www.artwarez.org/>  
Cory Archangel | <http://www.coryarcangel.com/>  
Damon Zucconi | <http://www.damonzucconi.com/>  
Dellbrügge & de Moll | <http://www.workworkwork.de/>  
d-i-n-a | <http://www.d-i-n-a.net/>  
Dominik Podsiadly | <http://dominikpodsiadly.com/>  
Dragan Espenschied | <http://ix-upon.com/~despens/>  
Eduardo Kac | <http://www.ekac.org/index.html>  
Elisa Kreisinger | <http://www.popculturepirate.com/#about>  
Ellectra Radikal | <https://www.facebook.com/ellectra.radikal>  
Epidemic | <http://epidemic.net/en/index.html>  
Erica Lapadat-Janzen | <http://iamnotamorningperson.wordpress.com/>  
Esteban Ottaso | <http://estebanottaso.blogspot.cz/> | <http://e-ottaso.tumblr.com/>

etoy | <http://www.etoy.com/>

Eva a Franco Mattesovi | <http://www.0100101110101101.org/>

Filip Cenek | <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/filip-cenek>

Finishing School | <http://finishing-school-art.net/>

Futurefarmers | <http://futurefarmers.com/>

Gabriela Procházka | <http://www.gabrielaprochazka.com/>

Georges Jacotey | <http://georgesjacotey.tumblr.com/>

Guthrie Lonergan | <http://www.theageofmammals.com/>

Harm Van Den Dorpel | <http://harmvandendorpel.com/>

*HILUS* | <http://www.vergessen.com/hilus/>

I/O/D (Matthew Fuller, Colin Green and Simon Pope) | <http://bak.spc.org/iod/>

Ingo Günther | <http://ingogunther.com/>

Jaakko Pallasvuo | <http://www.jaakkopallasvuo.com/>

James Bridle | <http://shorttermmemoryloss.com/>

Jan Šerých | <http://janserych.com/>

Jason Scott | <http://ascii.textfiles.com/>

Jasper Elings | <http://www.jasperelings.info/>

Jennifer Chan | [www.jennifer-chan.com](http://www.jennifer-chan.com)

Jeremy Bailey | <http://jeremybailey.net/>

Jesse Darling | <http://www.bravenewwhat.org/>

Jodi | [www.jodi.org](http://www.jodi.org)

Jon Rafman | <http://jonrafman.com/>

Jonas Lund | <http://www.jonaslund.biz>

Jonathan Macintosh | <http://www.rebelliouspixels.com/>

Kaja Cxzy Andersen | <http://cxzy.tumblr.com/>

Kamilia Kard | <http://kamiliakard.tumblr.com/>

Kari Altmann | <http://karialtmann.com/>

Katja Novitskova | <http://katjanovi.net/>

Kim Asendorf | <http://kimasendorf.com/>

Kristýna Lutzová | <http://kristynalutzova.cz/>

Kryštof Ambrůz | <http://skreenboy.tumblr.com/>

Luis Artemio De Los Santos | <http://luisdelossantos.tumblr.com/>

Laimonas Zakas (Glitchr) | <http://laimonaszakas.com/>

Lev Manovich | <http://manovich.net/>

Louis Doulas | <http://louisdoulas.info/>

Marek Delong (Ytwok 2000) | <http://h26c.tumblr.com/>

Marek Kvetán | <http://www.kvetan.net/>

Marisa Olson | <http://www.marisaolson.com/>

Mark Amerika | <http://markamerika.com/>

Mark Napier | <http://marknapier.com/>

Markéta Baňková | <http://www.bankova.cz/>

Martin Kohout | <http://www.martinkohout.com/>

Martin Mlaka | <http://martinmlaka.com/>

MESMEON | <http://mesmeon.tumblr.com/>

Michael Bielický | <http://bielicky.net/>

Michael Manning | <http://www.themanningscompany.com/>

Miltos Manetas | <http://miltosmanetas.com/>

Mongrel (Graham Harwood, Matsuko Yokokoji, Richard Pierre-Davis)  
<http://www.mongrel.org.uk/>

Natalie Bookchin | <http://bookchin.net/>

Nicholas O'Brien | <http://doubleunderscore.net/>

Nik Timková | <http://niktimkova.com/>

Ole Fach | <http://www.olefach.de/>

Olia Lialina | <http://art.teleportacia.org/>

Oliver Laric | <http://oliverlaric.com/>

Paolo Cirio | <http://www.paolocirio.net/>

Patrick Lichty | <http://patricklichty.com/>

Pavína Fichta Čierna | <http://www.fichta.net/>

Pedro Paulo Rocha (Molotov Frames) | <http://kapsulazero.tumblr.com/>

Petra Cortright | <http://www.petracortright.com/>

Rafaël Rozendaal | <http://www.newrafael.com/>

Rachel de Joode | <http://www.racheldejoode.com/>

Richard Nikl | <http://richardnikl.com/>

Robert Sakrowski | <http://www.curatingyoutube.net/>

Ronen Shai | <http://www.ronenshai.com/>

Rozita Fogelman | <http://www.rozita.com/>

Ry David Bradley | <http://www.davidadey.com/>

Ryder Ripps | <http://ryder-rippls.com/>

Sayuri Michima | <http://www.sayurimichima.info/>

Seth Price | <http://www.distributedhistory.com/>

Shelley Jackson | <http://ineradicablestain.com/>

Silver (Petr Svárovský a kol.) | <http://silver.avu.cz/>

Silvio Lorusso | <http://silviolorusso.com/>

Stanislav Abrahám | [www.stanislav-abraham.com](http://www.stanislav-abraham.com)

Sterling Crispin | <http://www.sterlingcrispin.com/>

Systaime (Michaël Borrás) | <http://www.systaime.com/blog/>

Takashi Kawashima | <http://www.takashikawashima.com/>

The Jogging | <http://thejogging.tumblr.com/>

The Rodina | <http://www.therodina.com/>

The Yes Men (Andy Bichlbaum, Mike Bonanno) | <http://theyesmen.org/>

Δεριζαματζορ Προμπλεμ Ιναυστραλια. (There is a major problem in Australia)  
<http://thereisamajorprobleminaustralia.tumblr.com/>

Thomas Cheneseau | <https://facebookfeedback.wordpress.com/>

Tony Stirner | <http://www.tecnoartenews.com/>

tsunamii.net (Charles Lim Yi Young, Tien Wei Woon) | **x**

Ubermorgen.com | <http://ubermorgen.com/UM/index.html>

Vuk Ćosić | <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Will Neibergall (Glasspopcorn) | <http://glasspopcorn.tumblr.com/>

Wolfgang Staehle | <http://www.wolfgangstaehle.info/>

Yael Kanarek | <http://www.worldofawe.net/>



# *Rejstřík děl*



2013 Welcome Future 97, 105

851px x 315px – A Facebook Cover  
Performance 98, 105

9-eyes 71

## A

*A Cyborg Manifesto: Science, Technology,  
and Socialist-Feminism in the Late  
Twentieth Century* 16, 23

adaweb.org 122, 136

*All My Life for Sale* 20, 23

alpha 3.3 19, 23

Arabeska 34, 36

Arabesque 34, 36

*Art Micro Patronage* 131, 136

*Art Website Sales Contract* 119, 136

*ASCII History of Moving Images* 63

## B

*Being Chloë Flores* 95, 105

*Best Wall Cover* 98, 105

*Bez názvu* 19, 85

*Black People Love Us* 20, 23

*Blackness for Sale* 20, 23

*Brand Innovations for Ubiquitous  
Authorship* 183, 185

*Bring Your Own Beamer* 76, 127, 128, 132,  
136, 142

*BYOB* 76, 127, 128, 132, 136, 142

## C

*Casablanca* 74

*Circle is not line* 95, 105

*Columbus 2.0* 28, 30

*Communicator* 22, 23

*Communiculture* 19, 23

*Computer Fine Arts* 125, 136

*Copies* 117, 136

*Copy* 115, 136

*Cremaster 3* 21, 23

*Cyberfeminist Manifesto for the 21st  
Century* 16, 23

## Č

*Čáranice – CNN více v obraze(ch)* 26, 31

*Čtyři z tanku a pes* 74

*Czterej pancerni i pies* 74

## D

*Delvauxův sen* 28

*Documenta Done* 17, 23, 56

## E

*E-Flowers* 25, 30

*El retrato de Intimidat* 91

*etoy.CORPORATION* 136

*Every Icon* 119, 136

*Excellences & Perfections* 101, 102, 105

*Exodus* 28, 30

## F

*Face to Facebook* 99, 105

*Facebook Art* 100, 105

*Facebook Bliss* 98, 105

*Facebook Demetricator* 98, 105

*FACEBOOK ICONES GIRL* 98, 105

*FACEBOOK INSIDE* 98, 105

*Facebook Sculpture* 90, 91, 105

*Facebook Timeline 2012 (Year in Review)*  
99, 100, 105

*FaceLeaks* 99, 105

*Falling Times* 28, 30

*Female Extension* 71

*Filum Terminal* 30

*Flirtman* 26

*Form Art* 59, 61

## G

*Garden of Error and Decay* 28, 31

*Genesis* 120, 136

*GIF MARKET* 129, 130, 132, 136

*Greek New Media Shit* 118, 123, 124, 136, 147, 152

## H

*Hot Pictures* 15, 23

*How Nicolas Bourriaud Uses Facebook* 98, 99, 105

*How To/Internet* 147, 152

*Hummingbird* 34, 36

*Hybrids* 117, 136

## CH

*Channel X* 40, 41

## I

*I Like It* 97, 98, 104

*IDOC EROTIC 18 H* 22, 23

*Intelligentní pošťák* 28

*Intrigue* 26

*Intrigue E* 26

*Introduction to net.art (1994–1999)* 51, 57, 61, 114

## K

*Kolibřík* 34, 36

## L

*LENGOW & HE<sup>ye</sup>RME<sup>at</sup>S Meet the Radio Artists* 22, 23

*Life Sharing* 54, 56

*Little Movies* 171, 177

*loginlogout.cz* 95, 96, 104, 106

*Lost + Found FB friends 2012* 99, 106

## M

*Makrolab* 19

*Megatronix* 119, 120, 137

*Město* 21, 23, 26, 31

*Miniatures Of The Heroic Period* 121, 137

*Monochrome Arc* 115, 137

*Moonwalk* 84

*My Boyfriend Came Back From the War* 15, 24

## N

*Nemocnice na kraji města* 74

*Net Art Generator* 142, 152

*Net.art per se (CNN Interactive)* 16, 24

*net.flag* 122, 137

*New York City Map* 26, 27, 31

## O

*On the Internet, Nobody Knows You Are A Dog* 11

## P

*Passage* 28

*Permutace* 34, 36

*Permutations* 34, 36

*Pizzabook* 98, 106

*Pleaselike.com* 126, 137

*Poem Fields* 34, 36

*Pokoj s výhledem* 28

*Polaroid Cacher* 100, 106

*Post Internet Survival Guide* 88, 115, 137, 139, 152  
*Put It On A Pedestal* 88, 118, 137

**R**

*Refugee Republic* 40, 41  
*Rose* 21, 24, 25, 31, 87  
*r-u-ins.org* 140, 152  
*Ryder Ripps Facebook* 100, 106  
*Rainbow Plane 002* 89

**S**

*Scribble* 27, 31  
*Shitstorm on Newborn* 92  
*Shop Mandiberg* 20, 24  
*Simple Net Art Diagram* 53, 86  
*Smysly života* 26  
*Some Evil Is Good* 26  
*Spatial Poem No. 1* 38, 41  
*Survival Tips 0-∞* 139, 152  
*Svět po 24 hodin* 34, 36

**T**

*Ten Thousand Cents* 129–131, 137  
*Tento rok v Jeruzalémě* 28  
*Text Free Browsing* 98, 106  
*The Digital Hijack* 55, 56, 71  
*The Digital Landfill* 14, 24  
*The Million Dollar Homepage* 132  
*The Rainbow Girl-9* 183, 185  
*The Thing* 16, 24, 39, 41, 44, 47  
*The World in 24 Hours* 34, 36  
*To se mi líbí* 98, 106  
*Trolley Singers* 26  
*Tweet It* 97, 106

**U**

*UnitN* 39, 41  
*untitled* 98, 106

**V**

*Versions* 116, 137, 139, 140, 152, 153  
*Visitor* 26  
*Visitor Beta* 26  
*Vote Auction* 55, 71

**W**

*Web 2.0 Suicide Machine* 99, 106  
*Web Stalker* 16, 24  
*Why Don't We* 29, 31  
*Will Miss You – An (abandoned) Facebook friends collection* 97, 99, 104





# *Jmenný rejstřík*

(c) merry 90, 91, 97, 98, 104–106, 188, 194  
 01001011101101.ORG (01s, 01.org) 17, 52,  
 54–56, 69, 70, 117, 129, 136, 194, 195  
 Δεριζαματζορ Προμπλεμ Ιναυστραλια 98,  
 197  
 കുറിച്ചു കുറിച്ചു കുറിച്ചു  
 95, 104

**A**

Abrahám, Stanislav 95, 105, 197  
 Adrian, Robert 34, 36  
 AIDS-3D 71, 194  
 Alterazioni Video 71, 194  
 Altmann, Kari 138, 140, 195  
 Amerika, Mark 17, 129, 196  
 Andersen, Kaja Cxzy 98, 99, 195  
 Andreessen, Marc 12  
 Antonellis, Anthony 87, 88, 98, 99, 100,  
 105, 111, 118, 137, 194  
 Archangel, Cory 147, 194  
 Ascott, Roy 14, 44, 59  
 Asendorf, Kim 92, 130, 136, 195  
 Augé, Marta 100, 106  
 Avedon, LaTurbo 140

**B**

Bailey, Jeremy 140, 195  
 Baňková, Markéta 21, 23, 26, 28, 31, 196  
 Barney, Matthew 21, 23  
 Barok, Dušan 99, 105  
 Bartholl, Aram 128, 137, 142  
 Baumgärtel, Tilman 17  
 Benjamin, Walter 116, 123  
 Berners-Lee, Tim 12  
 Berwick, Carly 129  
 Betancourt, Michael 132  
 Beuys, Joseph 15, 34, 39

Bey, Hakim 57  
 Bielický, Michael 25, 27, 28, 30, 31, 196  
 Blank, Joachim 16, 51, 54, 61  
 Blissett, Luther 52, 96, 104  
 Bookchin, Natalie 51, 57, 61, 114, 136, 188,  
 196  
 Bosma, Josephine 25, 54, 114, 125  
 Bradley, David Ry 124, 197  
 Bridle, James 89, 110, 195  
 Brügger, Niels 170  
 Bunting, Heath 19, 50  
 Burnham, Jack 34  
 Bush, Vannevar 32

**C**

Cage, John 34  
 Cates, Jon 113  
 Cenek, Filip 29, 30, 195  
 Cirio, Paolo 99, 105, 196  
 Cloninger, Curt 113  
 Contreras, Gerardo 127  
 Cornell, Joseph 171  
 Cortright, Petra 70, 196  
 Ćosić, Vuk 15–18, 23, 24, 50, 54–56, 62,  
 63, 197  
 Crane, Diana 45  
 Cravan, Arthur 52  
 Crispin, Sterling 67, 118, 124, 136, 152, 197  
 Cseres, Jozef 22, 23  
 Csuri, Charles 34, 36  
 Czerski, Piotr 66, 72, 75, 188  
 Čierna, Pavlína Fichta 22, 23, 196  
**D**  
 Daniels, Dieter 12, 37, 44–46, 158, 159, 160,  
 188

Darling, Jesse 140, 195

Davis, Douglas 34

Dellbrügge & de Moll 40, 194

Denny, Caitlin 121, 136, 141, 152

Depocas, Alain 122

Deseriis, Marco 52, 55

Dietz, Steve 50, 114, 122

Digitale Stadt Amsterdam 14

Doctorow, Cory 69

Douglas, Louis 111, 126, 138, 141, 152, 154, 196

Duchamp, Marcel 17, 52, 54, 141, 154, 160

Dullaart, Constant 95, 96, 104, 170, 171, 177, 182, 194

Duncan, Carol 116

## E

Εα, Miron 95

Ejzenštejn, Sergej 15

Elings, Jasper 98, 195

Elsner, Jas 174

Engelbart, Douglas 33

Epidemic 52, 70, 194

Espenschied, Dragan 70, 168–171, 194

etoy 55, 56, 69–71, 129, 131, 136, 195

## F

Fach, Ole 92, 130, 136, 196

Flores, Chloë 95, 104, 105

Flusser, Vilém 27, 28

Fogelman, Rozita 95, 104, 197

Franceschini, Amy 19, 23

Freyer, John D. 20, 23

Futurefarmers 19, 23, 195

## G

Garcia, David 50

Garrett, Marc 143

Gervais, Emilie 128, 129

Gibson, William 35

Glitchr 95, 104, 196

Golan, Doron 125, 136

Grosser, Ben 98, 105

Groys, Boris 116

Günther, Ingo 40, 41, 195

Guštar, Milan 25

## H

Hanson, Chris 113

Hanson Wise, Eleanor 131, 136

Haraway, Donna 16, 23

Harwood, Graham 18, 24, 196

Havnør, Martin 25

Heemskerk, Joan 50, 68

Hejda, Petr 25

HILUS 39, 41, 195

## CH

Chan, Jennifer 111, 113, 123, 138, 183, 188, 195

Cheneseau, Thomas 97, 98, 105, 197

Chinen, Lucy 128, 129

## I

Innis, Harold 66

Internationale Stadt Berlin 14

InterVision Lab 29

Ippolito, Jon 122

Ito, Parker 121, 136, 141, 152



**J**

Jackson, Shelley 17, 197  
 Jacotey, Georges 97, 195  
 Jerone, Karl-Heinz 16, 51, 54, 61  
 Jodi 15, 17, 50, 54, 68, 69, 71, 117, 129, 142, 174, 195  
 Johns, Jasper 34  
 Johnson, Paddy 126  
 Johnson, Ray 13, 38, 41  
 Joode, Rachel de 140, 196  
 Julesz, Béla 33

**K**

Kac, Eduardo 120, 136, 194  
 Kahle, Brewster 163  
 Kanarek, Yael 17, 197  
 Karasová, Monika 25  
 Kard, Kamilia 98, 105, 195  
 Kawashima, Takashi 130, 137, 197  
 Kepes, György 33  
 Kholeif, Omar 112, 149  
 Klüver, Billy 34  
 Koblin, Aaron 130, 137, 194  
 Kreisinger, Elisa 148, 194  
 Kupčíková, Alena 25  
 Kvetán, Marek 22, 23, 196

**L**

Lampo, Luca 52, 55  
 Lamunière, Simon 17  
 Lapadat-Janzen, Erica 97–99, 106, 194  
 Laric, Oliver 71, 115–118, 137, 139, 140, 149, 152, 153, 196  
 Lengow & HE<sup>re</sup>RME<sup>rs</sup>S 22, 23  
 Levine, Sherrie 17  
 Lévy, Pierre 14

LeWitt, Sol 119  
 Lialina, Olia 15, 17, 23, 50, 54, 70, 121, 137, 144, 170, 177, 196  
 Lichty, Patrick 129, 196  
 Loeffler, Carl 121, 136  
 Lonergan, Guthrie 110, 111, 154, 195  
 Lorusso, Silvio 98, 105, 197  
 Lovink, Geert 51  
 Ludovico, Alessandro 99, 105  
 Lund, Jonas 98, 106, 195  
 Lustigová, Petra 27, 29  
 Lutzová, Kristýna 95, 106, 195  
 Lyotard, Jean-François 13

**M**

Macintosh, Jonathan 195  
 Mandiberg, Michael 20, 24  
 Manetas, Miltos 69–71, 196  
 Manovich, Lev 115, 138, 171, 177, 196  
 Marazzi, Christian 79  
 Mattes, Eva 117, 136, 195  
 Mattes, Franco 117, 136, 195  
 McHugh, Gene 111, 123, 126, 138, 139, 149, 153, 154, 183, 189  
 McLuhan, Marshall 66  
 Meixnerová, Marie 21, 23, 42, 46, 93, 97, 102, 188  
 MESMEON 97, 196  
 Mezihorák, Zdenek 29  
 Michima, Sayuri 95, 104, 197  
 Miller, Stanislav 28  
 Mlaka, Martin 100, 196  
 Mondrian, Piet 147  
 Molotov Frames 100, 196  
 Mongrel 18, 24, 196  
 Moorman, Charlotte 34

Mořkovský, Robert 29

Muntadas, Antoni 16

Murin, Michal 22, 23

## N

Nake, Frieder 33

Napier, Mark 14, 24, 122, 136, 196

Navarro, Adrià 100, 106, 194

Nees, Georg 33

Neibergall, Will 99, 197

Nichols, Bill 116, 117, 132

Noll, Michael A. 33

Novitskova, Katja 88, 115, 137–139, 152, 182, 195

Nykl, Lumír 182, 189

## O

O'Brien, Nicholas 94, 113, 118, 196

O'Reilly, Tim 121

Obadik, Keith 20, 23

Olson, Marisa 110, 111, 138, 143, 153, 196

On, Josh 19, 23

Ong, Walter J. 66

Ottaso, Esteban 97, 104, 194

## P

Paesmans, Dirk 50, 68

Paik, Nam Jun 28, 34, 38

Pallasvuo, Jaakko 109, 147, 152, 195

Pariser, Eli 81

Paul, Christiane 114, 115, 120, 122

Peljhan, Mark 19

Peretti, Jonah 20

Peterka, Jiří 166, 177

Pietrasová, Kateřina 45

Piorecký, Karel 173

Pocock, Philip 16

Podsiadly, Dominik 96, 104, 194

Pražák, Pavel 29

Price, Seth 149, 153, 197

## Q

Quaranta, Domenico 46, 51–55, 66, 68, 71, 115, 116, 183, 189

## R

Radikal, Ellectra 98, 194

Rafman, Jon 71, 195

Rauschenberg, Robert 34

Reisinger, Gunther 158, 159, 160, 188, 189

Rejholec, Pavel 25

Restrepo, Julian 99

Ries, Marc 44

Ripps, Ryder 100, 105, 106, 141, 152, 197

Rivas, Felipe San Martín 91

Rivrud, Hanne 25

Rodina, The 98, 197

Rocha, Pedro Paulo 100, 196

Roy, Casino 96, 194

Rozendaal, Rafaël 71, 98, 106, 119, 126, 128, 136, 137, 142, 147, 196

RTMark 142, 152

Rusnáková, Katarína 32, 35, 189

Růžičková, Zuzana 29

## S

Sakrowski, Robert 170, 171, 177, 197

Scott, Jason 166, 195

Sei, Keiko 29

Shai, Ronen 97, 197

Shanken, Ed 143

Shaviro, Steven 148

- Shin, DI 100, 106  
 Shiomi, Mieko 38, 39, 41  
 Schultz, Pit 51  
 Schumacher, Ben 184, 194  
 Silver 21, 24, 25, 30, 31, 197  
 Simchowitz, Stefan 183, 184  
 Simon, John F. 119, 120, 136  
 Sobchack, Vivian 171, 172  
 Sollfrank, Cornelia 55, 69, 71, 194  
 Solvang Vevatne, True 25  
 Spivack, Nova 86  
 Srivatsa, Arjun 87, 111  
 Staehle, Wolfgang 19, 39, 197  
 Stehlík, Jan 25  
 Steiner, Peter 11, 53  
 Sterett, Jill 173  
 Steyerl, Hito 149  
 Stirner, Tony 97, 197  
 Strnad, Matěj 158, 162, 189  
 Sundt, Henrik 25  
 Sutherland, Ivan E. 33  
 Svárovský, Petr 21, 25, 26, 87, 197  
 Swift, Taylor 147  
 Szabó, Marek 29
- Š**
- Šulgin, Alexej 15, 18, 23, 50, 51, 54, 57, 59, 61, 62, 114, 136, 190, 194
- T**
- Tinguely, Jean 34  
 The Jogging 76, 83, 140, 190, 197  
 Tofts, Darren 118  
 Transuo, John 141  
 Trávníček, Jiří 162  
 Trecartin, Ryan 118  
 Troemel, Brad 67, 76, 99, 125, 126, 138, 190, 194  
 Truck, Ted 121, 136  
 Turing, Alan 32
- U**
- Ubermorgen.com 69, 71, 197  
 Ulman, Amalie 101, 102, 105, 183, 184, 194
- V**
- Vaché, Jacques 52  
 Van Den Dorpel, Harm 70, 138, 195  
 VanDerBeek, Stan 34, 36  
 Vasulka, Woody 28  
 Vickers, Ben 67, 76, 146, 190  
 Vidokle, Anton 77  
 Vierkant, Artie 67, 76, 115, 124, 125, 136–140, 147, 154, 183, 185, 190, 194  
 VNS Matrix 16, 23  
 Vojtěchovský, Miloš 29  
 Vrána, Petr 28
- W**
- Wang, Tricia 67  
 Warhol, Andy 34, 111, 141, 189,  
 Wei, Woon Tien 17, 19, 23, 197  
 Weil, Benjamin 122, 136  
 Wenhart, Nina 172  
 Werdmüller, Ben 147, 148  
 West, Franz 16  
 Whitney, John 34, 36  
 Wiener, Norbert 32  
 Wilson, Andrew Norman 183, 194  
 Wise, Oliver 131, 136  
 Won, Brian 19, 23

**Y**

Yes Men, The 129, 197

Young, Charles Lim Yi 19, 23, 197

**Z**

Zakas, Laimonas 95, 97, 104, 106, 196

Zobernig, Heimo 16,

Zucconi, Damon 70, 194

Zuckerberg, Mark 81, 98

Zuckerman, Ethan 81

**Ž**

Železný, Ladislav 29



## *Zdroje*

- 2013 New York: Paddles ON! *Phillips* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/auctions/auction/PD010213>>.
- 2014 Londýn: Paddles ON! *Phillips* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/auctions/auction/PD010114>>.
- 3rd Inclusiva-net meeting: NET.ART (SECOND EPOCH). The Evolution of Artistic Creation in the Net-system. *Medialab Prado* [online]. [cit. 2015-03-07]. Dostupné z WWW: <[http://medialab-prado.es/article/3er\\_encuentro\\_inclusiva-net\\_netart\\_segunda\\_epoca\\_la\\_evolucion\\_de\\_la\\_creacion\\_artistica\\_en\\_el\\_sistema-red](http://medialab-prado.es/article/3er_encuentro_inclusiva-net_netart_segunda_epoca_la_evolucion_de_la_creacion_artistica_en_el_sistema-red)>.
- About DIS. *DIS magazine* [online]. [cit. 2015-03-13]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/about/>>.
- ADRIAN, Robert. net.art on nettime. *Ljudmila* [online]. 11. 5. 1997, [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>>.
- AMERIKA, Mark. Net Art 2.0, *Remix The Book* [online]. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.remixthebook.com/the-course/net-art-2-0>>.
- AMERIKA, Mark. Ten Reasons Why Net.art is Dead. In: *META/DATA: A Digital Poetics*. Cambridge, Massachusetts a Londýn: MIT Press, 2007.
- ANDREESSEN, Marc. Mosaic – The First Global Web Browser. The Living Internet [online]. 1. 7. 2007, [2014-12-24]. Dostupné z WWW: <[http://www.livinginternet.com/w/wi\\_mosaic.htm](http://www.livinginternet.com/w/wi_mosaic.htm)>.
- ANTONELLIS, Anthony. Net Art Implant. *Anthony Antonellis* [online]. 22. 8. 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.anthonyanonellis.com/news-post/item/670-net-art-implant>>.
- ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin (eds.). *Art Post-Internet: INFORMANTON/DATA*. [online]. Beijing: Ullens Center for Contemporary Art. Dostupné z WWW: <<http://post-inter.net>>.
- ARCHEY, Karen. „BYOBS: Bring Your Own Beamer Opens to Much Fuss and Ballyhoo.“ Image Conscious. *Blouin ArtINFO* [online]. 19. 11 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://fr.blouinartinfo.com/blog/image-conscious/byobs-bring-your-own-beamer-opens-to-much-fuss-and-ballyhoo>>.
- Archive Team. FTP. [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archiveteam.org/index.php?title=FTP>>.
- Art & Architecture Thesaurus. *The Getty Research Institute* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/index.html>>.
- Ateliér performance* [online]. [cit. 2014-08-20]. Dostupné z WWW: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/www.htm>>.
- Baňková* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bankova.cz/>>.
- BAŇKOVÁ, Markéta. *Straka v říši entropie*. Praha: Petr Prchal, 2010.
- BAUERLEIN, Mark (ed.). *The Digital Divide*. London: Penguin Group, 2011, impresum.
- BAUMGÄRTEL, Tilman. <nettime> Interview with jodi. *Nettime mailing list archive* [online]. 28. 8. 1997, [cit. 2014-08-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9708/msg00112.html>>.
- BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art 2.0*]: *Neue Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 2001.
- BAUMGÄRTEL, Tilman. [*net.art*]: *Materialien zur Netzkunst*. Norimberk: Verlag für Moderne Kunst, 1999
- BAUMGÄRTEL, Tilman. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In: WEIBEL, Peter – DRUCKREY, Timothy (eds.). *net\_condition\_art and global media*. Cambridge: MIT Press, 2001, s. 152–153.
- BEARD, Thomas. Interview with Guthrie Lonergan. *Rhizome* [online]. 26. 3. 2008, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://rhizme.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>>.

Beginnings + Ends. *Frieze Magazine #159* [online] listopad/prosinec 2013, [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.frieze.com/issue/article/beginnings-ends/>>.

BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.

BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction (1936). In: BRAUDY, Leo – COHEN, Marshall (eds.). *Film Theory and Criticism*. New York> Oxford University Press, 2009.

BERWICK, Carly. Net Gains: As interactive, computer-based artworks are collected and commissioned, are they losing their edge or gaining an audience? *ArteNews* [online] prosinec 2002, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnews.com/2002/12/01/net-gains/>>.

BETANCOURT, Michael. The Aura of the Digital. In: KROKER, Arthur – KROKER, Marilouise (eds.). *1000 Days of Theory* [online]. 2006, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=519>>.

BEY, Hakim. Ontological Anarchy. *Hermetic* [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <<http://hermetic.com/bey/>>.

BEY, Hakim. *Dočasná autonomní zóna*. Praha: KANT/Tranzit, 2004.

*Bielický* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://bielicky.net/>>.

BLANK, Joachim. What is netart ;-)? *Irrational* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <[www.irrational.org/cern/netart.txt](http://www.irrational.org/cern/netart.txt)>.

BOSMA, Josephine. Between Moderation and Extremes – the tension between net art theory and popular art discourse. *Josephine Bosma* [online]. květen 2000, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://josephinebosma.com/web/node/63>>.

BOSMA, Josephine. Re:Interview#010. Writing about Zeros and Ones. *CONT3XT.NET* [online]. [cit. 2005-03-07]. Dostupné z WWW: <<http://cont3xt.net/blog/?p=1717>>.

BOSMA, Josephine. The Dot on a Velvet Pillow – Net.art Nostalgia and net art today. In: PLATOU, Per (ed.). *Skrevet i stein. En net.art arkeologi* [Written in Stone. A net.art archaeology]. Katalog výstavy Museet for Samtidskunst, Oslo, 22. března – 25. května 2003. Oslo 2003. Dostupné z WWW: <<http://www.perplatou.net/net.art/>>.

BOSMA, Josephine. Vuk Cosic Interview: net.art per se, *Nettime* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>>.

*Brand Innovations for Ubiquitous Authorship* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://bifua.tumblr.com/>>.

BRIDLE, James. *The New Aesthetic* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://shorttermmemoryloss.com/portfolio/project/the-new-aesthetic/>>.

BRIDLE, James. The New Aesthetic. *Really Interesting Group* [online]. 6. 5. 2011, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://www.riglondon.com/blog/2011/05/06/the-new-aesthetic/>>.

BRIDLE, James. #sxaesthetic report. *booktwo.org* [online]. 15. 3. 2012, [cit. 2015-03-17]. Dostupné z WWW: <<http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>>.

BRIDLE, James. About The New Aesthetics. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://new-aesthetic.tumblr.com/about>>.

BRIGGS, Asa – BURKE, Peter. *A Social History of the Media. From Gutenberg to the Internet*. Cambridge: Polity Press, 2005.

BROKERHOF, Agnes et al. Installation Art Subjected to Risk Assessment – Jeffrey Shaw's Revolution as Case Study. In: SCHOLTE, Tatja – WHARTON, Glenn (eds.). *Inside Installations – Theory and Practice in the Care of Complex Artworks*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011, s. 91–102.

BRÜGGER, Niels. *Archiving websites – General considerations and strategies*. Århus: The Centre for Internet Research, 2005.



- CELBOVÁ, Ludmila. Český web a povinný výtisk – jde to spolu dohromady? *Knihovna* [online]. 2008, roč. 19, č. 2, s. 59–75. [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://knihovna.nkp.cz/knihovna82/82005.htm>>.
- CEPÁKOVÁ, Kateřina. Co je po internetu? K definicím pojmu „post-internet art“. *A2: kulturní čtrnáctideník* č. 24, 19. listopadu 2014.
- CEPÁKOVÁ, Kateřina. *Reflexe internetu ve výtvarném umění a teorii ve 21. století*. Diplomová práce. Vedoucí práce PhDr. Vojtěch Lahoda, CSc., Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze – Ústav pro dějiny umění. Praha, 2014.
- ČÍSAŘ, Karel – ČERMÁK, Josef – PETIŠKOVÁ, Terezie (eds.). *Dejiny umenia 12*. Bratislava: Ikar, 2002.
- CLONINGER, Curt. Commodify Your Consumption: Tactical Surfing / Wakes of Resistance. *Medialab Prado* [online]. 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://medialab-prado.es/mmedia/2195>>.
- Columbus 2.0, YOU\_ser 2.0: celebration of the consumer, *Zentrum für Kunst und Medientechnologie* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://www.zkm.de/you/index.php?option=com\\_content&view=article&id=94%3Acolumbus-20&catid=35%3Awerke&lang=en](http://www.zkm.de/you/index.php?option=com_content&view=article&id=94%3Acolumbus-20&catid=35%3Awerke&lang=en)>.
- CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art? *Rhizome* [on-line]. 1. 11. 2013, [cit. 2015-03-09]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>>.
- Constant Dullaart. *Carroll / Fletcher* [online]. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.carrollfletcher.com/artists/76-Constant-Dullaart/biography/>>.
- COOK Sarah – GRAHAM, Beryl – MARTIN, Sarah (eds.). *Curating new media. Third Baltic International Seminar, 10-12 May 2001*. Gateshead: BALTIC, 2002.
- COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. Why would a New Media Artist Want to Exhibit in an Art Museum? In: COOK, Sarah – GRAHAM, Beryl. *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge a Londýn: MIT Press, 2010, s. 189–190.
- CORNELL, Lauren. Net Results: Closing the gap between art and life online. *TimeOut New York*, č. 69, únor 2006, s. 9–15.
- COSIC, Vuk. *net\_condition, Center for Art and Mediatechnology* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <[http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio\\_e](http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio_e)>.
- COSIC, Vuk. One Artist One Art System. *net\_condition, Center for Art and Mediatechnology* [online]. [cit. 2014-09-01]. Dostupné z WWW: <[http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio\\_e](http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project15/bio_e)>.
- COSIC, Vuk. The net.artists. *Factory.org* [on-line]. 24. 5. 1996, [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://web.archive.org/web/19970712233403/http://www.factory.org/nettime/archive-1996/0218.html>>.
- COVERT, Adrian. What Is The New Aesthetic? *GIZMODO* [online]. 16. 4 2012, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://gizmodo.com/5901405/what-is-the-new-aesthetic>>.
- CRISPIN, Sterling. *Greek New Media Shit* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <<http://greeknewmediashit.com>>.
- CUSHING, Ellen. The Bacon-Wrapped Economy. *East Bay Express* [online]. 20. 3. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.eastbayexpress.com/oakland/the-bacon-wrapped-economy/Content?oid=3494301&showFullText=true>>.
- CZERSKI, Piotr. My, děti Sitě. ...až na dno zbořeného domu. [online]. 26. 2. 2012, [2014-09-14]. Dostupné z WWW: <<http://mum.sffh.info/deti-site/194-my-deti-site>>.
- CZERSKI, Piotr. My, dzieci sieci. *Polska Dziennik Bałtycki*, 11.–12. 2. 2012, s. 11. Originál též dostupný z WWW: <<http://pokazywarka.pl/pm1pgl/>>.
- DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010.
- DAVIS, Ben. „Social Media Art” in the Expanded Field. *Artnet* [online], 4. 8. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp>>.

- DEBATTY, Régine. Interview with Marisa Olson. *We Make Money Not Art* [online]. 28. 3. 2008, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/03/how-does-one-become-marisa.php>>.
- DEKKER, Annete (ed.). *Speculative Scenarios*. Eindhoven/Rotterdam: Baltan Laboratories/The New Institute, 2013.
- DIETZ, Steve. Beyond Interface: Net Art and Art on the Net I and II. In: Museum and the Web. *Walker Art Center* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <[www.walkerart.org/archive/7/B5739D78AF125E8B6173.htm](http://www.walkerart.org/archive/7/B5739D78AF125E8B6173.htm)>.
- DIETZ, Steve. Collecting New Media Art: Just like anything else, but different. In: ALTSHULER, Bruce (ed.). *Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton a Oxford: Princeton University Press, 2005, s. 85–101. Dostupné též z WWW: <<http://www.neme.org/524/collecting-new-media-art>>.
- DIETZ, Steve. Curating (on) the Web. *Museum and the Web 1998* [online]. květen 1998, [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <[http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz\\_curatingtheweb.html#net\\_art\\_h](http://www.archimuse.com/mw98/papers/dietz/dietz_curatingtheweb.html#net_art_h)>.
- DiNUCCI, Darcy. Fragmented Future. *Print*, vol. 53, 4, 1999, s. 32, 221–222. Dostupné též z WWW: <[http://darcydc.com/fragmented\\_future.pdf](http://darcydc.com/fragmented_future.pdf)>.
- DISImages* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://disimages.com/>>.
- Dočasná autonomní zóna. *Ateliér intermédií, Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně* [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/taz>
- DOLANOVÁ, Lenka. Michael Bielický. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=1803>>.
- DOLANOVÁ, Lenka. Tento rok v Jeruzalémě. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=2489>>.
- DOLEŽAL, Michal. Net art – síť jako artefakt. *živě.cz* [online]. [cit. 2012-02-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.zive.cz/clanky/net-art--sit-jako-artefakt/sc-3-a-125990/default.aspx>>.
- DOULAS, Louis. Likes at a Glance: Consumption without Contextualization. *DINCA* [online]. 8. 12. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://dinca.org/likes-and-notes-at-a-glance-consumption-withoutcontextualizatio/9180.htm>>.
- DOULAS, Louis. Post-Internet pt. 2. *The Contemporary Communication Revolution: A Manifesto* [online]. 12. května 2012, [cit. 2015-03-11]. Dostupné z WWW: <<https://languageoftoday.wordpress.com/tag/post-internet/>>.
- DOULAS, Louis. The Diacritics fo Glitchr. *Rhizome*. [online]. 19. 3. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2012/mar/29/diacritics-glitchr-draft/>>.
- DOULAS, Louis. Within Postinternet: Part One. *Louis Doulas* [online]. 4. června 2011, revize 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://louisdoulas.info/?attachment\\_id=6305](http://louisdoulas.info/?attachment_id=6305)>.
- Dumb Your Trash. *sero.org* [online]. [cit. 2014-09-11]. Dostupné z WWW: <<http://www.blankjeron.com/sero/dyt/index.html>>.
- EASWAR, Tapas. Culture of Indiscriminate Over-sharing. *Medium* [online]. 25. 7. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<https://medium.com/i-m-h-o/ba2d21c0145c>>.
- ELSNER, Jas. Art History as Ekphrasis. *Art History*, 2010, roč. 33, č. 1, s. 10–27.
- ESPENSCHIED, Dragan. Authenticity/Access. *One Terabyte of Kilobyte Age. Digging through the Geocities Torrent* [online]. 9. 4. 2012, [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://contemporary-home-computing.org/1tb/archives/3214>>.
- ESPENSCHIED, Dragan – LIALINA, Olia: One Terabyte of Kilobyte Age Photo Op. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/>>.
- faeobook. *Tumblr* [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine: <<http://web.archive.org/web/20130311185151/http://faeobook.tumblr.com/>>.

- FEDROVÁ, Stanislava – JEDLIČKOVÁ, Alice. Konec literárního špenátu aneb Popis v intermediální perspektivě, s. 29. *Česká literatura*. 2011, roč. 59, č. 1, s. 26–59.
- FILIPPETTI, Jenny. glitchr turns facebook bugs into art. *Designboom* [online]. 13. 1. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.designboom.com/technology/glitchr-turns-facebook-bugs-into-art/>>.
- FINO-RADIN, Benjamin. Digital Preservation Practices and The Rhizome ArtBase. *Rhizome Artbase* [online]. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://media.rhizome.org/artbase/documents/Digital-Preservation-Practices-and-the-Rhizome-ArtBase.pdf>>.
- FLETCHER, Dan. Internet Atrocity! GeoCities' Demise Erases Web History. *TIME Magazine* [online]. 9. 11. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://content.time.com/time/business/article/0,8599,1936645,00.html>>.
- FREEMAN-VLKOVA, Michaela. Internetove umeni vs. Umeni na internetu [online]. [cit. 2012-02-28]. Dostupné z WWW: <<http://old.avu.cz/~vivid/netart.html>>.
- GABOURY, Jacob. Empty Space: An Immaterial Survey of Our Peers. *Rhizome* [online]. 30. 3. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2010/mar/30/empty-space/>>.
- GABOURY, Jacob. Immaterial Incoherence: Art Collective JOGGING. *Rhizome* [online]. 5. 5. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2010/may/5/immaterial-incoherence/>>.
- GABRYS, Jennifer. *Digital Rubbish: A Natural History of Electronics*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2011. Dostupné z DOI <10.3998/dcbooks.9380304.0001.001>.
- GAMARD, Elizabeth Burns. *Kurt Schwitters Merzbau: The Cathedral of Erotic Misery (Building Studies, 5)*. Princeton: Princeton Archit. Press, 2000.
- GARRETT, Marc. Furtherfield and Contemporary Art Culture – Where We Are Now. *Furtherfield* [online]. 25. 11. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://furtherfield.org/features/articles/furtherfield-andcontemporary-art-culture-where-we-are-now.>>.
- GeoCities – The Torrent. *Internet Archive: Wayback Machine* [online]. 28. 3. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <[https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities\\_-\\_The\\_Torrent](https://web.archive.org/web/20140328114151/https://thepiratebay.se/torrent/5923737/Geocities_-_The_Torrent)>.
- Georges Jacotey. *Tumblr* [online]. září 2013, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://georgesjacotey.tumblr.com/post/96547723218>>.
- GERLITZ, Carolin. *The Like Economy: The Social Web in Transition*. Conference Paper. MIT7 Unstable Platforms: The promise and peril of transition, 13.–15. května 2011, Massachusetts Institute of Technology, Boston, MA. [online]. 2011, [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/MIT7%20Gerlitz%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20The%20Like%20economy.pdf>>.
- GIARETTA, David. *Advanced Digital Preservation*. New York: Springer, 2011.
- GLAZEK, Christopher. The Art World's Patron Satan. *The New York Times* [online], 30. 12. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.nytimes.com/2015/01/04/magazine/the-art-worlds-patron-satan.html>>.
- GLENNOVÁ, Martina. Kurt Schwitters. *Artmuseum Martiny Glennové* [online]. 26. 2. 2009, [cit. 2014-09-18]. Dostupné z WWW: <[http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=372](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=372)>.
- GOFFMAN, Erving. *Všichni hrajeme divadlo: sebezprezentace v každodenním životě*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1999.
- GREENE, Rachel. *Internet Art*. Londýn: Thames & Hudson Ltd., 2004.
- GROYS, Boris. From Image to Image File—and Back: Art in the Age of Digitalization. In: *Art Power*. Cambridge: MIT Press, 2008, s. 84–85.
- Guy Duplicates People's Facebook Pic Then Requests Friendship. *Buzzfeed Community* [online]. 27. 11. 2012, [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.buzzfeed.com/tblacklabel/guy-duplicates-peoples-facebook-pic-then-requests-28m7>>.
- HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlst.cz/?id=319>>.

HAMER, Katy Diamond. C O N S T A N T DULLAART @NEWMUSEUM: PREVIEW. *Eyes Towards the Dove* [online]. 20. 5. 2012, [cit. 2013-01-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.eyes-towards-the-dove.com/2012/05/c-o-n-s-t-a-n-t-dullaart-thenewmuseum.html>>.

HARANTOVÁ, Anna. *Internetové umění*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí práce PhDr. Aleš Filip, PhD., Filozofická fakulta Masarykovy Univerzity v Brně – Ústav hudební vědy. Brno, 2006. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/109182/ff\\_b/bp\\_netart.doc](http://is.muni.cz/th/109182/ff_b/bp_netart.doc)>.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. *Dějiny filosofie I*. Praha: Nakladatelství Československé akademie věd, 1961.

HEIDEGGER, Martin. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. New York: Harper & Row, 1977, s. 3–35.

HEIDENREICH, Stefan. Vision Possible: A Methodological Quest for Online Video. In: LOVINK, Geert – MILES, Racher (eds.). *Video Vortex Reader II, Moving Images Beyond Youtube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, s. 13–24.

HILUS – An Austrian platform for art and new technology. *Vergessen* [online]. [cit. 2014-08-22]. Dostupné z WWW: <[http://www.vergessen.com/hilus/content/grundsatzliche\\_konzepte/kurztexzte/96\\_kurztexst\\_hilus\\_englisch.pdf](http://www.vergessen.com/hilus/content/grundsatzliche_konzepte/kurztexzte/96_kurztexst_hilus_englisch.pdf)>.

HILUS – Intermediale Projektforschung: Unit n. *Reinhard Braun* [online]. [cit. 2014-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://braun.mur.at/projekte/hilus/unitn.shtml>>.

*HILUS MATERIAL 92–96* [online]. [cit. 2014-08-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.vergessen.com/hilus/>>.

HOLMES, Kevin. [#DIGART] Is Digital Art The New Pop Art?: Q&A With Michael Ruiz Of The Future Gallery. *The Creators Project* [online]. 9. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thecreatorsproject.vice.com/blog/digart-is-digital-art-the-new-pop-art-qawith-michael-ruiz-of-the-future-gallery>>.

HOŠEK, Petr. *Post internetové umění v galerijní praxi*. Diplomová práce. Vedoucí práce PhDr. Vojtěch Lahoda, CSc., Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze – Ústav pro dějiny umění. Praha, 2014.

HUBER, Hans Dieter – LOCKEMENN, Bettina – SCHEIBEL, Michael. *Visuelle Netze: Wissensräume in der Kunst*. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2014.

HULBERT, Mark. Facebook's IPO Will Be Way Overvalued. *Wall Street Journal Market Hub* [online]. 1. 2. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/watch?v=CdNHWYUm7ZU>>.

HYPERALLERGIC, Announcing The World's First Tumblr Art Symposium. *Hyperallergic* [online]. 19. 2. 2013, [cit. 2014-10-07]. Dostupné z WWW: <<http://hyperallergic.com/65452/announcing-the-worlds-first-tumblr-art-symposium/>>.

CHAMBERLAIN, Corby. „A Disagreeable Object“: Sculpturecenter. *The Free Library* [online]. 1. 12. 2012, [cit. 2014-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.thefreelibrary.com/%22A+Disagreeable+Object%22%3A+Sculpturecenter.-a0312618451>>.

Informace o Luther Blissett. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.facebook.com/pages/Luther-Blissett/143422539007048#>>.

INNIS, Harold. *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1951.

Instructions. *net.artdatabase.org* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/instructions/>>.

Internet of our dreams: Digital Panel 03/29/14. *Anthony Antonellis* [online]. 29. 3. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://anthonyantonellis.com/iod/>>.

IPPOLITO, Jon. Ten Myths of Internet Art. *New York Digital Salon* [online]. [cit. 2015-03-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>>.

IT2TS. Crates and Laptops. *It Takes Two To Stereo* [online]. červen 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupný z WWW: <<http://ittakestwotostereo.blogspot.cz/2010/06/crates-and-laptops.html>>.

JENNINGS, Pamela. New Media Arts | New Funding Models. *The Rockefeller Foundation* [online]. 2000, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW:

<[http://www.pamelajennings.org/PDF/New\\_Media\\_Arts\\_New\\_Funding\\_Models.pdf](http://www.pamelajennings.org/PDF/New_Media_Arts_New_Funding_Models.pdf)>.

Jodi. dx webprojects. *documenta* [online]. [cit. 2013-08-18]. Dostupné z WWW:

<[www.documenta12.de/archiv/dx/lists/debate/0010.html](http://www.documenta12.de/archiv/dx/lists/debate/0010.html)>.

JOHNSON, Paddy. Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. *Artfcity* [online]. 14. 10. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW:

<<http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/>>.

KAHLE, Brewster. Why Preserve Books? The New Physical Archive of the Internet Archive. *Internet Archive Blogs* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blog.archive.org/2011/06/06/why-preserve-books-the-new-physical-archive-of-the-internet-archive/>>.

KASPRZAK, Michelle – HYDE, Adam et. al. New Aesthetic, New Anxieties. *V2\_* [online]. 2012, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://v2.nl/publishing/new-aesthetic-new-anxieties>>.

KEEFES, P. Simon (ed.). *The Cambridge Companion to Mozart*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003, s. 246.

KINCAID, Jason. EdgeRank: The Secret Sauce That Makes Facebook's News Feed Tick. *TechCrunch* [online]. 22. 4. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW:

<<http://techcrunch.com/2010/04/22/facebook-edgerank>>.

KING, Jacob. #Convulsive beauty. *MOUSSE: Contemporary Art Magazine*, #42, 2014, s. 113–116.

KIRKPATRICK, David. *The Facebook Effect: The Inside Story of the Company That Is Connecting the World*. Simon & Schuster, New York: 2011.

KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela et al. *From Bitstreams to Heritage: Putting Digital Forensics into Practice in Collecting Institutions*. Bit Curator Project, 2011.

KIRSCHENBAUM, Matthew – OVENDEN, Richard – REDWINE, Gabriela. *Digital Forensics and Born-Digital Content in Cultural Heritage Collections*. Washington: Council on Library and Information Resources, 2010.

KIRSCHENBAUM, Matthew. *Mechanisms, New Media and the Forensic Imagination*. Boston: MIT Press, 2012, s. 9–17.

KOHOUT, Martin. New Media Lecture Series. *YouTube* [online]. 28. 11. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupný z WWW:

<[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=jkktjMCo84E](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=jkktjMCo84E)>.

KOLEIF, Omar (eds.). *You Are Here. Art After the Internet*. Cornerhouse, 2014.

KREISINGER, Elisa. *Pop Culture Pirate* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.popculturepirate.com/>>.

KVASNICA, Jaroslav – KREIBICH, Rudolf. Formátová analýza sklizených dat v rámci projektu WebArchiv NK ČR. *ProInflow* [online]. 31. 10. 2013, [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW:

<<http://pro.inflow.cz/formatova-analyza-sklizenych-dat-v-ramci-projektu-webarchiv-nk-cr>>.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000.

LHOOQ, Michelle. Four Ways Internet Artists Are Making Facebook A Less Boring Place. *The Creators Project* [online]. 14. 12. 2012, [cit. 2013-01-18]. Dostupné z WWW: <<http://thecreatorsproject.com/blog/four-ways-internet-artists-are-making-facebook-a-less-boring-place>>.

LIALINA, Olia. A Vernacular Web 3. *Contemporary Home Computing* [online]. červenec 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW:

<<http://contemporary-homecomputing.org/prof-dr-style>>.

LIALINA, Olia. Miniatures Of The Heroic Period. *Art.Teleportacia.org* [online]. 1998, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.

LIALINA, Olia. Turing Complete User. *Contemporary Home Computing* [online]. říjen 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW:

<<http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>>.

- LONERGAN, Guthrie. *Age of Mammals* [online]. [cit. 2015-03-09]. Dostupné z WWW: <<http://theageofmammals.com/>>.
- LUKE, Megan R. *Kurt Schwitters: Space, Image, Exile*. Chicago: University of Chicago Press, 2014.
- LUNENFELD, Peter. *Snap to Grid. A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně – Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Brno, 2014. Dostupné z WWW: <[http://is.muni.cz/th/343536/ff\\_m/Umeni\\_novych\\_medii\\_v\\_CR\\_do\\_roku\\_2000.pdf](http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf)>.
- MANETAS, Miltos. Neen Manifesto. *Milton Manetas* [online]. 2000, [2010-10-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.manetas.com/txt/neenmanifesto.html>>.
- MANOVICH, Lev. Little Movies. *Rhizome Artbase* [online]. 19. 8. 2001, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/artbase/artwork/1688/>>.
- MANOVICH, Lev. Post Media Aesthetics. *Art Margins* [online]. 25. 10. 2001, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artmargins.com/index.php/archive/412-lev-manovich-analyzes-the-post-media-age>>.
- MARAZZI, Christian. *The Violence of Financial Capitalism*. Los Angeles: Semiotext(e), 2010.
- MAREŠOVÁ, Hana. Netartové projekty. In: SCHNEIDER, Jan – KRAUSOVÁ, Lenka (eds.). *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk. Sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, s. 255–263.
- MARWICK, Alice E. How Your Data Are Being Deeply Mined. *The NY Review of Books* [online]. 9. 1. 2014, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.nybooks.com/articles/archives/2014/jan/09/how-your-data-are-being-deeply-mined>>.
- McHUGH, Gene. *Post Internet*. Brescia: Link Editions, 2011.
- McINTOSH, Jonathan. *Rebellious Pixels* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.rebelliouspixels.com/>>.
- McLUHAN, Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura. Výbor z díla*. Brno: Jota, 2000. *Katalog PAF 2012*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2012.
- MELICHAR, Marek. ČSN ISO 16363 a 14721 – klíčové normy česky. *Digital Preservation CZ – Blog* [online]. 14. 10. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.digitalpreservation.cz/2014/10/csn-iso-16363-14721-klicove-normy-cesky.html>>.
- Michael Bielický. *Institut für Postdigitale Narrativität*. [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://infoart.hfg-karlsruhe.de/en/michaelbielicky/lebenslauf>>.
- Michael Bielický. *Monoskop* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <[http://monoskop.org/Michael\\_Bielick%C3%BD](http://monoskop.org/Michael_Bielick%C3%BD)>.
- MIZUNU, Masaroni. The Texture of the Post-Internet Era. *NTT InterCommunication Center* [online]. [cit. 2015-03-09]. Dostupné z WWW: <[http://www.ntticc.or.jp/Archive/2012/Internet\\_Art\\_Future/post\\_internet.html](http://www.ntticc.or.jp/Archive/2012/Internet_Art_Future/post_internet.html)>.
- MOODY, Tom. *Post Internet* [online]. 2010, [cit. 2015-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tommoody.us/archives/2010/03/04/post-internet/>>.
- MOSS, Ceci. An Interview with READ/WRITE Curators Caitlin Denny and Parker Ito. *Rhizome* [online]. 16. 3. 2010, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2011/mar/16/internet-surfing-prime-interview-readwrite-curator/>>.
- MULLER, Lizzie. Oral history and the media art audience. In: DEKKER, Annet (ed.). *Archive 2020 – Sustainable archiving of born-digital cultural content*. Amsterdam: Virtueel Platform, 2010, s. 61–68.
- MÜLLER, Richard. Mezi textem a oralitou. *A2 : kulturní čtrnáctideník* [online]. 6. 6. 2007, [cit. 2013-04-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.advojka.cz/archiv/2007/23/mezi-textem-a-oralitou>>.
- NELSON, R. Gerald. *Doomed: Or, Collectors & Curators of the Image—A Brief Future History of the Image Aggregator*, MK Editions, 2010.

NÉRAY, Katalin. The Great Decade of the Hungarian Neo-avant-garde: 1968–1979. In: HEGYI, Lorand (ed.). *Aspects/Positions. 50 Years of Art in Central Europe 1949–1999*. Wien: Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien, 1999, s. 263–264.

*net.artdatabase.org* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://net.artdatabase.org/>>.

NICHOLS, Bill. The Work of Culture in the Age of Cybernetics. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah – MONTFORT, Nick (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003, s. 627–641.

NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide* [online]. 2010, [cit. 2014-12-23]. Dostupný z WWW: <<http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>>.

NOVITSKOVA, Katja. *Post Internet Survival Guide*. Amsterdam: Resolver Publishing, 2010.

O'BRIEN, Nicholas. Finding Place In the Digital. In: SERBEST, Asli – MAHALL, Mona. (eds.). *Junk Jet N°6: Here and Where*. Stuttgart: ingmade.edition, 2012, s. 26–30.

O'BRIEN, Nicholas. Hyperjunk: Notes on the Installation Demands of Media Objects. *Bad At Sports* [online]. 11. 8. 2011, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://badatsports.com/2011/hyperjunk-notes-on-the-installation-demands-of-media-objects/>>.

O'REILLY, Tim. What is Web 2.0. *O'Reilly* [online]. 30. 9. 2005, [cit. 2014-09-19]. Dostupné z WWW: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>.

*Occupy Wall Street. We kick the ass of the ruling class* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://occupywallst.org/>>.

OLSON, Marisa. Conference Report: NET.ART (SECOND EPOCH). *Rhizome Editorial* [online] 9. 3. 2009, [cit. 2015-03-07]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2009/mar/9/conference-report-netart-second-epoch/>>.

OLSON, Marisa. Postinternet, *Foam Magazine*, č. 29, listopad 2012, s. 59–63.

ONG, Walter J. *Technologizace slova. Mluvená a psaná řeč*. Praha: Karolinum, 2006.

Paddles On! *Phillips* [online]. 10. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.phillips.com/lots/PDO10213>>.

Paddles ON! *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://paddleson.tumblr.com/>>.

PACHAL, Pete. MySpace Is Dead. Long Live Myspace. *Mashable* [online]. 12. 6. 2013, [cit. 2014-10-06]. Dostupný z WWW: <<http://mashable.com/2013/06/12/new-myspace-launch/>>.

PALLASVUO, Jaakko. How To/Internet. *Vimeo* [online]. 2011, [cit. 2014-12-23]. <<https://vimeo.com/32839686>>.

PAUL, Christiane. Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art. *Intelligent Agent* [online]. 2008, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <[http://intelligentagent.com/writing\\_samples/netpioneers.pdf](http://intelligentagent.com/writing_samples/netpioneers.pdf)>.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson, Ltd., 2003.

PAUL, Christiane. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. *NeMe* [online]. 2005, [cit. 2014-09-09]. Dostupné z WWW: <<http://www.neme.org/571/preserving-new-media>>.

PARISER, Eli. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. New York: Penguin Press, 2011.

PECK, Morgan. Facebook Loves It When You Talk About Yourself—and so Does Your Brain. *IEEE Spectrum* [online]. 10. 5. 2012, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://spectrum.ieee.org/tech-talk/biomedical/diagnostics/facebook-loves-it-when-you-talk-about-yourself-and-so-does-your-brain>>.

PERALTA, Damian. Interview With Olia Lialina: Net art is not dead. *Damian Peralta* [online]. březem 2009, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.damianperalta.net/es/teoria/12-interview-with-olia-lialina-net-art-is-not-dead>>.

*Perl* [online]. 2002, [cit. 2014-08-03]. Dostupné z WWW: <<http://www.perl.org/>>.

- Perl. *Wikipedie, Otevřená encyklopedie* [online]. [cit. 2014-07-03]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Perl>>.
- PETERKA, Jiří. Archivní kopie historických webů. *Muzeum Internetu* [online]. 2011, [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://www.muzeuminternetu.cz/offwebs/>>.
- Philosophy. *ArchiveTeam* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://archiveteam.org/index.php?title=Philosophy>>.
- PIETRASOVÁ, Kateřina. net.art. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2012-02-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=4952>>.
- PIETRASOVÁ, Kateřina. Silver. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://artlist.cz/?id=229>>.
- PIORECKÝ, Karel. Digitální text: mezi věcí, znakem a happeningem. *Host*. 2013, roč. 29, č. 6, s. 21– 25.
- Podmínky a zásady služby Facebook. *Facebook* [online]. 2014 [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<https://www.facebook.com/policies/>>.
- Podrobnosti o uživateli Chloë Flores. *Facebook* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupný z WWW: <<https://www.facebook.com/itsallbeendonebefore/about?section=bio>>.
- POLÁKOVÁ, Sylva. „Současný český videoart“ jako výzva filmovým studiím. In: PTÁČEK, Luboš (ed.) *Současný český film – pluralita estetických, kulturních a ideových konceptů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010, str. 111–126.
- Post-Net Aesthetics, 17. října 2013, Institute of Contemporary Arts, Londýn. Video záznam z konference: Post-Net Aesthetics. Livestream [online]. 17. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupný z WWW: <<http://new.livestream.com/accounts/5745227/events/2464307>>.
- PRADA, Juan Martín (ed.) *Inclusiva-net: net.art (second epoch). The evolution of artistic creation in the net-system*. Madrid: Medialab Prado, 2009. Dostupné též z WWW: <<http://medialab-prado.es/mmedia/2/2496/2496.pdf>>.
- PRICE, Seth. *Dispersion*. Self published, 2002. Dostupné také z WWW: <<http://distributedhistory.com/Bookdispersion.html>>.
- PROM, Chris. Emerging Collaborations for Accessing and Preserving Email. *The Signal – Digital Preservation. Library of Congress Blog* [online]. 19. 9. 2014, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://blogs.loc.gov/digitalpreservation/2014/09/emerging-collaborations-for-accessing-and-preserving-email/>>.
- PROTALINSKI, Emil. What if you had a Polaroid camera hooked up to your Print Screen button? *TNW* [online]. 13. 1. 2013, [cit. 2014-07-29]. Dostupné z WWW: <<http://thenextweb.com/shareables/2013/01/17/what-if-you-had-a-polaroid-camera-hooked-up-to-your-print-screen-button/>>.
- PTAK, Laurel. Andrew Normal Wilson with Laurel Ptak: ScanOps. *Aperture*. [online]. [cit. 2012-11-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.aperture.org/magazine-2013/andrew-norman-wilson-with-laurel-ptak-scanops/>>.
- QUARANTA, Domenico. In The Uncanny Valley. *Tumblr* [online]. [cit. 2014-12-01]. Dostupné z WWW: <<http://intheuncannyvalley.tumblr.com/>>.
- QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010.
- QUARANTA, Domenico. Lost in translation. Or, Bringing Net Art to Another Place? Pardon, Context. *Vague Terrain 11* [online]. 14. 9. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://vagueterrain.net/journal11/domenico-quaranta/01>>.
- QUARANTA, Domenico. The Real Thing / Interview with Oliver Laric. *ArtPulse* [online]. [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric>>.
- RAO, Venkatesh. The Social Graph as Crude Oil (Go Ahead, Build that YASN!). *Forbes* [online]. 10. 10. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.forbes.com/sites/venkateshrao/2011/10/21/the-social-graph-as-crude-oil-go-ahead-build-that-yasn/>>.



- Re: Cease and Desist Violating Facebook's Statement of Rights and Responsibilities. E-mail z 6. ledna 2010. *Suicide Machine* [online]. [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://suicidemachine.org/download/Web\\_2.0\\_Suicide\\_Machine.pdf](http://suicidemachine.org/download/Web_2.0_Suicide_Machine.pdf)>.
- Refugee Republic* [online]. [cit. 2014-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://refugee.net/>>.
- REISS, Eric. Calculating the length of an internet year. *FatDUX. Designing valuable User Experiences* [online]. 22. 9. 2009, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.fatdux.com/blog/2009/09/22/calculating-the-length-of-an-internet-year/>>.
- RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru. *Ateliér performance* [online]. [cit. 2014-08-20]. Dostupné z WWW: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.
- RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005
- SAKROWSKI, Robert. Gallery Surfing #2: Facebook Galleries. *YouTube* [online]. 17. 2. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.curatingyoutube.net/category/gallery-surfing/>>.
- SALVAGGIO, Eryk. Duchamps Ideal Children's Children: Net.Art's Brat Pack. *Turbulence* [online]. duben 2003, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://turbulence.org/curators/salvaggio/>>.
- SHANKEN, Edward. Is New Media Accepted in The Art World? *Art Fag City* [online]. 6. 9. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artfagcity.com/2011/09/06/edward-a-shanken-on-is-new-mediaaccepted-in-the-art-world>>.
- SCOTT, Jason. Geocities. *ASCII by Jason Scott* [online]. 24. 4. 2009, [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://ascii.textfiles.com/archives/1956>>.
- SEABROOK, John. *Deeper: My Two-Year Odyssey in Cyberspace*. New York: Simon & Schuster, 1997.
- SHANNON, C. E. A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal* Vol. 27, July, October, 1948, s. 379–423, 623–656.
- SHAVIRO, Steven. Accelerationist Aesthetics: Necessary Inefficiency in Times of Real Subsumption. *e-flux journal #46* [online]. červen 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/accelerationist-aesthetics-necessary-inefficiency-in-times-of-real-subsumption/>>.
- SHULGIN, Alexei – BOOKCHIN, Natalie. Introduction to net.art (1994–1999). *easylife.org* [online]. 1999, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/netart/>>.
- SCHNEIDER, Ira – KOROT, Beryl (eds.) *Video Art*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1976.
- SCHUMACHER, Luke. Ben Schumacher and Jared Madere. No Entity Can Ever Fully Comprehend Another Entity. *MOUSSE: Contemporary Art Magazine*, #43/2014. *Silver* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://silver.avu.cz/>>.
- Silver. *Monoskop* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://monoskop.org/Silver>>.
- Silver. *Vědecko-výzkumné pracoviště AVU* [online]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z WWW: <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/autori-51>>.
- SNEAD, Megan. When Work is A Nonstop Vacation. *BBC* [online]. 29. srpna 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.bbc.com/capital/>>.
- SOBCHACK, Vivian. Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime. *Millennium Film Journal*. č. 34, podzim 1999. Dostupné též z WWW: <<http://mfj-online.org/journalPages/MFJ34/VivianSobchack.html>>.
- SOLFRANK, Cornelia. *Net Art Generator* [online]. 1997 [cit. 2014-12-23]. Dostupné z WWW: <[net.art-generator.com](http://net.art-generator.com)>.
- SOON, Winnie. Glitchr in facebook by Laimonas Zakas. *Digital Art + Technology* [online]. 31. 3. 2012, [cit. 2014-07-29]. Dostupné z WWW: <<http://www.siusoon.com/dat/2012/03/31/glitchr-in-facebook-by-laimonas-zakas/>>.

SPANIOL, Marc – DENEV, Dimitar – MAZEIKA, Arturas – WEIKUM, Gerhard. DataQuality in Web Archiving. *Tanaka Laboratory* [online]. April 20, 2009, s. 19–26. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://www.dl.kuis.kyoto-u.ac.jp/wicow3/papers/p19-spaniolA.pdf>>.

„Speculations on Anonymous Materials“ at Fridericianum. *Contemporary Art Daily. A Daily Journal of International Exhibitions* [online]. 16. 3. 2014, [cit. 2015-01-05]. Dostupné z WWW: <<http://www.contemporaryartdaily.com/2014/03/speculations-on-anonymous-materials-at-kunsthalle-fridericianum/>>.

SPILLER, Teo. net.art.trade Forum. *Tumblr* [online]. 14. 8. 2014, [cit. 2014-12-20]. Dostupné z WWW: <<http://teo-spiller-net-art.tumblr.com/post/94722547656/net-art-trade-forum>>.

STALLABRASS, Julian. *Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce*. Londýn: Tate Publishing, 2003.

STEINER, Peter. On the Internet, nobody knows you're a dog. *The New Yorker*, 5. 7. 1993.

STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? *e-flux journal #49* [online]. listopad 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead>>.

STUBBS, Phoebe (ed.). *Art and the Internet*. London: Black Dog Publishing, 2013.

SUTTON, Benjamin. The Many Uses of Rhizome's New Social Media Preservation Tool. *Hyperallergic. Sensitive to Art & its Discontents* [online]. 21. 10. 2014, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://hyperallergic.com/157039/the-many-uses-of-rhizomes-new-social-media-preservation-tool/>>.

ŠULGIN, Alexej. Art, Power, and Communication. *V2\_* [online]. 7. 10. 1996, [cit. 2014-08-18]. Dostupný z WWW: <<http://v2.nl/archive/articles/art-power-and-communication>>.

ŠULGIN, Alexej. *Easy life* [online]. [cit. 2014-09-12]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/>>

ŠVÁCHA, Rostislav – PLATOVSÁ, Marie (eds.). *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, 2007.

ŠVARCOVÁ, Barbora. Michael Bieliký. *Mediabaze.cz* [online]. [cit. 2014-08-19]. Dostupné z WWW: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?artist=41>>.

Ten Years Public Domain for the Original Web Software. *CERN 2003-04-40 Web Communications – ETT Division*. [online]. 30. 4. 2003, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://tenyears-www.web.cern.ch/tenyears-www/Welcome.html>>.

The 1000 most-visited sites on the web. *Google: Double Click Ad Planner analytics* [online]. Červen 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné prostřednictvím Internet Archive: Wayback Machine: <<http://web.archive.org/web/20111219180329/http://www.google.com/adplanner/static/top1000/index.html>>.

The technical registry PRONOM. *National Archives* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupný z WWW: <<http://www.nationalarchives.gov.uk/aboutapps/pronom/>>.

*The Toywar Story* [online]. [cit. 2014-09-11]. Dostupný z WWW: <<http://toywar.etoym.com/>>.

*The Web-Archives Timeline* [online]. [cit. 2014-12-22]. Dostupné z WWW: <<http://timeline.webarchivists.org/>>.

The World's First Tumblr Art Symposium. *Hyperallergic* [online]. 19. 2. 2013, [cit. 2014-10-07]. Dostupné z WWW: <<http://hyperallergic.com/tumblrart/>>.

*The Wrong – New Digital Art Biennale* [online]. [cit. 2014-12-25]. Dostupné z WWW: <<http://thewrong.org>>.

Throwback Thursday. *Urban Dictionary* [online]. [cit. 2015-01-16]. Dostupné z WWW: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Throwback+Thursday>>.

TOFTS, Darren. Your Place or Mine? Locating Digital Art *Mesh*, No. 10, Spring 1996, s. 2–5. Dostupné z WWW: <<http://www.experimenta.org/mesh/mesh10/10toft.html>>.

TRÁVNÍČEK, Jiří. *Čtenáři a internauti: obyvatelé České republiky a jejich vztah ke čtení*. Brno: Host ve spolupráci s Národní knihovnou České republiky, 2011.

- TROEMEL, Brad et al. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. *DIS magazine* [online]. 2012, [cit. 2013-01-13]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>.
- TROEMEL, Brad. Athletic Aesthetics. *The New Inquiry* [online]. 10. 5. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://thenewinquiry.com/essays/athleticaesthetics>>.
- TROEMEL, Brad. *Peer Pressure. Essays on the Internet by an Artist on the Internet*. Brescia, Link Editions, 2011. Dostupné z WWW: <[http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad\\_Troemel\\_peer\\_pressure.pdf](http://thecomposingrooms.com/research/reading/repeatpattern/Brad_Troemel_peer_pressure.pdf)>.
- TURING, Alan. Computing Machinery and Intelligence. *Mind* 49, 1950, s. 433–460.
- ULVER, Stanislav (ed.). *Západní filmová avantgarda*. Praha: Český filmový ústav, 1992.
- VICKERS, Ben. Some Brief Notes on: How Post-Internet Got Lost. *Pastebin* [online]. 21. 10. 2013, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pastebin.com/bm1EKB9H>>.
- Video of Post Net Aesthetics is Now Online. *Rhizome Journal* [online]. 21. 10. 2013, [cit. 2015-03-10]. Dostupné z WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>>.
- VIDOKLE, Anton. Art Without Artists? *e-flux journal* #16 [online]. květen 2010, [cit. 2014-12-24]. Dostupné z WWW: <<http://www.e-flux.com/journal/art-without-artists/>>.
- VIERKANT, Artie. *The Image Object Post-Internet* [online]. 2010, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://www.artlurker.com/wp-content/uploads/2011/03/image-object-postInternet.pdf>>.
- VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš. Umenie a elektronické technológie. In: CÍSAŘ, Karel – ČERMÁK, Josef – PETIŠKOVÁ, Terezie (eds.). *Dejiny umenia 12*. Bratislava: Ikar, 2002.
- WALTHER, Joseph B. Theories of Computer-Mediated Communication and Interpersonal Relations. In: KNAPP, Mark L. – DALY, John A. (eds.). *The SAGE Handbook of Interpersonal Communication*. Thousand Oaks: SAGE Publications, Inc, 2011, s. 443–479. Dostupné též z WWW: <[http://www.sagepub.com/upm-data/42241\\_14.pdf](http://www.sagepub.com/upm-data/42241_14.pdf)>.
- WANG, Tricia. *Tumblr Our Elastic Selves. The World's First Tumblr Art Symposium* [online]. Live stream 9. 3. 2013, [cit. 9. 3. 2013]. Dostupné 9. 3. 2013 z WWW: <[new.livestream.com/tumblr/tumblrarthyperallergic](http://new.livestream.com/tumblr/tumblrarthyperallergic)>.
- WEAVER, Warren – SHANNON, Claude. E. *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press, 1949.
- WERDMÜLLER, Ben. The Internet Is People. *Ben Werd Müller* [online]. 4. 12. 2008, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://benwerd.com/2008/12/04/the-internet-is-people/>>.
- WIDMAN, Jeff. Presenting EdgeRank. A Guide to Facebook's Newsfeed Algorithm. *EdgeRank* [online]. [cit. 2013-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://edgerank.net/>>.
- WILSON, Stephen. *Information Arts*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002.
- WOMACK, Brian. Facebook Revenue Will Reach \$4.27 Billion. *Bloomberg* [online]. 20. 9. 2011, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <<http://www.bloomberg.com/news/2011-09-20/facebook-revenue-will-reach-4-27-billion-emarketer-says-1-.html>>.
- ZBIEJCZUK, Adam. *Net art*. Bakalářská diplomová práce. Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek, Fakulta sociálních studií Masarykovy university v Brně. Brno, 2003. Dostupné též z WWW: <<http://www.message.sk/text/netart/>>.
- ZBIEJCZUK, Adam. *Web 2.0 – charakteristika a služby*. Diplomová práce. Vedoucí práce: Mgr. David Kořínek, Fakulta sociálních studií Masarykovy university v Brně – Katedra mediálních studií a žurnalistiky. Brno, 2007. Dostupné též z WWW: <[http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk\\_web20.pdf](http://www.zbiejczuk.com/adam/zbiejczuk_web20.pdf)>.
- Zuckerberg talks up the 'personalised web', *UTalkMarketing.com* [online]. 22. 6. 2010, [cit. 2014-12-21]. Dostupné z WWW: <[http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg\\_talks\\_up\\_the\\_personalised\\_web](http://www.utalkmarketing.com/Pages/Article.aspx?ArticleID=18103&Title=Zuckerberg_talks_up_the_personalised_web)>.



## Ediční poznámka

Výběr textů v publikaci byl veden snahou o ilustraci proměn dobového smýšlení, plurality přístupů i různých podob vyjadřování o net artu (přes manifesty, autentické texty, novodobé reflexe, příspěvky v mailing listech až po obrazové zkratky v podobě grafů nebo provokativní časopisové články). Kolísající kvalita textů je opodstatněna jejich historickou hodnotou, ozřejmenou v úvodech a editorských poznámkách signovaných #mm. V několika případech byl z důvodů zachování věrnosti textů a evokace jejich původního kontextu respektován i původní layout textů. Při převodu na českou citační normu byly u několika přejatých textů doplněny neúplné zdroje – jsou označeny #mm stejně jako editorské poznámky. Seznam uměleckých děl lze nalézt vždy za jednotlivými texty, a to v abecedním řazení spolu s dalšími v textu zmiňovanými projekty. Umělecká díla citujeme ve formě název, autor, vrocení; jedná-li se o on-line práce, následuje URL, u prací déle on-line nedostupných je nahrazeno křížkem. V původním tvaru byla ponechána cizí ženská jména, která jsme se rozhodli v publikaci nepřechylovat. Podobně byl ponechán „branding“ umělců a teoretiků, jejich osobní či umělecké jméno jako pečlivě budovaná „osobní značka“, pod kterou navenek vystupují. (Jedinou výjimkou je Rus Alexej Šulgin, který je na internetu a ve světě znám pod anglickou transkripcí svého jména – jako Alexei Shulgin –, jeho jméno je již v českém kontextu silně zaužíváno s českou transkripcí.) Obraty a termíny, jejichž psaní není dosud v našem prostředí ustáleno, popř. umožňuje vícero variant, byly v rámci publikace sjednoceny (zejm. postinternet, net art ad.); totéž platí pro názvy uměleckých skupin a projektů, které v jednotlivých textech také variovaly. Pokud není uvedeno jinak, jedná se o původní překlady z uvedených zdrojů pro účely této publikace.

Poděkování za poskytnutí materiálů, odborné konzultace a podporu vzniku publikace patří následujícím lidem:

Anthony Antonellis, Markéta Baňková, Michael Bielický, Natalie Bookchin, James Bridle, Kateřina Cepáková, Sergio Cerón, Piotr Czernski, Dieter Daniels, Tereza Darmovzalová, Helena Fikerová, Vladimír Havlík, Petr Hošek, Jennifer Chan, Alexandr Jančík, Simona Knoppová, Martin Kohout, Elton Küns, Felipe Rivas San Martín, Kenichi Matsumoto, Jakub Mazanec, Martin Mazanec, Gene McHugh, Václav Meixner, Radim Měsíc, Jiří Neděla, Katja Novitskova, Lumír Nykl, Lucie Pokorná, Sylva Poláková, Domenico Quaranta, Gunther Reisinger, Katarína Rusnáková, Nova Spivack, Matěj Strnad, Petr Svárovský, Jan Šrámek, Alexej Šulgin, Brad Troemel, Ben Vickers, Artie Vierkant.

#mm

Internet art (net art) is perceived as an important area of contemporary art that has become the subject of scholarly interest. In the course of its more than twenty-five-year history, it has changed considerably, and the various approaches of theoreticians, critics and authors towards internet art has also developed. This ensures that a definite answer to the question „What is net art?“ is impossible.

Does net art represent immaterial art that can only be displayed in the online environment? Does its name refer to the medium it uses, such as video art or land art (definition by medium)? Is it the art of „netizens“; the inhabitants of the Internet (sociocultural definition)? Is this a joint process between artwork and social sculpture that was made even before the advent of the World Wide Web? Can we include a tweet or a steel pipe gallery installation inspired by the Internet under its heading? Is net art synonymous with net.art and network art? Is it an art movement or an art form? Does net art represent a historical period of contemporary art? This book aims to provide a starting point in the search for answers to these and similar questions concerning the existence of internet art.

The choice of essays in the anthology *#mm net art – internet art in the virtual and physical space of its presentation*, was based on my professional experience. As a curator, artist and author of theoretical articles and essays, I have been dealing with this phenomenon since 2011. The essays, manifests and theoretical and historical articles in this book are placed in context, and follow net art from its technological and conceptual origins to the present-day, with the merging of virtual and physical worlds and the arrival of so-called post-internet art in gallery spaces.

The book contains essays by Czech and foreign authors. It is, to a certain extent, a record of the technological and social transformations that have taken place in the areas of production and presentation of internet art. Thematic chapters feature academic essays alternated with manifests and documents whose content is, in some cases, purely informative and illustrative. In this anthology, I treat internet art as a developing art form. This is reflected in the order of the essays which map the „chronological“ stages of its development.

The anthology is divided into five thematic sections that are based on important milestones in the history of internet art: Web 1.0 (Katarína Rusnáková, Dieter Daniels, Marie Meixnerová); Net.art (net-dot-art) (Domenico Quaranta, Natalie Bookchin, Alexei Shulgin); Web 2.0 (Domenico Quaranta, Piotr Czerski, Brad Troemel, Artie Vierkant, Ben Vickers, Marie Meixnerová) and Post Internet (Jennifer Chan, Gene McHugh). The fifth chapter, simply entitled Archiving, is devoted to archiving and the preservation of internet art (Dieter Daniels, Gunther Reisinger, Matěj Strnad). The afterword was written by the Czech theoretician and curator Lumír Nykl.

The book can serve as an introduction to this specific area of the 20<sup>th</sup> and 21<sup>st</sup> century art world. The essays were also selected with regard to the expert reader, to whom the book offers new and as yet unpublished information, hopefully with a new perspective on the phenomenon of net art.

**Texty**

BOOKCHIN, Natalie – SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994–1999)* [online]. 1999, [cit. 2014-09-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.easylife.org/netart/>>. Překlad Marie Meixnerová © 1999 by Alexei Shulgin, Natalie Bookchin.

DANIELS, Dieter. Die Kunst der Kommunikation: von der Mail Art zur E-mail. In: Neue Bildende *Kunst : zeitschrift für Kunst und Kritik*, Nr.5, 1994, s. 14–18. Anglický překlad in: FROHNAPFEL, Doris (ed.). *From Work to Word*. Bergen – Köln: National Academy of the Arts – Korridor Verlag, 2002, s. 19–24. Zde prezentovaná krácená verze vychází z anglického překladu. Překlad Marie Meixnerová © 1994 by Dieter Daniels.

DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther. Introduction. In: DANIELS, Dieter – REISINGER, Gunther (eds.). *Netpioneers 1.0 – Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin – New York: Sternberg Press, 2010. (kráceno). Překlad Marie Meixnerová © 2010 by Gunther Reisinger and Dieter Daniels.

CHAN, Jennifer. From Browser to Gallery (and Back): The Commodification of Net Art 1990–2011. *Pool* [online]. 28. 11. 2011, [cit. 2014-12-18]. Dostupné z WWW: <<http://pooooo.info/from-browser-to-gallery-and-back-the-commodification-of-net-art-1990-2011/>>. Překlad Barbora Greplová © 2012 by Jennifer Chan.

CHAN, Jennifer. Notes on Post-Internet. In: KHOLEIF, Omar (ed.). *You Are Here – Art After the Internet*. Cornerhouse & SPACE, 2014, s. 106–123. Překlad Helena Fikerová © 2014 by Jennifer Chan, Cornerhouse, SPACE .

MEIXNEROVÁ, Marie. Facebook: sociální síť jako prostor pro umění. *Filmový časopis 25fps* [online]. 22. 2. 2013, [cit. 2014-09-21]. Dostupné z WWW: <<http://25fps.cz/2013/facebook-jako-prostor-pro-umeni/>>. © 2013 by Marie Meixnerová. Zde prezentovaná rozšířená verze Facebook: Sociální síť jako prostor pro umění. © 2014 by Marie Meixnerová.

MEIXNEROVÁ, Marie. NetArt před WWW: PLANETARY FELLOWSHIP. *Filmový časopis 25fps* [online]. 7. 2. 2013, [cit. 2014-09-14]. Dostupné z WWW: <<http://25fps.cz/2013/netart-pred-www/>>. © 2012 by Marie Meixnerová.

MEIXNEROVÁ, Marie. Poznámka ke starší generaci českých internetových umělců. © 2014 by Marie Meixnerová.

NYKL, Lumír. Všudypřítomná podmínka spekulace. © 2014 by Lumír Nykl.

RUSNÁKOVÁ, Katarína. Internetové umenie a jeho formáty. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005. Překlad Marie Meixnerová © 2005 by Katarína Rusnáková and Afad Press.

RUSNÁKOVÁ, Katarína. Digitálne a internetové umenie: nový režim obrazu. In: RUSNÁKOVÁ, Katarína (ed.). *V toku pohyblivých obrazov. Antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, Afad Press, 2005. (kráceno) Překlad Marie Meixnerová © 2005 by Katarína Rusnáková and Afad Press.

SHULGIN, Alexei. nettime: Net.Art – the origin. *Archiv nettime* [online]. [cit. 2014-09-13]. Dostupné z WWW: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>>. Překlad Marie Meixnerová © 1997 by Alexei Shulgin and nettime.

STRNAD, Matěj. Úvod do minulosti a budoucnosti webu. © 2014 by Matěj Strnad.

TROEMEL, Brad et al. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. *DIS magazine* [online]. 2012, [cit. 2014-09-04]. Dostupné z WWW: <<http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>>. Překlad Magda Hrabáková © 2012 by Brad Troemel, Artie Vierkant, Ben Vickers.

Díla podléhající licenci Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License (Creative Commons Uvedte autora-Nevyuzivejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 3.0 Česko):

QUARANTA, Domenico. The Legend of net.art. In: QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 9–12.

QUARANTA, Domenico. The Art of the Netizens. In: QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. Brescia: Link Editions, 2010, s. 169–172.

CZERSKI, Piotr. We, The Web Kids. *PASTEBIN* [on-line]. 15. 2. 2012, [cit. 2014-09-08]. Dostupné z WWW: <<http://pastebin.com/oxXV8k7k>>.

McHUGH, Gene. Introduction. In: McHUGH, Gene. *Post Internet. Notes on the Internet and Art. 12.29.09>09.05.10*. Brescia: Link Editions, 2011, s. 5–6.

Licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License (CC BY-NC-SA 3.0) umožňuje volné šíření, překlad, modifikaci (pod podmínkou výslovného uvedení provedených modifikací) děl k nekomerčním účelům, je-li licence zachována. Přesné licenční podmínky jsou dostupné na webových stránkách <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> nebo je lze získat po zaslání dopisu na adresu Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Bylo vyvinuto veškeré úsilí k dohledání držitelů autorských práv; pokud došlo omylem k jakémukoli přehlédnutí, budou při první možné příležitosti učiněna nápravná opatření.

Nakladatel nemá žádnou kontrolu nad webovými stránkami autorů či třetích stran a rovněž za ně nepřijímá jakoukoli odpovědnost.

Názory vyjádřené v této publikaci jsou názory autorů a nemusí se shodovat s názory vydavatele.



**Obrazové přílohy:**

**Str. 84:** Martin Kohout, *Moonwalk*, 2008. © 2008 by Martin Kohout.

**Str. 84:** Martin Kohout, *Moonwalk*, 2009. © 2009 by Martin Kohout.

**Str. 85:** Martin Kohout, *untitled*, 2011. © 2011 by Martin Kohout.

**Str. 86:** MTAA, *Simple Net Art Diagram*, 1997. Creative Commons Attribution 2.5. Reprinted as static image.

**Str. 86:** Evolution of the Web. Radar Networks, Nova Spivack. © 2007 by Nova Spivack.

**Str. 87:** [POLL] Majority of Net Artists are not Net Artists. Net Artist Daily – The Huffington Post Internet, 2013. Creative Commons Attribution 2.5. No changes have been made.

**Str. 87:** Silver (Petr Svárovský), *Rose*, 1997. © 1997 by Petr Svárovský.

**Str. 88:** Anthony Antonellis, *put it on a pedestal.com*, 2011.  
© 2011 by Anthony Antonellis. Screenshot © Kenichi Matsumoto.

**Str. 88:** Katja Novitskova a kol., *Post Internet Survival Guide*, 2010.  
© 2010 by Katja Novitskova.

**Str. 89:** James Bridle, *Rainbow Plane 002*, 2014. © 2014 by James Bridle.

**Str. 90–91:** (c) merry, *Facebook Sculpture*, 2013. © 2013 by (c) merry.

**Str. 91:** Felipe Rivas San Martín. © 2013 by Sergio Cerón.

**Str. 92:** Ole Fach & Kim Asendorf, *Shitstorm on Newborn*.  
© 2013 by Tereza Darmovzalová & PAF.









[www.pifpaf.cz](http://www.pifpaf.cz)

**#mm net art – internetové umění ve virtuálním  
a fyzickém prostoru prezentace**

Marie Meixnerová ed.

Texty vybrala, uspořádala, k vydání připravila, editorskými poznámkami  
a biografickými údaji doprovodila Marie Meixnerová

**Autoři textů:**

Natalie Bookchin, Piotr Czernski, Dieter Daniels, Jennifer Chan, Gene McHugh, Marie  
Meixnerová, Lumír Nykl, Domenico Quaranta, Gunther Reisinger, Katarína Rusnáková,  
Matěj Strnad, Alexej Šulgin, Brad Troemel, Ben Vickers, Artie Vierkant

**Texty z angličtiny přeložily:**

Helena Fikerová, Barbora Greplová, Magda Hrabálková, Marie Meixnerová, Michaela Štaffová

**Jazykové korektury:**

Veronika Zýková, Lucie Pokorná

**Grafická úprava a sazba:**

Radim Měsíc

**Recenzovaly:**

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D., Mgr. Katarína Gatialová

**Vydal :**

Pastiche Filmz z.s. v rámci Edice PAF

**Vytiskl:**

Profi-Tisk Group, s. r. o.

**Vydání první  
Olomouc 2014**

**ISBN 978-80-87662-06-9**