



s is unreal

Petra Šobánová

Jana Jiroutová

José Rodrigo Delgadillo Blando

Marie Meixnerová

Net art

Univerzita Palackého v Olomouci
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Net art

Petra Šobáňová
Jana Jiroutová
José Rodrigo Delgadillo Blando
Marie Meixnerová

Olomouc 2015



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Publikace vznikla v rámci projektu *Vizuální komunikace, otevřený prostor k výchově a vzdělávání – komplexní inovace pedagogických, výtvarně-pedagogických a uměnovědných studijních oborů*, reg. č.: CZ.1.07/2.2.00/28.0075 realizovaného katedrou výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.

Řešitelé projektu:

doc. PhDr. Hana Myslivečková, CSc., hlavní řešitelka projektu

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D., garantka publikační činnosti

Mgr. Veronika Jurečková, koordinátorka projektu a studijních modulů

doc. Vladimír Havlík, garant mezinárodní spolupráce

Oponenti:

doc. Vladimír Havlík

Mgr. Štěpánka Bieleszová, Ph.D.

Neoprávněné užití tohoto díla je porušením autorských práv a může zakládat občanskoprávní, správněprávní, popř. trestněprávní odpovědnost.

Tato publikace neprošla redakční jazykovou úpravou.

© Univerzita Palackého v Olomouci, 2015

© Petra Šobáňová, Jana Jiroutová, José Rodrigo Delgadillo Blando, Marie Meixnerová, 2015

Cover photo © Vuk Ćosić, 2015

1. vydání

ISBN 978-80-244-4627-1

Poděkování

Naše kniha by nemohla vyjít bez projektu *Vizuální komunikace, otevřený prostor k výchově a vzdělávání* a bez finanční podpory Evropského sociálního fondu v ČR a MŠMT. Autoři knihy děkují také oponentům, Vladimíru Havlíkovi a Štěpánce Bielešzové, za jejich podnětné připomínky k rukopisu. Dík za pomoc patří také Jakubu Konečnému a Kryštofu Richterovi.

Fotografie:

V knize jsou použity fotografie autorů, kteří buď výslovně souhlasili s publikováním svého díla a autorům je osobně poskytli, nebo kteří své dílo laskavě uvolnili pod licencí Creative Commons. Ve dvou případech jsme fotografie – s uvedením plného zdroje (viz popisky a níže uvedený přehled) – převzali z tištěné publikace nebo z veřejného on-line portálu. Největší část obrazové přílohy tvoří screenshoty veřejně přístupných webových stránek (netartových děl umělců) a jiného on-line obsahu. Umělecká díla, jež mají formu webové stránky nebo jiného on-line obsahu umístěného do webové stránky (např. gify či fotografie), reprodukuje – v souladu s filozofií tohoto proudu umění – volně v podobě screenshotu, není-li to autorem výslovně zapovězeno. Původní autorství tohoto obsahu navíc mnohdy nelze vystopovat, protože sami autoři prezentovaných děl běžně užívají tvůrčí principy na bázi plagiování, klonování nebo apropriací a modifikací cizího obsahu. U anonymních uměleckých děl autora pochopitelně neuvádíme, v ostatních případech respektujeme běžný úzus.

Autoři fotografií:

William Chevillon, John Kannenberg, Petra Šobáňová, archiv Gaziry Babeli a Evy a Marco Mattesových

Převzaté fotografie:

Fotografie díla Zdeňka Pešánka *Torzo* byla převzata z publikace ANDĚL, Jaroslav et al. *Umění pro všechny smysly: Meziválečná avantgarda v Československu*. Praha: Národní galerie, 1993. ISBN 80-7035-056-3.

Fotografie díla Michaela Bielického *Exodus* byla převzata z portálu Artlist — Centrum pro současné umění Praha.

Seznam fotografií na předělech:

- s. 8 Jodi, *%20Wrong*, nedatováno, webové stránky, snímek monitoru
- s. 12 Young-hae Chang Heavy Industries, *Cultural Identity*, nedatováno, on-line videa, snímek monitoru
- s. 24 Nicolas Schöffler, *Chronos 8* (La Roche-surYon, Lycée Pierre Mendès-France), 1971; foto William Chevillon
- s. 52 Joan Leandre, *In the Name of Kernel*, 2010, snímek monitoru
- s. 64 Andy Deck, *Open Studio*, 1999, on-line software, snímek monitoru
- s. 88 Joe Hamilton, *Indirect Flights*, 2015, on-line aplikace, snímky monitoru
- s. 222 *Mouchette.org*, 1996, webové stránky, snímek monitoru
- s. 240 Joan Leandre, *RetroYou*, 1999, počítačová aplikace, snímek monitoru
- s. 250 Alexej Šulgin, *Form Art*, 1997, webové stránky, snímek monitoru

Obsah

Úvodem	9
Net art v kontextu umění nových médií a digitální éry – terminologické zastavení	13
Hledání kořenů net artu – nová média v historickém nástinu	25
Analogová předehra	25
Umění ovlivněné nástupem počítačů	29
Záznamová technika a její využití v akčním umění	34
Další využití videa a počátky animace	37
Projevy závěru 20. století a současné tendence	41
Net art jako tvůrčí reakce na počítačovou kulturu a internet	53
Klasifikace netartových projektů	65
Mezi literaturou a výtvarným uměním	66
Webové koláže a labyrinty	69
Aktivistické netartové projekty, hacking	72
Práce s daty a jejich vizualizace	77
Mezi net artem a software artem, modifikace softwaru	80
Sloh krásných webů	85
Významní představitelé net artu	89
®TMark	90
Cory Arcangel	109
Gazira Babeli	116
Markéta Baňková	120
Michael Bielický	125
Simon Biggs	131

Natalie Bookchinová	140
Jonah Brucker-Cohen	146
Heath Bunting	153
Vuk Ćosić	159
Andy Deck	165
etoy	174
Lisa Jevbrattová	180
Jodi	186
Olia Lialina	194
Mark Napier	200
Josh On	205
Alexej Šulgin	211
Thomson & Craigheadová	217
Významné projekty	223
Mouchette	224
Superbad	232
The World's First Collaborative Sentence	236
Závěry	241
Summary	251
Použitá literatura	254
Webové stránky	262
Videa	264
Odkazy na představené umělecké projekty	265

404

Úvodem

Vážené čtenářky, vážení čtenáři,
tématem naší knihy je net art, specifický a ne vždy ostře vymezený, avšak velmi originální proud uměleckého vyjadřování, jenž vstoupil na monitory uživatelů v 90. letech 20. století. Tento proud patřící do širšího pole nových médií se nejprve pokusíme zasadit právě do kontextu nových médií, respektive intermédií či digitálního umění, jak je tato umělecká oblast stavící na spojení tvůrčí výpovědi s technologickouází mnohdy také nazývána. Poukážeme na to, že umělecké pole během historie vždy využívalo ty nejlepší z dostupných technologií, ať již je dnes ještě označujeme za „nové“, nebo nám to už připadne nepříhodné.

Samotná nová média se pokusíme charakterizovat především pomocí principů pojmenovaných vlivným teoretikem nových médií Lvem Manovichem a v krátkém exkurzu vás seznámíme s oblastmi umění, do nichž dnes zasahují digitální technologie a internet nebo jež jsou jimi přímo ustavovány jako svou nezbytnouází. Část knihy je proto věnována počátkům novomediálního umění a jeho rozvoji v devadesátých letech 20. století až do současnosti. Přestože jde o značně nepřehlednou a rozsáhlou problematiku, pokusíme se v textu představit – podle našeho subjektivního výběru, jímž jsme se ostatně řídili během celého psaní knihy – nejvýznamnější představitele tohoto druhu umění. Zvláště se přitom zaměříme na oblast videoartu a počínů na pomezí performance, objektu, instalace a videoartu, dále na oblast počítačové grafiky a animace, software artu a konečně také samotného net artu. Cílem vstupní kapitoly však není pouze výčet autorů a jejich děl (nutně neúplný), chtěli bychom spíše vystihnout změny, ke kterým v uměleckém poli dochází přibližně od 60. let 20. století, naznačit obsahové zaměření novomediálních uměleckých děl a poukázat na témata, která tvůrci otevírají.

Právě kvas v oblasti nových médií (na němž se ostatně mnozí z pozdějších tvůrců čistě netartových projektů významně podíleli) je podhoubím, z něž v 90. letech vyrůstá net art, originální proud umění, který se zabydlel přímo na síti a který vzniká už nikoliv klasickými výtvarnými prostředky, nýbrž programováním, vytvářením zdrojového kódu a koktejlu animací, gifů, textů či zvuků – a jehož forma webové stránky nebo on-line aplikace definitivně ztrácí podobu klasického artefaktu.

Samotný net art se pokusíme představit dvojím způsobem: jednak v části věnované jeho historii, teoretickému vymezení a možným klasifikacím jeho konkrétních projevů a proudů – a jednak pomocí samostatných medailonů konkrétních tvůrkyň a tvůrců, v nichž nabízíme souhrn a analýzy jejich projektů spolu s odkazy na tato díla na síti (jsou-li na ní ještě dohledatelná). Těchto autorských medailonů, případně analýz jednotlivých projektů (jedná se o vlivné projekty, které jsou buď anonymní, nebo které jsou jediným podobným dílem svého autora) přinášíme více než dvacítku – a doplníme-li je o další desítky děl, jež v knize zmiňujeme na jiných místech, otevírá se před námi plastický obraz tohoto originálního tvůrčího uchopení nástrojů digitálních technologií a možností kyberprostoru.

Naše kniha přitom ukazuje, že už na počátku byl tento proud rozrůzněn do odlišných a v mnohém jedinečných podob: ať již se pohybovaly mezi literaturou a výtvarným uměním (máme na mysli různé hypertextové romány nebo projekty využívající text a předpokládající jeho recepci čtenářem), oscillovaly mezi net artem a software artem (a stavěly třeba na modifikaci cizího softwaru nebo nabízely uživatelům software vlastní), byly divokými kolážemi a labyrinty obrazů, animací a zvuků, soustředěně pracovaly s daty a snažily se o jejich vizualizaci a reflektování – nebo měly silné aktivistické zabarvení a s cílem bojovat proti problematickým politikům, mocným korporacím nebo jiným aktérům globalizovaného světa využívaly (polo)hackerské praktiky či satiru a mystifikaci. 90. léta, kdy ještě neexistovaly mnohé technologické finesy známé dnes, kdy byl internet pomalý a nástroje – tolik ovlivňující estetické vyznění díla – byly z dnešního pohledu primitivní, nenabízela ještě tolik možností, nicméně mnohé z tehdejších počínů dodnes nepostrádají působivost, výmluvnost, výraz nebo vtip. S dalším vývojem je možné rozpoznat směřování k zážitkovým, plně multimediálním estetickým projektům, různým generativním webům nebo on-line interakcím s vysoce estetickým účinkem.

Všechny tyto a další polohy net artu můžete najít na stránkách knihy, již právě otevíráte, a spolu s ostatními členkami a členy autorského kolektivu

doufám, že vás téma zaujme a případně prolomí bariéru, která často přetrvává mezi lidmi a současným uměním. Stejně jako život dnešního člověka je i umění nových médií spolu s net artem plné úzkosti, obav, nejistoty, ale i okouzlení z nových možností, radosti, hravosti a požitku z nových audiovizuálních podnětů. Věřím, že také pro vás – stejně jako pro mne a pro ostatní spolupracující autory – se umění nových médií a konkrétně net art stane zálibou a vyhledávaným podnětem k sebereflexi a zamyšlení.

Jménem autorského kolektivu

Petra Šobáňová

V Olomouci 2015

PEOPLE WHO HAVE
NO IDENTIFIABLE
CULTURE.

Net art v kontextu umění nových médií a digitální éry – terminologické zastavení

Pro označení uměleckých aktivit, k jejichž realizaci jsou využity digitální technologie, a tedy i pro net art, jímž se budeme v naší knize zabývat především, se v kontextu uměleckého pole často užívá poměrně široký termín *nová média*. Jako snad každý z obecnějších pojmů v rámci teorie umění je různými autory různě definován. Vždy však zahrnuje uměleckou produkci vzniklou na určité „nové“ technologické bázi a inovativně využívající možnosti dané technologickým vývojem. Ten obvykle zakládá nové podoby, nebo dokonce druhy uměleckého vyjadřování a mnohdy také nová témata, mezi nimiž nechybí reflexe dané technologie měnící stávající podobu lidské kultury.

Jsou-li nová média v umění definována symbiózou technologických novinek a inovací uměleckých postupů, zbývá stanovit, jak hluboko do minulosti se pro technologické změny v rámci nových médií obracíme, aby mohly být stále považovány za „nové“. Vždyť inovací byl kdysi také knihtisk, litografie nebo daguerrotypie. Například Kera (2013), podobně jako další autoři, např. Rush (2005) nebo Triebe a Jana (2009), mezi nová média řadí také fotografii, film, rádio, televizi, satelity, video a další technologie, jež ve své době ovlivnily a proměnily tradiční formy umělecké tvorby. (Ještě dál jde Manovich, který sem už v roce 2000 řadí také databáze – zcela oprávněně, jak dále uvidíme ¹.)

Je zároveň třeba dodat, že kromě termínu *umění nových médií* dávají někteří autoři přednost pojmu *digitální umění*. (Jde např. o Liesera, 2009, Paulovou, 2008, Colsona, 2007, Simanowského, 2011, nebo třeba kurátory virtuálního muzea The Digital Art Museum.) To záběr nových médií přesouvá až do

1 Wilson (2010) řadí umění pracující s informacemi a daty spíše na pomezí umění a vědy, viz jeho reprezentativní monografie *Art + Science*, 2010.

digitální éry, tedy do období post-analogového, období, kdy nástup počítačů a internetu zcela proměnil dosavadní způsob lidské komunikace, práce, získávání informací, ale i podoby hudby, audiovize, výtvarného umění a vůbec celé kultury. Různé technické „vychytávky“ v podobě fotoelektrických senzorů, mikrofónů, elektronických řídicích systémů, videokamer, syntetizérů nebo médií v podobě fotografie, filmu a televize – některé představíme v následující kapitole věnované průkopníkům nových médií – jistě uměleckou tvorbu výrazně proměnily, zdrojem největších změn se ale jednoznačně stal počítač.

Připomeňme, že adjektivum *digitální* – ať již je přidružujeme k umění nebo k jakémukoliv jinému fenoménu – odkazuje na nehmotný objekt, jehož existence je vázána na binární schéma, tedy na známé jedničky a nuly. V těchto číslech mohou být zakódována slova, obrazové informace, hudba, zvuky, ale i aplikace nebo třeba celé databáze. Důležitým rysem digitálních objektů je jejich vzájemná kompatibilita – právě ona umožňuje snadnou distribuci digitálních dat či jejich kopírování a pozměňování, což je aspekt, který do umění přinesl velkou, snad až paradigmatickou změnu, o níž se v naší knize vícekrát zmíníme např. v souvislosti s proměnou statusu autorství a aury uměleckého díla nebo jeho komodifikovatelnosti.

Wolf Lieser (2009) sousloví *digitální umění* používá jako souhrnný termín pro jakékoliv umělecké dílo, k jehož tvorbě bylo použito počítačové techniky. Z pojmu tedy vyplývá, že výstupem je dílo v digitální formě, v jehož pozadí stojí binární kód, a za jeho opak jsou považována umělecká díla analogové povahy. Lieser (2009) navrhuje označovat za digitální umění všechny projevy, k jejichž tvorbě bylo využito potenciálu počítačů nebo internetu; tedy díla, která by jinak nemohla vzniknout. Znamená to, že daný vývoj v umělecké oblasti je přímo závislý na technologickém vývoji – jehož rozmach postupně umožnil vyrábět výpočetní systémy s přiměřenou velikostí, cenou a spotřebou elektřiny, takže se brzy dostaly nejen do rukou umělců, ale i do běžných domácností. Hovoříme tak o demokratizaci výpočetních kapacit, jež samozřejmě dále pokračuje a plodí tak „kulturu založenou na historicky nebývale důvěrném vztahu mezi člověkem a strojem“. (Chatfield, 2013, s. 20)

Mnoho digitálních objektů či služeb funguje výhradně anebo především v prostředí internetu a internet je také nezbytnouází nejen samotného net artu, ale i mnoha dalších projevů umění nových médií. Jak uvádí Chatfield (2013), internet je spíše infrastrukturou než technologií – jde o množství navzájem provázaných hardwarových a softwarových prvků, např. podmořských kabelů,

telefonních linek nebo mobilních telefonů či počítačů, které zajišťují spojení mezi různými zařízeními zpracovávajícími data. Počátky internetu přitom sahají do roku 1969, kdy byl uveden do provozu ARPANET, první počítačová síť spojující čtyři americké výzkumné instituce. Tato síť se postupně rozšiřovala, takže např. v roce 1973 již bylo do sítě zapojeno 40 počítačů z různých míst USA. V roce 1989 byla Timem Bernersem-Lee vynalezena služba „world wide web“, jež byla skutečným průlomem, protože umožnila zpřístupnění také širokým vrstvám uživatelů počítačů. Bylo možné síť dále propojovat a rozšiřovat a také využívat možnosti vzájemného předávání dat mezi uživateli a odesílání zpráv elektronické pošty. (Podrobněji Goldsmith, Wu, 2008)

World wide web (či zkráceně web) tedy není totéž co internet: jde o jednu z řady jiných služeb (např. sdílení souborů, elektronickou poštu, videochat aj.), jež využívají možností internetu. Web je však zřejmě službou nejdůležitější, protože díky němu si každý on-line uživatel může prohlížet dostupné webové stránky či vytvářet stránky vlastní. Myšlenku webu poprvé zformuloval zmíněný Tim Berners-Lee a popsal ji jako univerzálně propojený informační systém, který umožní nalézt místo pro uložení jakékoliv informace či odkazu. Lidé mohou vytvářet zdroje těchto informací, a to tak, aby je kdokoli mohl nalézt a využívat.

Pro historicky první spuštění webu byly třeba tři komponenty: první stránka s nějakými informacemi, první prohlížeč a první webový server, na němž by mohla být webová stránka hostována, tedy místo, kde je uložen kód, v němž jsou zapsány určité webové stránky. (Jedná se o počítače, na nichž jsou webové stránky hostovány; z těchto počítačů se obsah stránky předává komukoli, kdo se k ní chce připojit. Server vlastně uživatelům nabízí kopii dané stránky, a pokud je skutečně výkonný, může těchto kopií vytvářet neomezené množství.) Po jejich zprovoznění v roce 1990 se mohl kterýkoliv vlastník prohlížečského programu připojit a obsah stránky si prohlédnout. Od těchto začátků neuběhlo mnoho let a dnes existuje nepředstavitelný počet webových stránek – více než bilion. (Podrobněji Chatfield, 2013, Goldsmith, Wu, 2008)

Byť je pro běžné uživatele prakticky neviditelným, základem každé stránky na webu je HTML (HyperText Markup Language), „značkovací“ jazyk, resp. soubor pravidel, na nichž stojí každá stránka na webu. Tento jazyk je odlišný od toho běžného a jeho použití umožňuje výměnu informací mezi počítači. K běžnému textu se přidává množství „tagů“ (značek), zasazených do elektronické verze textu, jež sdělují prohlížeči, jak by měl být text prezentován. Webový prohlížeč

je přitom softwarovým nástrojem, bez něž by uživatel nemohl přistupovat k webovým stránkám, on-line aplikacím, sociálním sítím – ani k net artu. Dnes jsou prohlížeče vybaveny mnoha pokročilými funkcemi, jež dříve nebyly dostupné: umožňují např. streamování hudby a videí nebo fungování různých interaktivních aplikací.

Všechny tyto základní komponenty zde připomínáme zejména proto, že umělci nových médií, speciálně netartoví tvůrci, je už v raném období 90. let dokázali používat inovativně a využívali je k vlastnímu, zcela originálnímu uměleckému vyjádření. A co je ještě důležitější: zviditelňovali je a připomínali, že je třeba tyto nástroje a technologické produkty reflektovat, a nikoliv přijímat jako samozřejmé, neutrální či bezpříznakové.

Digitální on-line kultura nepochybně značně rozšířila nejen nástroje, ale i prostor pro umělecké vyjádření. Kyberprostor, virtuální prostor či virtuální svět – jak je nejčastěji označován – je jedním z výdobytků popisovaného technologického vývoje a ztělesňuje nové možnosti, jež člověku přináší digitalizace. Nejen na počátku, ale vlastně až do dneška přitom virtualita vzbuzuje jak obavy, tak i mnohá očekávání. Zpočátku lidé tato místa, jež přes jejich hmotnou nereálnost mohli navštěvovat a obývat, objevovali s opatrností a ptali se, zda nenastane dystopický scénář a technologie nezpůsobí nevratný vývoj společnosti špatným směrem. (Také mnozí umělci vytvářeli takto zabarvená díla; vznikl dokonce zvláštní žánr science fiction – kyberpunk – který zneklidňujícím způsobem tematizoval možné vyústění technologického vývoje do totalitní formy vlády nebo nenávratného odlidštění a komputelizace společnosti.) Na druhou stranu lidé chápali virtualitu jako prostor pro rozšiřování dosavadních forem lidské zkušenosti a přes počáteční nedokonalost raných produktů (danou nedokonalostí grafických nástrojů a možností zobrazování, stejně jako nedokonalostí softwaru pro tvorbu 3D a jeho zobrazování) začali s nadšením vstupovat do vzájemných interakcí a experimentovat s odlišným způsobem existence. Do virtuálních světů uživatelé od počátku vstupovali nejčastěji formou počítačových her – a rovněž videohry vzbudily zájem umělců nových médií a povzbudily je k parodiím nebo modifikacím. Možný negativní vliv virtuálního prostoru (případně jeho častého obývání) na chování člověka zůstal do dneška diskutovanou otázkou a je tématem řady tvůrců. Na druhou stranu nabídl kyberprostor zcela nové možnosti také pro aktivisticky zaměřené umělce. Jim poskytl nejen médium webové stránky, ale i platformu pro rychlé a neomezené sdílení – a také užitečnou anonymitu. Prostřednictvím svých „avatarů“ např. v Second

Life a nebo volně na webu působí pod skrytou identitou mnoho umělců, takže některé projekty představené v naší knize zůstávají bez uvedení obligátní informace o tvůrci nebo roku vzniku.

Zvláštním jevem, jenž přinesl technologický vývoj a rozšíření internetové sítě, se stává hackerství – a jeho umělecká poloha hactivismus. Pojem hacking či hackerství znamená neoprávněné pronikání do počítačového systému, sítě či programového kódu – samozřejmě bez vědomí vlastníků či proti jejich vůli. Motivace hackerského činu může být různá: hacker se může snažit dosáhnout nějakého prospěchu, anebo jde o určitou formu sdělení. Stejně tak existují různé důsledky hackerství: od krátkodobého zablokování webových stránek až po poškození či odcizení dat. I když dnes kyberzločin dorostl obludných rozměrů a je závažným fenoménem (ničivý společenský a politický potenciál má zejména zneužití dat z databází a sociálních sítí), samotný fenomén hackerství je zajisté složitější a útoky nelze vždy jen odsoudit. Jde o jakýsi digitální underground, který má občas inovační potenciál a v některých případech je společensky angažovaný a výmluvný – zvláště v rukou umělců, jak si ukážeme na mnoha příkladech. Hackery, kteří do cizích počítačových systémů pronikají z ideologických (a nikoliv zištných) důvodů a kteří svým útokem chtějí upozornit na nějaký společenský problém, označujeme za hacktivisty a na webu dnes můžeme najít mnoho jejich projevů.

Se zmíněným fenoménem úzce souvisí rovněž kulturní jamming. V případě jammingu jde o narušování, podvracení obsahů oficiální, etablované kultury – a také těchto příkladů najdeme v tvorbě umělců nových médií a zvláště net artu mnoho. Jamming podvrací a narušuje kulturní sdělení nějakého mainstreamového činitele, např. politické strany, nadnárodních společností, televizní reklamy, kultury značkového zboží aj. Jamming, ač nemusí být vždy vázán na digitální bázi nebo na internetovou síť, je často zaměřen proti současnému konzumnímu způsobu života a těží právě z toho, že digitálními médii lze velmi snadno manipulovat. Jeho typickým projevem jsou např. parodie reklam a politických hesel, pozměněné fotografie politiků, humorná videa, posměšné či provokativní texty (podrobněji Kašpárková, 2013), ale i typické netartové projevy, jako parodie e-shopů, klony stránek politiků nebo nadnárodních korporací, modifikace populárních počítačových her.

Vraťme se ale k terminologickému vymezení základních pojmů užívaných v naší práci, konkrétně k *novým médiím*. Ta mohou mít zajisté širší záběr a nemusejí být vždy vázána na digitální bázi – alespoň podle některých autorů,

kterí vycházejí z toho, že v každé době vznikají „nové“ technologie. Lze tak jen obtížně stanovit pevné hranice, které by použití širšího pojmu *nová média* přesně vymezily. Vrátime-li se pouhé století zpátky – tehdejší svět nám v kontextu popsaných technologických proměn připadá téměř jako jiná civilizace – uvidíme, že výdobytky techniky a aplikace vědeckých poznatků v minulosti výrazně inspirovaly např. avantgardní umělecká hnutí 1. poloviny 20. století. Patřil k nim příkladně konstruktivismus, futurismus či dadaismus. Zpětně vidíme, že právě ony umožnily vznik tzv. kinetismu a utvářely rovněž podobu poválečné elektronické scény, kdy se formoval tzv. radio art nebo vznikaly první videoperformance, videopásky a pokusy se satelitní a telekomunikační technikou (některé dále zmíníme). Využití počítačů, které si dnes s uměním nových médií pevně spojujeme, započalo přibližně od šedesátých let, kdy se prvně začíná hovořit o počítačovém umění. Počítače se zprvu využívaly zejména k pokusům s algoritmicky generovaným obrazem a zvukem, později se zcela proměnila představa uměleckého díla, které se díky digitální technologii a internetu mohlo stát interaktivním systémem otevřeným k vnějším zásahům uživatelů. (Kera, 2013)

Lev Manovich (2001), známý teoretik médií, vymezuje nová média užším způsobem než jako spojování technologických inovací s formami uměleckého vyjádření – a blíží se tak výše představenému konceptu digitálního umění. Podle Manoviche jsou nová média (a to nejen v umění) charakterizována pěti principy, které podrobněji rozvedl ve své práci *Jazyk nových médií* z roku 2001. Prvními dvěma principy jsou číselná reprezentace a s ní související modularita. Z nich se pak odvozují tři další: automatizace, variabilita a překódování.

Číselná reprezentace znamená, že neomediální díla jsou číselně kódována, resp. že sama jsou fakticky číselnými reprezentacemi. Z číselné povahy neomediálních děl (ať již obrazů, tvarů či videí) plyne, že mohou být matematicky popsána a rovněž dále upravována, resp. manipulována. Lze např. poměrně snadno vylepšit ostrost či jas digitální fotografie, oříznout obraz filmu či převádět jej do jiného formátu a rozlišení. Modularitou pak Manovich rozumí fakt, že každé konkrétní neomediální dílo má určitou, vždy a všude totožnou, modulární strukturu. Modulární („stavebnicovou“) proto, že je složeno z na sobě nezávislých částí, které se opět mohou skládat z menších částí až po součásti nejmenší, např. pixely. Prvky této struktury, např. zvuk či obraz audiovizuálního díla, jsou přitom reprezentovány jako soubory diskrétních, nespojitých vzorků. Právě díky modulární struktuře je manipulace s díly nových médií velmi snadná, ať již jde o nahrazování určitých částí jinými nebo o jejich libovolnou změnu.

Číselnou reprezentaci i modularitu si spojujeme s novými médii bez ohledu na to, zda mají konkrétní díla původ analogový (a byla digitalizována posléze), anebo vznikla přímo v počítači tvůrce. Například mnohá z děl, jež zmíníme v části o počátcích umění nových médií, vznikla původně jako analogová a digitalizována byla až později. Vzhledem k tomu, že Manovich analogová díla mezi nová média neřadí, není od věci stručně vysvětlit, jaký je vlastně rozdíl mezi analogovým a digitálním zařízením a obsahem.

Analogová zařízení (např. gramofon) pracují se spojitě proměnným signálem. U tohoto typu signálu se hodnoty mění průběžně – na rozdíl od skokově proměnného signálu, s nímž pracují zařízení digitální (např. počítače nebo mobilní telefony). Co se týká digitálního obsahu, resp. výstupu, od toho analogového (např. gramofonové desky nebo analogové videopásky), se odlišuje zejména tím, že jde ve své podstatě o údaj, informaci o jisté hodnotě v podobě binárního čísla. Například digitální obraz tak ve své podstatě neexistuje fyzicky, nýbrž „přebývá“ v podobě číselného údaje o tom, jak má vypadat v prohlížeči či při tisku. Při přenosu obrazu se tedy nepřenáší obraz samotný, pouze onen číselný údaj, resp. informace o barvě, jasu, velikosti a umístění každého obrazového bodu. Stejný technický proces, ve skutečnosti vysoce sofistikovaný, se děje při přenosu zvuku a „pohyblivého obrazu“ (Poisl, 2006). Oproti tomu analogovou videopásku (o „video tapes“ jako fenoménu 70. a 80. let 20. století bude řeč v následující kapitole) obsahující umělecké dílo vlastnil autor ve fyzické podobě a takto ji také musel odevzdat, aby mohla být přehrávána na výstavě. Videopáska tedy existovala fyzicky, byť byla – oproti klasickému obrazu, např. olejomalbě – velmi snadno kopírovatelná. Digitální „artefakt“ naproti tomu může existovat na mnoha místech současně ve stejné kvalitě a jeho fyzická existence např. v podobě DVD ani není nutná. Stačí, když existuje v podobě datového souboru uloženého v počítači či na síti. Vzhledem k tomu, že analogová data jsou nepřetržitá, resp. spojitá, není možné samostatně editovat součásti určitého celku (např. videa), jako třeba text, obraz, zvuk, jak jsme si rychle přivykli v případě dat digitálních, kde je to umožněno výše zmíněnou modularitou. Existenci digitálních dat a zvláště proces digitalizace si spojujeme s koncem 20. století a začátkem století následujícího, kdy se prudce rozvíjel digitální způsob nahrávání zvuku i obrazu a došlo rovněž k masovému rozšíření digitálních nosičů dat, tedy CD disků, DVD disků, flash disků a komprimovaných, a tím i snadno přenositelných formátů.

Vraťme se ale k Manovichovu vymezení nových médií a jeho typických znaků: třetím znakem, jenž autor přiřadil k číselné reprezentaci a modularitě, je automatizace, která značně urychluje a usnadňuje tvůrčí proces využívající nové technologie. Číselné kódování a modulární struktura totiž umožňují automatizovat mnoho dříve pomalých a náročných operací. V oblasti technického vývoje je automatizace jednou z hlavních snah a jejich cílem je vyvíjet a zavádět různá samočinná zařízení. Automatizace v souvislosti s novými médii znamená, že lidský prvek může být v určitých částech tvůrčího procesu nahrazen počítačem. V něm, resp. v jeho softwaru, mohou být dostupné např. různé šablony nebo snadno využitelné algoritmy úpravy digitálních dat. V oblasti umění, jak uvidíme dále, se automatizace do důsledku uplatňuje v tzv. generativním umění.

S automatizací souvisí také značná variabilita nových médií, čtvrtý z principů, který rozvedl Manovich. Variabilita, proměnlivost, je pozitivním důsledkem zmíněného číselného kódování a modularity. Jak Manovich vysvětluje (2002), neomediální dílo není něčím pevně daným, nýbrž existuje v nekonečných verzích vzniklých činností počítače. Variabilita se tak projevuje možností generovat množství verzí určitého díla, např. barevných obměn počítačové grafiky nebo kompozičních variant netartové koláže. Je zřejmé, že variabilita plyne z modularity nových médií: prvky určitého média, relativně samostatné, je totiž možné libovolně kombinovat a skládat do nových celků. Variabilita nových médií (nejen novomediálních uměleckých děl) se však projevuje i při běžných úkonech uživatele počítače a internetové sítě. Interaktivita webových stránek, kde si vybíráme z menu, využívání hypertextu nebo pravidelné aktualizace programů či webových stránek: to vše lze pod zmíněný princip variability zahrnout. Vždyť webová stránka se vyskytuje v nekonečných verzích na monitorech svých návštěvníků, využitím menu nebo hyperlinků vytváří každý nový uživatel další varianty daných stránek. Tento moment je také významnou změnou, již net art přinesl do umění: má-li umělecké dílo podobu webové stránky nebo datového souboru, zcela ztrácí smysl dosavadní kategorie originálu či na originál vázané aury uměleckého díla.

Manovich (2002) dále upozorňuje na fakt, že projevem, či lépe důsledkem „komputerizace médií“ je i postupné kulturní překódování. Tímto pátým principem rozumí překódování kulturních forem a obsahů (pro člověka srozumitelných a pochopitelných) do počítačových dat uzpůsobených stroji a srozumitelných především jemu. Vlastnosti digitálního souboru dat mají totiž primárně nikoliv význam kulturní (obsah, význam, estetickou kvalitu apod.),

nýbrž význam zcela technicistní – náležející primárně do počítačové komunikace (typ souboru, jeho velikost, formát aj.). Vidíme, že nová média „se rozpadají do dvou oddělených vrstev“, do kulturní („lidské“) a počítačové. (Manovich, 2002, s. 74)

Otázka kulturního překódování je otevřenou a naléhavou otázkou celkového vlivu nových médií na lidskou kulturu. O jak hlubokou kulturní změnu se jedná, ukáže až budoucnost a soustředěný výzkum tohoto fenoménu. Nepochybně se však počítačová i kulturní vrstva vzájemně ovlivňují a výsledkem tohoto vlivu je současná počítačová kultura, slovy Manoviche (tamtéž, s. 74) „směs lidských a počítačových významů, směs tradičních představ světa a počítačových prostředků jeho zobrazení“.

Digitální technologie nejenže ustavují novou, svébytnou oblast v rámci umění, ale zasahují dnes snad do všech oblastí života². Během krátkého období, jež uplynulo od jeho zpřístupnění širším vrstvám, se stal internet masově využívaným médiem. Digitální technologie a internet definitivně vstoupily do našich životů a proměnily naše chování, komunikaci a vnímání. Je samozřejmé, že ovlivňují také umění a do budoucna bude jejich vliv – se zdokonalujícími se softwarovými nástroji, rychlým internetem, mobilní komunikací, výkonnou projekční technikou nebo sociálními sítěmi – ještě dále stoupat.

- 2 Sledujeme digitální vysílání televize, využíváme digitální kamery a fotoaparáty. Snad nejdůležitější roli sehrává digitalizace – ve spojení s internetem – v oblasti uchovávání a rozšiřování informací. Informace různého druhu – včetně elektronických reprezentací různých objektů či dokumentů – jsou dnes díky internetu snadno dostupné, dynamicky se mění a jejich objem stále narůstá. Přístup k těmto informacím je snadnější než kdykoliv předtím – vždyt v roce 2010 již internetovým připojením disponovala více než polovina českých domácností, přesně 56 %. (Suchá, 2010). Uvádí se, že v roce 2011 mají přístup k internetu dvě miliardy lidí, tedy téměř jedna třetina celého lidstva, resp. polovina dospělé populace naší Země. (Chatfield, 2013) Rozšiřuje se mobilní internet, takže počet uživatelů internetu bude dále růst. Internet u nás lidé nejčastěji využívají k e-mailové komunikaci (51 %), k vyhledávání informací o zboží a službách (47 %), k nákupům (22 %) a k internetovému bankovníctví (17 %). (Průzkum, 2010) Stoupající počet lidí si na internetu přehrává a stahuje videa a stále více lidí si zde hledá práci. Nejvíce narůstá počet uživatelů, kteří přes internet nakupují. (Tamtéž) Na internetu lze dnes najít snad vše: nejen odjezdy vlaků a čerstvé zprávy, ale i filmy, hudbu, knihy. Lidé si zde hrají, seznamují se, komunikují s přáteli, na českém internetu se dokonce objevil virtuální hřbitov.

Už za relativně krátkou dobu existence nových médií na digitální bázi lze přitom konstatovat několik zásadních inovací a proměn, jež vnesly do oblasti umění. Kromě intermediality k nim patří uplatňování principu apropriace, kolážování, kopírování cizího obsahu, popkulturních narážek, hravosti, šokových efektů, mystifikace, participace uživatelů na tvorbě díla a používání různých technických fines, jež narušují ustálené standardy interakce uživatele a webového obsahu.

Můžeme také říci, že umění nových médií a zvláště pak net art, jenž je na síti zcela volně dostupný, může prorážet bariéry mezi tzv. vysokým uměním a širším publikem. Ostatně mnozí z umělců si pochvalují právě fakt demokratizace uměleckého provozu a nadšeně vítají nastupující éru, v níž doslova každý může konzumovat a vlastnit umění – přímo doma na svém monitoru. Na druhou stranu (pomineme-li, že napsané platí pouze pro obyvatele zemí, kde mají lidé přístup k elektřině, počítačové technice a internetu) je potřeba zůstat nohama na zemi: mnohé z novomediálních uměleckých projektů jsou pro běžné lidi neuvyklé interakci se současným uměním nepochopitelné úplně stejně jako jiné umělecké projevy. Rozhodně nemizí nutnost znalosti kontextu vývoje umění, teorie umění a mnoha dalších souvislostí, abychom dané projevy v plnosti pochopili – spíše je tomu naopak, protože se přidružuje kontext technologický. Také časté využívání motivů z populární kultury přináší problém: jednak obsah populární kultury neuvěřitelně rychle stárne, takže doslova po pár letech přestáváme narážkám rozumět, a jednak má samozřejmě omezenou kulturní platnost.

Nová média a časté uplatňování principu participace přinášejí rovněž proměnu role autora. Někteří netartoví tvůrci vytvářejí nikoliv díla, spíše jakési platformy, jež nabízejí uživatelům k volnému využití. Přidružíme-li k tomu projekty, v nichž umělec vytváří různé generativní softwary, pak je skutečně na místě otázka, kdo je autorem díla a má-li pojem autorství ještě svůj původní smysl. V případě net artu navíc téměř všechny vizuální jevy, jež se nám jako divákům zobrazují na monitoru, vznikají přímo v počítači, v programovacím jazyce, a nikoliv rukou umělce – nehledě na to, že jejich vyznění může být pokaždé jiné v závislosti na kvalitě uživatelského elektronického zařízení. Se zmíněným souvisí také otázka po autě a vůbec hodnotě takového uměleckého díla, stejně jako se nabízí zamyšlení nad závislostí digitálního umění na rychle zastarávající technologii nebo nad trvalostí a vůbec platností digitálních artefaktů.

Nástup nových médií tak na jednu stranu přinesl značnou demokratickou uměleckého pole (prakticky každý může být vlastníkem, resp. uživatelem

např. videa umístěného na YouTube), zároveň nás ale nová média učí smiřovat se s pomíjivostí a nestálostí těchto nových forem umění.

Vše zmíněné se zvláštním způsobem koncentruje právě v net artu – ať již hovoříme o tvůrčích principech, nových formách a inovacích, nebo o problematických momentech. Závěrem kapitoly, jež nabídla vstup do tématu a terminologické ujasnění několika klíčových pojmů naší práce, ještě připomeňme, že značná část netartových projektů, jež budou v naší knize prezentovány – samostatně nebo v medailonech konkrétních tvůrců či skupin –, vznikala v raném období, kdy se tehdy nový virtuální prostor teprve obsazoval a kdy lidé teprve přicházeli na to, jak jej lze využít a jak vlastně funguje. Na tento kontext je třeba pamatovat rovněž při hodnocení významu net artu a při posuzování jeho umělecké hodnoty.



Hledání kořenů net artu – nová média v historickém nástinu

Vzhledem k tomu, že nová média se v umění využívají stále častěji a v různých, rychle se měnících a rychle zastarávajících podobách, není jistě bez užitku připomenout první pokusy o jejich využití ve výtvarném umění. Proto v této kapitole nabídneme pokus o nastínění historického vývoje umění nových médií, jež nepochybně tvoří originální podhoubí pro nové výhonky této umělecké oblasti.

Analogová předehra

První artefakty, které z bohatého pole umění nových médií pro tento vstup do tématu vybíráme, by pro Manoviche ještě nebyly novomediálními díly – mají totiž analogovou povahu. Přesto je však krátce představíme: charakterizuje je totiž živý zájem o to využít v umělecké tvorbě nové možnosti, jež nabízejí technické vynálezy a jejich rozšíření do běžného života lidí. Technické výstřelky, kterými ve své době byly např. videokamery nebo první počítače, si totiž umělci přivlastnili okamžitě po jejich rozšíření a ukazuje se, že oblast umění nepřestává hledat nové možnosti, jak co nejpřiléhavěji a originálně vypovídat o problémech člověka a lidské společnosti v době, která nikdy dříve nebyla natolik prostoupena technikou a „elektronickou kulturou“. (McLuhan, 2000)

Jak jsme již naznačili, kořeny umění nových médií lze hledat již v meziválečném avantgardním hnutí. Teoretici i umělci s nadšením promýšleli, jakými uměleckými prostředky vyjádřit život, problémy a radosti moderního člověka. Například český teoretik Karel Teige ve svých úvahách o „absolutně současných způsobech“ navrhoval využívat v umění kinematické projekce, jež by mohly rozvíjet do té doby statický obraz také v čase, a dodat mu tak další rovinu rytmu

a kadence. Podle Teiga by současné umění mělo rozvíjet smyslovou zkušenost člověka a inspirovat se novými uměleckými médii a moderními technologiemi. (Teige, 1927)

Teigovy vize u nás realizoval zvláště Zdeněk Pešánek, představitel kinetického umění a autor knihy *Kinetismus* (1941). Dávno před dalšími pokusy, jež uvádíme dále a jež spadají až do padesátých a šedesátých let 20. století, využíval ve svých pracích symbiózu pohybu, umělého světla, barvy a netradičního materiálu. Zkonstruoval např. model světelného klavíru (první verze pochází z počátku 20. let 20. století) nebo navrhl nerealizovaný pomník padlým letcům. V něm usiloval o spojení geometrické formy s hudbou, zvuky leteckých motorů a projekcí filmu, jehož scénář rovněž připravil (1924–1926). (Podrobněji Anděl, 1993)

V Pešánkově době byla novou, moderní technologií především elektrická energie a umělé světlo, které tomuto originálnímu tvůrci symbolizovaly moderní život a které chtěl proto ve svých dílech využít. Z jeho realizací využívajících elektřinu jsou nejznámější světelné objekty, v nichž inovativně kombinoval elektrické světlo, sádku, kabely, drát, kov a sklo; viz např. *Světelně-kinetická plastika* z let 1932–1933 nebo *Torzo* z roku 1936.

Za průkopnická díla nových médií lze dále považovat kinetické, resp. kybernetické sochy Nicolase Schöffera. Autor pro jejich vytvoření využíval fotoelektrické buňky, senzory a mikrofony. Sochy, vytvořené během 50. let 20. století, byly díky elektronickému řídicímu systému schopny reagovat na hluk či ticho, pohyb, světlo a tmu.

Brzy po vynálezu televize, typického a skutečně masově využívaného představitele moderní techniky, se staly objektem zájmu umělců televizní přijímače. Wolf Vostell, významný představitel akčního umění, televizory během tvůrčího procesu destruoval, „opracovával“ (*Televisio Decollage*, 1963), pokoušel se rušit jejich obraz (*Sun in your head*, 1963) anebo televizní přijímače pohrboval (na festivalu Yam v roce 1963). Za povšimnutí stojí, že televizor byl pro tohoto tvůrce stále ještě objektem, tedy kvádrem vyrobeným z různých materiálů, nikoliv médiem či technologií. Hlavním zájmem Vostella byl přitom happening, během něž se pokoušel účastníky stavět do paradoxních situací vycházejících ze současného života. (Podrobněji Zhoř, 1992) Když už byla zmíněna televize, lze připomenout pokusy Douglase Davise, který o necelých deset let později – v roce 1971 – uveřejnil *Interactive TV manifest* (*Manifest interaktivní televize*), a to u příležitosti interaktivní televizní performance *The Electronic Hokkadim*. Davis s Josephem Beuysem a Nam June Paikem společně vytvořili

také video *The Last Nine Minutes* (*Posledních devět minut*) se záznamem Davi-
sovy performance během satelitního vysílání, kterým umělec spolu s kolegy
v roce 1977 zahájil kasselskou Documentu. Tyto příklady mohou ilustrovat
posun, k němuž dochází, když umělci experimentují přímo s procesem vysílání
a přenosem signálu – a do umělecké tvorby přidávají procesuální, technologií
podmíněný rozměr.

Zmínit je třeba také Vídeňské akcionisty, kteří se v 60. letech soustředili
na experimenty s fotografií a filmem – jistě v souvislosti s vídeňskou filmovou
avantgardou. Do historie nových médií patří zajisté také zmínka o hnutí Fluxus,
jehož členové při svých akcích svobodně mixovali různá média a kromě jiného
i zárodky médií tzv. nových. Díky spojení s avantgardní hudební scénou se
v tvorbě představitelů hnutí výrazně uplatňuje intermedialita, kterou si s umě-
ním nových médií pevně spojujeme. Proslulými se staly koncerty tohoto hnutí,
performativní akce složené z různých zrakových a zvukových podnětů a ozna-
čované jako events nebo activity. Podstatné je, že Fluxus proráží bariéry mezi
tzv. vysokým uměním a širším publikem, což je další rys současného umění
poznávaného novými médii.

Fluxus inspiroval mnoho mladších umělců a jedním z nich byl i Nam
June Paik, zakladatelská osobnost videoartu. Začínal s inscenováním uváděním
svých hudebních skladeb, které bylo pro publikum dráždivé a šokující. Uměl
zacházet s dostupnými výstřelky techniky a měl také nápady na nečekané expe-
rimenty s ní. Vytvářel abstraktní elektronické obrazy na televizoru a na rozdíl
od Vostella se v jeho tvorbě uplatňuje televize a obsah jejího vysílání jako nové
tvůrčí médium. Paik své publikum seznamuje se zcela novou estetikou technic-
kých obrazů, tedy vizuálních jevů, jež vznikají přímo v přístroji (a jsou pozoru-
hodné samy o sobě) anebo jsou umělcem – za pomoci techniky – pozměňovány.
Paikova tvorba je zcela ovlivněna jeho živým zájmem o techniku. Je známo, že
již v roce 1965 si obstaral videokameru a ihned ji použil pro záznam své jízdy
taxíkem během papežovy návštěvy New Yorku v roce 1965. Uvádí se také, že
Paik se spolupodílel na vyvíjení videosyntetizéru, který tvůrci umožňuje mi-
xovat pohyblivý obraz a zvuk. Známe je jeho dílo *TV Buddha* (1974), instalace,
v níž socha Buddhy medituje nad svým vlastním televizním vyobrazením. Pro
téma naší knihy není bez zajímavosti, že na Paika se jako na svou inspiraci od-
volávají někteří netartoví tvůrci, např. Vuk Ćosić.

Přestože různé technické „vychytávky“ v podobě fotoelektrických senzo-
rů, mikrofónů, elektronických řídicích systémů, videokamer, syntetizérů nebo



Obr. 1–2 Zdeněk Pešánek, *Torzo*, 1936, repro z publikace ANDĚL, Jaroslav et al. *Umění pro všechny smysly: Meziválečná avantgarda v Československu*. Praha: Národní galerie, 1993. ISBN 80-7035-056-3. Nicolas Schöffer, *Chronos 8* (La Roche-surYon, Lycée Pierre Mendès-France), 1971; foto William Chevillon

médií v podobě fotografie, filmu a televize uměleckou tvorbu proměnily, zdrojem největších změn se stal počítač. Zprvu jeho potenciál nebyl zřejmý a využití computerů pro uměleckou tvorbu bylo znemožněno jejich nedostupností. První počítače (sestrojené cca v polovině 20. století) byly využívány k řešení vědeckých, resp. technických otázek a jejich potenciál se spatřoval v jejich schopnosti provádět v krátké době a s minimálním počtem chyb složité aritmetické operace. Lidé byli fascinováni touto schopností počítačů provádět rychle a bezchybně úkony přesahující možnosti člověka anebo vyžadující plné a dlouhodobé nasazení týmu lidí.



Obr. 3–5 Wolf Vostell, *Sun in your head*, 1963 (video z okruhu hnutí Fluxus, snímek monitoru); Yoko Ono, *Eye Blink*, 1966 (video z okruhu hnutí Fluxus, snímek monitoru); Nam June Paik, *TV Buddha*, 1974, instalace; foto John Kannenberg

Umění ovlivněné nástupem počítačů

První počítače však byly příliš velké, náročné na provoz (vyžadovaly speciální prostory a spotřebovávaly velké množství energie), složité na obsluhu a jejich cena byla vysoká. Rovněž samotné provádění úkonů na počítači bylo zpočátku komplikované, protože k práci a obsluze bylo třeba znát specifický programovací jazyk. Proto se zprvu příliš neuvažovalo ani o masovém využívání počítačů (a natolik snadné obsluze, jakou můžeme využívat dnes), ani o jejich využití v umělecké oblasti.

Přibližně od 60. let se v rámci vědeckých, resp. technických oborů začalo experimentovat s využitím počítačů pro vytváření počítačové grafiky a brzy se

začalo uvažovat o jejím potenciálu coby tvůrčího uměleckého postupu. Hovoříme-li o počítačové grafice, můžeme mít na mysli jak jeden z oborů informatiky, tak i praktickou disciplínu, dnes široce využívanou v umění, vědě, vzdělávání a průmyslu. Jejím principem je, že používá počítač k vytváření umělých grafických objektů anebo pro úpravu obrazových informací získaných z reálného světa. Těmi jsou obvykle digitální fotografie, skeny nebo video záběry. V umění jde dnes již o samostatnou kategorii, zahrnující mnoho oblastí, např. vytváření digitálních kreseb, videí, počítačových animací, digitálních fotografií nebo v poslední době se zdokonalující 3D grafiku.

Jaké byly počátky tohoto oboru? Experimenty s využitím počítačů pro vytváření grafiky se začaly realizovat v 50. a 60. letech 20. století, avšak teprve rozvoj výpočetní techniky v 70. letech umožnil její rozšíření a první aplikace v umění. Kvůli vysokým nákladům na technické zařízení zůstávala zprvu málo využitá, to však změnil nástup mikroprocesorů na trh v 80. letech a technologií VLSI a internetu v letech devadesátých. Rychle stoupající výkonnost počítačů postupně ovlivňuje parametry ovlivňující vzhled a kvalitu počítačové grafiky, k nimž patří rozlišení neboli velikost rastru, ze kterého je obraz vytvořen (počet elementárních bodů, pixelů), barevná hloubka, resp. počet barev, které je možné zobrazit na obrazovce, a technické parametry, jako je obnovovací frekvence (rychlost, s níž se obnovuje obraz na monitoru) a typ systémové sběrnice, na níž je závislé množství dat, které je možné v dané době přenést z operační paměti počítače do jeho video paměti. (Vývoj počítačové grafiky, 2014)

Rozvoj počítačové grafiky byl přímo závislý na dostupnosti technologií a hovoří se tak o fázích tzv. ASCII artu, 2D grafiky a konečně 3D grafiky. Nejstarším druhem počítačové grafiky je ASCII art, v němž se obraz vytváří pomocí písmen a znaků tabulky ASCII. ASCII je zkratka pro anglický termín *American Standard Code for Information Interchange*, jenž označuje kódovou tabulku definující 128 znaků anglické abecedy a dalších znaků používaných v informatice. Tabulka obsahuje písmena, číslice, závorky, matematické znaky, interpunkční znaménka, speciální znaky a řídicí kódy pro ovládání periferních zařízení počítače, jako jsou například tiskárny.

Postup, při němž se z grafémů vytvářejí obrázky, se využíval již v 19. století, kdy se tímto způsobem pracovalo s mechanickými psacími stroji. Z dějin literatury je známo mnoho příkladů, pro něž se vžil název vizuální poezie, resp. obrazové básně. Přibližně od 60. let se tento způsob tvorby obrazů využíval i v oblasti počítačové komunikace, a to proto, že textové znaky se zobrazovaly

snadněji než grafika omezená nízkou kvalitou prvních generací grafických karet. Tímto dnes anachronickým způsobem vytvářejí grafické prvky svých webových stránek www.jodi.org Joan Heemskerk a Dirk Paesmans (viz dále) a mnozí další netartoví tvůrci a upomínají tak na rané období počítačové kultury. Dalo by se dokonce říci, že ASCII estetika je jedním z typických rysů nejen raného net artu – podobně současní umělci nových médií milují rovněž další retro prvky starých počítačových systémů nebo her.

Na tento jednoduchý, avšak omezený způsob vytváření obrazu navázal vývoj 2D grafiky, tedy grafiky pracující s dvojrozměrnými objekty, jako jsou obrázky, text, geometrické 2D modely složené z linií a křivek. Od počátku se vyvíjely dva způsoby tvorby grafické informace, a sice rastrová (bitmapová) grafika a vektorová grafika. Principem první z nich je pravidelná síť pixelů, která funguje jako dvourozměrná matice bodů, z nichž každý nese specifické informace o jasu, barvě nebo průhlednosti bodu. S tímto způsobem vytváření a přenosu obrazu se setkáváme na televizní obrazovce nebo na digitálním fotoaparátu. Obrázek v rastrové grafice má omezené rozlišení, které se udává počtem řádek a sloupců. Druhý typ grafiky, vektorová grafika, využívá analytické geometrie. Vektorový obraz se skládá z geometrických útvarů, tedy bodů, přímk, křivek a mnohoúhelníků. Je tvořen nikoliv jednotlivými body, nýbrž křivkami, vektory, definovanými tzv. kotevními a kontrolními body. K výhodám vektorové grafiky patří, že obraz lze jakkoliv zvětšovat bez ztráty kvality nebo že je možné pracovat s jednotlivými objekty obrazu samostatně. (Vývoj počítačové grafiky, 2014)

Od šedesátých do devadesátých let se postupně ustavovala nová oblast umělecké tvorby a spekulovalo se o budoucím dosahu a významu počítačového umění – stanou se počítače zdrojem hluboké paradigmatické změny, za jakou lze v uměleckém poli považovat vynález a rozšíření fotografie?

Díky svému rychlému technologickému a ekonomickému rozvoji zasahují v té době do umění nových médií stále více asijské země, zejména Japonsko, kde byl prvním průkopníkem digitálního umění Hiroshi Kawano. V roce 1966 byla v Japonsku založena skupina the Computer Technique Group, sdružení studentů, kteří v Tokiu v roce 1967 zorganizovali sympozium na téma Computer and Art. Symptomatický pro vývoj umění nových médií je cíl, který si tato umělecká skupina stanovila: zkrotit „atraktivní a transcendentální charisma“ počítače a kontrolovat jeho využití, což může být jediným způsobem řešení složitých problémů (plně) automatické společnosti (*machine society*). (CTG, Haruki Tsuchiya, Masao Kohmura, Kunio Yamanaka, Junichiro Kakizaki, 1966)

Skupina se sice záhy, v roce 1969, rozpustila, ale Masao Kohmura (*1943), jeden ze zakladatelů skupiny, ve svých aktivitách v oblasti počítačového umění dále pokračoval a stal se vlivným profesorem novomediálního umění v Japonsku. V tvorbě využíval náhodně generovaných čísel a experimentoval s možnostmi algoritmu. Pro Kohmuru byly zvláště fascinující shodné rysy digitálního prostředí a jazykových systémů. Programování chápal jako nástroj exprese a jako jeden z prvních porozuměl tomu, že skrze dobré pochopení počítače se může programování stát médiem pro sebevyjádření, pro vyjádření lidské zkušenosti. (Compart, 2013) Příkladem z jeho tvorby může být počítačem generovaná kresba *Optical Effect of Inequality* (1968), při jejímž vytvoření využil počítačový algoritmus modifikující kompozici složenou z drobných grafických prvků, nebo počítačová kresba *Running Cola is Africa!* (1968), v níž se postupně převádí obrys člověka do láhve Coca Coly a mapy Afriky.

Obecně lze říci, že v oblasti počítačového umění se umělci zprvu věnovali hlavně dvěma typům činnosti: programování algoritmů anebo tvůrčímu zpracování obrazových souborů, např. skenováním kreseb a dalšími zásahy do nich na monitoru počítače. (Podrobněji Lieser, 2009) Mezi první tvůrce pracující s počítačem patří kromě Kohmury rovněž umělkyně Vera Molnarová, která pomocí grafického programu vytvářela mnohačetné série kreseb. Její nefigurativní práce (původně tužkové kresby na papíře) jsou tvořeny kombinacemi a opakováním jednoduchých subtilních geometrických prvků. Jak sama autorka uvádí, provádět takové kresby ručně je nudné a pomalé a navíc je možné vytvářet jen omezený počet modifikací. (Molnar, 1975) Počítač jí pomáhal rychleji měnit rozměry, proporce a řadu prvků, měnit a navyšovat jejich hustotu a kompozici, minimalizovat úsilí potřebné pro tuto metodu postupného generování obrázků.

Molnarová poukazuje na zajímavý fakt, který do značné míry platí také o tvorbě jiných umělců: tvůrčí princip generování variant obrazů je z historie umění dávno známý, stejně jako mazání, škrábání, retušování obrazů či vracení se k původním verzím. Tvůrčí postup, který umělkyně popisuje, sice sama považuje za tradiční, avšak ruční práce by jí neumožnila generovat neuvěřitelných 27 tisíc obrazů, jež vytvořila během svých pokusů s programem RESEAU-TO. Tvůrčí princip možná zůstává týž, cosi podstatného se však díky použití počítačů mění. (Atariarchives, 2013)

Jedním z prvních, kteří se s úspěchem pokusili využít počítač k vytváření výtvarných děl, byl také A. Michael Noll. Jeho rané práce vznikly již na začátku

60. let a mají minimalistickou podobu černobílých kreseb tvořených liniemi či shluky pixelů. Autor se inspiroval kompozicemi známých umělců (Picassa, Mondriana), avšak jeho kresby zároveň vizualizují matematické principy či výrazy (kvadratické rovnice). Zmíníme zde alespoň práce *Gaussian – Quadratic* z roku 1962 (99 linií spojujících 100 bodů) a *Computer Composition With Lines* z roku 1964, jež byla inspirována známým Mondrianovým obrazem. Noll vytvářel také počítačem generované animace a tisky jeho prací jsou zastoupeny ve významných muzejních sbírkách. Noll rovněž hojně publikoval; svědectvím o jeho prvních pokusech s digitálním uměním je např. text *Computers and the Visual Arts* nebo *The Digital Computer as a Creative Medium*. (Noll, 1967a, 1967b)

Dalším průkopníkem digitálního umění byl Charles Csuri. Jednou z jeho nejznámějších prací je počítačově modifikovaná kresba starého muže s názvem *The Sine Curve Man* z roku 1967. Od konce 60. let tvořil Csuri také animace, zpočátku jen jednoduché, jak můžeme vidět na jeho animaci s názvem *Kolibřík*. Stejně jako tato raná Csuriho práce, rovněž ostatní první animace stavěly na kresbě a jednoduchém experimentu s počítačem, který snadno umožňuje deformovat a zajímavě proměňovat grafický záznam skutečnosti.

Významným experimentátorem v této oblasti byl John Whitney, který v počítači vytvářel grafiku i animace – zpočátku ještě s analogovým computerem a filmovou kamerou. Whitney je autorem významných děl *Catalog* (1961), *Permutations* (1966) nebo *Arabesque* (1975). Na jeho barevných animacích se za doprovodu vážné hudby pohybují barevné body, linie a geometrické útvary. Jejich předem naprogramovaný pohyb je zdrojem různých efektů, jako je prolínání pohybujících se barevných ploch nebo iluze prostoru. Whitney využívá množení bodů a jejich shluků, jejichž magické víření vytváří pohybující se ornamentální kompozice podobné ožvlénu krasohledu. Dění na monitoru organizované předem daným algoritmem (také Whitney přiznával svou inspiraci v matematice) vytváří dění vzdálené naší přirozené zkušenosti. To se také stalo znakem počítačem generovaného umění a tím, co fascinovalo tvůrce i diváky.

Pro dnešního uživatele počítače nejsou sice podobné efekty ničím zvláštním, zná je např. ze spořičů obrazovky, avšak ve své době přinášely zcela novou vizuální zkušenost. Prohlížení těchto raných pokusů s tehdy novou technologií nás přivádí k zamyšlení nad závislostí digitálního umění na rychle zastarávající technologii nebo nad trvalostí a vůbec hodnotou digitálních artefaktů.

Závěrem doplníme, že s tvorbou digitální grafiky experimentovala také řada tvůrců, jež dále připomínáme jako netartisty: za všechny např. Simon Biggs,

viz jeho digitální grafiky s čistými a jemnými černobílými strukturami *Computer Graphics* (1984) nebo cyklus *Archipelagos* (1987), počítačově manipulované červenočerné grafiky s figurálními motivy.

Záznamová technika a její využití v akčním umění

Počítače nepatřily k běžnému vybavení ještě po dlouhou dobu, do života lidí však vstupovala také jiná technika. Nešlo již pouze o fotoaparát, ale rovněž o videokameru, jež umožňovala zaznamenat kromě obrazu také pohyb a později i zvuk. Právě videokamera se pro umělce stala důležitou pro svou schopnost audiovizuálního záznamu. Již dříve se umělci začali pouštět do vytváření „děl“ stojících zcela mimo klasické kategorie umění. Vytvářeli různé performance, eventy či happenings. Díky novým technickým možnostem však už nebylo nutné podobné akce konat za přítomnosti publika a bylo možné představit je divákům zprostředkovaně. Nejprve díky fotoaparátu a později díky videokameře se divák mohl stát svědkem jinak zcela pomíjivých a nenávratně zmizelých „děl“, např. landartových. Pokud by šlo pouze o využití záznamu, možná by do přehledu nových médií tato zmínka nepatřila – někdy ale záznamové médium nezůstalo pouze u této své primární funkce a začínalo žít svým vlastním životem. Mnohdy se dokonce za výsledek uměleckého konání nepovažuje performance samotná, nýbrž právě její záznam – a dílo pak náleží více či méně jednoznačně do oblasti videoartu.

Tak například pro známého tvůrce landartových akcí Roberta Smithona se prezentace stala pevnou součástí jeho záměru. Dopředu s ní počítal a využíval ji. Příkladem může být jeho známá *Spiral Jetty* z roku 1970. Během uměleckého zásahu do krajiny vznikl zároveň půlhodinový 16milimetrový film *Spiral Jetty*, který se dnes prezentuje v galerii, přestože dílo samotné je zničeno. (Podrobněji Fricke, 2011, s. 546) Smithona, stejně jako mnohé další, fascinovala možnost přenosu informací k nesčetnému množství lidí a přemýšlel nad tím, jak své landartové aktivity přenášet prostřednictvím televize do celého světa. (Tamtéž)

Samostatnou oblastí jsou performance: samy o sobě mají obvykle mít zcela „nemediální“ povahu, ale s pomocí nových médií mohou získat mnohem větší dosah a význam. Připomeňme, že v případě performancí se jedná o jednorázové události, při nichž jde o živé předvádění nějakého děje před diváky nebo

za účasti diváků. Jak upozorňuje Fricke (2011, s. 602), teprve využití možností fotografie, filmu a videa umožnilo další rozšíření výrazových forem tohoto tvůrčího projevu. Mnozí umělci konají své performance právě jen před kamerou (bez přímé účasti diváků), což umožňuje zachování intimity daného okamžiku. Posléze však – s využitím záznamu performance – může dojít k přenosu, zprostředkování „díla“ divákům. Performance se tak mohou konat prakticky kdekoli a bez diváků (jde o performance pro kameru), avšak přece jsou – díky záznamu a využití např. síťových médií – komunikovány. V některých případech lze těžko rozlišit, zda je dílo více performancí nebo videoartem. Příkladem může být známá performance Jochena Gerze s názvem *Volání až do vyčerpání* z roku 1972. Přestože kamera byla jediným svědkem akce, při které umělec křičí tak dlouho, dokud neochrptí, diváci ji mohou sledovat a zprostředkovaně prožít pomocí černobílého a stále silného záznamu.

Přestože se video stalo důležitým prostředkem záznamu a pozitivně ovlivnilo výpovědní hodnotu např. performancí, postupně se stalo samostatným, zcela autonomním tvůrčím médiem. Výstižně to vyjadřuje umělec John Baldessari: *Nemělo by se říkat: 'Teď udělám „něco na video“, nýbrž: „To, co hodlám vytvořit, lze nejlépe vyjádřit videem.“* (In Fricke, 2011, s. 604) John Baldessari je znám jako tvůrce videa s názvem *Folding Hat: Version I* z roku 1970. Na této černobílé pásce se zvukem je zachycen umělec, resp. jeho ruce, které mačkají, hnětou a různě přetvářejí klobouk. Podstatné je, že výsledkem konání jeho rukou není sochařské zpracování materiálu (klobouku), tedy objekt, nýbrž video samotné. Připomeňme zde ještě jiné jeho video s názvem *I am making art* z roku 1971. Černobílá zrnitá páska ukazuje umělce stojícího před kamerou, jak pohybuje pažemi a opakuje větu „I am making art“. Umělec tak názorně ukazuje, že umění lze „dělat“ akcí a jejím záznamem, a s touto novou skutečností si fascinovaně pohrává.

Od 70. let umělci experimentují s výrazovými možnostmi nových médií stále více a vznikají zcela nové estetické formy. Za důležitého představitele je považován Bruce Nauman, významný představitel konceptuálního umění a tvůrce video performancí. Na jeho videích hraje důležitou roli tělo, umělec na videu pózuje a manipuluje s různými předměty. Divák se soustředí právě na pohyb umělcova těla a na jeho konání, pásy mají zvláštní atmosféru díky užití převráceného obrazu, statickému snímání nebo díky detailním, velmi dlouhým záběrům. Na 16 mm filmu *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square* sledujeme Naumana, jak soustředěně kráčí po obvodu čtverce.

Art Make-Up je původně čtyřicetiminutový záznam na 16 mm film (později převedený na video). Nauman na něm nanáší na svou tvář líčidlo bílé, černé, růžové a zelené barvy a jeho konání zachycuje statická kamera.

Podobně působí i slavné video Richarda Serry s názvem *Hand Catching Lead* z roku 1968. Jde o černobílý němý film, na němž vidíme stále stejný záběr: umělcovu ruku, která se snaží zachytit volným pádem padající kus olova. Ruka se vždy sevře a otevře; někdy padající předmět zachytí, jindy ne, postupně se unavuje. Serra je znám především jako sochař a s olovem a různými netradičními materiály experimentoval i ve své sochařské práci (podrobněji viz Marzona, Grosenicková, 2005); pro naše téma je však podstatné, že od konce 60. let experimentoval s videem a vytvořil řadu krátkých filmů podobných tomu, které zde připomínáme.

Video, jež jsme prozatím zmínili, mají společné, že umělec je jejich hlavním aktérem a že filmy jsou záznamem nějaké jeho aktivity. Zaznamenaná akce získává prostřednictvím videa jiný význam a její sdělení se násobí. Tento postřeh platí i pro videa známé umělkyně Mariny Abramovič, která proslula hlavně svými performancemi. Rovněž na jejím videu *Art must be beautiful* z roku 1975 hraje nejdůležitější roli tělo, stejně jako při jiných jejích performancích, během nichž křičela do naprostého vyčerpání (spolu s Ulayem, *AAA – AAA*, 1978), nechala hada ovíjet svou hlavu nebo se dala zcela všanc publiku během performance se sadomasochistickým zabarvením. Na videu *Art must be beautiful* je zachycena nahá umělkyně, jak si se stoupající intenzitou, postupně až brutální, sebezraňující, češe své vlasy a stále dokola pronáší věty „Umění musí být krásné, Umělec musí být krásný.“

S dalším rozvojem technologie se začíná využívat také barevný videozáznam, což do budoucna zcela proměňuje charakter vznikajících děl – a hojně využívaný, jak ještě uvidíme, bude rovněž v net artu. Jedním z prvních, kteří barevný záznam využili, byl Peter Campus ve své zvukové šestiminutové videopásce *Three Transition* z roku 1973. Tento umělec již využívá video jako tvůrčí nástroj či „materiál“ a neotřelým způsobem kombinuje projekci videa s pohybem těla. Campusovu tvorbu ovlivnilo, že studoval experimentální psychologii. Jeho rané videopásky zkoumají možnosti videa a dávají je do vztahu právě s lidskou psychikou a vnímáním. Autor upozorňuje, že videokamera umožňuje spojit vnější hledisko současně s hlediskem individuálním a že nám nabízí novou zkušenost mimopřirozeného zrakového vnímání. Jak sám Campus uvedl, video používá – v součinnosti s projektoru a monitory – ke zkoumání a objasnění nové percepční situace člověka.

Další využití videa a počátky animace

Rozvoj technologie umožňující zaznamenat pohyb a zvuk, tedy videa, byl ve vývoji umění nových médií důležitým mezníkem. Daná technologie do umění zasahuje cca od 60. let 20. století. V roce 1965 byl na americký trh uveden japonský výrobek Portapak, který umožňoval elektronické zaznamenávání obrazu. Do té doby to bylo možné jen v profesionálních studiích velkých televizních společností; od 70. let byla tato technika stále přístupnější a levnější. Záhy ji začali samozřejmě využívat i fandové elektroniky z řad umělců.

Jmenujme nejprve Larry Cubu, který již v 70. letech patřil k autorům zkoumajícím možnosti abstraktní počítačové animace, která je dnes jedním ze základních žánrů umění nových médií – a své důležité místo má také ve sledovaném net artu. Larry Cuba již k tvorbě animace užíval digitální, a nikoliv analogovou počítačovou techniku. Spolupracoval s již zmíněným průkopníkem počítačové animace Johnem Whitneyem st., pracoval i pro hollywoodská studia (např. v roce 1970 vytvářel počítačovou grafiku pro první *Star Wars*). Zde uvádíme jeho pozdější práci z roku 1985 s názvem *Calculated Movements*. Tato ukázka raného videoartu dokládá využití softwaru vyvinutého v Electronic Visualization Laboratory (EVL). Cuba využíval i záznamu na 16mm film, jak bylo dříve obvyklé. Experimentům s filmem se věnovali i další, např. Ed Emshwiller (*Sunstone*, 1979) nebo Steina a Woody Vasulkovi. Od autorské dvojice manželů Vasulkových zde připomeňme např. video s názvem *Noisefields* z roku 1974, symptomatickou ukázkou je dílo Woodyho Vasulky a Briana O'Reillyho *Scan Processor Studies* (kolekce jejich prací ze 70. let). Rovněž na tomto místě lze konstatovat, že na tyto průkopníky nových médií se budou později odvolávat známí netartisté. A někteří z nich – např. Simon Biggs – s animací spojili začátky své umělecké tvorby. Konkrétně Biggs začal animace a videa vytvářet už na konci 70. let 20. století, viz jeho *Computer Pieces* z let 1979, 1981, 1982, *Computer Animations* z období od roku 1979 do roku 1982 nebo *Computer Graphics* z roku 1984.

Přestože se od 70. let stále více využívá video nebo animace, neustávají ani pokusy využít k umělecké výpovědi televizní vysílání a jeho komunikačního potenciálu. Za první uměleckou televizní produkci se považuje *Black Gate Cologne* (1968) autorů Otto Pienea a Aldo Tambelliniho. Tito autoři vytvořili a v lednu 1969 v německé televizi odvysílali černobílou 23 minutovou féerii, jež vznikla mixem několika záznamů představení obou umělců, dokumentárních

filmů a diapozitivů. Tento pokus byl ale – vzhledem k délce vysílání – finančně náročný a umělecké produkce na obrazovkách televize nezdolněly ani v budoucnu. Vzniklo samozřejmě mnohem více experimentů – připomeňme ještě alespoň *Interactive TV manifest* (*Manifest interaktivní televize*) Douglase Davise uveřejněný v roce 1971 u příležitosti interaktivní televizní performance *The Electronic Hokkadim* nebo video *The Last Nine Minutes* se záznamem autorovy performance během satelitního vysílání, jímž Davis spolu s Josephem Beuysem a Nam June Paikem v roce 1977 zahájil kasselskou Documentu. Přes všechny tyto pokusy ale televize zůstala médiem populární kultury, nikoliv uměleckého pole.

V následujících letech se rozvíjí hlavně video, tehdy v podobě videopásek (tapes). Poznamenejme alespoň stručně, že video není totéž co film (tedy sled políček s obrazy, které lze jednotlivě pozorovat). Videopáska obsahuje obrazovou informaci zaznamenanou elektronicky, a jde tedy o jiné než klasické „materiálové“ dílo. Toto nové „dílo“ se přitom zhmotňuje výhradně díky přehrávači a obrazovce. Přestože zpočátku se tento fakt vnímal jako problém (a někteří umělci – podobně jako fotografové – dávali na trh s uměním limitované edice těchto pásek), dnes jsme již přijali fakt, že elektronické (či digitální) obrazy mají zcela jiný charakter než klasické artefakty a že nejsou běžnou komoditou uměleckého trhu. Nástup nových médií tak přinesl značnou demokratizaci uměleckého pole (prakticky každý může být vlastníkem, resp. uživatelem např. videa umístěného na YouTube), zároveň nás nová média učí smířovat se s pomíjivostí a nestálostí těchto nových forem umění.

Video používali umělci také k tvorbě tzv. videoobjektů, videoskulptur či instalací. Objekt je v tomto případě spojen s integrovaným softwarem, takže trojrozměrný celek hmotné povahy se prolíná s videoobrazem a tvoří jednotný komplex. Příkladem může být známá videoskulptura Shigeo Kuboty s názvem *Akt stoupající po schodech* (*Duchampiana*) z let 1975 a 1976, tvořená překližkovou konstrukcí ve tvaru schodů, čtyřmi monitory a videorekordérem. Objekt je zajímavý zvláštním napětím mezi dynamikou pohyblivého obrazu „uvězněného“ v pevných překližkových schodech. Příkladem práce, která stojí na pomezí videoobjektu a videoinstalace, může být práce Marie Jo Lafontain s názvem *Victoria*, 1987/1988. Tvořilo ji 19 tmavých modulů s integrovanými obrazovkami ve spirálovitém uspořádání; na obrazovkách se přehrávalo video se dvěma mužskými postavami. Obdobný charakter má videoinstalace s názvem *Les larmes d'acier* (1987). Je tvořena tmavým modulem s 27 integrovanými obrazovkami, na nichž se s mírným časovým posunem promítá souběžný obraz

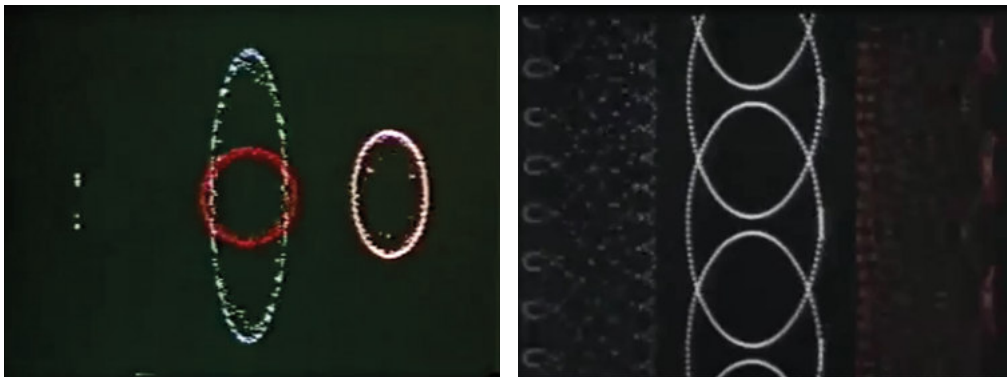


Obr. 6–7 Nam June Paik, *Global Groove*, 1973 (video, snímek monitoru); Charles Csurí, *Kolibřík*, 1968 (počítačová animace, snímek monitoru)

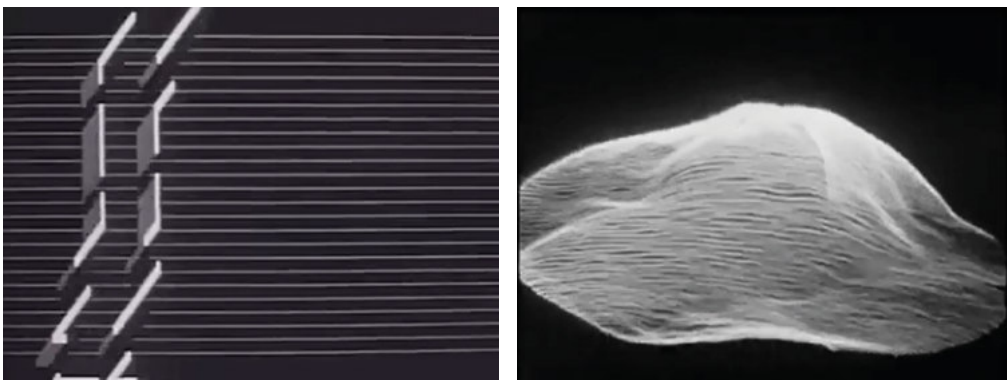
posilujících mužských těl. Známým tvůrcem video instalací je rovněž Simon Biggs, pro jehož tvorbu je typická snaha o interaktivitu; z tvorby tohoto umělce – později se věnujícího také net artu (viz jeho medailon) – lze připomenout jeho video instalace a performance z 80. let: *Torso* (1985), *Recombinant Figure* (1986) nebo *Golem* (1988).

Instalace, na rozdíl od objektu či sochy, se vyznačuje velmi těsným vztahem k místu konání výstavy. Je vždy vázána na daný prostor; její přenesení na jiné místo je sice občas možné, avšak charakter instalace se tak mění a vzniká instalace nová. Videoinstalace mají schopnost utvářet prostor zvláštním, podmanivým způsobem, který je bez využití nových médií nedosažitelný. V této souvislosti zmíníme ještě zvláštní typ instalací, kterým jsou closed-circuit-instalace. Je při nich využíván živě snímáný či nahrávaný obraz a jeho simultánní přenos na monitor. Příkladem může být tvorba Nan Hoover, která ve svých instalacích promítá různé světelné jevy a obrazy, a zároveň zaznamenává divákův pohyb, který pak do instalace vstupuje. V tomto typu díla se divák stává spolutvůrcem události. Zmíníme zde alespoň dva příklady z tvorby Nan Hoover: starší práci z roku 1984 (*Returning to Fuji*) a novější closed-circuit-instalaci z roku 2001, která byla vytvořena pro výstavu *Dialogue: Práce Nan Hoover* v The Netherlands Media Art Institute.

Video, animace, nejružnější projekce nebo video instalace patří samozřejmě do portfolií řady netartistů, jimž je v naší knize věnován samostatný

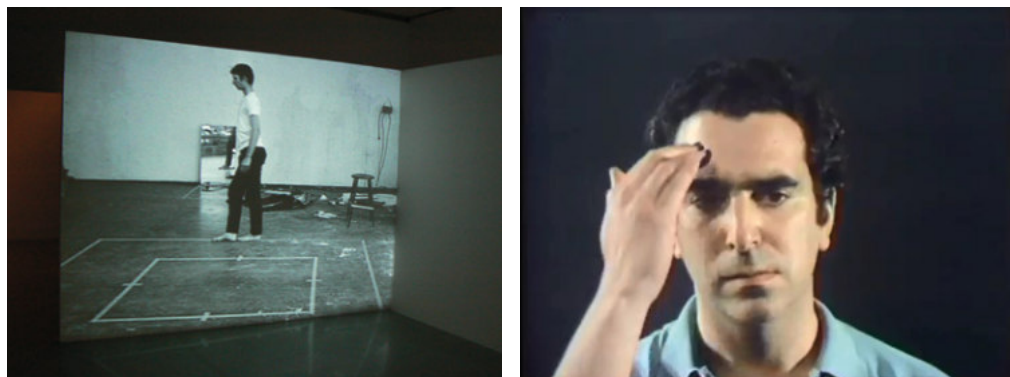


Obr. 8–9 John Whitney, *Permutations (Permutace)*, 1966 (počítačová animace, snímek monitoru); John Whitney, *Arabesque*, 1975 (počítačová animace, snímek monitoru)



Obr. 10–11 Larry Cuba, *Calculated Movements (Vypočtené pohyby)*, 1985 (video, snímek monitoru); Woody Vasulka a Brian O'Reilly, *Scan Processor Studies*, 70. léta (video, snímek monitoru)

medailon. Ostatně net art přirozeně pracuje s intermedialitou a všechny vyjmenované podoby umění nových médií, stejně jako původně neumělecké video-nahrávky, zvuky apod. v něm můžeme rovněž najít – komponované do nových celků a kontextů. Není neobvyklé ani to, že se naopak on-line obsah na bázi net artu stává součástí video instalací.



Obr. 12–13 Bruce Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square*, 1967–68 (16mm film, foto Petra Šobáňová, 2015); Peter Campus, *Three Transition* (*Tři přechody hranic*), 1973 (barevná zvuková videopáska, snímek monitoru)

Projevy závěru 20. století a současné tendence

V 80. letech se umění nových médií nebo konkrétně videoart stále ještě nedá považovat za převažující fenomén, stojí spíše na okraji. To se však postupně mění vlivem stále dostupnější techniky a dalších vznikajících a rozšiřujících se technologií. Aniž bychom si to vždy uvědomovali, právě v 80. letech dochází k zásadní proměně západní kultury, společnost se „komputerizuje“ a stále více je ovlivněna novými informačními a komunikačními technologiemi. Tuto proměnu završuje rozšíření internetu a webu (zejména po roce 1990) a zrod nových způsobů komunikace. Vzniká fenomén klipu, který začíná dominovat televizi a zábavnímu průmyslu. Klip, vyznačující se rychlým střihem a plnohodnotným využitím obrazové komunikace, dává dokonce jméno nové generaci mladých lidí. Klipová estetika sice není totéž co nezávislé umění, avšak obě oblasti se vzájemně ovlivňují; ostatně s estetikou klipu a rychlým střihem pracuje rovněž řada netartových počinů. Velmi rychle se mění zvyky celých mas televizních diváků, VHS kamery a přehrávače se stávají běžným vybavením západních domácností. Nástup počítačů a jejich postupné rozšíření vytvářejí novou platformu pro uměleckou tvorbu včetně net artu.

Ke slovu se dostává nová generace umělců, kteří již vyrostli v mediálním prostředí televize a byli technicky nejen gramotní, ale i mimořádně zdatní.

Lze proto říci, že nově vznikající umělecké produkce jsou technicky stále dokonalejší a zkvalitňují se ruku v ruce s technologií. Hranice mezi obory anebo mezi nezávislým uměním a populární kulturou přestávají být pevně dané. Nejen netartisté (jak dále uvidíme v řadě představených projektů) se populární kulturou inspiroují a přebírají z ní mnohé postupy a motivy. Živě se diskutuje o tom, zda propojení se světem komerčního zábavního průmyslu nepoškodí svébytnost uměleckého pole, a zdůrazňuje se, že videoart – stejně jako umění vůbec – má být na komerci nezávislý, byť tím přichází o pozornost masového diváka.

Využití nových médií má ještě jeden důležitý vedlejší důsledek: umění přestává přebývat v pomyslné věži ze slonoviny a vyslovuje se stále častěji k aktuálním společenským otázkám. Vstupuje více do života, umělci jsou aktivističtí a přímo se obracejí na veřejnost. Monitor se definitivně stává prostorem pro tvůrčí práci a experiment, umělci ověřují možnosti nového jazyka umění a zcela nových, dosud nevyzkoušených možností. Net art je jedním z výsledků tohoto tvůrčího kvasu – nikoliv však jediným. Z tohoto období uveďme na závěr podkapitoly ještě alespoň dílo umělkyně Max Almy s názvem *Perfect Leader* z roku 1985. Jde o barevnou zvukovou videopásku, která vznikla se zapojením počítače a s využitím vizuálně působivých a tehdy nových barevných filtrů a obrazových efektů. Aktivisticky zabarvená páska vytvořená v souvislosti s americkou prezidentskou kampaní napadá svět komerčních médií a ukazuje, jak média „generují“ fotogenického a celkově dokonalého politického vůdce. Pro úpravu této pásky byl využit počítač a video obsahuje prvky počítačové grafiky či animace.

Vliv počítačů na uměleckou tvorbu v 80. letech strmě stoupá, protože se rozšířily a obsahovaly v tvůrčí práci dobře využitelný software. První počítače s grafickým rozhraním pro uživatele dávají vzniknout novým standardům a hned od samého začátku jsou předmětem zájmu umělců. Ten pravý boom však nastane až s nástupem internetu.

Umělci v té době začínají pracovat také s robotikou: např. kanadský tvůrce Norman White v roce 1987 sestavil a naprogramoval populárního *The Helpless Robot*. Tento artefakt zmiňujeme hlavně proto, že jde o jedno z prvních skutečně interaktivních děl využívajících robotiky. Jeho interaktivita spočívá v tom, že se zařízení pokouší vyhodnotit a předvídat lidské chování a reaguje na ně. Norman White své dílo stále zdokonaloval a na různých přehlídkách postupně prezentoval jeho vylepšené verze. Verze č. 2 je objekt vytvořený z několika zaoblených překližkových prken na kovové konstrukci, jež je připevněna na otočnou základnu, umožňující robotovi pohyb kolem vlastní osy. White sám

své dílo nepopisuje jako robota, nýbrž jako elektronicky řízenou kinetickou sochu. A to přestože *The Helpless Robot* umí mluvit a napodobuje lidské chování. V interakci s lidmi je nejprve zdvořilý a žádá je o pomoc; jakmile oslovený člověk na jeho žádost zareaguje a otočí ho v určitém směru, vyjadřuje robot svou nespokojenost, kterou dále stupňuje. Udílí lidem další příkazy, lituje se a nadává na nespolehlivost lidí. Tento úsměvný artefakt funguje mj. díky součinnosti dvou počítačových systémů a tří infračervených detektorů.

V 80. letech se rovněž objevili první umělci, kteří začali experimentovat s 3D grafikou a generativními softwary. Vyčleňuje se samostatná oblast tzv. generativního umění, v němž umělec počítačovému programu či stroji předává menší či větší kontrolu nad uměleckým výsledkem. Galanter (2003), který je sám významným představitelem generativního umění a o němž se dále zmíníme, připomíná, že generativní umění se objevuje ve více kontextech než jen v počítačové grafice a animaci. Rozvíjí se také v oblasti elektronické hudby a komponování pomocí algoritmů, v prostředí veřejných produkcí elektronické hudby nebo v průmyslovém designu a architektuře. Generativní postupy samozřejmě využívají také umělci net artu.

Známými tvůrci, kteří začali v této oblasti velmi záhy a úspěšně experimentovat, se stali Yoichiro Kawaguchi nebo Yoshiyuki Abe. Yoichiro Kawaguchi začal se svými pokusy v roce 1975, kdy programoval jednoduché lineární kresby. Výzkumně pracoval na problému grafického softwaru a úspěšně dokončil svůj první animovaný film *Pollen*. Na tomto místě zmíníme ještě alespoň jeho práci *Embryo* z roku 1988. Kawaguchi se zajímal rovněž o „růstové“ algoritmy (algoritmy simulující růst) a software umožňující vytvářet trojrozměrné formy. Dalším japonským průkopníkem 3D animace je Yoshiyuki Abe, který na tomto poli pracuje od konce 80. let.

Od 90. let klasickým masovým médiím konkurují stále více média interaktivně použitelná, mezi něž lze řadit např. CD-ROMy, digitální technologie, on-line technologie. Ty také postupně nahradí technologii analogovou a změní životní realitu západního člověka.

Právě od závěru 20. století si rovněž umění nových médií ztotožňujeme s tvůrčím využíváním digitálních a síťových technologií. (Kera, 2013) Internet se stává sítí, v níž existuje většina současné digitální kultury, a to nejen umělecké. V umělecké tvorbě se internet začíná využívat velmi záhy a právě tehdy vzniká specifický druh umění, net art. Umělci začínají vytvářet vlastní sofistikované softwary a aplikace, využívají se (díky webu snadno dostupné) real time

efekty a pokročilé technologie virtuální reality. Tvůrci po svém vytvářejí také další typické produkty digitální kultury, jako např. počítačové hry a různé databáze. Pomocí počítače mohou vizualizovat své koncepty, využívají bezdrátové a mobilní technologie, robotiku a také nastupující biotechnologie a nanotechnologie. (Kera, 2013)

Kromě různých technologických postupů na pomezí vědy umělci i nadále využívají video a vytvářejí videoinstalace. Samostatnými kategoriemi jsou počítačová grafika, počítačová animace, ale i digitální hudba či tzv. sound art (často právě ve spojení s obrazem). Právě intermedialita, tedy prostupování a mísení různých druhů umění ve společném celku se stává typickou pro současné umění nových médií. Díky novým technologiím se otvírají nové prostory také pro performativní umění: „Digitální technologie nabízejí vrstvenou a bezprostředně sdílenou tvorbu multimediálních projektů (objektů, instalací, performancí, interaktivních prostředí či virtuálních prostorů). Přímý přenos, manipulace záznamu v reálném čase, okamžité sdílení na různých místech světa, to jsou jen některé z celé řady revolučních změn v procesu sdílení komunikace.“ (Havlík, 2012)

Zajímavým fenoménem dneška se stává také praxe sdílení souborů mezi uživateli webu a možnost stahování souborů, zvláště hudby a filmů, postupně doplněné tzv. streamováním, tedy možností sledovat média on-line bez nutnosti stahovat soubor do počítače. Současný kyberprostor charakterizují „bohaté aplikace“, využití animací, zvuku, videa, interaktivity; je to vskutku zápas o inovace, o to být každý den o něco více vpředu. (Chatfield, 2013) Digitální technologie definitivně mění naši představu o tom, co je uměleckým dílem a jakými charakteristikami disponuje. Jak vystihuje Kera (2013), digitální umění je procesuální a nestabilní, díla jsou často závislá na interakci s divákem, nebo dokonce ani nejsou dílem člověka. Umělci zachycují, co znamená žít v nových podmínkách a ve svých dílech stále více uplatňují prvek interaktivity. Divák již není pouze divákem, ale zasahuje do díla, spouští ho, modifikuje. U některých interaktivních artefaktů (objektů, instalací) musí divák vyvinout značnou tělesnou aktivitu, aby dílo mohl uvést do chodu a vnímat. Podobně jako při práci s počítačem se lidé více stávají „uživateli“ umění. Z uměleckých děl mizí dosud typická linearita (viz zmíněný hypertext narušující linearitu textu i audiovizuálního obsahu); vznikají např. nelineární koláže z textů a obrazů a dalšího „mediálního materiálu“, tedy obrazů, filmů, videí, hudby, zvukových stop.

Do života lidí i do umění vstupuje rovněž technologie virtuální reality a lidé od ní na jedné straně mnoho očekávají, a na druhé straně se jí obávají.

Zdá se, že lidstvo vstupuje do dosud neprozkoumaného, umělého, počítačem řízeného prostoru, v němž něco aktivně konáme bez předem promyšlených konsekvencí. Těsná interakce člověka a stroje a „stěhování“ lidstva do virtuálního světa je v umění reflektována a podrobena zkoumání. (Fricke, 2011) V této souvislosti lze zmínit umělkyni tvořící pod pseudonymem Gazira Babeli. Jde o virtuální postavu, která si pro svou existenci vybrala prostředí Second Life, virtuálního světa, který každému dává možnost začít žít druhý život v podobě uměle vytvořené osobnosti. Známou je její animace *Save Your Skin* z roku 2007, více viz samostatný medailon věnovaný tvůrkyni.

V roce 1995 vznikla interaktivní počítačová instalace Agnes Hegedüs s názvem *Between the Words*, která tematizuje právě problém nových způsobů mezilidské komunikace. Jde o stroj, s jehož pomocí vstupují lidé do virtuální komunikace, částečně se vidí, ale mluvit spolu přímo nemohou. Komunikují pomocí joysticků, kterými řídí virtuální ruce a jejich gesta. Připomeňme, že komunikace skrze síťová média či skrze elektronickou poštu a různé aplikace se dnes stává dominantní. Umělci nám to ukazují v poněkud přepjaté podobě a nutí nás tím ptát se, zda (a jak) nás tento způsob komunikace definitivně mění. (Podrobněji Fricke, 2011)

Umění nových médií se stává velmi výmluvným prostředkem vyjádření pocitů současného člověka a má často existenciální vyznění. Taková jsou i videa Billa Violy (např. *Silent Mountain (The Passions)*, 2001 nebo *Acceptance*, 2008) nebo Bruce Naumana (*Clown Torture (Dark and Stormy Night with Laughter)* z roku 1987); smyslovým požítkem je tvorba Fabrizia Plessiho (*Mari verticali*).

S uměním nových médií si stále více spojujeme také jeho specifický obsah: jde velmi často o umění, které reflektuje a kritizuje komerční či jiné aspekty nových technologií nebo současného mediálního světa. Na tento rys novomediálního umění poukážeme ještě v pasážích věnovaných speciálně net artu, týká se však i jiných proudů současného umění. Tato umělecká díla jsou mimořádně cenná tím, že reflektují podstatný aspekt dnešního světa, „totiž spojení civilizace s technologiemi a všudypřítomnost technologií. Digitální umění se snaží ukázat různé podoby sociálně-technologických vztahů a uchopit prostor mezi autonomií, závislostí a symbiózou umění s médii, stejně jako lidí se stroji. Nová média v umění inovačním způsobem propojují různé stroje, organismy a sociální struktury do společných celků, přičemž mění hranice mezi přirozeným a umělým, *fysis a techné*“. (Kera, 2013)

Samostatným oborem, který se stále dynamicky rozvíjí, je i počítačová grafika. Jmenujme zde alespoň jejího předního představitele, kterým je Roman Verostko, původně sochař a malíř, který se počítačové grafice začal věnovat v 80. letech. Významně přispěl k vývoji tzv. plotterové kresby, kterou vytváří na základě vlastních algoritmů. V jeho práci hraje důležitou roli spiritualita a filozofický přesah jeho uvažování o grafické stopě. O algoritmech se Verostko (1994) vyjadřuje jednoduše jako o podrobném manuálu k vyřešení problému. Popis jednotlivých kroků vedoucích k řešení problému umožňuje vznik vždy stejného výsledku, nehledě na to, zda úkon provádí člověk nebo počítač. Umělec upozorňuje, že každý jasně definovaný proces je algoritmem: recept na pečení chleba i tvorba jeho plotterových kreseb. Subtilní Verostkovy grafiky stojí právě na tomto principu a ukazují, že počítačový algoritmus je nástrojem využitelným jak k banální činnosti, tak i k autonomnímu tvůrčímu aktu.

Rovněž počítačová animace se dále rozvíjí, a to např. v tvorbě již dříve zmíněného japonského tvůrce Yoichiro Kawaguchiho. Pomocí počítače vytváří Kawaguchi animované filmy a programuje přitom samostatně organizované základní prvky, které se dále vyvíjejí a v konečném důsledku generují struktury s vysokým rozlišením výsledného obrazu. Autor je nazývá rostoucími modely (*growth models*), resp. „růstovými“ algoritmy (algoritmy simulujícími růst). Kawaguchi vytváří rovněž instalace; z jeho novější tvorby zde připomeňme počítačovou animaci *Cytolon* z roku 2002.

Nevšedním tvůrcem, jenž se pohybuje na pomezí IT a vědy a jenž se zabývá problémem vizualizace dat a vývojem softwarových nástrojů, je Benjamin Fry³. Spolu s Casey Reasem pracuje na programovacím jazyku Processing, což je open-source programovací prostředí vhodné pro výuku počítačového designu a navrhování softwaru pro interaktivní média. Tento programovací jazyk přinesl tvůrcům mnohá ocenění a – jak ještě uvidíme v samostatných medailonech netartových tvůrců – byl v rámci komunity net artu využit k tvorbě řady zajímavých projektů. Autoři programovacího jazyka *Processing* vytvořili webové fórum <http://processing.org/>, kde je jazyk nejen volně dostupný všem zájemcům, ale kde se také pomocí aktivit všech členů komunity dále vyvíjí a zdokonaluje. Fry také vede designové a softwarové poradenství Fathom, které se zaměřuje především na analyzování dat a vytváření nástrojů pro lepší porozumění souboru

3 Je považován za amerického experta v oboru vizualizace dat, o kterém také napsal rukopis *Visualizing Data* (Fry, 2007).

dat, od snadno pochopitelných informačních grafů pro širokou veřejnost po interaktivní softwarové nástroje určené expertům daného oboru.

V oblasti vizualizace dat vytvořil Fry množství rozmanitých projektů, které jsou dostupné na jeho webových stránkách <http://benfry.com/projects/>. Za zmínku jistě stojí projekty, jako je *All Streets* – mapa USA, na které jsou vyznačeny všechny komunikace silniční sítě. Přestože nejsou na mapě znázorněny žádné jiné body, lze na ní snadno rozpoznat údolí i pohoří podle toho, jak se kolem nich silnice a dálnice točí, stejně tak jako města a méně obydlené oblasti podle koncentrace silniční komunikace. Dalším zajímavým projektem aktivistického zaměření je *My Fellow Citizens* (2004), který Fry vytvořil rok poté, kdy prezident Bush promluvil k americké veřejnosti o blížící se válce v Iráku a kdy se počet tamních civilních obětí vyšplhal na číslovku 8 581. Toto číslo také znázorňuje přibližně stejný počet písmen, který ve svém tehdejší projevu prezident použil – na jedno písmeno připadne jedna civilní oběť a kousek. Fry se proto rozhodl toto číslo světu demonstrovat právě na počtu písmen v Bushově projevu – nad každé písmeno znázornil červeně jednu nebo dvě oběti. Myšlenkovou hloubku má také Fryův projekt *On the Origin of Species: The Preservation of Favoured Traces*, vizualizace, jež zviditelňuje nejen 190 000 slov Darwinova proslulého díla *O původu druhů*, ale i postupnou editaci tohoto díla patrnou v šesti různých vydáních vydaných v letech 1859 až 1872. Fry zde zviditelňuje – na činnosti snad nejznámějšího přírodovědce – obecné postupy ustalování nového vědění a revize teorií typické pro vědecký přístup k poznání světa. Také toto dílo bylo vytvořeno s využitím jazyka Processing.

Jako příklad tvůrce, který ve své tvorbě využívá zmíněný programovací jazyk Processing.js (generuje s jeho pomocí počítačovou grafiku a animace), můžeme uvést Maria Watze. Tento umělec je znám díky svým různorodým projektům řazeným do oblasti generativního umění: je autorem kreseb laserem na MDF desky (cyklus *ArcSurf* z roku 2012) nebo na hliníkové plotny (cyklus *CircGrid* z roku 2011). Své plotterové kresby tiskne i na materiál na bázi styrenu (cyklus *Arc Drawing #1-2*, 2011). Processing autor použil např. pro proces generování grafických cyklů, který si mohou zájemci otestovat na webové stránce <http://mariuswatz.com/works/abstract01js/>. Pomocí klikání myši anebo jejím tažením po monitoru lze produkovat rozrůstající se barevné lineární struktury, typické pro tvorbu tohoto autora.

Watz je rovněž autorem živé vizuální performance s názvem *Blocker* (2011), jež pracuje na principu vizualizace zvuku pomocí speciálního softwaru

a inkoustového tisku. Nově tento autor experimentuje s 3D tiskem (*Modular Lattice* a *Probability Lattice* z roku 2012). Objekty připomínající svým tvaroslovím kubistický design jsou „vytištěny“ z ABS plastu. Pomocí vlastního softwaru tvoří Watz i generativní videa a realizuje jejich instalace. Je autorem flashové animace *220PX* z roku 2005, která má stejně jako ostatní jeho práce charakter vizuální abstrakce tvořené ostrými čistými geometrickými tvary živých barev.

S pomocí generativních softwarových procesů pracuje také Philip Galanter. Jeho cyklus *Generative Bodies* (*Generativní těla*) z roku 2009 je tvořen digitálními obrazy tištěnými na panely, na nichž během instalace běží jednoduchá verze softwaru použitého pro jejich vytvoření. K účasti jsou vyzváni i diváci, kteří mohou také sami vyvíjet vlastní generativní variace těchto obrazů, které simulují evoluční biologické procesy a lidské tělo reprezentují třemi centry, jimiž jsou mozek, srdce a genitálie. Galanter je rovněž autorem generativních animací, určených k promítání na zeď. Připomínáme alespoň dvě jeho animace: *Bez názvu* (*Bubbles*) z roku 1996 a *Bez názvu* (*Blobs*) z roku 1999.

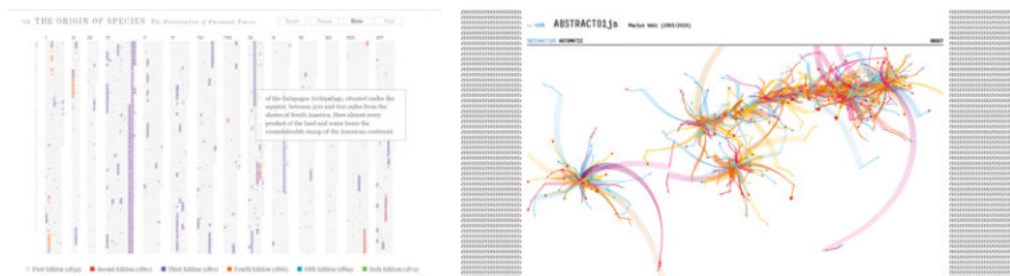
Za již zcela samostatnou oblast umění nových médií se v současnosti pokládá 3D grafika a animace. 3D grafika vychází z vektorové 2D grafiky, avšak geometrické údaje o objektech se ukládají v prostorové soustavě souřadnic. Základním geometrickým útvarem jsou zde tzv. polygony a z nich se tvoří všechny prostorové objekty. Skupiny polygonů jsou oproti 2D grafice schopny nést také další potřebné vlastnosti, jako je typ povrchu, jeho barva, odrazivost. Tvůrce 3D grafiky musí pro vytvoření iluzivního efektu trojrozměrné scény vypočítat chování světla, stínů a odlesků, řeší otázku perspektivního zkreslení, textur na povrchu modelovaných těles a jejich stínování a mnohé další. 3D grafika se dnes kromě umění a zábavního průmyslu využívá i ve vědě, medicíně a technických či průmyslových oblastech (vytvářejí se např. počítačové simulace různých jevů nebo trojrozměrné zobrazení lidských orgánů pro využití v lékařství). (Vývoj počítačové grafiky, 2014) 3D je tématem např. pro Marka Walczaka a Rory Solomona a jejich projekt *[HERE] [NOW]* z roku 2009. V něm zkoumají fenomén prostoru a jeho percepci a jak sami uvádějí, zajímá je napohled neviditelný vliv souhry fyzikálních aspektů a sociální a síťové kultury na komunity lidí. (Walczak, Solomon, 2009) Ve zmíněném projektu vytvářejí paralelní 3D prostředí, která promítají v galerii nebo ve veřejném prostoru. Lidé mohou do 3D prostředí vstoupit a ovlivňovat tak výslednou projekci. Původní 3D prostor je prázdný, pustý a nekonečný, jeho „architektura“ je vytvářena teprve z avatarů lidí, kteří

do něj vstupují. Walczak a Solomon spolupracují i na dalších interaktivních instalacích a on-line projektech.

Zvláštní oblastí zájmu umělců jsou vizualizace různého typu dat, tedy informací v digitální podobě určených k počítačovému zpracování. Této činnosti se věnuje také řada typicky netartových tvůrců (např. Lisa Jevbrattová, Simon Biggs, Josh On, Jonah Brucker-Cohen, Andy Deck atd.), ale zajímá mnohé další. Například autorská dvojice Fernanda Viégas a Martin Wattenberg se pokoušejí vizualizovat data týkající se počasí, seismické aktivity Země nebo popularity YouTube videí. Představme alespoň dva z jejich četných projektů. *Wind Map* z roku 2012 vizualizuje data získaná z americké národní databáze pro předpověď počasí. Pomocí nich a speciálního softwaru vytvářejí autoři živý portrét větrných proudů vanoucích přes území USA. Stále aktualizovanou mapu, na níž bez ustání proudí bílé linie na černém pozadí slepé mapy, lze načíst na webové adrese <http://hint.fm/wind/>. Jiným příkladem je kolektivní dílo *Bloom* (2013), na němž Viégas a Wattenberg spolupracovali spolu s Kenem Goldbergem a Sanjayem Krishnanem. V rámci tohoto projektu se pokusili vizualizovat data získaná z nepřetržitě pracujícího seismometru, tedy přístroje měřícího sílu a průběh seismických vln vzniklých při zemětřesení nebo vlivem lidské činnosti. Ve vizualizaci se tyto informace zobrazují v podobě barevných kruhových kotoučů, které na rozdíl od „kreseb“ seismografu nejsou zlověstné, nýbrž vytvářejí „radostný portrét energie naší planety“ (Bloom, 2013, <http://hint.fm/projects/bloom/>).⁴ Data, tedy číselně kódované obrázky, texty, čísla nebo zvuky, jsou dnes snadno dostupná v ohromném množství stovek bilionů GB ročně. (Gantz et al., 2008) Viégas a Wattenberg ve své práci na pomezí vědy a umění nabízejí nové způsoby, jak o datech přemýšlet, jak je analyzovat a kreativním způsobem použít.

Je zřejmé, že nová média zásadně mění ustálené hranice toho, jak bylo dosud na umění pohlíženo. Mění se např. umělecký provoz související s takovými díly, konkrétně vystavování novomediálních děl a způsoby jejich archivování. Umění rovněž pozbývá funkci a hodnotu komodity. Dále se zcela mění význam originálu. Klasické formy umění staví na jeho autenticitě – nelze uvažovat o tom, že středověké deskové malby nebo Michelangelova socha mohou mít své stejně hodnotné dvojníky; hodnota těchto děl staví na jejich jedinečnosti,

4 Na webové adrese <http://memento.ieor.berkeley.edu/bloom/Mori.html> lze stále „žít“ vizualizaci zhlédnout.



Obr. 14–15 Ben Fry, *On the Origin of Species: The Preservation of Favoured Traces*, nedatováno, on-line vizualizace, snímek monitoru; Marius Watz, *Abstract01js*, 2010, webová stránka, snímek monitoru



Obr. 16–17 Fernanda Viégasová a Martin Wattenberg, *Wind Map*, 2012, webová stránka, snímek monitoru; Fernanda Viégasová a Martin Wattenberg, *Trends Map*, [2011], webová stránka, snímek monitoru

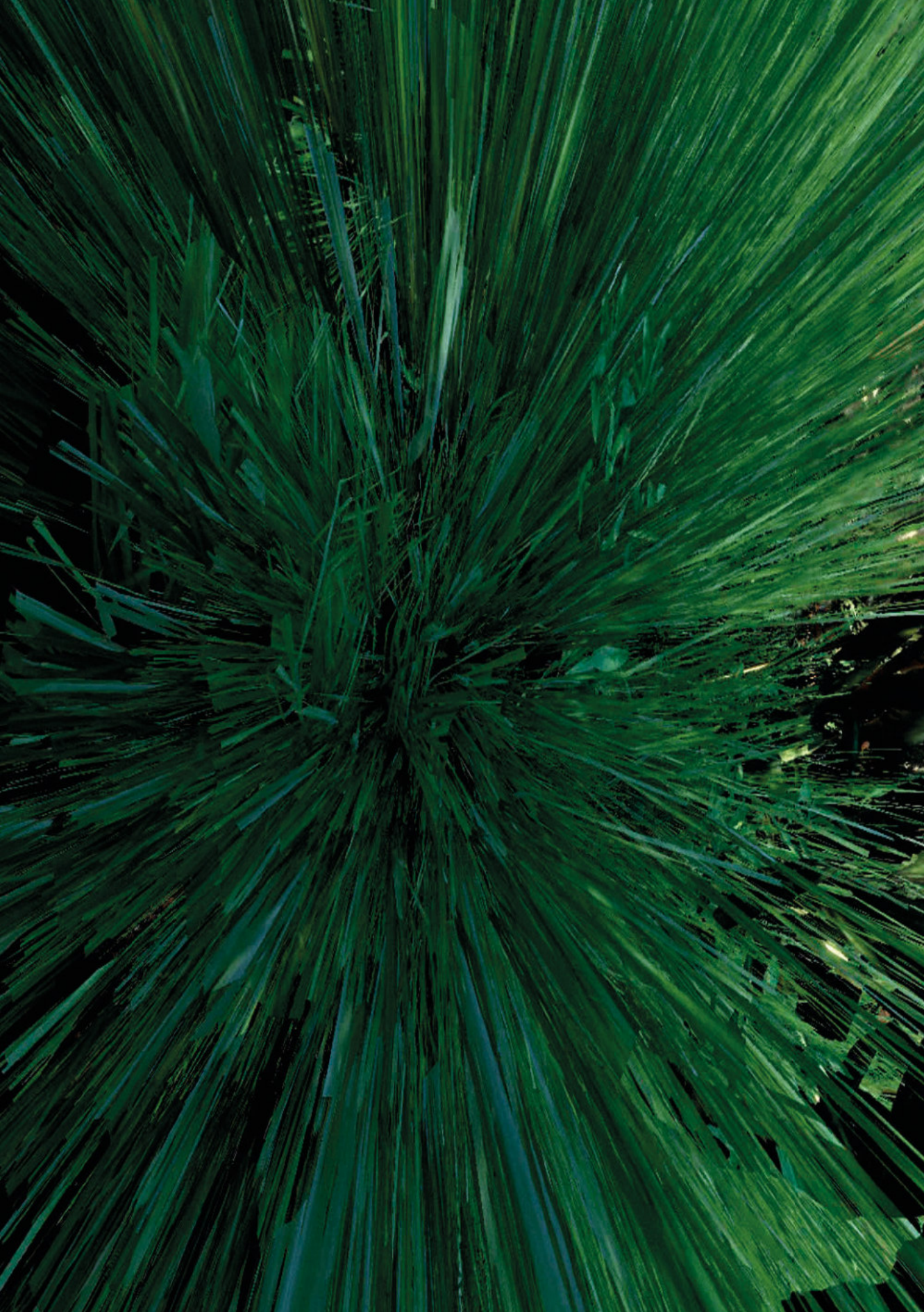
na „auře“ jejich originálu, který vznikl právě a jen rukou autora. Naopak digitální umělecká díla jsou – do důsledku vzato – svou podstatou souborem nul a jedniček. Diváci je v této podobě sice nevnímají, ale to nic nemění na tom, že soubor dat uložený v počítači tvůrce je naprosto stejný, jako jeho kopie v počítači galeristy nebo diváka.

A dále: zatímco klasické dílo pevně a relativně stále existuje ve své hmotné podobě (byť je ohroženo vnějšími vlivy), digitální obrazy, počítačové animace či netartové projekty potřebují ke své existenci určitý a dobře koordinovaný kontext tvořený softwarovými a hardwarovými nástroji. Samostatnou otázkou je rychlý vývoj těchto nástrojů, jejich permanentní obměna, zastarávání

a hrozící nekompatibilita (vždyť např. načíst soubor z diskety je dnes pro vlastníka běžného počítače nemožné).

Variabilita i ostatní principy nových médií s sebou nesou závažný problém autenticity uměleckého díla a jeho hodnoty. Zatímco dílo „starých“ médií bylo dáno pevně fixovanou strukturou svých jednotlivých smyslově vnímatelných prvků a bylo jimi jednou provždy charakterizováno, dílo nových médií je otevřené, proměnlivé, nestálé, protože „počítačová kultura nahrazuje každou konstantu proměnnou“. (Novak in Manovich, 2002, s. 72) Otázkou je, zda lze navzdory tomu chápat novomediální umělecká díla jako autonomní výpověď umělce (jak jsme byli zvyklí u děl „starých“ médií), když jsou stejnou měrou dílem umělce, počítače a divákových voleb. (Podr. Šobánková et al., 2013) Anebo je uměleckou výpovědí právě tato nabídka a připravený algoritmus?

Většina z toho, co jsme dosud uvedli o umění nových médií, platí rovněž pro net art. Na základě představeného – značně širokého, nicméně důležitého – kontextu lze nyní přistoupit k vymezení tohoto specifického proudu umění nových médií a představit jeho charakteristické rysy a významné představitele. V následujícím oddílu se nejprve pokusíme net art definovat a klasifikovat a rovněž se pokusíme postihnout, v čem je jedinečný, a kde jsou naopak prostupy tohoto oboru do dalších oblastí a proudů současného umění.



Net art jako tvůrčí reakce na počítačovou kulturu a internet

Jak jsme předeslali, net art v sobě snoubí většinu obsahových i formálních rysů současného umění nových médií. Začal se rozvíjet v jasně daném společenském kontextu éry osobních počítačů a rozšiřujícího se internetu a právě možností houstnoucí a zvětšující se celosvětové sítě využíval k originálnímu uměleckému sdělení – internet mu byl tématem i primárním médiem. Na internetu samozřejmě existuje mnoho typů digitálního obsahu včetně toho uměleckého, avšak o net art se jedná pouze v případě, že dané umělecké „dílo“ či projekt přímo využívá médium webové stránky – a nemůže tedy v plné podobě existovat mimo síť, např. jako videoart nebo počítačová grafika – byť i tento digitální obsah samozřejmě bývá běžnou součástí netartových projektů.

Zpočátku se termínem *net art* označovaly málem všechny projekty, které pracovaly s počítačovou estetikou a jejichž obsahem bylo médium internetu a zkušenosti s jeho užíváním. Opojení daným médiem, stejně jako zkoumání jeho povahy a hranic patří k počátkům každého nového způsobu uměleckého vyjadřování – po uplynulé pionýrské fázi, v níž se net art nacházel v 90. letech 20. století, už samozřejmě nezůstává internet jediným či hlavním tématem tohoto proudu. Bezpečně jej však vymezuje fakt, že je on-line a většinou má podobu webové stránky nebo aplikace.

Jak si lze představit internetové umění? Z technologického hlediska se většinou jedná o internetové stránky využívající HTML, Java script, QuickTime či Flash. K net artu ovšem náležejí také prohlížeče webových stránek a mohly by sem patřit také projekty využívající různým způsobem elektronickou poštu (mail art) anebo některé formy akčního umění přes internet organizované či sdílené. Občas těžko odlišitelnou kategorií je software art; na pomězi stojí intermediální projekty, pro něž je internet prostředkem sloužícím

k prezentaci, k „zavěšení“ – může jít o videa nebo performativní projekty, které by jinak nebylo možné sdílet a šířit.

Definovat net art se pokusilo více autorů, není to však – jak uvidíme – jednoduchý úkol. Například Freeman-Vlková (2000) net art poměrně jasně vymezuje jako umění, jež vzniká v prostoru celosvětové počítačové sítě, využívá její komunikační prostředky a možnosti a jejím prostřednictvím je také distribuováno. Můžeme dále jmenovat plejádu dalších autorů, kteří net art odborně reflektovali: např. německého historika Tilmana Baumgärtela, jehož práce významně reflektují ranou netartovou tvorbu, britského kunsthistorika, fotografa a kurátora Juliana Stallabrasse, který v roce 2003 vydal publikaci *Internet Art, the Online Clash of Culture and Commerce* (*Internetové umění, on-line střetnutí kultury a komerce*), Rachel Greeneovou, autorku úspěšné monografie *Internet Art* z roku 2004, zakladatele neziskové umělecké organizace Rhizome Marka Tribea a Reenu Janaovou, kteří v roce 2006 společně vydali publikaci *New Media Art*, či Christiane Paulovou, odbornici v oblasti digitálního umění, dějin umění a technologie, která do teorie oboru přispěla dílem *Digital Art* (2008). V neposlední řadě vzpomeňme Josephine Bosmu a její monografii *Nettitudes – Let's Talk Net Art* (2011).

Bosma (2011, s. 22) ve své publikaci vysvětluje, že net art představuje potenciál a vlastní rozšíření několika uměleckých praktik najednou. Dodává, že vzhledem k tomu, že počítač a internet slouží různým uměleckým činnostem, definice tohoto směru v sobě musí zahrnovat mnohem širší škálu forem, než které poskytuje běžná interpretace tohoto termínu vycházející především z pojmů *obrazovka* a *browser*. Net art podle Bosmy zcela jistě sahá za hranice world wide webu a tato teoretická tak rozšiřuje hranice pojmu, jež jsme nastavili hned v úvodní pasáži. Zásadní je pro ni to, že net art je uměním souvisejícím s internetovou kulturou – je na ní přímo založeno a nebo z tohoto prostředí volně vychází. Podle Bosmy přitom není zásadní, jestli jsou ona díla on-line, protože „net“ v daném slovním spojení se může vztahovat také k sociálnímu a technologickému aspektu, k síti a tématu komunikace. Sousloví internetová kultura zde odkazuje k širšímu významu tohoto slova zahrnujícímu rovněž způsob, jakým je kultura reflektována – aktivně i inherentně – pomocí technologie. Zde se Bosma odvolává na dílo *On the Mode of Existence of the Technical Object* (1958) (*O smyslu existence technického předmětu*) francouzského filosofa Gilberta Simondona, který již před půlstoletím předvídal symbiotický vztah mezi člověkem a strojem.

Internetová kultura vzniká dle Bosmy sloučením kulturních a technických sfér, svět a technologie se v internetové kultuře propojují. Představiteli net artu jsou potom ti jedinci, kteří se s prostředím internetu ztotožnili natolik, že jej používají ke své tvorbě a vyjádření. Milieu takové kultury ale společně tvoří také různé akademické komunity, informační uzly sítě, videoherní komunity, skupiny hackerů, on-line obchody, blogy, IT pracovníci a vývojáři, sociální sítě, nebo dokonce seznamovací on-line agentury, producenti porna a diváci tohoto žánru, mediální aktivisté, institucionální a nezávislé kulturní platformy a mnohé další, co souvisí s internetem. (Bosma, 2011, s. 24–25)

Takto široce pojímané vymezení ustavuje net art jako umění, jež je založeno na porozumění světu, který je transformován a ovlivněn složitými technologickými procesy, a na aktivní účasti na něm. Podle Bosmy se tedy nejedná o dílčí disciplínu, nýbrž o propojení řady disciplín a o celou subkulturu lidí, kteří se v nich aktivně pohybují. Bosmina definice – jakkoliv je nutno přitakat tomu, že net art vyrůstá z celého složitého podhoubí technologických změn a z aktivity jejich aktérů – poněkud pomíjí onen důležitý aspekt on-line „života“ netartových počítačů. Do opozice k jejímu názoru tak lze postavit názory některých tvůrců net artu, kteří právě tento aspekt považují za stěžejní – a které např. pobouřilo, když byla jejich díla vystavena v off-line verzi. Podle jejich názoru tak byla fatálně ochuzena o své přirozené prostředí. (Vzpomeňme známou kauzu na Documentě X v roce 1997, kde kurátoři prezentovali net art off-line a Vuk Ćosić v reakci na toto řešení vytvořil kopii webové stránky přehlídky a jako vlastní autorský projekt ji pod názvem *Documenta Done* umístil na vlastní doménu; stejný názor tehdy měli Jodi.)

Tilman Baumgärtel chápe net art oproti Bosmě úžeji: jako umění, jež se zabývá problémy a charakteristikami internetu a jež se uskutečňuje jeho prostřednictvím a na jeho bázi. Julian Stallabrass ve své publikaci *Internet Art, the Online Clash of Culture* (2003) definuje net art na pozadí komerčního světa a prohlašuje jej za politicky senzitivní, antikomerční a založený na podvrtné technologii. (In Bosma, 2011, s. 32) Rachel Greeneová zase ve svém vymezení zdůrazňuje vliv net artu na nové pojetí produkce, prezentace, distribuce a konzumace uměleckých děl, jež jsou podle ní díky internetu „vysvobozena“ ze sevření bílých galerijních stěn a vypuštěna do sféry i těch nejvzdálenějších počítačů propojených internetovým připojením. (In Bosma, 2011, s. 34)

Jakékoliv přesné vymezení navíc ztěžuje fakt, že net art – přestože je samozřejmě závislý primárně na internetu – obsahuje vždy také další nezbytné komponenty, jako je software, obsah textového nebo obrazového charakteru,

zvuky, animace, gify, jež se na web vkládají – a jež by mimo síť mohly bez problémů fungovat také a net artem by tedy nebyly. Jím se stávají právě v kontextu celého komplexního intermediálního obsahu on-line webové stránky.

Mezi průkopníky net artu náležejí zejména Vuk Ćosić, Alexej Šulgin, Olia Lialina, Heath Bunting a dvojice Joan Heemskerk a Dirk Paesmans známá pod názvem *Jodi*. Tito autoři, vybavení pokročilými technickými dovednostmi, se rychle ujali nového média a začali pracovat s jeho možnostmi i nedostatky vskutku inovativním a zároveň kritickým či subverzním, nebo alespoň aktivistickým způsobem. Ať již má uchopení daného média jakoukoliv konkrétní podobu, bázi výtvarné činnosti je tu práce s programovacím jazykem HTML, který umělci, po vzoru běžných programátorů, využívají k vytvoření vlastní webové stránky. Ta je obvykle chápána jako výsledný umělecký produkt – ovšem jeho významnou a někdy nezbytnou součástí je často také uživatelská akce – jednoduchá, nebo i složitější. Omezené možnosti daného programovacího jazyka začali umělci rozšiřovat neobvyklým využíváním běžných skriptů v různých jazycích, zejména v Java scriptu, ale i ve VBScriptu, JScriptu nebo DHTML.

Programové objekty, které autoři do svých stránek vkládají, bývají nejčastěji na bázi Macromedia Flash a Java appletů. Z dnešního hlediska omezené možnosti, jež nabízela technologie v 90. letech, byly příznačně rozšiřovány hravými zásahy do zdrojového kódu, netradičním využíváním běžných prvků (oken, posuvníků, hypertextů) nebo pozměňováním uživatelského rozhraní či běžného designu webových stránek.

V tomto ohledu může být net artem jak produkt programování v podobě konečné webové stránky, tak i samotný prohlížeč webových stránek a výsledek jeho činnosti na monitoru uživatele. Budeme vícekrát zdůrazňovat, že z tohoto důvodu neexistuje jasná hranice mezi net artem a software artem – vždyť webový prohlížeč je samozřejmě software⁵. Rozmazaných hranic však zaznamenáme mnohem více: např. hranici mezi tím, co je výsledným produktem a co jím už není, hranici mezi autorem a uživatelem, nebo dokonce hranici mezi něčím a ničím – při vědomí toho, že výsledek práce alternativního netartového prohlížeče třeba vůbec nemusí vzniknout, pokud jej uživatel neaktivuje.

5 Ten je však spojen s internetem, na rozdíl od jiných typů programů, které mohou být rovněž výsledkem práce softwarového umělce: jmenujme alespoň programy pro práci s textem, tabulkami a grafy, programy na přehrávání, tvorbu a úprav hudby a videa, grafické programy nebo samotné programovací jazyky, tedy programy na tvorbu programů, a mnohé další.

Net art přinesl do oblasti umění zásadní novinku, totiž že se umění odehrává na uživatelském rozhraní – interface, tedy ve virtuálním prostředí, v němž se uživatel konkrétního operačního systému běžně pohybuje, nikoliv někde mimo domov, typicky v prostředí výstavní síně či galerie. Uživatelské rozhraní může samozřejmě „běžet“ na různých počítačích nebo mobilních zařízeních (mohou zajisté být také v galerii, avšak nemusejí) a pochopitelně nevypadá vždy stejně.

V případě interface, jež se nově stává součástí dosavadního uměleckého provozu, se na jednu stranu jedná o ryze technický element a zároveň o prostředí velmi osobní, až intimní. Jeho prostřednictvím uživatel komunikuje s počítačem, ale také jej využívá k mezilidské interakci, k práci, k zábavě a k mnoha dalším činnostem. S rozmachem mobilní komunikace se technické zařízení, na němž mohou netartové projekty existovat a být vnímány, stalo věcí, jež je pevnou a ryze osobní součástí každodenního života člověka, věcí, již odkládáme večer na noční stolek, věcí, již jako první bereme ráno do rukou, když vypínáme budík a kontrolujeme došlé zprávy nebo lajky na svých profilech na sociálních sítích.

Vraťme se ale k technickým parametrům: snad příliš nezjednodušíme, když konstatujeme, že od počátku existují dva typy uživatelského rozhraní, na němž se od nynějška „odehrává“ umění: textový režim a režim grafický, jenž byl na počátku jen velmi primitivní a jenž je mnohými netartovými projekty fakticky konzervován – nebo ke kterému se umělci úmyslně a s nostalgií vrací.

Základem byl od počátku samozřejmě textový režim, prostředí, jež bylo tvořeno výhradně z příkazových řádků a z různých znaků. Ať již to byla nutnost daná tehdejšími omezenými možnostmi, nebo intencionální volba umělců, právě estetika textového režimu je jasně rozpoznatelná v mnoha klasických netartových projektech – i s typickým využitím ASCII znaků pro tvorbu jednoduchých obrazců. Mnozí z netartových tvůrců patřili k těm, kteří počítače začali využívat velmi záhy a tak jim byl textový režim blízký a dobře známý – a dokázali v něm najít poetiku a tvůrčí inspiraci.

Většina operačních systémů samozřejmě již dávno práci v textovém režimu nevyžaduje (i když je možné do něj přejít) a všeobecně se používá režim grafický. Z hlediska historie počítačové techniky a také pro doplnění kontextu, v němž net art kdysi vznikal, můžeme zmínit, že první uživatelské rozhraní založené na grafice bylo od roku 1984 nabízeno počítači Apple; Microsoft nabídl grafickou nadstavbu DOSu (Windows 3.1) v roce 1992.

Grafické rozhraní je všem dobře známé (spíše to textové zůstává dnes uživatelům utajeno): využívá počítačové ikony, jež reprezentují objekty v počítači (složky, aplikace, menu aj.), a počítač je ovládán myší nebo dnes také prstem či elektronickým perem. Rovněž ikony, tlačítka, celkový design a vůbec fungování grafického rozhraní se staly výraznou inspirací pro mnoho netartistů.

Grafické rozhraní je samozřejmě k běžnému uživateli nesrovnatelně přívětivější než textový režim a lidé si velmi rychle uvykli na tento způsob ovládání počítače a různých programů, v nichž se využívají další typické prvky jako záložky, posuvníky, tlačítka, symboly a podobně. Naučené chování uživatelů někteří netartisté rádi nabourávali, když ovládací prvky např. využili pouze jako grafický (a tedy nefunkční) motiv nebo když akce uživatele nepřinesla očekávanou reakci, nýbrž nějaký překvapivý výsledek. Někteří tvůrci reflektovali speciálně také pracovní plochu počítače a pracovali s tématem plochy jako osobního prostoru nebo plochy jako odrazu jejího majitele. Pracovní plocha totiž byla a je místem, které – snad jako jediné – může vypadat u každého uživatele počítače opravdu úplně jinak: může mít libovolné pozadí, jiné řazení a počet ikon, jinou barevnost ovládacích prvků nebo rozmístění oken apod. (Totéž nelze říci o pracovním prostředí většiny programů, i když také některé aplikace, zejména poštovní klienti, dnes už vycházejí vstříc požadavkům uživatelů po personalizaci.)

Rovněž okno, základní stavební jednotka Windows, a způsob jeho jednoduchého ovládání se staly motivem některých netartových projektů a jejich tvůrci opět vycházeli z toho, že uživatelé mají zažitý způsob jeho běžného ovládání – a tak je možné hrát si s jeho změnami, s množením oken, s pracovní plochou okna a jeho aktivními okraji, se stavovým řádkem nebo s jeho názvem (titulkem) či s panelem nabídek. Autoři netartových projektů vtipně pracují také s různými typy oken: kromě klasického okna netradičním způsobem využívají aplikační, informační i konfigurační okna a dialogové panely.

S vtipem a s invencí se využívá také různých tzv. událostí JavaScriptu, konkrétně událostí myši, jež se přednastavují na různé běžné akce myši: při kliknutí na určitý prvek, při najetí myši na prvek, při pohybu myši nad prvkem nebo při pohybu nad prvkem skrytým (může jít o pohyb myši po prakticky celém monitoru). Při prohlížení některých netartových projektů lze např. narazit na to, že najetí myši na obrázek spustí okno s nečekaným dialogem, že myš zanechává na monitoru neobvyklou stopu nebo že teprve najetím myši na některý prvek na stránce se odhalí skrytý link nebo okno s obsahem.

Někdy se jedná jen o drobné modifikace běžných akcí, jindy se výsledný produkt chová úplně bláznivě a není možné jej standardně ovládat. Nepoučeného uživatele proto náhodné setkání s net artem často vyděsí nebo šokuje – a IT odborníky nebo technologické fanušky nepochybně pobaví. Obvykle tu totiž neplatí nic z toho, nač je běžný uživatel internetu zvyklý. Stránky častokrát postrádají jakoukoliv přehlednou strukturu, odkazy mohou být neobvykle skryty v pohyblivé grafice anebo znepokojivé dění na monitoru nelze vůbec ovládat. Webové projekty však mohou nabývat také podoby zdánlivě seriózních stránek obsahujících mystifikaci, nebo naopak zcela chaotických nekonečných labyrintů. Jiné mohou v uživateli vyvolat zdání poruchy prohlížeče nebo nekontrolovatelného šíření viru. A některé projekty se jako virus opravdu chovají a samy spouštějí uživatelem neovládané akce, např. vyhledávání, stahování souborů nebo otevírání nových záložek prohlížeče.

Už bylo vícekrát zmíněno, že počátky net artu sahají do 90. let minulého století, kdy si postupně rozšiřující se skupina umělců uvědomila, že počítač lze využít nejen k vytváření umění digitální povahy, ale také k jeho šíření mezi ostatní uživatele internetu. Jak vyzdvihuje Domenico Quaranta ve své publikaci *In Your Computer* (2011a), umělci se díky on-line sdílení svých děl vyhnu-li složitému a zdlouhavému procesu selekce, zprostředkování, kontextualizace a filtrování, tedy procesu, který je pro umělecký provoz zcela typický a je zdrojem určitých bariér. Volným šířením svých děl prostřednictvím sítě umělci svou tvorbu přenášeli přímo na obrazovky internetových uživatelů, kteří tak měli možnost díla nejen zhlédnout, stáhnout si je či uložit na vlastních datových discích, ale měli také možnost stát se jejich aktivními spolutvůrci. Rozvíjející se technologie totiž dovozovala vytvářet weby, do nichž může uživatel přispívat textem nebo do nichž může sám graficky zasahovat – když je umělec schopen připravit k tomu odpovídající softwarový předpoklad.

Pronikání umělce do počítače či do mysli návštěvníků-uživatelů internetu bylo silným motivem např. pro známou uměleckou skupinu Jodi, ale jistě i pro mnohé další. V rozhovoru s Tilmanem Baumgärtem pro *Telepolis* v roce 1997 se o tomto aspektu umění na internetu dvojice Jodi vyjádřila takto: „Tím, že si uživatel prohlíží naše práce, se dostáváme dovnitř jeho počítače. „Milujeme váš počítač“ zní staré motto hackerů. My také pronikáme do počítačů ostatních. A je pro nás velkou poctou být v počítači druhých lidí. Tím, že máme přístup na jejich desktop, sbližujeme se s nimi. Myslíme si, že počítač je prostředek, pomocí něž se dostáváme do mysli ostatních. Nahrazujeme mytologickou představu

o virtuální společnosti na internetu naší vlastní tvorbou. Vkládáme tam naši vlastní osobnost.“ (Baumgärtel, 1997)

Z historického hlediska je pro net art zcela zásadním období, kdy se objevil a rozvíjel net.art. Ne, skutečně se nejedná o totéž: net.art je pouze jasně vymezenou epizodou ve vývoji celého širokého internetového umění. Toto slovní spojení rozdělené tečkou se objevilo v na první pohled anonymním e-mailu zaslaném Vuku Ćosićovi v prosinci roku 1995. Jak pro Nettime vysvětluje Alexej Šulgin (1997), slovní spojení net.art vzniklo nekompatibilitou softwarových programů, která tak proměnila anonymní e-mail v nečitelnou změť ASCII kódu. Jediný textový fragment, který dával nějaký smysl, byl právě net.art, jak lze vidět níže z přepisu části zmíněného e-mailu:

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

Ćosić, jak Alexej Šulgin dále popisuje, byl nadšen z toho, že internet sám mu dal název pro aktivitu, jíž se věnuje, a termín se tak dostal okamžitě do oběhu. Po dekodování daného emailu se ukázalo, že se jednalo o vcelku nezajímavý příspěvek do debaty o tomto druhu tvorby, viz níže:

„All this becomes possible only with emergence of the Net. Art as a notion becomes obsolete...“ („To vše je možné s nástupem internetu. Umění jako myšlenka se stane zastaralou...“) (Tamtéž.)

Právě v tomto období se začaly formovat skupiny podobně smýšlejících jedinců, inklinujících k využívání internetu pro umělecké vyjádření. Tito umělci spolu začali komunikovat prostřednictvím elektronických mailing listů jako např. *THE THING* (1991), *ada web* (1994), *Nettime*, *Rhizome* (1996) a *Syndicate* (1994) a postupně se sbližovali, komentovali svá díla a vzájemně na sebe odkazovali na svých webových stránkách. Internet byl pro tyto umělce nejen tématem a tvůrčím médiem, ale i platformou vzájemné komunikace a inspirace. Osobní, fyzická setkání členů skupiny však byla neméně důležitá. Jak popisuje Vuk Ćosić (viz jeho vystoupení na festivalu *The Influencers* v roce 2006), bylo to vzrušující, heroické období, jež se vyznačovalo mimo jiné vzájemnou přitažlivostí hlavních představitelů hnutí. Produktem těchto setkání byly plány společných projektů a neméně důležitá výměna zkušeností. Netartové „hnutí“ v tomto období fungovalo zcela samovolně a nebylo k tomu zapotřebí jakýchkoliv institucionálních zprostředkovatelů – netartoví umělci svobodně produkovali své projekty, pořádali festivaly, aktualizovali elektronické mailing listy apod.

Všechny představitele první vlny net artu (či net.artu), k nimž patří především Vuk Ćosić, Heath Bunting, Olia Lialina, Alexej Šulgin a Jodi, podrobně představíme v další části knihy věnované jednotlivým umělcům. Zmínit je však třeba také další netartové průkopníky, kteří ve většině případů tvořili v těsné spolupráci s již zmíněnou pěticí. Patří mezi ně Rachel Bakerová, Walter van der Cruijssen, Luka Frelih, Pit Schultz nebo Akke Wagenaar. Rachel Bakerovou zmiňujeme především v souvislosti s Heathem Buntingem, s nímž tvořila pod pseudonymem CTA (*Cultural Terrorist Agency* | *Kulturní teroristická agentura*). Vlastní projekt Bakerové, jímž se zapsala do historie net.artu, nese název *TM Clubcard* (1997). Jedná se o „parazita“, který v podobě identické webové stránky vytvořené Bakerovou v reakci na nově vznikající zákaznické karty nadnárodních obchodních řetězců (v tomto případě Tesco clubcard uvedenou v roce 1995) nabízí hlubší porozumění tomu, jak fungují vztahy zákazníků a korporací a kam až jsou korporace ochotny zajít v zájmu privatizace veřejné sféry. (Podrobnosti viz Medium Kunst Netz, nedatováno.) V tomto projektu také rozpoznáváme aktivistické zaměření, tolik typické pro značnou část net artu.

Se jmény Walter van der Cruijssen a Luka Frelih se zase neodmyslitelně pojí tvorba v ASCII kódu a název umělecké formace *ASCII Art Ensemble*, již tvořili spolu s Vukem Ćosićem. Pit Shultz je mimo jiné významným teoretikem net artu a spoluzakladatelem elektronického mailing listu *nettime.org*. Akke Wagenaar se zase zasloužil o modifikaci radikálního feministického traktátu z roku 1967 *SCUM Manifesto*, který tehdy napsala Valerie Solanasová.

Právě tato skupina prvních netartových umělců pocházejících ze západní a východní Evropy významně ovlivnila tvář internetového umění a kultury. Většina z nich stále ještě v uměleckém prostředí působí, i když jejich tvorba mnohdy změnila svou podobu a někteří se pohybují převážně off-line. Jejich práce se každopádně stala inspirací pro mnoho dalších nastupujících tvůrců a – jak už se to legendám stává – jejich díla jsou apropriována a citována.

Už jsme zmiňovali, že častým tématem netartových projektů bylo samo médium internetu a vůbec vliv technologických proměn na společnost a umění. Někteří z umělců se věnovali také teoretické, odborné reflexi těchto fenoménů a nebo vytvářeli cosi jako manifesty, prohlášení, jež nám poskytují vhled do jejich tehdejšího uvažování. Například Alexej Šulgin a Natalie Bookchinová spolu v roce 1999 sepsali text s názvem *Introduction to net.art* (*Úvod do net.artu*). Jedná se o velmi ironický až sebedparodující návod na to, jak se stát netartovým umělcem. Text, který je dodnes považován za desatero net artu, byl „vytesán“

do elektronického kamene. Zatímco na jedné straně tento text ironicky a s nadsázkou definuje základní body propagačních strategií tvůrců net artu (viz níže bod 4. *A Promotional Techniques*), na straně druhé zcela jasně vystihuje myšlenky a strategie tohoto proudu umění. A jaké strategie propagace Šulgin s Bookchinovou doporučují? Za všechny například:

4. *Nepřidružujte se ochotně k žádné instituci;*
5. *Vytvořte si svou vlastní mytologii a tu také sami upravujte;*
6. *Pravidelně si v e-mailu, novinovém článku, oficiálním i neoficiálním rozhovoru protiřečte;*
7. *Budte upřímní;*
8. *Šokujte;*
9. *Podvracejte (sebe i ostatní) (Viz <http://www.easylife.org/netart/>.)*

Oba autoři ve svém *Úvodu do net.artu* nazývají net.art definitivní modernou (viz bod 1. *A The Ultimate Modernism*), již se podle nich poprvé v historii podařilo dosáhnout utopického cíle zmenšit prohlubující se propast mezi uměním a každodenním životem – a to tak, že staví na provozování skutečných, každodenních až rutinních praktik, jež nakonec způsobily „autorovu smrt“. Citovaný dokument dochovaný do dneška na virtuálním kameni na webové stránce <http://www.easylife.org/netart/> také přesně definuje nutné náležitosti net artu počínaje hardwarovým a softwarovým vybavením umělce, přes možné způsoby práce (díla založená na obsahu, díla formální, ironická, poetická, aktivistická) až po široký přehled žánrů. Také ten je dosti výstižný: autoři do něj zahrnuli podvratnou činnost (*subversion*), net jako předmět (*net as object*), interakci (*interaction*), streaming (*streaming*), cestovní zápisník (*travel log*), spolupráci v teleprezenci (*telepresent collaboration*), vyhledávací programy (*search engine*), sex (*sex*), vyprávění (*storytelling*), žertíky a vytváření falešných identit (*pranks and fake identity construction*), vytváření a/nebo kritický rozbor rozhraní (*interface production and/or deconstruction*), ASCII umění (*ASCII art*), umění webových prohlížečů a on-line softwarů (*browser art, on-line software art*), umění formy (*form art*), interaktivní prostředí pro více uživatelů (*multi-user interactive environments*), umění CUSeeMe, IRC (jedná se o *Internet Relay Chat*, jednu z prvních možností komunikace v reálném čase po internetu), e-mail, ICQ a elektronický mailing list (*CUSeeMe, IRC, Email, ICQ, Mailing List Art*).

Jistě by se mohlo dále pokračovat ve výčtu jak autorů, tak atributů net artu nebo podrobností o jeho raných peripetiích. Jak ale už v roce 1999 naznačili

Alexej Šulgin a Natalie Bookchinová, net art má řadu rozrůzněných podob ať už z hlediska ideového zaměření konkrétních projektů, tak také z hlediska uplatněných tvůrčích postupů. Nabízí se tak otázka klasifikace netartových projektů, jež by mohla usnadnit orientaci v tomto nepřehledném poli umění nových médií.



Klasifikace netartových projektů

Net art zajiště vykazuje značnou žánrovou rozmanitost – možná ještě větší, než naznačili Alexej Šulgin a Natalie Bookchinová ve svém textu *Introduction to net. art* z roku 1999. O klasifikaci netartových projektů se pokusilo několik autorů, např. Freeman-Vlková (2000), Zbiejczuk (2003) nebo Isanovic (2003). Net art, jakkoliv se vzpírá jednoduchému popisu, analýze a následným klasifikacím, může nabývat v zásadě dvou různých podob. Buď je konkrétní obsah určen především ke čtení či poslechu (neboli k příjmu informace), anebo jde primárně o vizuální, obrazový či intermediální produkt, jenž pracuje především s obrazovou informací a je určen k obrazové recepci; hovoří tedy jazykem obrazu. Ovšemže netartové projekty většinou využívají dnes zcela běžnou kombinaci všech dostupných prostředků, jako je zvuk, obraz, video, animace nebo text – avšak dominance obrazového, anebo naopak textového vyjadřovacího prostředku je poměrně jednoduchým rozlišovacím znakem. Chceme-li uplatnit jemnější rozlišování, pak v dílech raného i pozdějšího net artu rozpoznáváme zejména tyto typy netartové tvorby:

- hypertextové příběhy,
- webové koláže a labyrinty,
- aktivistické projekty, hacking,
- projekty pracující s daty a jejich vizualizací,
- modifikace softwaru (zde se už pohybujeme mezi net artem a software artem),
- zážitkové multimediální projekty s generativními prvky.

Tyto jednotlivé typy, jež vycházejí z analýzy mnoha desítek konkrétních děl známých i méně proslulých tvůrců, se pokusíme v další části blíže charakterizovat; přitom budeme odkazovat nejen na díla umělců, jimž věnujeme samostatné

medailony, ale i dalších umělců, kteří do oblasti net artu zasáhli třeba jen dílčím, přesto však zajímavým způsobem.

Mezi literaturou a výtvarným uměním

První typ projektů pohybující se svou povahou mezi literaturou a výtvarným uměním využívá jako základní vyjadřovací prostředek text (ve smyslu písemného záznamu jazykového projevu), a nesou tedy určité sdělení prostřednictvím písma. Stojí tak přirozeně na pomezí výtvarného umění a literatury. Hojně využívají jeden z nejcharakterističtějších rysů webových stránek, jímž je hypertext. Ten je zároveň největší inovací literárního textu, protože při jeho čtení umožňuje dosud nemožné: zrušení linearitu či hierarchie, rozvíjení alternativních dějových linií nebo propojování různých úseků textu. Hypertextové literární texty rozvíjejí také princip interaktivity, takže příběhem lze putovat podle přání čtenáře, lze volit mezi možnostmi, kterými se má děj ubírat nebo jak má příběh skončit.

Jednou z variant net artu, která využívá jako primární výrazový prostředek text, jsou hypertextové příběhy a básně. Jako nejlepší příklad lze uvést legendární *Grammatron* (www.grammatron.com) Marka Ameriky, jehož první verze byla vytvořena již v roce 1993. *Grammatron* – stejně jako jiné hypertextové romány (sám Amerika jich vytvořil několik) – využívá působivé kombinace textu, grafiky a hudby. Jde o jakési kyberpunkové bludiště mnoha set jednotlivých webových stránek, jež je kromě samotného příběhu tvořeno také teoretickými texty, obrázky, animacemi a autorskou hudbou.

Příkladem českého netartového projektu tohoto typu může být hypertextový román *Město* (mesto.html; 1997–1999), jehož autorkou je Markéta Baňková. Hypertext využívá samozřejmě i většina dalších typů netartových projektů – u výše jmenovaných (oba umělci mají v naší knize svůj medailon) je však hlavním rozlišovacím znakem dominance smysluplného – nebo jinak řečeno literárního – textu ve spojení s audiovizuálními prvky.

Příkladem dalšího dnes již klasického projektu, jenž stojí na pomezí umění a literatury, je dílo *My Boyfriend Came Back from the War* (1996), jehož autorkou je Olia Lialina. V tomto svérázném netartovém díle zaujme nevšední technické provedení a fragmentarizace děje a dialogů. Lialina zde využila tzv. rámců (HTML rámců, frames) a okno prohlížeče rozparcelovala na několik

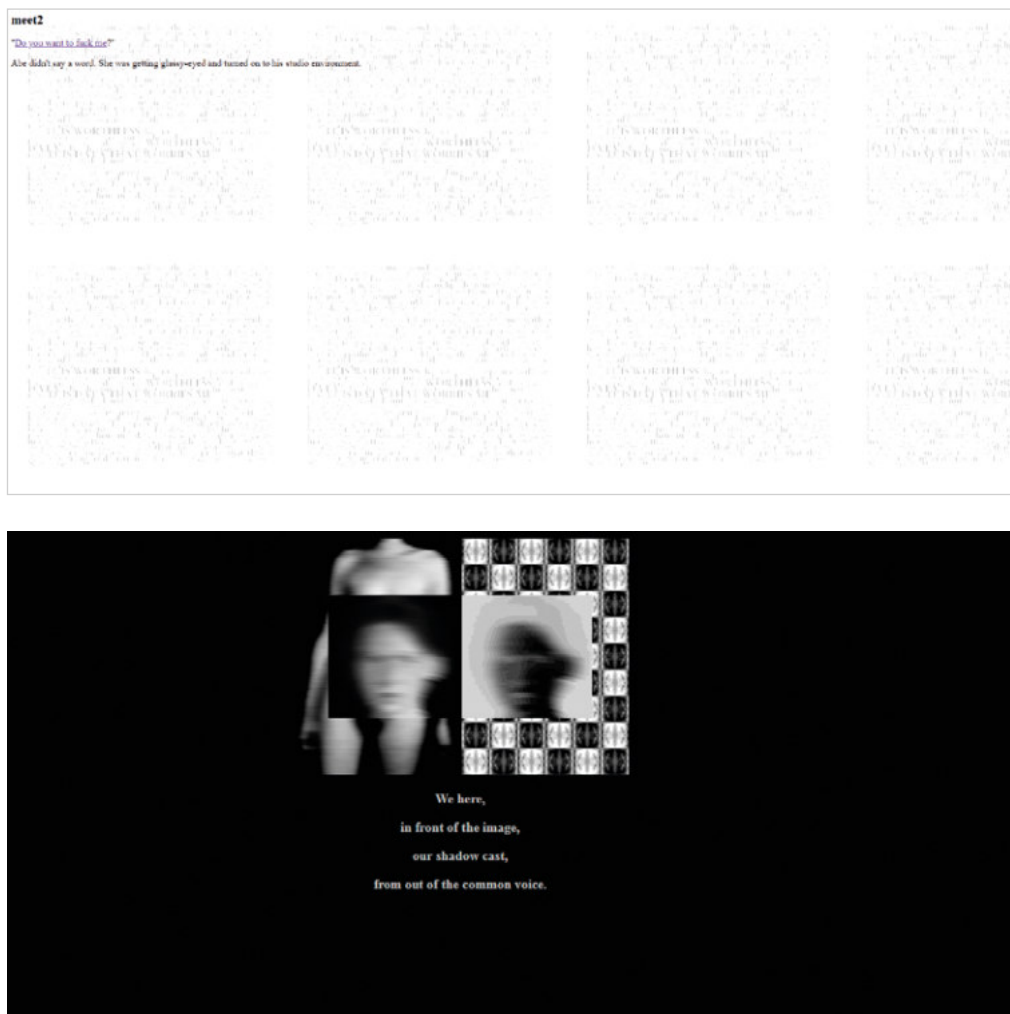
obdélníkových částí, v nichž je samostatná HTML stránka. Čtenář si sám vybírá, v jakém pořadí vstoupí do jakého rámu a postupně se proklikává až k prázdné černé stránce. (Podrobnosti jsou v samostatném medailonu věnovaném Lialině.)

Neméně zajímavý je projekt anonymní/ho tvůrce/tvůrkyně s názvem *Mouchette* (1996), jenž opět pracuje s fragmentarizací a se svéráznými dialogy. Ty zde hrdinka vede přímo se čtenářem, a to i prostřednictvím další vrstvy projektu, jež je tvořena e-mailovou komunikací s tím uživatelem, jenž hrdince na její výzvu poskytne svůj kontakt a jméno. (Podrobnosti v analýze projektu.)

I když cíl dalšího z projektů byl spíše experiment s kolaborací uživatelů a se sdíleným autorstvím, a ne tvorba ozvláštněného literárního textu, přesto sem také patří: máme na mysli *The World's First Collaborative Sentence* Douglase Davise z roku 1994 (viz artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live/writesentence.html a náš medailon). Autor na své on-line platformě rozehrál spolupráci s uživateli, když jim nabídl možnost dotvářet a donekonečna rozšiřovat větu vzniklou na základě spolupráce stovek či tisíců uživatelů internetu.

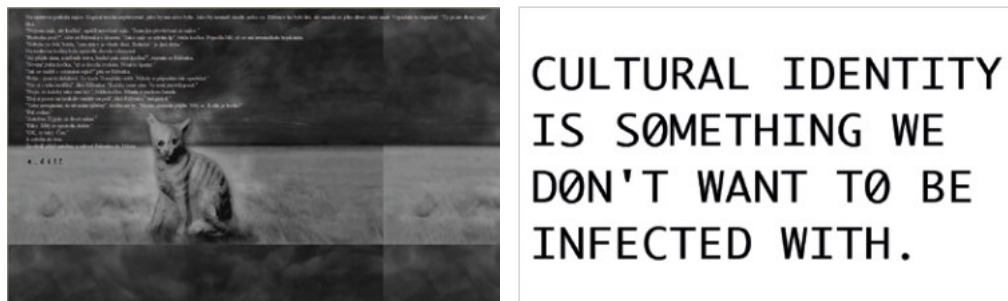
Dalším příkladem projektů, jež jsou postaveny na textu (a to doslova), jsou textová videa skupiny Young-hae Chang Heavy Industries. Jde v podstatě o grafická videa, v nichž hraje hlavní roli pouze jednoduchý černý text běžící či přeblikávající na bílém pozadí. Videa jsou podkreslena jazzovou hudbou a některá obsahují rovněž hlasový doprovod, jenž simultánně čte text běžící na monitoru. Popisovaná videa jsou do důsledku vzata na internetu nezávislá, dala by se prezentovat i off-line, avšak internet využívají jako nejvhodnější médium pro své šíření a prezentaci. S net artem tyto projekty spojují témata, jež řeší a k nimž se vyjadřují: např. otázka změn vyvolaných nástupem internetu, kulturní identity nebo role nadnárodních korporací v globalizovaném světě.

Mohli bychom dál doplňovat mnohé další zajímavé příklady (v naší knize připomínáme podrobněji ještě např. experimenty s kombinací poezie a obrazu u Simona Biggse v jeho *Book of Shadows* z roku 1996, viz samostatný medailon), protože technologický vývoj, využívání textových editorů a možnosti on-line existence literárních textů otevřely řadu možností také spisovatelům – nejen výtvarným umělcům. Ostatně jazyk je základem naší identity a jako takový je využíván snad ve všech uměleckých druzích. Nic na tomto výjimečném postavení textu nemění ani stav, kdy mohou být texty generovány automaticky nebo když se ruší dosud platné principy jako např. linearita, odpovědnost autora za podobu textu, výhradní autorství apod. Pozměnila se nejen praxe čtení (papírové knihy



Obr. 18–19 Mark Amerika, *Grammatron*, 1993, webové stránky, snímek monitoru; Simon Biggs, *Book of Shadows*, 1994, webové stránky, snímek monitoru

doplnily elektronické texty, on-line texty a formáty vhodné pro čtečky), ale také praxe psaní – a to vše vybízí autory k reflektování a k experimentům – ať již jde o autora primárně zakotveného v literatuře nebo o autora, jehož background je výtvarný.



Obr. 20–21 Markéta Baňková, *Město*, 1997–1999, hypertextový román, snímek monitoru; Young-hae Chang Heavy Industries, *Cultural Identity*, nedatováno, on-line videa, snímek monitoru

Webové koláže a labyrinty

Netartové projekty v podobě webových koláží, bludišť nebo stránek propojených hypertextem patří snad k „nejčistšímu“ net artu. Nejsou totiž zaměnitelné za jiný typ uměleckého díla a plně těží z technických možností webové stránky a živé, on-line intermediality. Klasiky tohoto typu net artu jsou známí tvůrci Alexej Šulgin, Vuk Ćosić a Ben Benjamin nebo třeba skupiny Jodi a 0100101110101101.org.

Tento typ netartových projektů lze označit za primárně obrazové práce. Mají nejčastěji podobu grafických koláží a obrazových labyrintů – a představují variantu net artu, jež přes svůj inovativní a netradiční charakter stojí nejbližše výtvarnému umění a upomíná na mnohé avantgardní přístupy známé již z historie umění – ať již máme na mysli využití nonsensu, principu koláže, ready-mades, apropiace, množení, uplatňování nalezených, mnohdy pokleslých motivů, popartové využívání symbolů populární kultury a konzumu apod. Jde obvykle o libovolné množství propojených stránek, tvořených kombinací grafiky, gifů, animací, videí, zvuků, hudby a textu. Některé z těchto projektů se velmi podobají intermediálním uměleckým projektům, vznikajícím ještě před masovým rozšířením internetu (některé jsme zmínili v úvodní kapitole věnované průkopníkům nových médií).

Mezi typického představitele netartového obrazového labyrintu patří Superbad, jehož autorem je Ben Benjamin. Po zadání adresy www.superbad.com se dostáváme na jednoduchou vstupní stránku tvořenou nápisem *Superbad*, vytvořeným z drobných znaků. Poklepáním na některý z množství aktivních

1. $\frac{1}{2}$ 2. $\frac{1}{2}$ 3. $\frac{1}{2}$ 4. $\frac{1}{2}$ 5. $\frac{1}{2}$ 6. $\frac{1}{2}$ 7. $\frac{1}{2}$ 8. $\frac{1}{2}$ 9. $\frac{1}{2}$ 10. $\frac{1}{2}$

$\gamma_{\text{max}} = 0.0001$ $\gamma_{\text{min}} = 0.000001$ $\gamma_{\text{step}} = 0.000001$ $\gamma_{\text{min}} = 0.000001$ $\gamma_{\text{max}} = 0.0001$

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99



Obr. 24–25 Jeremiah Johnson, *VOID GAZE*, 2011, webová stránka, snímek monitoru; Michael Guidetti, www.yyyyyyy.info, nedatováno, webové stránky, snímek monitoru

Mezi umělce, kteří pracují s estetikou HTML kódu, s hypertextem a vůbec s netradičním využitím prvků webové stránky a dalšími finesami plynoucími z fungování internetu, patří také další, např. Mark Napier, tvůrce prohlížeč-skartovačky (*Shredder*), a mnozí další. Přitažlivost tohoto způsobu tvorby prozatím nemizí a webové kolážování a využívání hypertextu přináší stále zajímavé výsledky. Někteří z mladších tvůrců krácejí odlišným směrem s využitím ryze současných prvků, jiní se stále vracejí k estetice prvních webů, k jednoduchým gifům nebo ASCII motivům z počátků počítačové kultury a mají stále potřebu reagovat na velký třesk internetu. Vytvářejí například nostalgické obrazce a gify s estetikou raných adventur jako Jeremiah Johnson ve svém *VOID GAZE* (2011, viz <http://www.datacorruption.org/index.php?selected-works/void-gaze/>), divoké féerie jako Michael Guidetti (viz jeho www.yyyyyyy.info) nebo sbírky bizarních nevkusných gifů, jimiž se v 90. letech pyšnil mnohý web – připomeňme Camerona Askina a jeho *CameronsWorld.net* (<https://www.cameronsworld.net/>) z roku 2015. Jak tento tvůrce výstižně uvádí, „there’s not a whole lot of ‘nice,’ or user-friendly, web design in there but the archives are exploding with creativity“ („nenajdete zde spousty „hezkého“ či uživatelsky přívětivého webového designu, nicméně archivy tu vybuchují kreativitou“). (Askin, 2015)

Společným rysem tohoto typu projektů je kromě jistého nerdovství a lásky k technologii rovněž zážitkovost, nápaditost, interaktivita a intermedialita – pokud využívají text, děje se tak nikoliv primárně kvůli přenosu nějaké informace, nýbrž pro estetický účinek založený na vizualitě webů nebo na nostalgii po estetice textového rozhraní a zdrojového kódu.

Aktivistické netartové projekty, hacking

Angažovanost či aktivismus nejsou u netartových projektů ničím neobvyklým – dokonce lze konstatovat, že naprostá většina tvůrců, kteří mají v naší knize samostatný prostor v podobě medailonu, má ve svém portfoliu převahu projektů se silným aktivistickým zabarvením. A jistě to není záměrným výběrem, vždyť skupiny [®]TMark (a formace The Yes Men) a 0100101110101101.org nebo tvůrci Alexej Šulgin, Simon Biggs, Heath Bunting, Andy Deck, Olia Lialina, Josh On či Thomson & Craigheadová patří bezpochyby k nejvýznamnějším představitelům net artu.

V konkrétních projektech se lze přitom setkat jak s politickým zabarvením, tak s bojem proti konzumerismu a se zesměšňováním kultury značkového zboží, s kritikou státníků či kandidátů usilujících o přízeň voličů nebo o anarchistický protest vůbec proti celému systému. Častou oblastí aktivismu je také ochrana životního prostředí, finanční i politická moc nadnárodních společností nebo různé další jevy globalizovaného světa. Část umělců zviditelňuje dopady válečných událostí, protestuje proti násilí a vůbec proti vojenskému řešení problémů – a poukazuje přitom na zkreslené zpravodajství o válce nebo na fakt, že každá vojenská invaze znamená finanční benefity pro zbrojní průmysl – a může být tímto ekonomickým aspektem motivována. Už jsme zmiňovali, že mnozí netartová tvůrčí tematizují technologický vývoj a internet – a v té souvislosti varují před nebezpečími, jako je monitorování lidí a jejich ovládání skrze technologie, zneužití údajů o uživateli internetu, přílišná komercializace světové sítě, omezování svobody v kyberprostoru apod. Například skupina 0100101110101101.org se angažuje ve prospěch absolutní svobody internetu a volného přístupu k maximu informací, jiní autoři se zase vyjadřují k rovnoprávnosti žen či k lidským právům.

Častým terčem různých kampaní, krádeží a klonování stránek nebo mystifikací jsou mediálně známé značky a korporace. Ani státní celky však nejsou vůči útokům imunní: již zmíněná aktivistická skupina 0100101110101101.org, pod níž se skrývají autoři Eva a Franco Mattes, v roce 1998 například zkopírovala oficiální web Svatého stolce (www.vatican.va) a přesměrovala návštěvníky na vlastní web – původně totožný s oficiálním – www.vaticano.org. Celý podvod byl prý odhalen až po roce, a to díky fiktivním vyjádřením papeže k tradičně medializovaným tématům.

Ze stejného období pochází obdobný pokus skupiny [®]TMark, která zase zakoupila webovou adresu gwbush.com a v roce 1999, tedy v roce, kdy

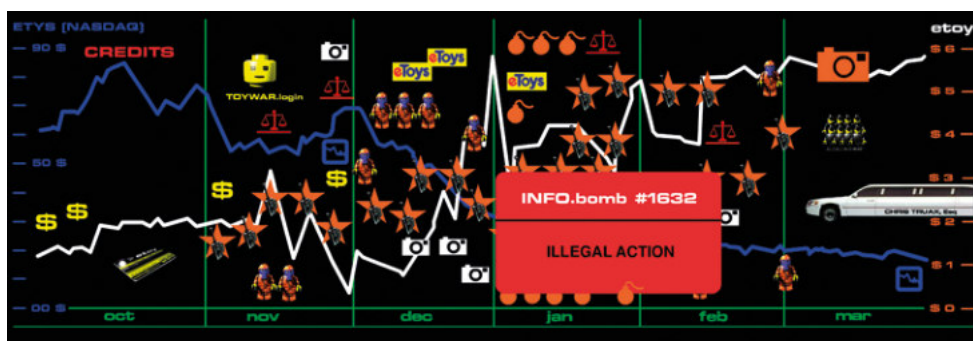
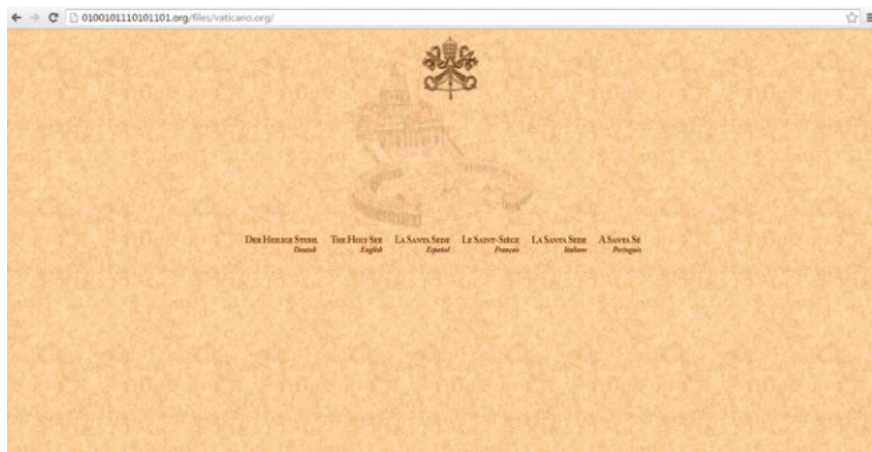
se v USA rozbíhala prezidentská kampaň pro volby v roce 2000, naklonovala webové stránky George W. Bushe (georgewbush.com), jednoho z kandidátů a nakonec i amerického prezidenta. Na tuto diverzní akci, jež poukazovala na polopravdy šířené týmem kandidáta během předvolební kampaně, navázali [®]TMark ještě projektem *Vote-auction.net*. To byla funkční platforma, na níž bylo možné při volbě amerického prezidenta vydražit a prodat svůj volební hlas.

Vícekrát zmiňovaná skupina 0100101110101101.org má ve svém portfoliu různé typy aktivistických projektů: do křížku se dostala také s nadnárodní značkou Nike, jejíž oficiální web zkopírovala v roce 2003. Vytvoření webových stránek, na něž byli návštěvníci přesměrováni, bylo součástí propracované akce nazvané *Nike Ground*, při níž tato skupina úspěšně mystifikovala obyvatele Vídně informací, že světoznámá firma Nike „kupuje náměstí a ulice měst“. Informační stánek přímo ve městě informoval občany, že Karlsplatz, jedno z hlavních náměstí ve Vídni, bude přejmenováno na Nikeplatz (0100101110101101.org, 2010). Projekt samotný je typickým příkladem tzv. kulturního jammingu, tedy narušování, podvracení obsahů oficiální, etablované kultury – typicky významného mainstreamového činitele, nadnárodní společnosti, značky apod.

Pod drobnohledem umělců jsou také mocní tohoto světa a znepokojivá propojení mezi politikou a byznysem (viz Josh On a jeho aktivistická vizualizace propletence mezi politiky a korporacemi *They Rule (Oni vládnou/Ti, kteří vládnou)* z roku 2001), zvláště kreativním způsobem umělci reagují na válku, mediální obraz války a na byznys se zbranění. Za všechny jmenujme alespoň Andy Decka, který v některých projektech spojuje politický aktivismus s kolaborativním principem tvorby; viz např. *Election 2.008* z roku 2008, tedy roku, kdy končilo funkční období prezidenta George W. Bushe. Deckově webové stránce vévodí nápis „MISSION ACCOMPLISHED?“ („Mise splněna?“), jehož jednotlivá písmena může uživatel rozbalit do jednoduchého kreslicího plátna uprostřed monitoru a libovolně – v prosté pixelové podobě a v červenobílé barevnosti – pokreslit, počmárat, popsat a vyjádřit tak svůj názor na politiku končícího prezidenta.

Důležitým tématem umělců-aktivistů je nejen politika, ale rovněž omezování svobody, sledování elektronické komunikace, analýza a šíření dat, stejně jako zneužitelnost technologií pro sledování osob a organizací – viz dílo Simona Biggse *Echelon* (2001).

Snad nejvíce zastoupeným typem jsou však dezinformační či mystifikační projekty – na internetu se jich skutečně nalézají celá řada a nemusejí ani



Obr. 26–27 0100101110101101.org, www.vaticano.org, 1998, webové stránky, snímek monitoru; etoy, TOYWAR.com, 1999, webové stránky, snímek monitoru

patřit do uměleckého pole. Internet, který takřka dokonale umožňuje skrýt identitu tvůrce určitého obsahu, pro tuto svou vlastnost přitahuje od počátku nejen umělce. Vzniklo tak mnoho stránek, které na první pohled vypadají jako oficiální a seriózní prezentace nejrozličnějších společností, firem či obchodů. Např. Alexej Šulgin, známý průkopník net artu, vytvořil stránky nabízející přístroj na provozování sexu na dálku a na žert tohoto autora se nachytala řada časopisů pro IT komunitu, které o existenci tohoto přístroje zcela vážně informovaly své čtenáře. To ukazuje, že součástí podobných – žertovných i zcela vážně míněných – projektů je tak mnohdy nejen jejich on-line obsah v podobě webové stránky,

ale také vše ostatní: performance, zásahy do veřejného prostoru, mediální ohlas těchto počinů, akce napadených subjektů a někdy i soudní dohry.

Některé z netartových projektů jsou přitom známy jen úzkému okruhu, jiné však naplno zasáhly do mediálního prostoru a měly dokonce velmi reálný dopad. Nejlepším příkladem toho, že aktivisté ne vždy bojují proti hydře, již nelze porazit, je tzv. válka hraček, do níž byla zatažena skupina etoy. Důvodem byla doména skupiny, jejíž značná podobnost s názvem domény korporace věnující se on-line prodeji hraček přiměla bezohlednou korporaci nejprve k obchodní nabídce (jež zůstala nevyslyšena) a posléze k soudnímu zablokování řádně registrované domény umělců. Skupina etoy – podporovaná dalšími aktivisty, např. známými [®]TMark – v boji za svá práva přešla do účinného protiútoku a nakonec nejenže nad korporací zvítězila, ale v důsledku boje došlo až ke krachu společnosti. (Podrobnosti viz medailon skupiny nebo <http://toywar.etoy.com/timeline.html>.)

Samostatnou oblastí je aktivismus, jenž využívá hackingu, tzv. hacktivismus. Vyznačuje se tím, že aktivista neoprávněně narušuje, kopíruje či zneužívá počítačový systém, síť, programový kód nebo databázi nějakého subjektu – samozřejmě bez jeho vědomí. Z právního hlediska jde o neoprávněné jednání, ne vždy je však motivace aktivistů vedena snahou nevratně subjekt poškodit nebo jej okrást. Motivací hackerského činu může být provokace, snaha poukázat na nějaký problém a vyslat do světa nějaké sdělení. Podobně také existují různé důsledky hackerství: může jím být zablokování či narušení webových stránek, „pouhé“ zkopírování dat, ale i závažnější odcizení či poškození dat. Na rozdíl od typického kyberzločinu nemají aktivisté-umělci z činu nějaký finanční či jiný prospěch – ba právě naopak. Většinou se ke svému činu totiž přihlásí, někdy také objasní svoji motivaci – a vystaví se právním důsledkům.

Hacktivismus může mít různé podoby: např. skupina 0100101110101101.org se v roce 2001 nabourala do stránek korejského Web Art Festivalu, konaného v Soulu, aby zde vyměnila práce všech prezentovaných umělců. Skupinu dlouhodobě zajímá problém svobody a bezpečnosti internetu, plagiátorství, absolutní dostupnosti informací a většinou provokuje především tím, že do důsledků aplikuje tezi, že informace a veškerý obsah internetu lze svobodně kopírovat, libovolně měnit a nekontrolovatelně šířit. Typickým příkladem hackingu (ovšem na pomezí software artu) může být jiná akce stejné skupiny: její členové u příležitosti 49. ročníku benátského Bienále naprogramovali virus s názvem *Biennale.py* (2001), který se v zahajovací den výstavy začal postupně šířit



Obr. 28–29 Josh On, *They Rule*, 2001; Andy Deck, *Election 2.008*, 2008, webová stránka, snímek monitoru

do počítačů, jež nějak přišly do styku s nakaženým systémem – např. také do firem, jež se zabývaly prodejem antivirových softwarů. Podstatné bylo, že virus byl naprogramován tak, aby sice provokoval, avšak aby neměl ničivý charakter. Sami tvůrci se o svém počínu vyjádřili takto: „Jedná se o uměleckou formu, která si vás sama najde. Už za ním nemusíte do muzeí, dílo si vás ve vašich domovech najde samo.“ Také tento čin ukazuje, že net art může mít někdy provokativní a kontroverzní podobu a umělec svůj projekt vypouští do kyberprostoru, aniž by tušil, jaký bude jeho dopad a další fungování. Ostatně také on může být někým zkopírován, zablokován nebo napaden.

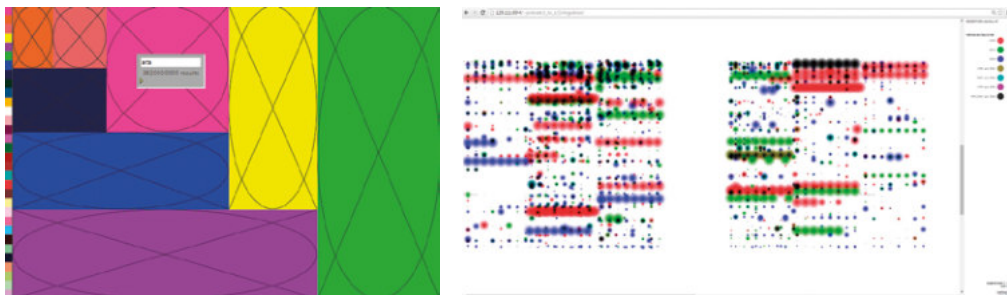
Aktivistické samozřejmě nejsou pouze netartové projekty, současní umělci – ať již pracují jakýmikoliv prostředky – se vyjadřují k aktuálním společenským problémům velmi často. Internet však dává umělcům zcela nové možnosti a nástroje, jež tvůrci s cílem „napravit svět“ (viz heslo aktivistické skupiny The Yes Men) využívají s vtipem a invencí.

Práce s daty a jejich vizualizace

Množství dat, jež tečou kyberprostorem, je dnes pro běžného uživatele nepředstavitelné a navíc stále narůstá. Odhaduje se, že do roku 2019 se objem dat přenášených na celém světě internetovým protokolem (IP) ztrojnásobí, a to na 2 zettabyty ročně, což představuje data, jež by zaplnila 2 miliardy 1TB pevných disků. Jsou-li předpovědi správné, pak v roce 2019 internetem proteče téměř tolik dat jako za celou dobu jeho dosavadní existence. (Viz zpráva Cisco Visual Networking Index, 2015) Provoz na síti přitom vykazuje nejen rostoucí počet uživatelů internetu, ale i jejich větší nároky a také nové formáty a podoby on-line obsahu.

Vše zmíněné fascinuje řadu umělců, kteří se pokoušejí – z různých úhlů pohledu – tato data analyzovat a vizualizovat. Technologie sama jim k tomu poskytuje vhodné nástroje a tak řada netartových projektů nabízí nevšední pohled na data a na to, co o nás vypovídají.

Nejlepším příkladem může být dílo Lisy Jevbrattové, jejíž první pokusy s vizualizacemi a analýzou dat a s 3D modelováním pocházejí už z 90. let 20. století. Jde např. o projekt *Virtual Reality Wannabe*, 1995, *Sign Detection, Interpretation and Surveillance*, 1995, nebo *CADREnet*, 1997–1998. Jejím nejznámějším projektem je *1:1*, v němž se pokusila o věc na první pohled nemožnou:



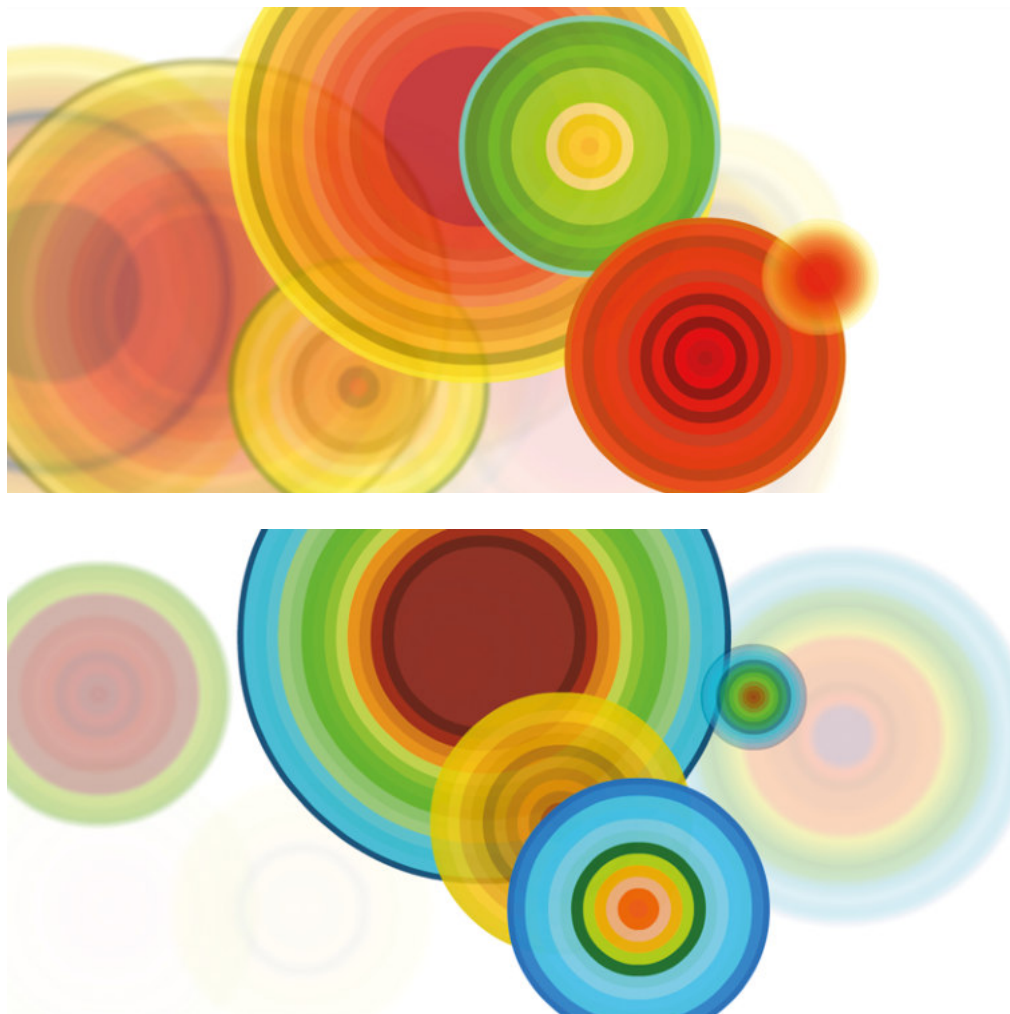
Obr. 30–31 Andy Deck, *CultureMap*, 2000, webová stránka, snímek monitoru; Lisa Jevbrattová, *Migration*, 2005, webová stránka, snímek monitoru

o živou, interaktivní vizualizaci všech možných IP adres – a to na jednom jediném obraze. (Podrobnosti o projektu viz medailon autorky.) Jevbrattová přitom neusiluje pouze o vizualizaci, ale také o organizování dat a postižení jejich „živé“, dynamické struktury.

Interaktivita nechybí ani projektům Simona Biggse, konkrétně jeho projektu *Babel* (*Babylon*, 2001, viz samostatný medailon tvůrce), jenž pro postižení dat využívá metafory Babylonu či knihovny. Biggs vytvořil svou 3D vizualizaci datového prostoru tak, že spojil do jednoho sdíleného obrazu akce uživatelů, kteří do prostoru vstupují a zažívají tak kyberprostor z odlišné stránky: ukazuje jeho další vrstvy, jež vytvářejí jednotliví uživatelé a jejich akce na síti. Biggsovo dílo *Babel* je výmluvnou metaforou nekonečné povahy informací a vzbuzuje řadu filozofických otázek.

S vizualizací – méně metaforickou, zato však údernou – pracuje rovněž Josh On, např. v projektu *They Rule* (*Oni vládnou/Ti, kteří vládnou*) z roku 2001. Tento aktivisticky zabarvený projekt rozkrývá vazby mocných společností na politiky a výsledná vizualizovaná a interaktivní síť je ve svém rozsahu a hustotě obludná. Pokusem Josha Ona o vizualizaci názorů lidí na různé otázky je projekt *Communculture* (více viz medailon autora).

Andy Deck zase ve svém projektu *CultureMap* (2000) vizualizuje informace hledané lidmi na internetu – a výsledky tohoto hledání. Umělec se snažil zjistit jednak zastoupení různých kategorií obsahu (např. zprávy, politika, umění, vzdělávání) a jednak obecné tendence a předsudky provázející vyhledávání obsahu na internetu, mezi nimiž tím nejvíce nebezpečným je



Obr. 32–33 Ken Goldberg, Sanjay Krishnan, Fernanda Viégasová a Martin Wattenberg, *Bloom*, 2013, webová stránka, snímek monitoru

bezmezná důvěra v objektivitu a neutralitu vyhledávačů. Viz <https://artcontext.net/cultmap/>.

Do popisované kategorie net artu však mohou patřit také dílčí počiny Jonaha Brucker-Cohena, Andy Decka nebo také Thomsona & Craigheadové.

Už v části věnované historickému přehledu umění nových médií byla zmíněna autorská dvojice Fernanda Viégas a Martin Wattenberg, jež se pokouší vizualizovat data týkající se počasí, seismické aktivity Země nebo popularity YouTube videí. Také mnohé z těchto počinů zasahují do net artu – už jen tím, že jsou on-line, mají podobu webové stránky nebo vizualizují data získaná z internetu. Připomeňme jejich *Wind Map* (2012), vizualizaci dat z americké národní databáze pro předpověď počasí, nebo *Bloom* (2013; ve spolupráci s Kenem Golbergem a Sanjayem Krishnanem), vizualizaci dat ze seismometru, přístroje měřícího sílu a průběh seismických vln vzniklých při zemětřesení nebo vlivem lidské činnosti.

Zajímavou vizualizaci dat, jež se ukládají do operační paměti počítače během užívání PC, vytvořil Cory Arcangel (viz jeho *Data Diaries*, 2003) a ve výčtu zajímavých příkladů by se mohlo dále pokračovat.

Data, tedy číselně kódované obrázky, texty, čísla nebo zvuky, stejně jako různé údaje z institucí a různých měřicích jednotek, jsou dnes snadno dostupná v ohromném množství stovek bilionů GB ročně. (Gantz et al., 2008) Umělci, kteří s nimi pracují, nás učí uvažovat v souvislostech, o datech přemýšlet, analyzovat je a tvůrčím způsobem použít. Tento proud net artu jistě nezeslábně ani v budoucnu, právě data – neuvěřitelně obsáhlá, fascinující i nebezpečná – jsou totiž tím, co si naléhavě žádá uměleckou a vůbec celospolečenskou reflexi.

Mezi net artem a software artem, modifikace softwaru

Z rámce net artu se už v 90. letech začíná vyčleňovat tzv. software art, jehož „artefakty“ mají podobu nejrůznějších programů, např. prohlížečů, her, nástrojů a jiných aplikací. Softwarové umění tedy zahrnuje díla, jež vznikají, když umělec sám programuje nebo když tvůrčími zásahy pozměňuje software jiného autora. Softwarem v rámci umění obvykle rozumíme aplikační software (není nám známo, že by umělci vytvářeli take software systémový), a software artem je primárně samotný program, nikoliv jen jeho produkt v podobě nějakého digitálního obsahu vzniklého činností daného programu. Zároveň není možné říci, že každý program může být automaticky uměním – platí zde ono pravidlo, že umělecké dílo – ať již má jakoukoliv podobu – nese nějaký obsah či význam. A to běžné programy obvykle nedělají – jsou prostě technickým produktem napsaným v nějakém programovacím jazyce. Typicky jsou nástroji, které bez

přemýšlení používáme – což umělci oprávněně problematizují (viz např. projekt umělce Adriana Warda s názvem *Auto-Illustrator*, 2001, který má podobu napohled běžného grafického programu, který však nadměrně ovlivňuje uživatelskou akci v programu.)

Některé definice softwaru zahrnují také data a hranice mezi programem a daty je zvláště nejasná v námi sledovaném případě HTML souborů obsahujících webové stránky – je tomu tak proto, že v těchto souborech bývají úryvky programů v jazyce PHP či v JavaScriptu. Pevné určení hranic mezi softwarem a netem ztěžuje i fakt, že pro spuštění mnoha programů sice můžeme být off-line – tedy pokud jsme si daný software stáhli z nějakého zdroje do vlastního počítače, nicméně mnoho uměleckých produktů tohoto druhu samozřejmě využívá internet jako vhodnou platformu a programy tak existují on-line. A některé programy, typicky grafické editory, jsou třeba součástí webové stránky uměleckého projektu.

Dále je třeba zopakovat, že softwarovou bázi má vlastně všechno, co spadá do rámce net artu, protože vše se nějakým způsobem programuje; pominout samozřejmě nelze ani jednoduchý fakt, že netartové produkty v podobě webových stránek otevíráme v jasně daném kontextu webového prohlížeče, tedy opět softwaru. Čistým softwarem – pokud bychom chtěli hranice nastavit přesněji – by tedy byly hlavně produkty, k jejichž plnohodnotné existenci není třeba internetového připojení a on-line fungování, a zároveň produkty, jež jsou primárně programem. V medailonech tvůrců, jež v naší knize podrobně prezentujeme jako netartisty, však najdeme řadu děl, jež tuto hranici překračují.

Jak poukazuje Lieser (2009), samotné psaní programu může být jedním z aspektů uměleckého díla či zobrazení na monitoru, které následkem této činnosti vzniká. Takovým výstupem může být originální estetický objekt, ale i modifikace stávajícího počítačového či webového obsahu. Existují softwarová díla, jež modifikují již existující data či mění HTML kódy webových stránek. Alternativní browsery např. narušují běžné vnímání webové stránky, způsobují její přeblikávání nebo jinou, vizuálně zajímavou destrukci. Příkladem může být *%Wrong Browser* od Jodi nebo browser *DSTRKTR*, který již svým názvem naznačuje, co lze od něj očekávat. Mark Napier vytvořil v podobném duchu *Shredder* (Skartovačku), softwarovou aplikaci, jež „skartuje“ webové stránky, zbavuje je tak jejich původní funkce a přetváří je na svého druhu umělecké dílo.

Software každopádně není nějakou neutrální entitou nebo „průhledným“, nepříznakovým nástrojem, naopak je to právě on, kdo významně ovliv-

ňuje naše chování i naši zkušenost a vnímání webového obsahu. Uvědomění si tohoto faktu je také jedním z přínosů daného typu umění. Umělci nás k tomuto poznání obvykle přivádějí skrze znejistění způsobené chybovým, nenormálním chováním programu. Mnozí vůbec se zvláštní oblibou pracují s estetikou chyby a prostřednictvím různých modifikací – dalo by se říci úmyslnými programátorskými „chybami“ – nabízejí uživateli nečekanou zkušenost, vykojení, po němž nutně následuje uvědomění si mnohdy neviditelné softwarové báze počítače (viz např. *The Museum of Glitch Aesthetics* (MOGA, 2012) Marka Ameriky nebo některé modifikace her Brodyho Condona).

Umělci využívají také fenomén programů, které vykonávají nezamýšlenou či přímo škodlivou činnost: počítačových virů, malware, spyware, trojských koňů apod. Někdy činnost virů jen simulují, jindy skutečně vytvářejí samovolně se šířící programy – o jejich úmyslech a legitimitě jejich počínání jsme hovořili v souvislosti s hackingem a hactivismem v předešlém oddílu. Typickým příkladem software artu může být relativně neškodný virus Franco a Evy Mattesových, jenž vznikl u příležitosti 49. ročníku benátského Bienále (podrobnosti o viru s názvem *Biennale.py*, 2001, viz medailon tvůrců skupiny 0100101110101101.org). Známé jsou také destruktivní programy *The Lovers* autorky Snehy Solanki (s metaforou lásky, jež může mít občas také destruktivní podoby) nebo *Forkbomb* Alexe McLeana (virus přetěžující procesor počítače a poukazující na křehkost technologií, na něž tolik spoléháme).

Klasickým dílem této kategorie – poukazujícím na procesualitu fungování softwaru – je zřejmě projekt Johna F. Simona Jr. *Every Icon* (1997). Má podobu on-line aplikace, jež ode dne své aktivace trpělivě provádí úkon, který jí byl programátorem zadán. Tím je vygenerovat všechny možné černé a bílé kombinace na mřížce o velikosti 32 x 32 polí. Pokusíme-li si představit veškeré možné kombinace a zvážíme-li výkonnost počítače, dojde nám, že by trvalo snad stovky milionů let, než by se na obrazovce mohl objevit první rozpoznatelný obraz, a snad celou věčnost, než by mohlo dojít k plné realizaci programátorského záměru. Simon zde názorně vizualizuje nejen omezení zdánlivě všemocných programů a technologií, ale nemožností realizace projektu – přestože má plně funkční softwarovou bázi – zviditelňuje také hranice naší existence a vůbec téma lidské i civilizační konečnosti.

Do net artu, který tvůrčím způsobem pracuje se softwarem, zasáhli ale také tvůrci skupiny Mongrel, Matthew Fuller, Colin Green a Simon Pope (viz jejich slavný *Web Stalker*, 1997), Ed Burton (*Soda Creative Technologies Ltd.*),



Obr. 34–35 Jodi, *%Wrong Browser*, nedatováno, prohlížeč, resp. on-line aplikace, snímek monitoru; Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre, Brody Condon, *Velvet-Strike*, 2002, sada on-line aplikací, snímek monitoru



Obr. 36–37 Cory Arcangel, *T.A.C. – Total Asshole Compression*, 2004, software, snímek monitoru; Cory Arcangel, *Bomb Iraq*, 2005 – 2014, on-line hra, snímek monitoru

Eddo Stern (viz jeho *Summons to Surrender*, 2000), Natalie Bookchinová, Cory Arcangel (zvláště svými modifikacemi her, ale i vtipným softwarem, např. zvětšovačem souborů *T.A.C. – Total Asshole Compression*, 2004), Jodi nebo Thomson & Craigheadová.

Oceňovanou osobností v této oblasti je Joan Leandre, který modifikuje či narušuje komerční software počítačových her a vytváří tak zcela novou, vysoce působivou estetickou kvalitu. Uznání autorovi přineslo dílo *RetroYou* (RC), v němž došlo k vytvoření interaktivního softwaru modifikací běžné počítačové hry. Konkrétně Leandre přeprogramoval software jedné závodní hry tak, že upravil závodní dráhu, pohyb závodního auta, gravitační zákon apod. U prvního z modů s názvem *Fuck the Gravity Code* Leandre např. odstranil gravitační parametry závodních aut, která se pak v důsledku toho vznášejí volně po obrazovce. Přestože lze hru ve své podstatě stále ještě rozpoznat, nelze ji již ovládat běžným způsobem. Aplikace běží sama od sebe podobně jako spořič obrazovky a jen jemně reaguje na zásahy hráče. I když podle Leandra je estetický účinek jeho softwarových zásahů až druhotný, právě on tvoří nezanedbatelnou hodnotu jeho děl. Časté je ale také spojení softwarového nástroje a aktivismu, v němž jde estetický účinek zcela stranou; viz např. projekt *Velvet-Strike* (*Sametový útok*, 2002) Anne-Marie Schleinerové, Joan Leandra a Brody Condon a v podobě webových stránek se souborem „sprejů“ ke stažení, jež lze použít jako v graffiti a umístit je na zdech, stropech a podlahách populární internetové protiteroristické

hry *Counter-Strike (Protiútok)*. Tento projekt byl vytvořen v době, kdy americký prezident Bush zahájil válku proti terorismu, a stal se jednou z mnoha originálních uměleckých reakcí na mandát tohoto prezidenta. Webové stránky projektu vyzývají ostatní k tomu, aby si stáhli již vytvořené spreje nebo aby vytvořili a zaslali své vlastní; uživatelé zde najdou také návod, jak spreje v interface hry umístit. (Viz <http://www.Opensorcery.net/velvet-strike/>.) Na tomto projektu na pomezí net artu a software artu lze demonstrovat také další z typických rysů software artu, jímž je komunitní charakter projektů a fakt, že umělci své programy často volně nabízejí ke stažení a k volným modifikacím.

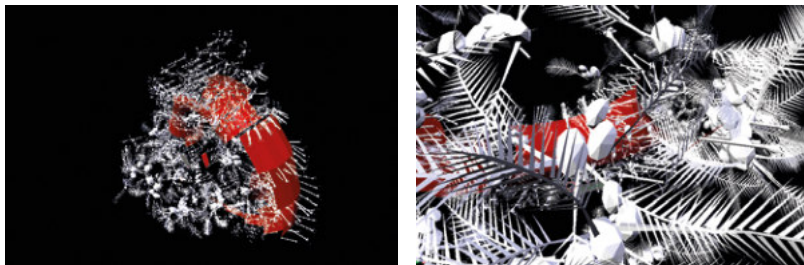
Sloh krásných webů

Do poslední námi vymezené kategorie patří většinou díla novější, dalo by se říci druhé či třetí vlny net artu, díla, jež naplno využívají dokonalých technologických nástrojů a současných možností grafického zobrazení. Často využívají nejnovější efekty (3D, rozšířenou realitu) a pracují ve vysokém rozlišení a v plné barevnosti moderních monitorů a grafických karet.

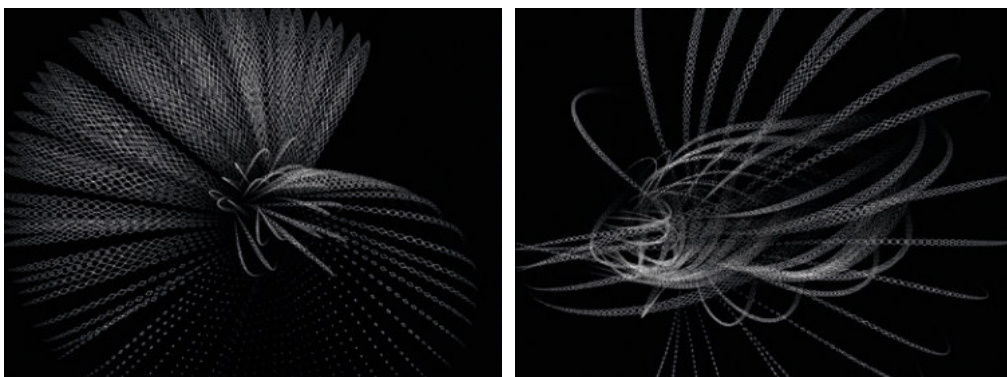
Patří sem zážitkové, na vizualitě a silném výrazu založené estetické projekty, generativní weby a vůbec veškeré on-line interakce s estetickým účinkem. Primární je zde estetika obsahu viditelného na monitoru, obrazový účinek podpořený interaktivitou. Vrátime-li se k počátkům net artu, kdy umělci využívali ASCII znaky, pixelovou estetiku, primitivní gify a omezenou barevnost (ať již to dělali proto, že lepších efektů nebylo možné s tehdejším vybavením dosáhnout, nebo později úmyslně – z nostalgie), sloh krásných webů, jak tuto kategorii s nadsázkou nazýváme, je plným rozvinutím a nakonec i pravým opakem těchto raných projevů.

Příkladem umělkyně, jejíž dílo sem plně spadá, je Anne-Marie Schleiterová a její *Jardines Flotantes / Floating Gardens (Vznášející se zahrady, 2007)*. Jedná se o on-line setkání, jež se odehrává v různých průsečících fyzického teritoria – interaktivního 3D prostoru, který v projektu tvoří neutrální pole, jež může účastník prozkoumávat pomocí navigace v prostředí s nulovou gravitací. Účastníci spolu zároveň mohou chatovat v reálném čase.

Zařadit sem můžeme ale také Golana Levina a jeden z jeho prvních netartových projektů nesoucí název *Meshy* (1998). Přestože se jedná o dílo vzniklé ještě v 90. letech, svým charakterem se řadí mezi projekty s čistě



Obr. 38–39 Anne-Marie Schleinerová, *Jardines Flotantes / Floating Gardens*, 2007, on-line aplikace, snímky monitoru



Obr. 40–41 Golan Levin, *Meshy*, 1998, on-line aplikace, snímky monitoru

estetickou koncepcí. Není náhodou, že k vytvoření projektu Levin využil známý programovací jazyk Processing, produkt již zmíněné dvojice Bena Frye a Caseyho Rease. V on-line prostředí zde účastník vytváří pohybem myši po obrazovce různé zajímavé obrazce. Meshy automaticky propojuje vždy poslední dva body vytvořené účastníkem a tím ho nabádá ke hře a experimentování v reálném čase. K podobnému projektu využil Processing také Mario Watz, viz jeho stránka nabízející uživateli proces generování vizuálně zajímavé grafiky (<http://mariuswatz.com/works/abstract01js/>). Akcí myši může uživatel na monitoru „vytvářet“ předprogramované, rozrůstající se barevné lineární struktury.



Obr. 42–43 Joe Hamilton, *Indirect Flights*, 2015, on-line aplikace, snímky monitoru. (Obr. 43 na následující straně.)

Jinou, velmi působivou, až monumentální polohu nabízí ve svém díle *Indirect Flights* (*Nepřímé lety*) z roku 2015 Joe Hamilton (viz <http://indirect.flights/>). Inspiroval se mapami Google a vytvořil mnohovrstevnatou a zdánlivě nekonečnou krajinu obrazů, jež připomínají nejen pohled na Zemi z ptáčích perspektivy, ale i různé struktury, materiály, organické tvary. Toto barevné a tvarově hýřivé panorama se podobně jako on-line mapy rozkládá na monitoru zdánlivě do nekonečna a je ovladatelné pohybem myši. Při ovládání různými směry mění barevné impozantní panorama hloubku, přeskupuje se různými rychlostmi, odhaluje nečekané vrstvy a mění svou podobu. Tato magická kompozice nabízí metaforické zobrazení organických i kulturních vrstev současné krajiny a zároveň zviditelňuje spojení Země a člověka s jeho technologiemi, komunikacemi a vůbec globální aktivitou.



Významní představitelé net artu

®TMark | 0100101110101101.ORG | Mark Amerika | Cory Arcangel
Gazira Babeli | Markéta Baňková | Michael Bielický | Simon Biggs
Natalie Bookchinová | Jonah Brucker-Cohen | Heath Bunting | Vuk Ćosić
Andy Deck | etoy | Lisa Jevbrattová | Jodi | Olia Lialina | Mark Napier
Josh On | Alexej Šulgin | Thomson & Craigheadová

®TMark

®TMark (název se vyslovuje „art mark“) je označením umělecké skupiny sdružující od 90. let minulého století aktivisticky zaměřené mladé umělce. Tato umělecká skupina nemá stálý počet členů, v průměru sdružuje okolo pěti umělců. Ačkoliv dnes jsou veřejnosti jména dvou klíčových představitelů skupiny – Andyho Bichlbauma a Mika Bonanno – dobře známa, v minulosti členové vystupovali pouze pod různými pseudonymy. Fiktivní jména jako např. *Ernesto Lucha* nebo *Francisco Gerrero* přitom nesla svůj viditelný význam: např. *Lucha* ve španělštině znamená *boj* a *Gerrero* je fonetickým přepisem slova *guerrero*, *válečník*.

Na zmíněné pseudonymy lze pohlížet jako na hesla výstižně charakterizující tvorbu skupiny ®TMark. Ta sice většinou svých počinů nespadá přímo do oblasti net artu, nicméně ve své tvorbě internet různým způsobem využívá. Svými projekty uskupení ostře kritizuje vybrané nešvary dnešního globalizovaného světa a snaží se aktivně bojovat zejména proti neomezené moci nadnárodních korporací. Členové skupiny zastávají názor, že korporace by neměly mít práva stejná, či dokonce větší jako lidé a že by neměly požívat privilegií a výhod plynoucích z jejich ekonomické moci. Jedním z terčů kritiky aktivistů je právní ochrana korporací a obchodních společností, zejména institut *ochranné známky* (*Registered Trademark*), který korporacím přináší právní ochranu nad rámec obecných zákonů. Sama skupina se rozhodla těchto výhod využívat také (jedná se hlavně o to, že za aktivity nese odpovědnost korporace jako celek, jíž fakticky hrozí pouze to, že bude v případě žaloby a prohraného soudu zrušena) a nejenže je oficiálně registrovanou společností, ale do svého názvu použila hned dva symboly související s ochranou duševního vlastnictví: jednak symbol ® (registrovaná ochranná známka) a jednak zkratku ™ (neregistrovaná obchodní značka). Akce skupiny – jež díky registraci rovněž působí mimo rovinu zákona určenou pouhým jednotlivcům a těší se volněji stanoveným pravidlům – jsou realizovány jednak samotnými aktivisty, kteří projekty plánují a uskutečňují, a jednak dárci, kteří je finančně podporují.

První dosti viditelnou akcí skupiny, jež měla parodický charakter a kromě úsměvů vzbudila vlnu nevole, byla akce s názvem *Barbie Liberation Organization* (*Organizace pro osvobození Barbie*, 1993). Skupina si zde pohrála s genderovými stereotypy a zároveň se jí podařilo nabourat do života spotřebitelů. K akci byla vytvořena zdařilá mediální podpora, viz např. video napodobující televizní vysílání, v němž redaktori včetně televizní rosníčky referují o akci a kde dostává

prostor také mluvčí *Organizace pro osvobození Barbie*, sama panenka Barbie. Ta na kameru vysvětluje, že se hračky rozhodly protestovat proti praxi výrobců dětských produktů, kteří dětem vymývají mozky, prohlubují škodlivé genderové stereotypy a vůbec předkládají těm nejmladším problematické vzory. Umělcům se podařilo do celkem 300 mluvčích panenek a akčních figurek GI Joe importovat pozměněnou hlasovou konfiguraci, takže líbivé panenky mluvily mužským hlasem a plánovaly bojovou akci a figurky svalovců v uniformách a se zbraněmi v rukou hovořily líbezným ženským hlasem a vyznávaly se z obliby v nakupování nebo ohlašovaly, že mají rády školu. Nelze ověřit, zda projekt opravdu proběhl tak, jak je v dostupných textech na internetu i jinde popisováno, nebo zda byl fingován podobně jako zmíněný televizní dokument (viz <https://www.youtube.com/watch?v=DzTWF1jVwH4>), nicméně představa, že překvapené děti nacházejí pod vánočním stromečkem modifikované figurky, je groteskní a projekt plní svůj účel, i kdyby fungoval pouze jako koncept. Je jím kritizován nejen nereflektovaný a zažitý způsob, jakým korporace vnucují dětem jejich budoucí role, ale i komercializace a nevkus komerčních produktů permanentně se vtírajících do světa dospělých i těch nejmenších dětí.

Představený projekt *Barbie Liberation Organization* sice také využil internet – ale pouze jako platformu pro informování o průběhu projektu a pro jeho šíření. Masové rozšíření internetu v závěru 90. let přineslo skupině nové možnosti jak realizovat diverzní akce a burcovat veřejnost. Další z jejich počínů již možností internetu plně využívá – konkrétně snadné zaměnitelnosti domén a webového obsahu. Skupina zakoupila webovou adresu gwbusbush.com a v roce 1999, tedy v roce, kdy se v USA rozbíhala prezidentská kampaň pro volby v roce 2000, naklonovala webové stránky George W. Bushe (georgewebush.com), jednoho z kandidátů na amerického prezidenta. (43. prezidentem se Bush stal v kontroverzních, velmi těsných volbách, úřadu se ujal v lednu 2001.) Falešný web přitom – jak lze očekávat – obsahoval oproti tomu originálnímu určité obměny. Skupina zde například uvedla na pravou míru nepravdivé informace nebo polopravdy, které George W. Bush v rámci své volební kampaně prezentoval méně kritické veřejnosti. Na svých skutečných webových stránkách se Bush např. prohlašoval za „ekologického“ guvernéra Texasu – ®TMark na fiktivních webových stránkách uveřejnili důkaz o tom, že Bush svým jednáním z Texasu naopak vytvořil jeden ze států s nejvíce znečištěným ovzduším (údajně zrušil zákony o ochraně ovzduší). S odstupem času můžeme doplnit, že ačkoliv ochrana životního prostředí byla jedním z bodů Bushova předvolebního programu, žád-

ný ze svých předvolebních slibů týkajících se ekologie nakonec v prezidentském úřadě nesplnil⁶. Bush se pro své konzervativní názory týkající se homosexuálů, antikoncepce a potratové legislativy a zejména kvůli kontroverzní invazi do Afghánistánu v reakci na útoky z 11. září 2001 či kvůli Guantánamu stal terčem aktivistických umělců vícekrát⁷.

Na zmíněnou diverzní akci [®]TMark navázali ještě projektem *Vote-auction.net*, funkční doménou, kde bylo možné při volbě amerického prezidenta vydražit a prodat svůj volební hlas.

Vpravdě ikonickým a ve svém výsledku velkolepým dílem této umělecké skupiny byl dvouletý projekt *Yes Men* (2001–2002). Členům skupiny se podařilo – po neuvěřitelnou dobu dvou let – vydávat se za představitele WTO, tedy vlivné World Trade Organisation, Světové obchodní organizace sídlící v Ženevě. Pro doplnění kontextu uvedme, že WTO je nejvýznamnějším subjektem v oblasti světového obchodu a její ministerské summity jsou veřejně sledovanými globálními událostmi provázenými řadou protestů. I když se rozhodnutí WTO ovlivňující světový obchod přijímají pouze na základě konsenzu, často se kritizuje hegemonie mocných celků (nejvlivnějšími jsou USA a Evropské unie) a také fakt, že volný trh a vůbec deregulace má nepříznivý vliv na životní prostředí. Ekologické organizace upozorňují zejména na to, že úspěchy v oblasti průmyslu a obchodu – tedy růst HDP a příjmů korporací – jsou obvykle spojeny s drancováním přírodních zdrojů a s bezohledností vůči životnímu prostředí.

Právě organizaci spojovanou s těmito a dalšími kontroverzemi si vybrali členové [®]TMark, Andy Bichlbaum a Mike Bonanno, k diverzní akci, během níž se chtěli nabourat přímo do dění v rámci WTO a absurdním vystupováním podrobit satiru její rozporuplnou úlohu ve společnosti. Nejprve naklonovali webové stránky Všeobecné dohody na clech a obchodu (GATT), jejímž faktickým nástupcem je Světová obchodní organizace, a začali se se vši vážností vydávat za její členy. V přestrojení a s typickou mluvou bysnysmenů – jako dokonalí

- 6 Přislíbil například, že Spojené státy každoročně podpoří částkou 100 milionů dolarů ochranu deštných pralesů nebo že sníží emise oxidu uhličitého. Namísto toho jedním z prvních rozhodnutí prezidenta Bushe v oblasti životního prostředí bylo odmítnutí ratifikace Kjótského protokolu Senátem USA.
- 7 Připomeňme například projekt Joshe Ona *Texas Drawl* z roku 2000, projekt Andyho Decka *Election 2.008* nebo *Velvet-Strike* (*Sametový útok*, 2002) Anne-Marie Schleinerové. Podrobnosti o projektech lze najít na jiném místě naší knihy.



Obr. 44–45 ®TMark, gwobush.com, 1999, webové stránky, snímek monitoru; ®TMark, webová platforma projektu Yes Men, 2001–2002, webové stránky, snímek monitoru

chameleóni – pak např. reagovali na elektronickou poštu a vyjadřovali se v médiích k různým problémům – zcela v duchu této organizace. Vystupovali tak přesvědčivě, že se jim dokonce dostalo pozvání na mezinárodní obchodní konference v Rakousku, Finsku a Austrálii; jako představitelé WTO přednášeli také na vysoké škole.

V dokumentárním filmu *The Yes Men* (2004) dvojice umělců vysvětluje, že si na tyto konference připravili speciální přednášky, ve kterých pojednávali např. o fintách, jak se vyhnout placení cla, nebo o tom, jak lze obchodovat s volebními hlasy. Ačkoliv byl obsah přednášek skandální, reakce ostatních účastníků byla překvapivě apatická, nebo dokonce přívětivá. Někdy se posluchači smáli, občas se zdálo, že si delegáti absurdity daných témat ani nevšimli. *Yes Men* se proto rozhodli přitvrdit a přikročili k ještě méně skrývané satíře, když např. na konferenci ve Finsku předvedli volnočasový pohodlný oblek pro manažera, díky němuž lze skloubit volnočasové aktivity s monitorováním zaměstnanců. Oblek, který byl na konferenci názorně předveden, byl totiž vybaven obrovským nafukovacím penisem, na jehož konci je umístěno malé vysílací zařízení s obrazovkou, pomocí níž se monitorování zaměstnanců provádí. Reakce přítomných byla opět více méně nijaká, nikoho z přítomných tento nápad nepobouřil natolik, aby vyjádřil hlasitý nesouhlas.

Yes Men přijali rovněž pozvání přednášet na ekonomické fakultě State University of New York | Plattsburgh. Na této přednášce se pokusili navrhnout způsob, jak vyřešit hlad a nedostatek potravin v rozvojových zemích. Během vystoupení nejprve všem přítomných rozdali hamburger a za všeobecného přezvykávání prezentovali publiku animovaný film, který vysvětloval inovativní způsob recyklace výkalů obyvatel vyspělých států. Výkaly se po recyklování použijí na výrobu zdravého, hygienického a chuťově dobrého hamburgeru pro obyvatele rozvojových zemí – čímž se snadno vyřeší mnohý z humanitárních problémů dneška. Tato přednáška konečně vzbudila reakci, kterou se členové skupiny snažili vyprovokovat: posluchači byli šokováni; tušili pochopitelně, že přednesený návrh je příliš hrůzný na to, aby byl myšlen vážně, zároveň si však uvědomili, že je vlastně dosti blízký realitě.

Na přednášce, která se uskutečnila v Austrálii, přestrojení aktivisté publikum informovali o tom, že Světová obchodní organizace se rozhodla ukončit svou dosavadní činnost a organizaci jako takovou rozpustit. Organizace – podle *Yes Men* – došla k tomuto rozhodnutí na základě zjištění, že v důsledku neustálého zvyšování zisků se podařilo prohloubit chudobu v rozvojových zemí

na ještě větší míru, než jaká byla před založením WTO. Fiktivní představitelé organizace publikum dále ujistili, že v příštích dvou letech bude vytvořena nová světová obchodní organizace, jež bude při plánování svých strategií a postupů vycházet z Všeobecné deklarace lidských práv organizace OSN a jako primární bude sledovat zájmy lidí, nikoliv zisky komerčních subjektů.

Zájemce o podrobnosti z akcí *Yes Men* lze odkázat na YouTube, kde existuje řada autorských filmů skupiny, jež je možné vyhledat pod heslem *The Yes Men Fix the World* (*Yes Men napravují svět*). Dokumenty dobře přibližují nejen pozadí neuvěřitelných akcí skupiny, ale rovněž nabízejí veřejné záběry z jejích vystoupení, záběry pořízené skrytou kamerou nebo mediální ohlas těchto skandálních počinů.

Skupina [®]TMark se aktivně zapojila také do tzv. války hraček, což byla právní bitva mezi internetovými prodejci hraček *e-toys.com* a doménou *etoy.com*, jež patří další aktivistické skupině. Podrobnosti o této právní bitvě a zároveň umělecké akci svého druhu lze najít v medailonu skupiny *etoy*, které je v naší knize rovněž věnován samostatný prostor.

Projekty z dílny umělecké skupiny [®]TMark nepostrádají humorný prvek a jsou zdařilou satirou tematizující vážné problémy globalizovaného světa. Ve své tvorbě – jež zdaleka není čistě netartová, avšak částečně do net artu zasahuje – používají řadu tvůrčích principů typických pro umění na síti, ať již je to parodie, klonování obsahu webových stránek, hra s názvy domén, přivlastňování, remix nebo mystifikace. Projekty lze dále označit za komunitní, protože jsou financovány „investory“, resp. podporovateli, kteří mohou skupinu nejen financovat, ale také inspirovat svými nápady zasílanými na webovou stránku uskupení. Účelem všech jeho projektů je v konečném důsledku náprava světa a tvorba kulturní, nikoliv finanční hodnoty, o níž naopak usilují bezskrupulózní, skupinou demaskované korporace a osoby. Projekty umělecké skupiny [®]TMark patří snad mezi nejvíce medializované umělecké mystifikace posledních dvaceti let a internet tvůrcům poskytuje pro jejich realizaci ideální bázi.

0100101110101101.ORG

Eva a Marco Mattesovi (*1976 v Itálii, nyní žijí a pracují v New Yorku, USA)

Pod názvem 0100101110101101.org se skrývá provokativní umělecká skupina tvořená manžely Evou a Marco Mattesovými. Jejich působení na netartové scéně je plné skandálů a medializovaných provokací. Tvorba této dvojice zviditelňuje a přivádí do důsledků důležitý princip fungování digitálního obsahu, jímž je jeho snadná replikovatelnost a množení zpochybňující dosavadní status tohoto obsahu jako něčeho, co lze kontrolovat a výhradně vlastnit. Právě otázky autorství, autentičnosti nebo hranice mezi soukromým a veřejným vlastnictvím lze najít ve většině projektů této skupiny, jež se holedbá tím, že sama nic nevytváří. Umělecká dvojice v rozhovoru s Jakou Železníkem pro on-line časopis *Mladina* (2001) svůj umělecký postoj objasňuje takto: „Paradigma moderního umění spočívá v syntéze: novosti, originalitě a autentičnosti. Internet změnil paradigma komunikace, a tím pádem i kultury a umění. Nové paradigma zahrnuje přístupnost, uskutečňování, duplikaci a informaci. Kultura je čistá manipulace a auto-replikace, je to v podstatě falzifikace. Skupina 0100101110101101.org se jen snaží tento proces podtrhnout, aniž by této činnosti přisuzovala nějakou hodnotu. Ve své deklarované neoriginálnosti je skupina 0100101110101101.org paradoxně autentičtější než stovky údajných tvůrců. Skupina 0100101110101101.org nikdy nic nevytvořila. Skupina 0100101110101101.org pouze přesouvá informační balíčky z místa na místo, mění jejich tok, pozoruje změny a nakonec z nich i profituje.”

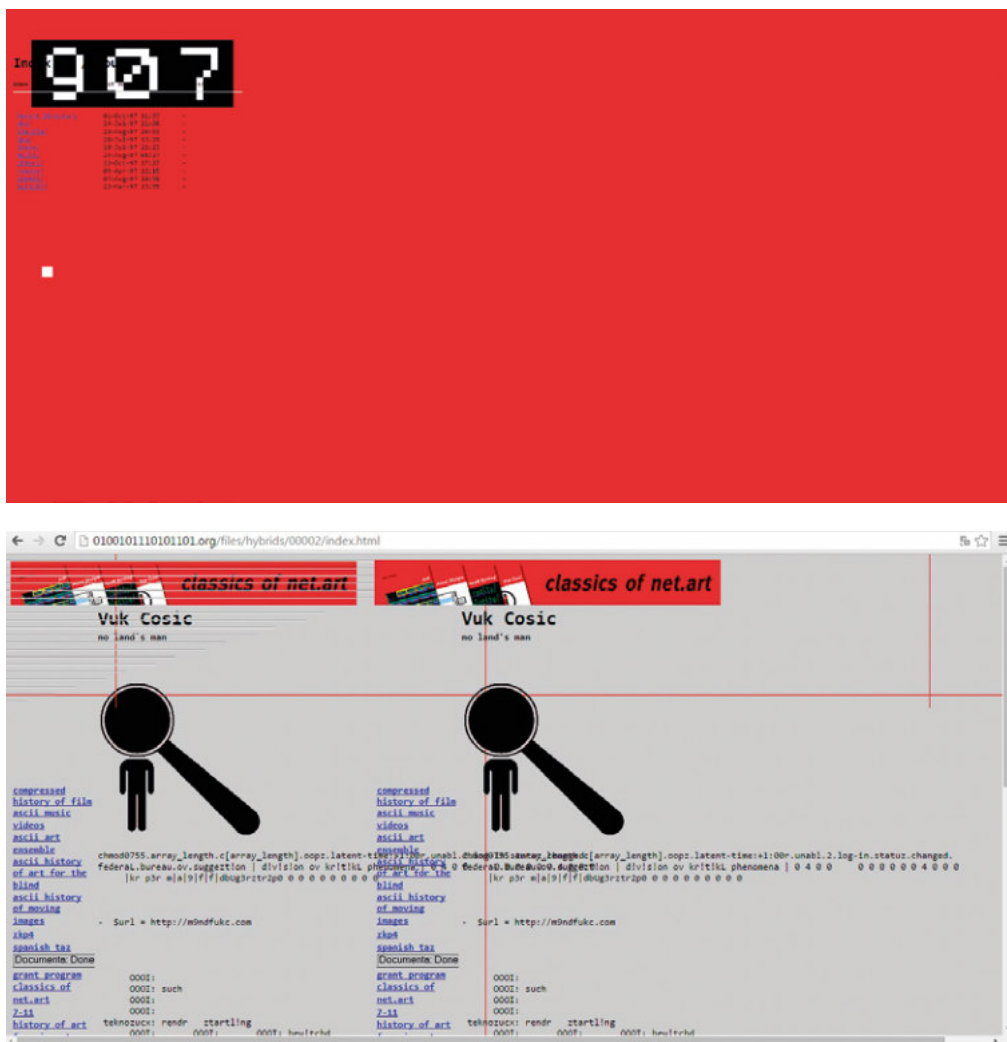
V tomto duchu se nesou zejména první projekty skupiny, jež vznikly právě zkopírováním a přivlastněním si cizího webového obsahu. První takový apropriční počín se uskutečnil v roce 1999, kdy umělci do svého počítače stáhli veškerý obsah soukromé platformy *Hell.com* vytvořené pro umělecké experimenty (přístup sem měli pouze pozvaní uživatelé) a publikovali jej na svých vlastních stránkách. Reagovali tak na rozpor mezi záměrem platformy poskytovat prostor net artu, jenž nežije z ničeho jiného než z otevřenosti internetu, a její vlastní uzavřenosti.

Druhý projekt dvojice rovněž stojí na kopírování cizího obsahu, avšak pracuje s ním více tvůrčím způsobem. Výsledek s názvem *Hybrids Online Net Art collages* (vytvořený v letech 1998–1999) má charakter obrazových labyrintů, v nichž je sice přítomen rovněž text, avšak často je nemožné jej přečíst, protože

stránky chaoticky přeblikávají nebo se pohybují takovou rychlostí, že není možné je vnímat. Na stránkách se pracuje s kopiemi jiných, na internetu existujících stránek – včetně stránek jiných netartových tvůrců (najdeme zde např. díla Li-aliny nebo Jodi). Jde tedy o skutečné „net koláže“ – vždyť vrstveny jsou zde přes sebe útržky libovolných webů, počítačových her, grafiky, textů a „zdivočelých“ HTML kódů. Nejen touto prací, ale i mnoha dalšími tak autoři zpochybňují koncept autorství (prohlašují, že na internetu už neexistuje originál) a ukazují, že klon nějakého obsahu může být stejně důležitý – ne-li důležitější – než jeho původní verze. Upozorňují také na to, že cizí obsah nedestruují, pouze jej svobodně používají. (In Baumgärtel, 1999)

V roce 1998 neváhala umělecká dvojice zkopírovat oficiální web Svatého stolce www.vatican.va a přeměrovat nic netušící návštěvníky na vlastní, za tímto účelem zakoupenou doménu – s obsahem původně totožným s obsahem na oficiálním webu – www.vaticano.org (dnes již není funkční). Podle vlastních slov autorů tak došlo k uskutečnění prvního internetového puče – nejen krádeže jako v předchozích případech. Celý podvod s matením veřejnosti byl prý odhalen až po roce, a to díky úpravám encyklik nebo fiktivním vyjádřením papeže k tradičně medializovaným tématům. (Dokumentace projektu je umístěna na tomto odkazu: <http://0100101110101101.org/vaticano-org/>.) Dalo by se říci, že tímto projektem – během nějž mystifikovali skutečně velkou skupinu běžných uživatelů webu a významně narušili vlastnická práva státního útvaru, jenž není pouze státem, ale především nositelem celosvětově sdílených náboženských idejí – definitivně obohatili svou metodu apropriace o celý bohatý kontext reakcí zúčastněných osob.

Apropriační postupy, při nichž si umělec úmyslně přivlastní nějaký již existující obsah nebo objekt (ať již ze světa umění nebo mimo něj) a začlení jej do nového uměleckého kontextu, jsou v umění samozřejmě poměrně běžné. Internet se snadno kopírovatelným obsahem, viralitou a globální masou uživatelů jim však dodává zcela nový rozměr a dosah. Součástí díla se pak navíc stává i reakce zúčastněných (nebo případné právní dohry) – ať již skutečná a nebo opět mystifikační. Právě takovou reakci můžeme ve vtipné a mistrně vyjádřené podobě najít v článku Domenico Quaranty, v němž vyzpovídal údajné oběti útoku skupiny 0100101110101101.org a kde se díky množství a rozličnosti okradených lidí rozprostírá celá škála pohledů na oprávněnost a konsekvence využití apropiacních postupů. (Viz článek *Eva & Franco Mattes: Attribution Art?* v časopise *ArtPulse*). Rozdíly mezi skutečností a mystifikací se stírají, realita



Obr. 46–47 0100101110101101.org, *Hybrids*, 1998, webové stránky, snímky monitoru

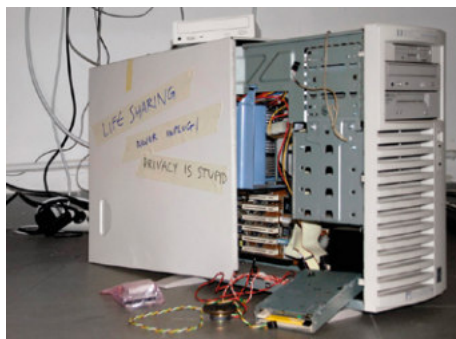
a pseudorealita se na webu mísí, přestává být podstatné, co je skutečnost a co je její upravená verze – uživatel internetu ji totiž nemá šanci rozlišit.

Další mystifikací z roku 1998 bylo stvoření fiktivní umělecké legendy *Darko Maver*a, umělce pocházejícího z rozpadající se Jugoslávie, jenž – ovlivněn

právě probíhajícími válečnými konflikty – instaloval na veřejných prostranstvích provokativní sochy v podobě hyperrealisticky vyvedených zohavených lidských těl, za což byl údajně pronásledován a zatčen, aby v dubnu 1999 ve vězení zemřel při bombardování NATO. Jméno pro stvořenou identitu si umělci vypůjčili od reálné osoby profesora kriminalistiky z univerzit v Mariboru a Ljublaně. Daný počin sami umělci zasazují do patřičného kontextu citátem Oscara Wildea, jenž prý prohlásil: „Člověk je nejméně sám sebou, když hovoří za sebe. Dejte mu masku a poví vám pravdu.“ Skrytí za masku virtuální identity Eva a Franco Mattesovi vypovídají o zvěrstvích válečného konfliktu (fotografie údajných Maverových soch z gumy a vosku jsou ve skutečnosti fotografiemi mrtvých lidí nalezených na internetu) a zároveň tematizují otázku autorství a okolností, za nichž jsou umělci schopni oslovit veřejnost. (Dokumentaci projektu lze najít na tomto odkazu: <http://0100101110101101.org/darko-maver/>.)

Prisvojování si webového obsahu třetích osob a jeho upravování využila skupina 0100101110101101.org také v dalších projektech. *FTPPermutations* (2001) např. spočíval v tom, že se umělci nabourali do webových stránek korejského Web Art Festivalu konaného v Soulu, aby zde v předvečer slavnostního zahájení festivalu vyměnili práce všech prezentovaných tvůrců. Během nahrávání své práce na server výstavy Mattesovi změnili jména všech adresářů a tak oddělili umělecká díla od jejich autorů.

Vyloženě aktivistickým projektem, jenž přesáhl prostor sítě, byl projekt *Nike Ground*, který si vzal na paškál nadnárodní značku Nike. Oficiální web této společnosti skupina 0100101110101101.org zkopírovala v roce 2003; vytvoření webových stránek, na něž byli návštěvníci přesměrováni, bylo součástí propracované akce, při níž tato skupina úspěšně mystifikovala obyvatele Vídně informací, že světoznámá firma Nike skupuje náměstí a ulice měst. Informační stánek přímo ve městě informoval občany o tom, že Karlsplatz, jedno z hlavních náměstí ve Vídni, bude přejmenováno na Nikeplatz. Ačkoliv měl tento projekt pokračování v soudní síni, umělecká skupina z ní nakonec vyšla s čistým štítem a podařilo se jí upozornit na problém komercializace veřejného prostoru a převahy ekonomicky silných korporací nad zájmy veřejnosti. (Dokumentace projektu viz <http://0100101110101101.org/nike-ground/>.) Jak ale umělci sami již dříve objasnili (v rozhovoru s Tilmanem Baumgärtem, 1999), jejich primárním cílem není vytvářet projekty, jimiž by útočili na korporace: „Pokud např. zcizíte disneyovské webové stránky, útočíte tak na společnost Walta Disneyho [...]. Existuje spousta skupin, jež



Obr. 48–49 0100101110101101.org, *Life Sharing*, 2001, ilustrační fotografie, foto Eva a Marco Mattesovi; 0100101110101101.org, *Nike Ground*, 2003, fotografie z průběhu projektu, foto Eva a Marco Mattesovi

se zabývají hacktivistickými projekty, to ale není účel našeho snažení. My pracujeme s koncepty originality a reprodukce, autorství a internetové sítě, autorských práv a plagiátorství. Není třeba se explicitně dotýkat politických témat, aby vzniklo politické dílo.”

Umělecká skupina 0100101110101101.org zasahuje také do kategorie software artu. Například u příležitosti 49. ročníku benátského Bienále naprogramovala virus s názvem *Biennale.py*, jenž se začal ze slovinského pavilonu šířit v zahajovací den výstavy 6. června 2001. Jednalo se zřejmě o první umělecký projekt s počítačovým virem a zvláštností bylo, že celá akce byla předem ohlášena. Zdrojový kód byl vytištěn na transparentech o velikosti 3 X 4 m a zavěšen nad vchodem do domovského pavilonu. Virus byl zaslán také všem firmám, které se zabývaly prodejem antivirových softwarů. Program byl úmyslně naprogramován tak, aby přežil, ale neměl ničivý charakter. Tímto „dílem“ chtěli autoři upozornit na to, jak snadno lze vyprovokovat mediální hysterii – ostatně virus vyvolal velký ohlas, především pro svůj ojedinělý a netradiční programovací jazyk. Šířil se světelnou rychlostí a reakce přicházely ze všech koutů světa. Sami tvůrci se o svém počínu vyjádřili takto: „Jedná se o uměleckou formu, která si vás sama najde. Už za ním nemusíte do muzeí, dílo si vás ve vašich domovech najde samo.“ (In Lieser, 2009, s. 134)

Filozofie této umělecké skupiny spočívající ve víře ve volné sdílení obsahu a v novém pojetí soukromí (již umělci opírají o výrok dalajlámy „Dělte se

o svou zkušenost a dosáhnete nesmrtelnosti.” In Corby, 2006, s. 184), se naplno projevila také v projektu *Life Sharing* (*Sdílení života*) z roku 2001. Aby tvůrci ukázali, že jejich atak do soukromí druhých osob není myšlen jednostranně, nabídli libovolným návštěvníkům svých stránek po dobu tří let neomezený přístup k obsahu vlastního počítače: k harddisku se všemi programy a dokončenými i rozpracovanými uměleckými projekty, k soukromé e-mailové korespondenci, fotografiím nebo informacím o účtech. Hovořili přitom příznačně o tom, že tak vzniká jejich „digitální autoportrét na internetu v reálném čase“ a dodávali: „Soukromí je hloupé.“ (Lieser, 2009, s. 135) Dokumentaci lze najít zde: <http://0100101110101101.org/life-sharing/>.

Eva a Marco Mattesovi, kteří dávají prostor také ostatním umělcům netartové scény na festivalu *The Influencers* (založili jej roku 2004), patřili svého času mezi nejmladší účastníky benátského Bienále a jejich umělecké projekty byly mnohokrát prezentovány na dalších významných uměleckých fórech nebo v galerijních institucích, mezi něž patří Collection Lambert (Avignon), Fondazione Pitti Discovery (Firence), Lentos Kunstmuseum Linz, New Museum of Contemporary Art (New York), ICC (Tokyo) nebo Manifesta 4 (Frankfurt nad Mohanem).

Mark Amerika

*1960 USA; nyní žije a pracuje v Boulderu, USA

Mark Amerika patří ke klasikům net artu, a to zejména díky svému ikonickému dílu *GRAMMATRON*, v němž jsou obsaženy všechny stěžejní prvky autorova díla a stylu. Sám sebe Mark Amerika charakterizuje jako spisovatele, případně jako tvůrce, který se snaží obohatit tradiční koncept psaní o nové prvky vycházející z povahy nových médií a měnící od základu také způsob distribuce a recepce literárního textu. Zatímco jako první dva romány (*The Kafka Chronicles*, 1993, a *Sexual Blood*, 1995) lze ještě považovat za tradiční, jeho třetí dílo s názvem *GRAMMATRON* (1997) se řadí k typickým netartovým počínům mísícím fragmentarizovaný text se zvukem, obrazem a ovládacími prvky webových stránek. Mimo to, že lze vzniklý počín řadit ke kultuře tzv. kyberpunku⁸, je pro něj charakteristické odstranění veškeré lineárnosti, chronologie nebo kauzality typické pro tradiční příběhy. Realita, již autor vykresluje svým bludištěm tvořeným více než tisícem jednotlivých stránek obsahujících fragmenty textu, je poměrně chmurná a zdánlivě bez jednotícího konceptu nebo sdělení.

Je – ať již úmyslně či nikoliv – podobná samotnému kyberprostoru, jak byl vnímán na počátku 90. let a jak jej vymezil např. Barlow (1996) rok před vznikem *GRAMMATRONU*: jako svět elektronické komunikace, do nějž se noříme skrze monitor počítače připojeného k síti, jako neuspořádaný svět složený „z transakcí, vztahů a myšlenek, jež jsou uspořádány jako stálé vlny v síti naší komunikace. Náš svět je všude a zároveň nikde, není místem, kde žijí těla“.

- 8 Kyberpunk se vyvinul ve zvláštní (nejen) literární subžánr science fiction. Oproti typickému science fiction, jehož hlavním znakem je zasazení děje do budoucnosti nebo do vesmíru, v kyberpunku inspirovaném filmy noir, dystopickými vizemi a nezávislou hudbou hrají podstatnou roli kyberprostor a nejasné hranice mezi virtuální realitou a skutečností. Důležitými motivy jsou informační technologie spojené s fungováním kyberprostoru, fenomén hackingu, polosvět hackerů, umělá inteligence nebo propojení člověka s hardwarem a s tím související tělesné modifikace. Typickým hrdinou je outsider prožívající následky zvráceného technologického vývoje, často na okraji společnosti, jež se nachází v kritickém bodě svého vývoje – např. pod totalitní formou vlády, s omezenou svobodou apod. Atmosféra kyberpunkových příběhů je pochmurná, syrová, dystopická.

Na rozdíl od některých jiných netartových románů zde není možné sledovat žádnou hlavní linii příběhu – jen motivy a riffy⁹. Ústřední postavou románu je Abe Golam, „legendární infošaman“, pomyslný tvůrce *GRAMMATRONU*, vyhořelá existence přebývající v obří elektronické poušti, jež se dokáže projevovat právě jen slovními riffy. „Čtení“ románu v daném případě znamená poklepávat na nabízené hypertextové pasáže (někde je jich mnoho, jinde pouze jeden) a vstřebávat fragmenty v podobě myšlenek, výkřiků, záznamů psychických stavů, úryvků dialogů, metaforických obrazů nebo opakujících se stěžejních motivů. Jedním z nich je motiv Golema (obsažený už ve jméně hlavní postavy), odkazující ke konceptu neovladatelného, nebezpečného monstra. Kreatura, nad níž její tvůrce ztratil kontrolu, je zde novým typem – jde o netvora zrozeného z technologie, netvora, který však nečíhá nikde mimo nás: „oslovujeme jej *Já*, je to *Já* uvnitř mě samého“, nestvůrné *Já*, které roste podobně jako baudelaireovské *Květy zla*. V románu se objevuje také v podobě zlověstného čehosi, jež přichází. Zneklidňující „to“ je vším možným, stejně jako je textem, který je psán námi samotnými a kterým se sami víc a víc stáváme. Tak se zde tematizuje povstálá, osamostatňující se digitální existence člověka, digitální alter ego člověka, žijící v síti svým vlastním životem a ožívající v samostatné digitální vědomí.

Vůdčími motivy díla jsou také kódy (viz motiv „zrození“ kódu, „čaro-dějného kódu“), data, jež jsou opakovaně zdrojem obav („data mě zneklidňují“), a odlidštěné, existenciálně nahlížené digitální entity. Abe Golam je jejich tvůrcem i obětí: vysílá do kyberprostoru úlomky jakéhosi vyprávění, jež se mohou v libovolném množství nebo pořadí objevit kdekoliv – a stejným způsobem funguje celý *GRAMMATRON*.

Čtenář od vstupu do bludiště, kde jej vítá oznámení „já jsem... já jsem stroj“, postupně otevírá stránky s červeným (později se měnícím) pozadím, v jehož horním pruhu se objevují věty, občas doprovázené obrázkem či gifem a také hudbou, soundtrackem, jenž se otevírá v samostatném okně a jenž obsahuje deformované hlasy a místy děsivé zvuky doprovázené hudbou, šumy a elektrickou kytarou. Prokliky do dalších částí románu jsou vždy obdobné: postrádají většinou smysl nebo kauzalitu, více než prózu připomínají poezii.

Sám autor svůj počín na jednom místě přímo v *GRAMMATRONU* přirovnává k Meduse, mýtické nestvůře s hady místo vlasů, jejíž děsivou a mocnou

9 Tento pojem převzal Marc Amerika z oblasti rockové hudby, kde je riffem myšlena krátká melodie, dílčí motiv nebo fráze, např. část sóla.

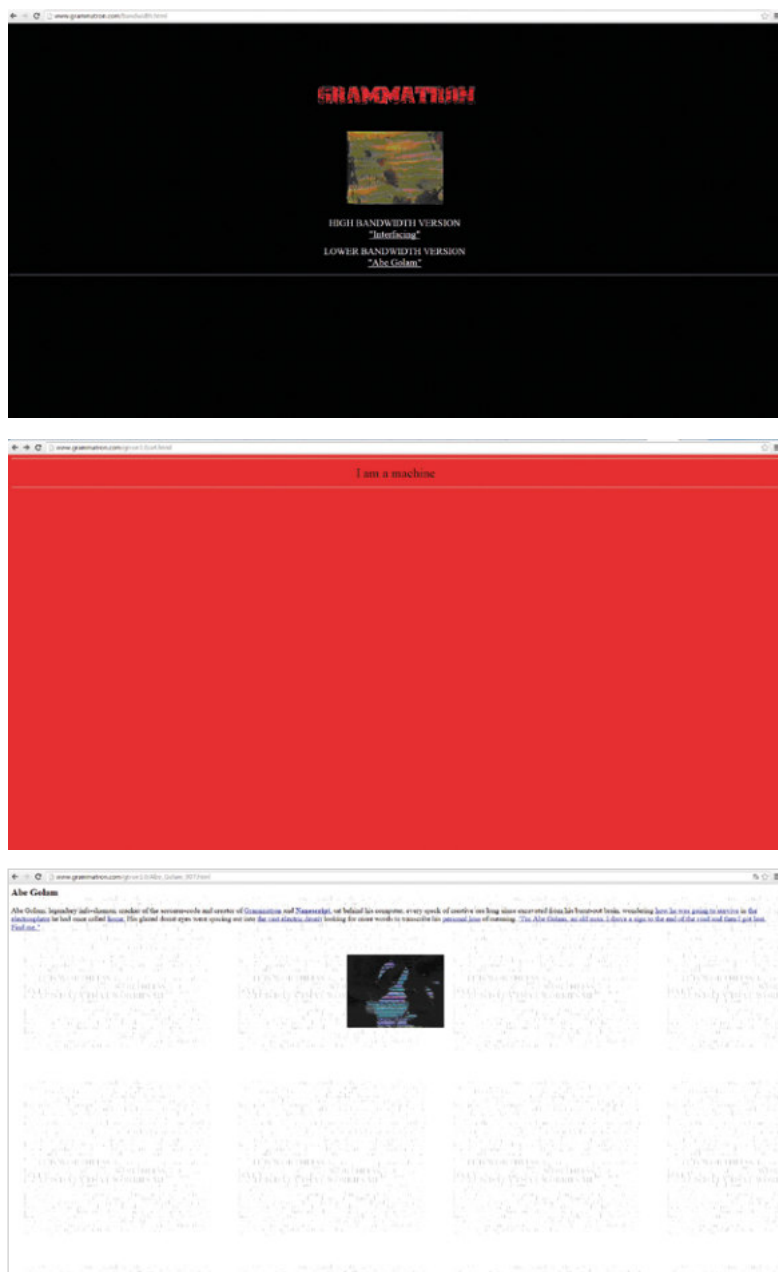
zbraní bylo, že pohled do jejích očí byl trestán zkaměněním. Amerika tuto metaforu rozvíjí takto: *GRAMMATRON* sám je onou hlavou s tlustými dredy, které se svíjejí a zvedají ve snaze najít elektrické spojení a které se nakonec dotýkají všech aspektů tohoto světa.

GRAMMATRON nese po formální stránce všechny znaky raného net artu – je jím textový charakter, experiment s hypertextem a rušením linearity, prostá grafická podoba, minimum efektů (z dnešního pohledu), kyberpunkové vyznění a stylizace. Autor je fascinován kyberprostorem a zároveň akcentuje jeho apokalyptické nebo přinejmenším dystopické dopady. Zakotvení Amerikovy rané tvorby do literatury umožňuje sledovat v dalších, již výhradně netartových počinech nelehký zrod nového typu tvorby odloučené od tradiční báze knihy chápané jako artefakt, tvorby určené pro monitor a měnící se vlivem odlišně fungující sítě komunikace.

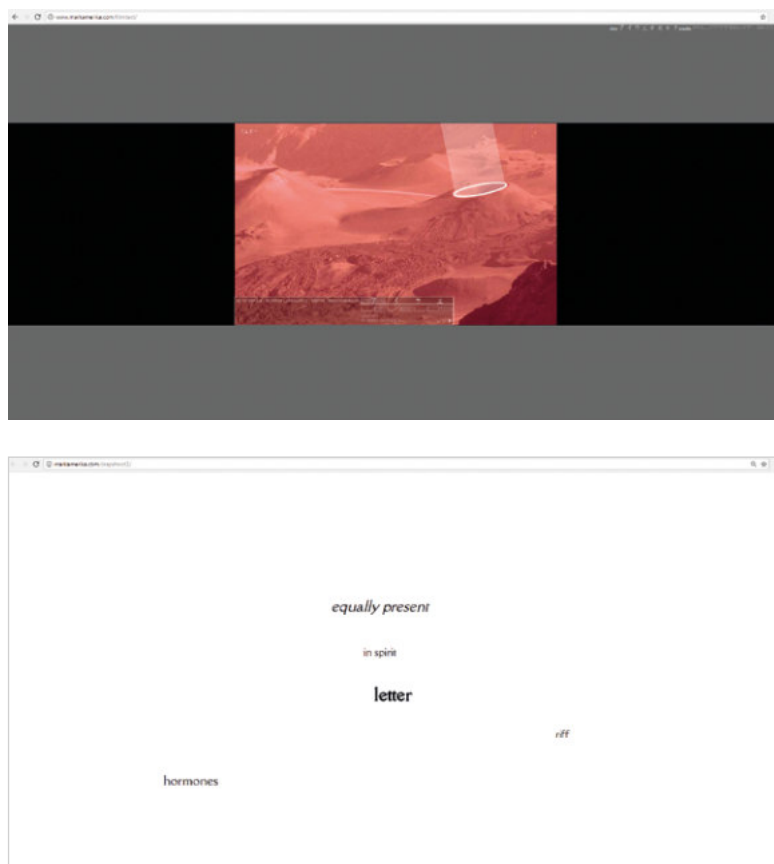
Dodejme, že *GRAMMATRON* je skutečně monumentálním projektem: skládá se z více než tisíce webových stránek a hyperlinků, dále z navigačního systému vytvořeného za použití JavaScriptu a z virtuální galerie tvořené množstvím digitálních animací a obrázků. Mimo to je doplněn originálním soundtrackem o délce více než 40 minut, který dotváří postapokalyptickou náladu díla.

GRAMMATRON nezůstal jediným dílem tohoto typu, které Mark Amerika vypustil do sítě. Nakonec vznikla dokonce trilogie těchto hypertextových románů; druhý díl nese název *PHON:E:ME* (1999) a díl třetí byl nazván *FILMTEXT* [2002]¹⁰. Koncept děl je obdobný, liší se jen vizualitou a využitými technickými efekty a ovládacími prvky. Zatímco *GRAMMATRON* kromě vyjmenovaných efektů typických pro rané weby nevyužívá ve větší míře animovaných sekvencí nebo videa a ovládání se odehrává výhradně prostřednictvím hypertextových prokliků, v dalších románech už jsou efekty pokročilejší. Například ve *FILMTEXTU* se můžeme setkat se stylizací podporující postapokalyptické kyberpunkové ladění: na fotografiích jakési pouštní krajiny s krátery se pohybem myši aktivují kužely vysílaných signálů, přilétá model vesmírného plavidla, spouští se okna se zvuky a běžícími texty, procházíme různými levely apod. Výsledek je opět podobný spíše remixu textových útržků než souvislému vyprávění. Akcentuje se audiovizuální stránka, i když text je stále nejvýraznějším prvkem výsledného celku.

10 *FILMTEXT* není datován, byl však prezentován na přehlídce SIGGRAPH 2002 v San Antoniu a vznikl až po *PHON:E:ME* z roku 1999.



Obr. 50–52 Mark Amerika, *Grammartron*, 1997, webové stránky, snímky monitoru



Obr. 53–54 Mark Amerika, *FILMTEXT*, [2002], webové stránky; Mark Amerika, *Crapshoot*, 2015, webové stránky, snímky monitoru

Mark Amerika je znám rovněž jako tvůrce dalších netartových projektů nebo video instalací (viz např. videoart pro Denver International Airport). V roce 2009 tento autor zaujal čistě filmovým počinem s názvem *Immobilité*, jenž je považován za první celovečerní artový film natočený na mobilním telefonu.

Podobu webové stránky stylizované do podoby virtuálního muzea má Amerikovo *The Museum of Glitch Aesthetics (MOGA)* z roku 2012. Glitch estetika je v autorově podání estetikou poruchy vznikající občasnou nefunkčností technického zařízení, kterým je digitální materiál vytvářen nebo prezentován.

V *Muzeu poruchové estetiky* najdeme videa, záznamy obrazových performancí, blogy nebo také např. zvukový záznam „poruchové“ stand-up komedie nazvaný *The Comedy of Errors* (*Komedie chyb*). V projektu *The Museum of Glitch Aesthetics* se naplno projevuje autorova nová záliba v remixu a uhranutí chybovými projevy technologií, jako je např. narušený obraz videa, rozpad digitálního obrazu apod. (Viz www.glitchmuseum.com.) Tento kolaborativní projekt pracující s různými médii rozvíjí muzejní stylizaci zcela přesvědčivě; kromě jiného nabízí také katalog v elektronické a tištěné podobě.

Amerika neopustil ani literární tvorbu, v níž nadále čile experimentuje, ani své četné literární a umělecké vzory: jeho *Micro-Cinematic Essays on the Life and Work of Marcel Duchamp* (2012) mají např. podobu konceptuálního hudebního alba tvořeného devatenácti stopami s elektronickou hudbou a vokály. Mark Amerika, který složil texty a albu propůjčil svůj hlas, a Chad Mossholder, který složil a nahrál hudbu, se na albu zabývají dílem, jazykem a vlivem Marcela Duchampa na umění a současné využívání principu remixu.

Blíže k literatuře – zejména svou formou tištěné a elektronické knihy – má *Locus Solus* (2014), Amerikův remix stejnojmenné novely Raymonda Roussela. Tento pozapomenutý francouzský spisovatel (žijící v letech 1877–1933) je prototypem zneuznaného umělce, který je veřejností a kritiky považován za šílence, přesto však nachází své následovníky, již v něm spatřují génia. V případě Roussela jimi byli surrealisté – a nebo Michel Foucault, jenž Rousselovi věnoval celou knihu, a náš Mark Amerika, který se ostatně často vyznává z obdivu také k dalším tvůrcům literárního a uměleckého polosvěta: ať již je to kultovní ztracenec a představitel beat generation William S. Burroughs¹¹, jehož vliv je spatřován v *GRAMMATRONU*, nebo Stéphane Mallarmé, jehož známa poema *Vrh kostek nikdy nezruší náhodu* (*Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard*, 1914, vydáno posmrtně) se Amerikovi stala materiálem pro nejnovější netartový projekt *Crapshoot*, vytvořený pro ZKM Museum of Contemporary Art (on-line je na tomto odkazu: <http://markamerika.com/crapshoot2/>). Autor zde v novém kontextu rozvíjí započatý básnický a typografický experiment známého symbolisty a prokletého básníka, založený na tehdy novém chápání básně – básně jako tajemství, jako obsahově, formálně i typograficky uvolněného

11 Ostatně Burroughs je kromě jiného označován za zakladatele kyberpunku a pracoval v jisté etapě své tvorby se „stříhovou“ technikou rozkládání textu a skládání fragmentů do nového celku.

celku, který má vyvolávat spíše dojmy než předem dané obrazy – a tím čtenáři umožňovat různé interpretace. Zatímco Mallarmé se ještě musel držet média tištěného papíru (a jeho možností také plně a novátorsky využil, když např. nerespektoval klasickou sazbu básnických sbírek a fragmenty básně „rozházel“ po celé dvoustraně knihy), Amerika experiment dokončil využitím elektronického média, jež umožňuje zobrazování textu na pomyslné stránce nejen časovat, ale i více připodobnit onomu „vrhu kostkou“. *Crapshoot* (2015) je primárně určen pro tablety (funguje ale i na počítači), kde se jednoduše ovládá dotykem prstu, jenž „vrhá“ na čistě bílou plochu monitoru fragmenty básně. Na rozdíl od většiny jiných Amerikových děl je vizualita *Crapshootu* velmi minimalistická – těžko však předvídat, zda jde o novou polohu jeho tvorby, nebo zda se autor pouze připodobil stylizaci Mallarmého knihy.

Všichni tvůrci, na něž se Mark Amerika odvolává, mají společné to, že byli bytostnými experimentátory a opakovaně přicházeli s napohled nesmyslnými inovacemi tvůrčích postupů a s novými formami tvorby: Duchamp ve statickém médiu zachycuje pohyb a posléze pracuje s hotovými objekty, Roussel jde cestou deformací slov, asonancí nebo řetězení myšlenek a asociací, Mallarmé pracuje s náhodou, ruší naraci i typografické konvence, Burroughs anticipuje dnes zcela běžné stříhové postupy. Amerika pracuje podobně – jít v podobných experimentech ještě dál mu umožňují nové, v literatuře dosud nevidané funkce spojené s digitálním médiem a obsahem. A jak sám autor říká prostřednictvím monitoru ve *FILMTEXTU*: „Nemůžu zastavit vytváření dat...“ Mohlo by se ještě dodat: „Nemůžu přestat s daty experimentovat...“

Amerika je rovněž autorem dalších knih – jmenujme sebrané spisy s názvem *META/DATA: Digital Poetics* (2007) nebo knihu *remixthebook* (2011). Založil on-line vydavatelství *Alt-X* a *electronic book review* – recenzovaný časopis pro autory věnující se nově vznikající digitální literatuře. Amerika je autorem performancí, přednáší a pořádá workshopy na téma kultury nových médií, elektronické literatury, net artu nebo teorie internetového umění. Jeho díla byla zahrnuta do mezinárodních výstav předních uměleckých institucí a festivalů po celém světě (Whitney Biennial, Walker Art Center, Denver Art Museum, Institute of Contemporary Arts in London, ZKM, Biennale de Montréal, American Museum of the Moving Image aj.); byly uspořádány také autorovy velké retrospektivy v Tokiu a Londýně.

Cory Arcangel

*1978 Buffalo, New York, USA; nyní žije a pracuje v Brooklynu, USA

Tvorba Cory Arcangela se vyznačuje smyslem pro humor a nápaditostí. V jeho dílech můžeme vysledovat využívání rozličných prostředků, jako jsou různé programovací jazyky, kterými modifikuje nebo hackuje již existující programy, nástroje pro tvorbu elektronické hudby, videa nebo performance. Arcangelovo portfolio tak zahrnuje modifikované videohry, programy, hudební videa, webové stránky, instalace nebo různé akce. Také tento tvůrce – podobně jako ostatní netartisté – uplatňuje strategii přivlastňování cizího obsahu a apropriace a s oblibou pozměňuje původní vyznění těchto produktů, jejich chod nebo funkce. V Arcangelově díle najdeme řadu narážek na současnou populární kulturu nebo na zavedené praktiky uživatelů internetu; jeho díla tak nelze plně pochopit bez znalosti tohoto kontextu. Svůj vztah k populární kultuře sám popisuje takto: „Jsem popový umělec a všechny prvky popové kultury jsou mi blízké. Jsem do toho všeho úplně blázen. Teď televizi nemám, protože kdybych ji měl, díval bych se na ni PORÁD!!!“ (Arcangel, 2010)

Arcangela podle jeho vlastních slov silně ovlivnila dětská léta strávená v rodném Buffalu. „Především tam nikdy nebylo co dělat, a proto jsem si musel vytvořit svou vlastní zábavu – a tak jsme jako malí spolu s mou sestrou začali natáčet videa. To je asi celkem běžné, ale konkrétně Buffalo má velmi osobitou kulturu uměleckého videa. V 70. letech se sem totiž přestěhovali všichni šílenci uměleckého videa z New Yorku, aby zde přednášeli na univerzitě. Byli mezi nimi například Steina a Woody Vasulkovi [...] a Tony Conrad¹² [...], jejichž práce opravdu ovlivnila uměleckou identitu města. Pamatuju si, že jsem jako malý v noci viděl v televizi opravdu zvláštní minimalistická videa. Těžko se to popisuje, ale proto, že jsem tam vyrůstal, myslel jsem si, že je normální točit 15 minutová zpomalená videa. O tom, že šlo o umělecká videa, jsem se dozvěděl, až když jsem se odstěhoval.“ (Tamtéž.)

12 Jen jako doplněk a ukázkou propojení mezi generacemi uvedme, že Tony Conrad, spoluzakladatel fakulty mediálních studií na Buffalské univerzitě, byl spolu s Walterem De Mariou – na nějž se jako na inspirační zdroj odvolává netartista Mark Napier – a dalšími členem skupiny *The Primitives*, z níž o něco později vznikla legendární skupina *The Velvet Underground*.

Arcangel z Buffala později přesídlil do New Yorku, kde studoval hru na klasickou kytaru a účastnil se řady hudebních a výtvarných projektů – jmenujme zejména skupinu *Beige*, u jejíhož zrodu stáli kromě Cory Arcangela Joe Beuckman, Joe Bonn a Paul B. Davis a která byla nejen hudební formací, ale také malým nahrávacím studiem a laboratoří nových „divných“ věcí, které členové skupiny začali vytvářet¹³. Příkladem může být *8-bit Construction Set* (1998–2000), hudební projekt a zároveň nahrávka, která v sobě spojuje hudbu, software a video; lze ji přehrát pomocí softwaru Commodore 64, ale i pomocí platformy Atari. Nahrávku, jež je dostupná na YouTube, charakterizuje typický zvuk této *chiptune* (tedy 8bitové) hudby, kde jsou zvuky včetně vokálů syntetizovány nebo v reálném čase sekvencovány pomocí počítače nebo zvukového čipu herní konzole. Strojové lo-fi zvuky této hudby byly obecně nejprve vnímány jako nedostatek způsobený technickými omezeními raných zvukových karet, dnes jsou zdrojem fascinace a stále se hojně využívají. Tvůrci sdružení ve formaci *Beige* zvuky prezentovali podobně: jako technický experiment a zároveň jako obsah, který je zajímavý sám o sobě.

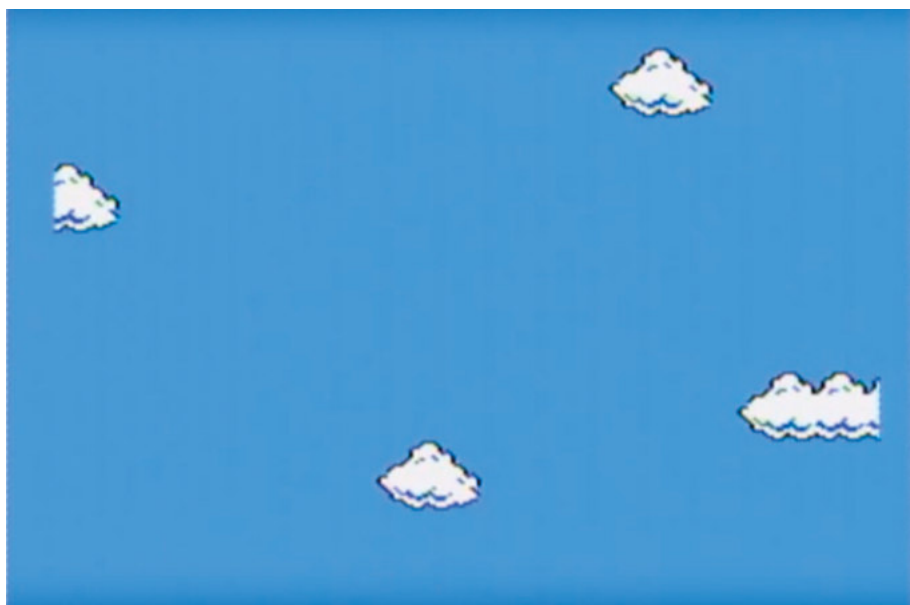
Seskupení *Beige* experimentovalo rovněž s legendárním Nintendem¹⁴ a využilo jej nikoliv k hraní her, ale jako nástroj pro vytváření videa a hudby (viz instalace *Fat Bits*, kterou *Beige* uvedli v roce 2001 v Chicago Deadtech¹⁵). Tato herní konzole se ostatně stala pro samotného Arcangela trvalou inspirací – ideálním nástrojem a zároveň zdrojem dat, která lze modifikovat.

Rovněž ikonické Arcangelovo dílo *Super Mario Clouds* (2002) je modifikací jedné z klasických her nabízených právě Nintendem. Jde o hru s názvem *Super Mario Bros.* z roku 1985, jež je prototypem 8bitových her a svého času patřila mezi nejprodávanější videohry. Zatímco v originální hře hráč ovládá

13 „Poté, co jsme udělali několik nahrávek, jsme začali všichni vytvářet divné věci a nakonec jsme zabloudili až do hardware hackingu, uměleckého videa [nemyslíme si, že mezi vizuálním a audio dílem existuje nějaký rozdíl], a tak název *Beige* zastřešuje všechny naše aktivity.“ (In Salvaggio, 2003) Pro úplnost uvedme, že své četné aktivity Arcangel spojil také s dalšími skupinami; kromě *Beige* ještě s *Contagious Media Group*, *The 8-bit Construction Set*, *Gay Beatles*, *RSG* a *Paperrad*.

14 *Nintendo Entertainment System* (NES) byla světově nejúspěšnější 8bitová herní konzole – uvádí se, že jí bylo ve světě prodáno na 60 milionů kusů; na trh vstoupila v roce 1985.

15 Fotodokumentace instalace je přístupná na tomto odkazu: <http://post-data.org/beige/fat.html>.



Obr. 55–56 Cory Arcangel, *Data Diaries*, 2002, webová platforma, videa; snímek monitoru; Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002, on-line modifikace počítačové hry, snímek monitoru

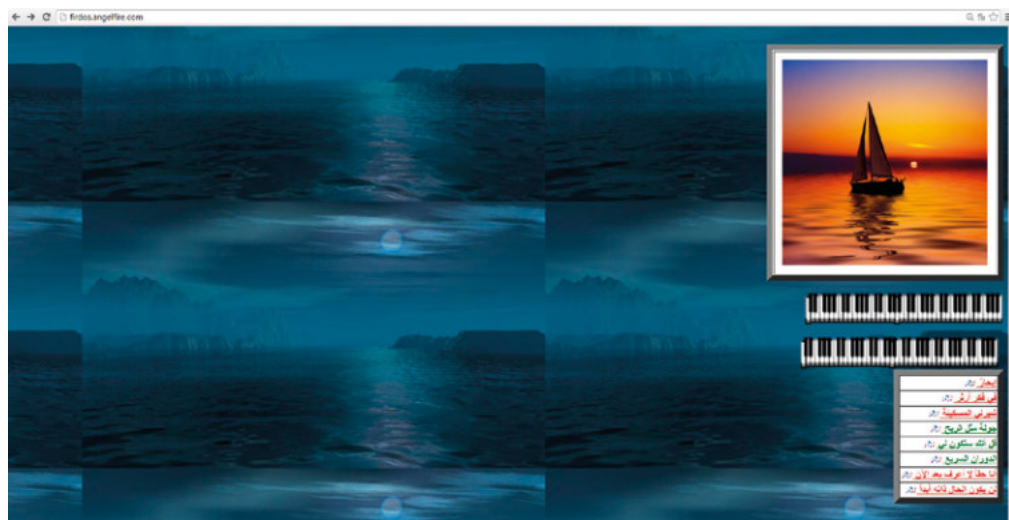
postavu Maria, který zachraňuje unesenou princeznu (postavička se pohybuje výhradně dopředu a po většinu času poskakuje na stejném místě uprostřed monitoru, zatímco kolem ní běží pohybující se pozadí s překážkami), v Arcangelově verzi postavy a ostatní prvky zcela zmizí, zůstávají pouze typické obláčky, jež nepřetržitě – zprava doleva – plují po obrazovce a v normálním případě postavička dotvářejí iluzi pohybu. Klidný pohyb mráček zcela vymazává původní podobu svižné hry, v níž se vyžaduje stálé soustředění a rychlá reakce na překážky. Úprava hry má poetické vyznění a její primitivní 8bitová estetika má nezaměnitelný retro půvab srozumitelný zejména pamětníkům prvních počítačových her.

Podobně postupoval Cory Arcangel ještě v projektu *I Shot Andy Warhol* (2002), kde hacknul další videohru Nintendo s názvem *Hogan's Alley*. Tato hra na bázi „střílečky“ byla jednou z prvních her, jež využívala vstupní zařízení v podobě makety zbraně. Úkolem hráče bylo vystřílet gangstery a ušetřit nevinné lidi. Arcangel na místo gangsterů dosadil – ve třetím kole hry – postavičku Andy Warhola a na místo civilistů papeže. Připomeňme, že Andy Warhol byl za svého života skutečně postřelen a že byl o této události v roce 1996 uveden film s totožným názvem – *I Shot Andy Warhol* (*Střelila jsem Andyho Warhola*), jehož hrdinkou je americká feministka Valerie Solanas, která tehdy Warhola postřelila.

Cory Arcangel modifikoval i jiné klasické hry a zájemce o jeho tvorbu jistě potěší, že většinu těchto upravených dat lze na stránkách tvůrce stáhnout a nainstalovat do vlastního počítače. Nás však spíše zajímají autorovy projekty, jež lze řadit přímo do net artu. Také ony se – jako už zmíněné softwareartové počiny – vyznačují humorem, láskou k populární e-kultuře a citlivostí pro finesy existence lidí v kyberprostoru.

Arcangelova díla spadající do net artu zastoupuje především projekt *Data Diaries* (2003), i když ani on není pouze net artem, ale částečně také performancí a technickou hříčkou s daty. V tomto projektu Arcangel originálním způsobem zviditelněl data, která se během užívání PC ukládají do operační paměti počítače a jejichž existence si uživatel není vždy plně vědom – přestože jsou bází, bez níž by práce ani zábava na počítači a na internetu nebyla vůbec možná.

V paměti se ukládají nejen všechny běžící programy (včetně operačního systému a „spících“ programů na pozadí) a jejich data, ale i data, s nimiž uživatel aktivně pracuje, která třeba přehrává, upravuje či maže, jako např. e-maily, fotografie, textové dokumenty, hudba, filmy apod. Arcangel se rozhodl dát všem těmto datům nějakou viditelnou tvář a po celý leden roku 2003 tato data



Obr. 57–58 Cory Arcangel, *I Shot Andy Warhol*, 2002, on-line modifikace počítačové hry, snímek monitoru; Cory Arcangel, *Sailing*, 2010, webové stránky, snímek monitoru

shromažďoval a softwarově upravoval, tak aby získala formát, který bude přehrávatelný běžným programem QuickTime Player. Poté vznikla webová platforma (v černobílé a barevné variantě; k dispozici zde: <http://turbulence.org/Works/arcangel/intro.php>) obsahující kalendář, z něž se spouští jednotlivá videa s daty konkrétního dne. Přestože videa odkazují k uživatelské činnosti na PC, mají autonomní výtvarnou podobu danou konverzí dat a bez znalosti kontextu by nás ani nenapadlo, z čeho vlastně vznikly. Tato vizuálně a technicky nápaditá hříčka s daty – podobně jako i jiné netartové projekty ostatních tvůrců – vizualizuje neuvědomovaná data a zároveň převrací princip překódování, na který upozornil Manovich. (Připomeňme, že tento teoretik hovořil o překódování jako o podstatném rysu a zároveň riziku nových médií – a upozorňoval na to, že dochází k překódování „lidských“ kulturních forem a obsahů do počítačových dat uzpůsobených výhradně stroji. Arcangel naopak tato strojová data bere a činí je – pokud ne přímo srozumitelnými – tak alespoň viditelnými.)

Dalším autorovým dílem – opět na pomezí software artu – je program *Pizza Party* (2004), pomocí něž se Arcangelovi podařilo proniknout do systému objednávek řetězce Dominos Pizza. Program zviditelňuje všechny typické rysy nerdů: IT dovednosti i specifický humor. Jak sám autor uvádí, program je určen všem, kteří nechtějí ztrácet čas objednáváním pizzy klasickou cestou přes běžné uživatelské rozhraní. Vždyť mnohem lepší je hacknout systém oblíbeného řetězce s občerstvením, zadat svou objednávku přímo do útrob systému a pak jen čekat na její vyřízení. Doprovodné video zavěšené na stránkách autora ukazuje nejen praktické použití programu, ale i rychlost, s jakou byla pizza poslíčkem doručena. (Viz <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/pizzaparty/>.)

Humor nechybí ani videu *Drei Klavierstücke op. 11* (2009), které svým názvem odkazuje na dílo modernistického hudebního skladatele Arnolda Schoenberga. Arcangel vytvořil video tak, že pečlivě sestříhal a dohromady spojil množství YouTube videí, na nichž jsou zachyceny kočky procházející se po pianu. Sestřih vytvořený použitím neuvěřitelných 170 videí přitom tvoří technicky přesnou interpretaci této atonální Schoenbergovy skladby. Dané Arcangelovo dílo je samozřejmě mnohem více videem než net artem, originálně však využívá webový obsah a internet – konkrétně YouTube – je mu také platformou, na níž je zavěšeno. Ona platforma je zde navíc symptomatická, protože právě z ní byl vzat materiál pro video a opět právě do ní se tento obsah v pozměněné podobě vrací. Nu a ještě dál fuguje v poměrně humorném kontextu – kontextová nabídka této sítě totiž uživateli nabízí další možné – samozřejmě vážné –

interpretace Schoenbergovy skladby. A jak uvádí jeden z komentářů, v podání koček je interpretace více než uspokojivá a překvapivě blízká jiným, zcela seriózním interpretacím.

Čistým net artem je projekt *Dooogle* (2004), jenž přebírá vizuální styl známého vyhledávače Google, avšak jako výsledky vyhledávání nabízí pouze obsah související se seriálem *Doogie Howser*¹⁶, a dále ještě několik zajímavých autorových projektů z roku 2010. *Sorry I Haven't Posted* (*Omlouvám se, že jsem nepřispíval*, 2010) byl zase inspirován posty různých blogerů, kteří se svým fanouškům omlouvají za to, že po určitý čas do svého blogu nic nepřidávali (<http://sorry.coryarcangel.com/>), *MOCA Miami's website re-done in comic sans* (2010) je modifikací webových stránek Muzea současného umění North Miami, jejichž font se po dobu, kdy v muzeu Cory Arcangel vystavoval, změnil na (nechvalně) známý Comic sans¹⁷. (Projekt již bohužel není živý.) Další hříčkou a reakcí na populární kulturu je *Sailing*, stránka napodobující fanouškovské weby zpěváků – v tomto případě populárního romantického zpěváka Christophera Crosse. Jediný rozdíl oproti běžným, vkusem neoplývajícím výtvorům fanoušků je, že celá stránka je v arabštině. (Viz <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2010-068-sailing>.)

Arcangel vytvořil množství dalších prací, jež lze řadit do net artu a jež se většinou vyznačují jednoduchostí a dobrým nápadem s prvky humoru – podobně jako ikonické *Super Mario Clouds*. Závěrem alespoň stručně připomeňme, že tento tvůrce vystavuje jako etablovaný autor v různých mezinárodních institucích, jako je např. Lisson Gallery, Londýn (2011), Whitney Museum of American Art, New York (2011), Barbican Art Gallery, Londýn (2011), Hamburger Bahnhof, Berlin (2010–2011), Museum of Contemporary Art, Miami (2010), Guggenheim Museum v New Yorku, curyšské Migros Museum (2005) apod.

16 Jedná se o populární televizní seriál z lékařského prostředí americké společnosti ABC.

17 Pro neznalé připomeňme, že tento známý font společnosti Microsoft byl vytvořen již v roce 1994. Oproti jiným, „vážným“ fontům měl působit uvolněně a napodobovat písmo komiksů, případně rukou psané písmo. Navzdory své neformálnosti se toto písmo – některými méně obratnými a citlivými uživateli – začalo používat i pro běžné dokumenty. Se stoupající popularitou tohoto fontu společně s roustoucím objemem podomácku na počítači vytvářených tiskovin se objevovalo množství příkladů jeho zcela nevhodného použití – až se Comic sans stal synonymem nevkuasu a neohrabanosti některých uživatelů.

Gazira Babeli

*2006 v Second Life, † 2010

Gazira Babeli je považována za první virtuální umělkyni, jež působí výhradně v kyberprostoru, konkrétně v umělém světě Second Life. Ten byl vytvořen v roce 2003 kalifornskou společností Linden Lab jako zábavní digitální prostředí inspirující uživatele k tvůrčí, společenské a společně sdílené činnosti v kyberprostoru. Second Life je virtuální prostředí umožňující uživatelům začít žít „druhý“ život v podobě libovolného avatara, uměle vytvořené identity. Taktéž Gazira Babeli je umělou identitou a její tvůrce zůstává v utajení. Babeli v Second Life vystupuje zcela autonomně, jakoby neměla o existenci svého tvůrce a jeho moci nad sebou ponětí – nebo spíše jakoby ani žádný neexistoval; tím se také poněkud liší od běžných avatarů v počítačových hrách nebo v Second Life. Zajímavé je, že Gaziru Babeli je možné považovat jak za umělkyni, tak zároveň za umělecké dílo.

Babeli započala svou uměleckou dráhu jako představitelka performancí založených na softwarovém kódování a na zásazích do Second Life. V rozhovoru s Tilmanem Baumgärtelem pro *Nettime* svůj tvůrčí postup blíže vysvětluje jako prosté využívání programovacích příkazů, jejichž výsledek bývá překvapivý a v rámci Second Life může vyvolat velký neklid. Sama – ve shodě se svou rolí umělkyně – tyto zásahy nazývá performancemi nebo akčním uměním. (Baumgärtel, 2007) V prostředí Second Life – jenž se pokouší být světem se vším všudy – tato označení dávají plný smysl, neboť Babeliny projekty nemají technické výstupy např. v podobě kódů, ale ovlivňují „reálný“ prostor obyvatel tohoto světa a jsou jimi vnímány a interpretovány.

Sám fakt existence virtuální osoby umělkyně žijící a tvořící výhradně v kyberprostoru si zasluhuje zamyšlení, protože dále posouvá hranice autorství a zpochybňuje důležitost autentické identity umělce. Činí to přitom jinak než mystifikací (srovnejme např. s *Darko Maverem* vytvořeným skupinou 0100101110101101.org), protože Babeli není žertem: v rámci svého světa je zcela autentická. Babelina existence jakoby stvrzovala novou éru, v níž digitální entity ztrácejí závislost na reálném světě, odpoutávají se od člověka u počítače a žijí svůj nezávislý život.

Zároveň je významným fakt působení Gaziry Babeli ve specifickém prostředí Second Life – jenž má svá pravidla, estetiku (mnohými považovanou



Obr. 59–60 Gazira Babeli, *Come Together*, 2007, dokumentace projektu realizovaného v Second Life, foto archiv Gazira Babeli; Gazira Babeli, *Grey Goo*, 2006, dokumentace projektu realizovaného v Second Life, foto archiv Gazira Babeli

za pokleslou), měnu, vlastnická práva, ekonomiku, vzdělávací instituce i kulturu. Second Life přitom přestal být pouhým výstřelkem, vždyť hráči z celého světa (v době Babelina působení jich bylo na 100 milionů) tráví v tomto virtuálním prostředí miliardy hodin času a utrácejí zde miliardy lindenů, herní měny, již lze směnit za virtuální budovy, pozemky, ale i za umění a další obsah vytvářený uživateli. Second Life je tak svého druhu obrazem světa reálného či jeho pozoruhodnou extenzí. Ta umožňuje nejen přenášet zavedené vzorce fungování fyzického světa do kyberprostoru, ale i zavádět jejich změnu a vytvářet utopické prostory plně podřízené vůli uživatele – vždyž za avatary jsou skryti reální lidé. Babeliny počiny, ať už je jejich konkrétní obsah jakýkoliv (často je nečitelný a zdá se nesmyslný), ukazují, že je nesprávné stavět Second Life do protikladu k „Real Life“, a sama autorka svými manipulacemi s technologií a funkcemi Second Life prozkoumává vzorce chování lidí v prostředí imitujícím reálný svět. Například zkoumá, zda i tady je určité chování nepřijatelné – viz její performance z roku 2006 nazvaná *Second Jesus*, při níž zebrała s kytarou v ruce před obrazem Ježíše a poté byla kontaktována společností Linden Lab, jež chtěla vědět, zda Babeliným úmyslem nebylo urážet náboženské citění uživatelů.

V roce 2007 uspořádala komunita umělců Second Life nazvaná *Odyssey* retrospektivní výstavu Babelina díla a oficiálně tak stvrdila fakt, že i v prostředí 3D softwarového programu lze umělecky tvořit a společensky fungovat jako

umělec. Babeli to označuje za další fázi vývoje: zatímco net art 90. let (k němuž se sama hlásí jako k inspiračnímu zdroji) podle ní reprezentuje divoký středověk webové kultury, umění vytvářené v komplexním Second Life představuje inovaci podobně, jako ji byla ve své době renesance. (Baumgärtel, 2007)

Second Life je pro Babeli ideální dílnou pro realizaci riskantních experimentů prozkoumávajících otázky těla, prostoru a identity ve virtuálních světech. Babeli vystupuje v podobě virů rozpoutávajících v Second Life zemětřesení a záplavy ikon převzatých z populární kultury nebo svým prostřednictvím šíří „poruchy“, jež způsobují deformace těl ostatních obyvatel Second Life. Manipulací ustáleného prostředí zpochybňuje jeho stálost a znejišťuje naše vnímání světa a jeho stav, na nějž jsme uvyklí a jež považujeme za stálý. Tyto manipulace si sice neumíme představit ve světě reálném, hlodající otázka, zda sami nežijeme v jakémsi matrixu, který se může kdykoliv porouchat, je však v interakci s narušeným Second Life neodbytná. Babeli se prostřednictvím jednoduché manipulace dotýká konceptů času, prostoru a těla – její umění je tak plně performativní.

Mezi autorčiny nejvýraznější performance patří *Avatar on Canvas* (2007), který transformuje uživatelské avatary do deformovaných postav připomínajících postavy z obrazů Francise Bacona. V prostředí instalace *Olym Pong – Gods play Pong with you!* (2008) se uživatelé ocitají ve virtuálním řeckém chrámu Pong a návštěvníci zde fungují podobně jako odpalované míčky. V performanci *Unbroken Eggs – Monument to Luciano Fabro* (2007) jsou návštěvníci vystaveni palbě mramorových monumentů (odkazujících na dílo italského sochaře Arte Povera Luciano Fabro), jež na ně nepřetržitě padají.

Babelin projekt *Grey Goo* (2006) zavalil Second Life nekonečným množstvím kopií jednoho stejného předmětu. Název projektu pochází ze science fiction literatury a odkazuje na apokalypsu způsobenou pomocí nanotechnologie, jež zapříčinila, že samovolně se množící roboti stravují hmotu tvořící Zemi. Během Babeliny akce byly obrazovky uživatelů Second Life zatemněny postavičkami videoherního hrdiny Super Maria (slyšeli jsme o něm už u Cory Arcangela), který tak nutil servery k restartování programu. Podobné projekty, ve kterých hráči používají mechanismy hry k tomu, aby ji v důsledku znemožnili a dalším hráčům tak přivodili *grief* (zármutek), se v prostředí on-line her nazývají *griefing*. Babeli se její subverzivní akcí (její kód v jazyce LSL – Linden Scripting Language – mimochodem zveřejnila pod volnou licencí na svých stránkách) podařilo upozornit na křehkost a zranitelnost virtuálního světa. (Viz <http://gazirabeli.com/greygoo.php>.)

Babelino dílo *Come Together* označil Alexej Šulgin za jeden z nejvýznamnějších projektů začátku tisíciletí. (In Quaranta, 2011b) Neuralgickým bodem akce byl bílý podstavec, na nějž si návštěvníci on-line výstavy Gaziry Babeli mohli vylézt. Jakmile se však na podstavec postavili, jejich těla se náhle začala chovat jako posedlá – ovládal je software a nutil je k předvádění určitých tanečních pohybů. Jak se množství tanečníků na bílém podstavci zvětšovalo, dílo se začalo proměňovat v jednolitou animovanou – takřka barokně dynamic-kou – sochu. Jak si v článku „Gazira is dead? Long live Gazira!“ všímá jeho autor Domenico Quaranta (2011b), projekt přímo odkazuje na dílo Piero Manzoniho *Magisk Sockkel* (1961), které – obdobně jako v tomto případě – proměňovalo každého, kdo na ně vystoupal, v sochařské dílo. Quarantův odkaz na Manzoniho není od věci: tento konceptuální umělec, jenž se nejvíce proslavil plechovkami nazvanými *Umělcovo hovno* (*Merda d'Artista*, 1961), „vytvořil“ v roce 1962 dílo *Socle du Monde* (Základ světa), které nebylo ničím jiným než celou Zemí. Tu Manzoni prohlásil za své umělecké dílo tím, že je „umístil“ na sokl, jehož obrácený nápis prozrazoval, že celá planeta je na něm postavena. Babeli vlastně dělá totéž: i ona považuje svět za své umělecké dílo; na rozdíl od umělců z reálného světa, již jsou ve svých zásazích omezeni fyzikálními zákony a dalšími nepřekonatelnými omezeními, Gazira Babeli je schopna zasáhnout přímo do báze svého světa a manipulovat jím.

Ačkoliv byla existence této virtuální umělkyně ukončena v roce 2010, kdy Babeli odstranila z prostředí Second Life všechna svá díla, open source programy i svou virtuální podobu, její existence a dílo zakládají další očekávané posouvání hranic uměleckého díla i konceptu autorství, jež je vyvoláno možnostmi digitální technologie a internetu.

Během své existence založila Babeli komunitu virtuálních umělců nazvanou *Second Front* a své projekty představila na mnohých festivalech a přehlídkách konaných uvnitř i vně prostředí Second Life.

Markéta Baňková

*1969 Praha, Československo; žije a pracuje v Praze

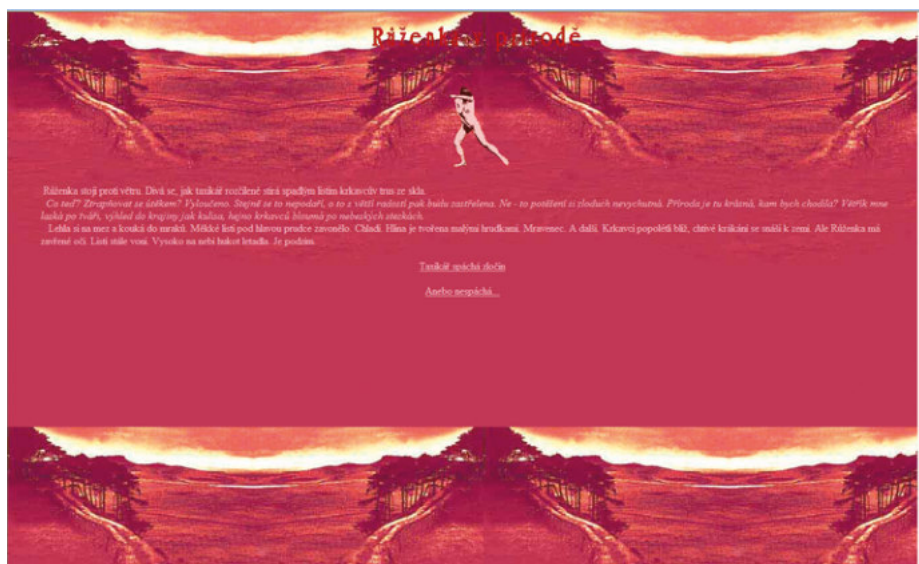
Markéta Baňková je spisovatelka a umělkyně zabývající se novými médii. Po revoluci v roce 1989 se jako jedna z prvních v České republice intenzivně věnovala net artu a v českém kontextu bývá často označována za jeho průkopnici. Díky několika významným projektům, jež se dočkaly mezinárodní pozornosti, se na dlouho stala nejznámější českou „netartistkou“, ačkoli vytvořila jen několik internetových děl a od roku 2005 již v této oblasti není déle aktivní.

Po ukončení střední výtvarné školy působila Markéta Baňková tři roky jako divadelní herečka v A Studio Rubín. Poté nastoupila na pražskou Akademii výtvarných umění, kde v letech 1989–1997 postupně přešla z ateliéru grafiky Vladimíra Kokolii do ateliéru nových médií Michaela Bielického. Během studia absolvovala odborné stáže na Middlesex Polytechnic v Londýně (v roce 1992) a Maryland Institute of Art v Baltimoru, USA (1993).

Pro internetovou tvorbu Markéty Baňkové je typický výrazný příklon k literárnosti a textu jako nositeli informace při zapojení zvuku. Její netartové práce mají formu interaktivních webových stránek vytvářených především v jazyce html, lze je tedy označit jako web-based, webové práce. Na rozdíl od prací určených pro prezentaci ve fyzickém prostoru, jaké nalézáme např. v tvorbě Michaela Bielického nebo některých současných mladých autorů, jde o net art per se, umění o síti, vznikající na síti a určené pro síť, ohledávající a kriticky komentující její možnosti. Je interaktivní a do fyzického prostoru ve své komplexnosti nepřenositelné, přesto i Baňková své netartové práce vystavovala v prestižních kamenných galeriích nebo např. v londýnském metru.

První webovou prací, na které začala Baňková pracovat ještě během svého studia na Akademii výtvarných umění, byl hypertextový román – fiktivní deník Růženy Šetkové s názvem *Město.html* (1997–1999). Toto multimediální dílo tvořilo 42 webových stránek textu, obrazů, animací a zvuků. *Město.html* svou vizualitou i koncepcí plně ohledává možnosti internetu devadesátých let, který ještě umožňoval svým uživatelům pohybovat se na síti do určité míry anonymně – což je rys, který Baňkovou ke vzniku práce inspiroval.

Po ukončení studia na AVU umožnila spolupráce pražského Sorosova centra pro současné umění s newyorským International Studio Program Markétě Baňkové absolvovat roční finančně podporovanou stáž v New Yorku. Zde vzniklo



Obr. 61–62 Markéta Bažková, *Město.html*, 1997–1999, webové stránky, snímky monitoru

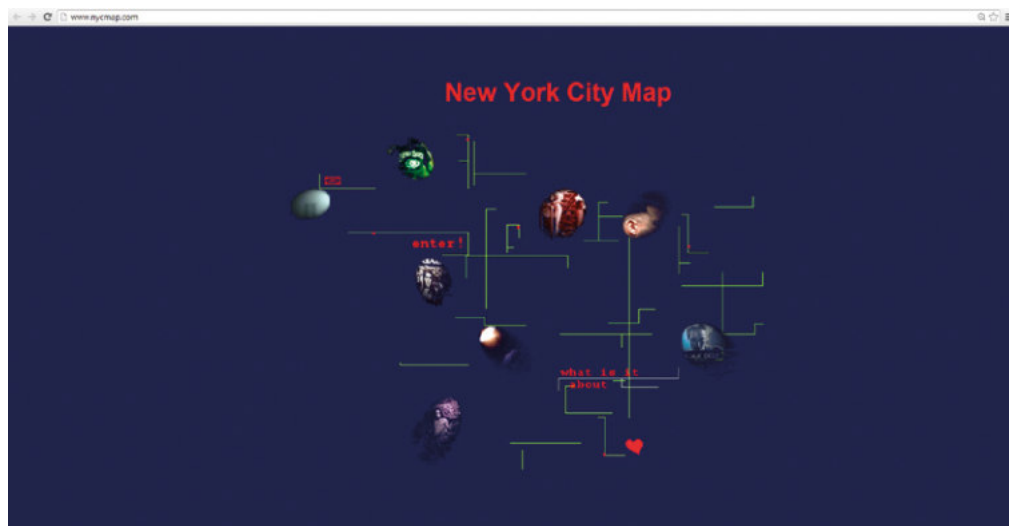
její nejznámější a nejrozsáhlejší dílo, *New York City Map* (1999–2002). Fiktivní interaktivní mapa města v HTML sestává z textů, hypertextových odkazů, autentických zvukových nahrávek, animací, dokumentárních fotografií atp. a celkem čítá cca 235 webových stránek. Podle teoretika umění Václava Hájka lze spletitou mapu města vnímat i jako metaforu síťového prostoru internetu. Podle vlastního popisu však autorka usilovala především o přiblížení newyorské atmosféry chaosu, odcizení, prostředí moderních technologií v kombinaci s velkoměstskou špínou a bídou bezdomovců. Tento projekt byl v době své implementace poznamenán útokem na budovy World Trade Centra 11. září 2001. Kvůli zvýšené návštěvnosti uživatelů, kteří v krizové situaci hledali praktické informace, Baňková na čas své umělecké stránky změnila na agregát informací ze zpravodajských serverů. Americký umělec Martin Wattenberg zařadil v roce 2001 *New York City Map* do reprezentativní IDEA LINE, časové osy významných netartových děl, kterou připravil pro newyorské Whitney Museum of American Art.

Také její instalace ze stejného roku, *Šum města* (2002), „si všímá urbanisticko-technologických paralel a vytváří obrazovou koláž či montáž, ve které jsou narušovány klasické prostorové a časové dimenze“. (Hájek, 2006–2015) Instalace sestávala z existencionálního videa *Smysly života* (2002) a několika fotografií.

Poslední netartovou prací Markéty Baňkové je webová stránka *Čáranice – CNN více v obraze(ch)* (Scribble, 2005). Autorka „nahackovala“ stránky světového zpravodajství CNN, které překryla koláží kreseb – čáranic –, automaticky reagujících na obsah hlavního článku a jeho nejvýznamnější odkazy. Utváří se tak do značné míry nepředvídatelný, leč výmluvný komentář světového zpravodajství, který sama autorka charakterizuje jako „vizuální komentátor“. Krátce po publikování práce Baňková v rozhovoru pro Hospodářské noviny vyjádřila svou klesající motivaci věnovat čas tvorbě dalšího webového projektu. Důvodem je zdánlivá neobchodovatelnost s internetovým uměním v porovnání s dalšími uměleckými druhy a jeho obtížná přenositelnost do galerijního prostoru. Další práci *Initialnews.com* již nedokončila.

Kromě net artu byla Baňková také autorkou řady fotografií (tzv. „JPG obrazů“), video prací, objektových instalací využívajících vodu („vodní objekty“), grafik nebo maleb, a to především v období svého studia na AVU a krátce po jeho ukončení. Věnovala se také knižní ilustraci.

V roce 2002 byla Markéta Baňková vybrána mezi pět finalistů Ceny Jindřicha Chalupeckého, prestižního ocenění pro české umělce do 35 let. Za svůj



Obr. 63–64 Markéta Baňková, *New York City Map*, 1999–2002, webové stránky, snímky monitoru

literární debut fyzikálních bajek *Straka v říši entropie* získala v roce 2011 české literární ocenění Magnesia Litera (za objev roku). Na přípravě publikace, která dospělým i dětem popularizační formou přibližuje fyzikální zákony, pracovala téměř pět let a doplnila ji vlastními ilustracemi. *Straka v říši entropie* je zatím jejím posledním zveřejněným uměleckým dílem.

V současnosti se zabývá fotografií, interiérovým designem, filmem a grafikou a podle svých slov také popularizací vědy a jejími přesahy.

Michael Bielický

*1954 Praha, Československo; nyní žije a pracuje v Karlsruhe, Německo

Michael Bielický se narodil v Praze. V roce 1968 nebo 1969 (zdroje se různí), krátce po sovětské okupaci Československa, emigroval s rodiči do západoněmeckého Düsseldorfu, kde se věnoval studiu medicíny na Heinrich Heine Universität (1975–1978).

Přelom 70. a 80. let strávil převážně na různých místech v USA, kde se intenzivně zabýval médiem fotografie. Po návratu do Düsseldorfu působil jako profesionální fotograf, v roce 1984 nastoupil ke studiu klasické fotografie na Státní akademii výtvarných umění (Staatliche Kunstakademie, ateliér Berndt Bechera). Zde po roce studia přešel do ateliéru k Nam June Paikovi (atelier byl oficiálně veden jako škola sochy), aby po absolutoriu působil jako jeho asistent (1988–1989). Bielický v Düsseldorfu tvořil především videoinstalace, na sklonku studia pak videosкульптуры, propojující fyzický a virtuální prostor. Mezi jeho nejznámější videosкульптуры patří *Menora – Inventář* (1988–1989), *Der Name* (1990) nebo *Sefirotický strom* (1991), v nichž se projevuje jeho intenzivní zájem o židovskou filosofii vycházející z Bielického židovské identity; s tímto zájmem se setkáváme napříč jeho celoživotní tvorbou. Po pádu komunistického režimu se Bielický vrátil do Prahy (1991–2006).

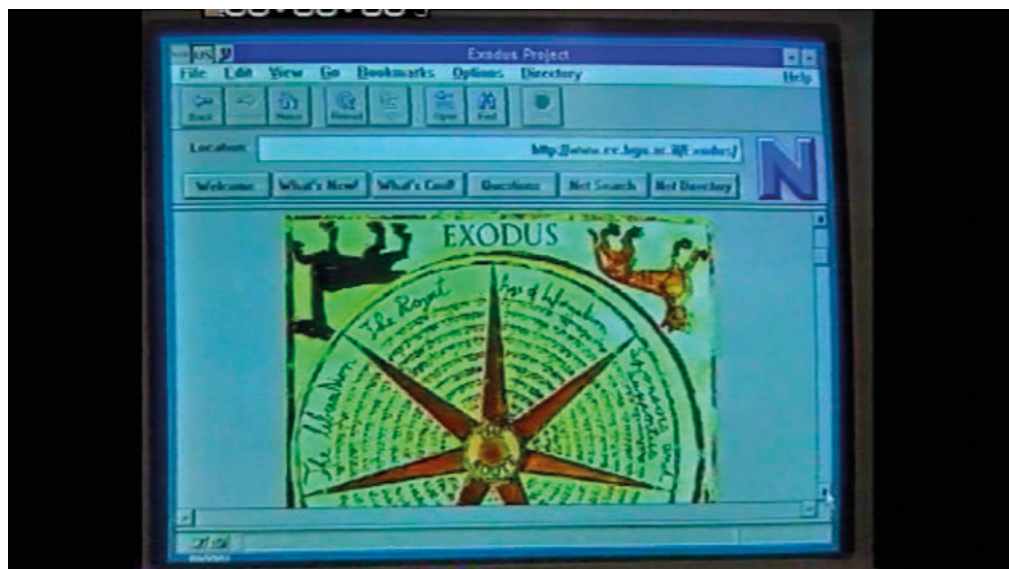
Pro umění nových médií v České republice byla po pádu železné opony významným fenoménem nejen dostupnost technologií (na český trh se dostává osobní počítač – a internet), ale také návrat uměleckých osobností, které emigrovaly do zahraničí, a které po návratu nezdědka začaly působit jako pedagogové na nově vznikajících institucích. Tak Woody Vasulka, Petr Vrána nebo Stanislav Miller působili na Fakultě výtvarných umění při Vysokém učení technickém v Brně a Michael Bielický byl v roce 1991 přizván, aby vybudoval Školu nových médií na reformované Akademii výtvarných umění v Praze. Tento atelier vedl až do roku 2006. Mezi jeho studenty patřili mimo jiné významní čeští internetoví umělci 90. a nultých let, Markéta Baňková a Petr Svárovský. V 90. letech Bielický figuroval také jako poradce Sorosova Centra pro současné umění v Praze (zal. 1992; dnes Centrum pro současné umění Praha) a spolupracoval s Goethe Institutem (zal. 1990; obě instituce hrály v 90. letech zásadní roli pro prezentaci umění nových médií v České republice). Od roku 2006 do současnosti působí Bielický jako profesor mediálního, digitálního a informačního

umění (Media Art, Digital Media, InfoArt) a vedoucí katedry mediálního umění na Univerzitě v Karlsruhe (Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe). Během své tvůrčí a pedagogické kariéry spolupracoval mj. s Radou Evropy ve Štrasburku (jako poradce pro kulturu a technologii, 1995–1996), s High Tech Center Babelsberg v Potsdamy, SRN (1997), s ZKM Karlsruhe (1999–2000) nebo s Univerzitou Chiang Mai v severním Thajsku (jako poradce pro založení katedry nových médií, od r. 2002). Příležitostně stále přijíždí do České republiky, přednáší na AVU a vystavuje.

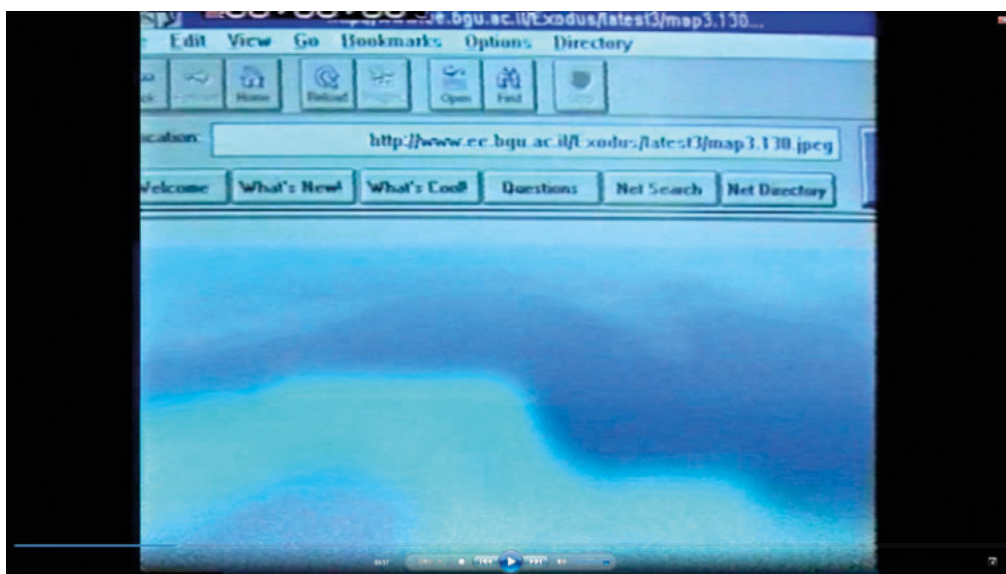
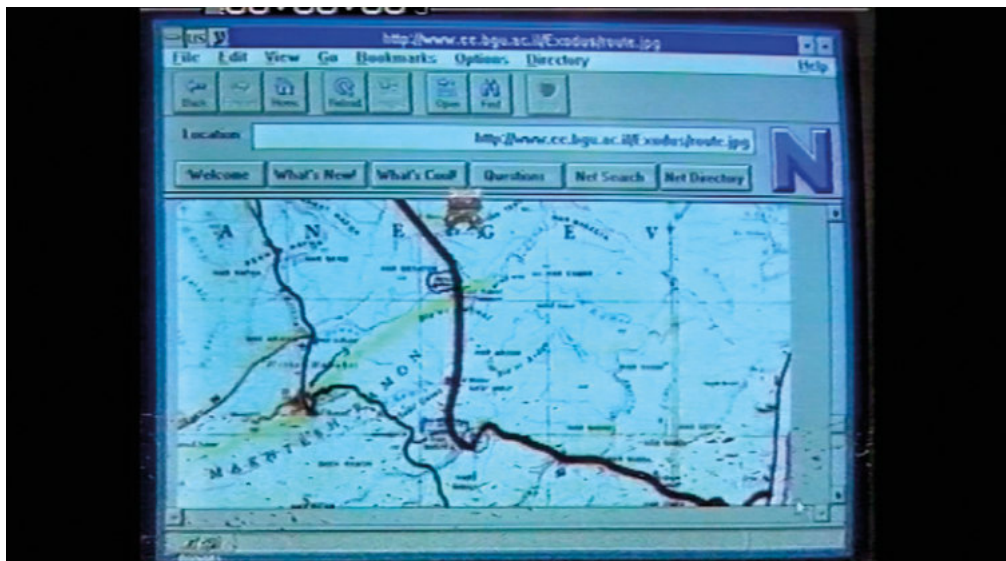
Od fyzických objektů – videoskulptur –, které tvořil na konci 80. let, Michael Bielický záhy přešel k participaci na nemateriálních, telekomunikačních projektech (*International Painting Interactive*, *Piazza Virtuale*, oba 1992¹⁸). Tyto projekty využívající telefonního spojení, výkonných počítačů, satelitního obrazového přenosu nebo videotelefonu ještě předcházely nástupu world wide webu (1994/1995) – tj. internetu, který se již díky WWW rozhraní podobal internetu tak, jak se s ním setkáváme dnes. Řadu z následujících Bielického prací lze označit jako „netartové“ a Michaela Bielického pak vřadit do tzv. „starší“ či „první generace českých internetových umělců“. (Meixnerová, 2012) Spolu s Petrem Svárovským (*1962; respektive skupinou Silver proměnlivého složení, jejíž jádro Svárovský tvořil), Markétou Baňkovou (*1969), potažmo ještě Zdenkem Mezihorákem (*1969), Filipem Cenkem (*1976) a InterVision Lab (okruh umělců kolem brněnské FaVU) jde o jednoho z nejvýraznějších českých tvůrců, který se v 90. letech věnoval internetovému umění. (Lustigová, 2014, Meixnerová, 2014)

Ve své tvorbě propojuje tradiční média s výzkumem virtuální reality, používá nestálá média jako satelitní přenos, GPS technologii, internet ad. Typickými výstupy jeho internetových projektů jsou monumentální interaktivní instalace propojující fyzický prostor galerie nebo festivalu s nehmotným prostorem sítě, popřípadě v galerijním prostoru pracují se spojením dvou vzdálených a odlišných fyzických prostorů prostřednictvím možností internetu a nejmodernějších počítačových programů. Jedním z klíčových témat Bielického tvorby

18 Uváděné datace se velice často v různých zdrojích liší. Pro účely tohoto textu jsme proto vycházeli především z ověřitelných dat uváděných v primárních zdrojích – na stránkách projektů, oficiálních webových stránkách Michaela Bielického a institucí. Uváděná data tedy nezohledňují často náročné časové období příprav projektu, nýbrž se vztahují k roku jeho dokončení, v případě instalací k době, kdy byla instalace veřejně přístupná.



Obr. 65–66 Michael Bielický, *Exodus*, 1995, virtuální tele-performance, snímek monitoru, foto
Artlist — Centrum pro současné umění Praha



Obr. 67–68 Michael Bielický, *Exodus*, 1995, virtuální tele-performance, snímky monitoru

je „stírání přesných kontur mezi realitou a fikcí“ (Bielický, 2005), mezi virtualitou a reálným světem. V tomto směru přiznává překvapivě ovlivnění např. trikovými filmy Karla Zemana (českého filmového režiséra, 1910–1989) a jeho komponováním obrazových vrstev v trikových záběrech (v dnešní terminologii jde o tzv. „virtual set“ čili virtuální studio, umožňující integraci akce živých herců do virtuálních kulis nebo kulis s dalšími postavami).

Bielický byl autorem virtuálních teleperformancí pro Ars Electronica v Linci, využívajících GPS v kombinaci s modemem, *Intelligentní pošťák* (1994) a *Exodus* (1995). Zatímco ve čtyřdenní performanci *Intelligentní pošťák* byl skrze zaměřovací systém monitorován a posléze v galerii na elektronické mapě zobrazován pohyb poštovního zřízence (jako nositele informace) městem, *Exodus* se pomocí vojenského navigačního systému a počítačové animace virtuálních krajín vydal po stopách biblického příběhu Židů v Sinajské poušti. (Zemánek, 2007, s. 911) V prvním případě jde o zhmotnění kontrastu tradice s novou technologií a metaforu „přenosu informace“, ve druhém je kladen do kontrastu osvobozující prostor umožňující volný a okamžitý pohyb – internet – s osvobozením židovského národa a jeho následnou poutí skrze poušť. (Bielický, 2005) Fyzický pohyb Bielického týmu v Izraeli byl přenášen a vizualizován na webové stránce projektu <http://exodus.avu.cz/>.

V interaktivním 3D prostředí pro ZKM Karlsruhe *Delvauxův sen* (1999–2000) a ve stále interaktivní multimedialní instalaci pro Škoda pavilón ve VW Autostadt Wolfsburg *Pokoj s výhledem* (*Das Zimmer mit Aussicht*, 1999–2000, s Berndem Lintermanem) se Bielický zabýval virtuální realitou a prolnutím virtuálních a fyzických prostředí prostřednictvím počítačových programů (v těchto dílech je patrně Bielického ovlivnění tvorbou Karla Zemana nejzjevnější). V interaktivní instalaci *Tento rok v Jeruzalémě* (2006) pro Galerii Roberta Guttmana propojil v reálném čase Prahu a Jeruzalém. „S využitím zařízení pro detekci pohybu (...) byly vytvořen[y] 3-D modely návštěvníků [Galerie Roberta Guttmana], přenášené 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.“ (Dolanová, 2014)

Bielického tvorbu od 90. let dále lze dle jeho vlastních slov rozdělit na dvě linie: na projekty telekomunikační, které „jen spojují různá místa a časy“, a na projekty, „v nichž se spíš jedná o vytvoření nějakého virtuálního prostoru“. (Bielický, 2005, s. 20) Michaela Hájková si v rozhovoru s Michalem Bielickým pro publikaci k výstavě *Tento rok v Jeruzalémě* v Židovském muzeu v Praze

(Galerie Roberta Guttmanna, 17. listopadu 2005 – 15. ledna 2006) všímá také opakujících se židovských motivů a „fenoménu textu“ v celoživotní tvorbě Bielického.¹⁹ Text jako datový a informační nosič hraje zásadní roli i v autorových projektech z poslední doby, které vytváří nejčastěji ve spolupráci se svou manželkou Kamilou B. Richter, případně i s dalšími autory. Tvůrčí dvojice vyvinula zvláštní typ vyprávění, které označují jako „Data Driven Narratives“, vyprávění využívající elektronická data proudící v reálném čase.

Takto projekty *Falling Times* (2007, spolu s Kamilou B. Richter a D. Reinboldem; <http://www.fallingtimes.info/>) a *Columbus 2.0* (2008, s Kamilou B. Richter, A. Jungnickelem, D. Reinboldem a A. Siefertem; <http://www.columbus2.net/>) interaktivní cestou tematizují světové zpravodajství, respektive získávání a zpracovávání textových informací. Instalace *Garden of Error and Decay* (2011, s Kamilou B. Richter; <http://www.gardenoferroranddecay.net/>) a návrh site-specific projektu pro katedrálu v Ulmu (*Passage*, 2013) jsou receptivní vůči dění na sociální síti Twitter. *Garden of Error...* reaguje na tweety s tematikou katastrof a neblahých událostí, ovlivňuje ji však také trh s akcemi či přímý zásah návštěvníků instalace, kteří mají možnost její podobu pozměnit prostřednictvím simulované „střelby“. V *Passage* je vizualizována otázka po významu duchovna v 21. století, skrze „poetický impulz“ (Bielický, nedatováno) odkrývá spiritualitu inherentní v současné internetové kultuře. Zatím poslední projekt Michaela Bielického a Kamily B. Richter, němý film *Why Don't We* (2013), rovněž pracoval v reálném čase s mezititulky vytvářenými z tweetů, vztahujícími se k obrazové části snímku. Použitím softwarového nástroje CHAIM přímo navazuje na předchozí projekty *Falling Times* a *Garden of Error and Decay*; také on byl instalován formou monumentální projekce, a to v prostoru rozměrného síla v norském Stavangeru.

Při tvorbě svých projektů Bielický spolupracoval s ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) v Karlsruhe, festivalem Ars Electronica v rakouském Linci, High Tech Center v Berlíně-Babelsbergu atd. Pravidelně vystavuje od roku 1984, v minulosti vystavoval např. v Centru Pompidou v Paříži, MOMA v New Yorku, Národní galerii v Praze, Domě umění v Zurichu, ZKM Karlsruhe, na Ars Electronice v Linci aj.

19 Viz Hájková (2005). Mezi další „motivy“ by mohlo patřit dlouhodobé ohledávání životního odkazu filozofa Viléma Flussera (jmenujme zejm. experimentální dokument *Proud Viléma Flusserla* /*Vilém Flusser Fluss*/, 1994).

Simon Biggs

*1957 v Adelaide, Austrálie; nyní žije a pracuje v Edinburghu, Skotsko

Simon Biggs je umělcem známým především díky projektům spadajícím do oblasti interaktivních video instalací a performancí, softwarový základ svých nápadů však aplikuje nejen do performativní polohy, ale i do zajímavých on-line projevů. Biggs je rovněž autorem řady odborných textů a činný je také jako kurátor se zájmem o digitální poetiku, auto-generativní a interaktivní systémy a interdisciplinární výzkum.

I když větší část Biggsovy práce má podobu video instalací nebo animací a i když jeho netartové projekty dnes nejsou (až na výjimky) kompatibilní s novými prohlížeči a lze se k nim jen obtížně dostat, jako jednoho z průkopníků umění nových médií jej nelze pominout.

Než představíme jeho netartové počiny, připomeneme Biggse jako autora animací a videí, jež začal vytvářet už na konci 70. let 20. století. Na YouTube jsou dobře dostupné jeho rané práce: *Computer Pieces* z let 1979, 1981, 1982, *Computer Animations* z období od roku 1979 do roku 1982 nebo *Computer Graphics* z roku 1984. Počítačové animace Biggs vytvářel na podomácku sestaveném počítačovém systému S-100 s vlastním softwarem napsaným v programovacím jazyce Pascal. Tento jazyk ze 70. let, založený na omezeném počtu srozumitelných konstrukcí, bylo možné dobře implementovat do většiny tehdejších počítačů. Biggs pracoval v systému CP/M a jeho počítač se sběrnici S-100 bus představoval raný standard nastupujících mikropočítačů. Tato technologická báze – dnešním pohledem samozřejmě beznadějně zastaralá – se přirozeně odráží v podobě zmíněných animací a využitých efektů, ať už mají podobu dynamických generativních animací s rostoucími a křížícími se barevnými pruhy, abstraktních geometrických animací nebo parafrází motivů z klasického umění, jež jsou na monitoru rozpořehovány, sklápí se a rotují.

Simon Biggs experimentoval také se statickým digitálním obrazem: jmenujme alespoň jeho digitální grafiky s čistými a jemnými černobílými strukturami *Computer Graphics* (1984) nebo cyklus *Archipelagos* (1987), počítačově manipulované černočerné grafiky s figurálními motivy.

Přestože je Biggs skutečně všestranným tvůrcem, jeho hlavním vyjadřovacím prostředkem se stalo médium interaktivní video instalace a performance spojené s projekcí digitálního videa. Takové bylo už *Torso* z roku 1985: v instalaci

byly využity dva zdroje živě přenášeného obrazu (snímající diváka v 3D) a předem nahraná animovaná sekvence, jež se spouštěla z počítače a dotvářela interaktivní obraz mixující živé podněty z galerie se simulovaným generativním algoritmem digitálního obrazu. Podobně pracovaly také autorovy další projekty, jako např. *Recombinant Figure* z roku 1986. Instalace *Golem* z roku 1988 byla kupříkladu tvořena dvěma video kanály, jež byly promítány na monitorech a aranžovány jako otevřená kniha. Vizuální stránka projekce byla odvozena ze středověkých iluminací a efekt, který takto Biggs vytvořil, vyvolával představu elektronického iluminovaného rukopisu. Obsahově instalace odkazovala k mýtu o Golemovi, případně k příběhu o Frankensteinovi, a propojovala je s aktuálním tématem potenciálně nebezpečné digitální technologie a umělé inteligence.

Na Biggsově raném díle – zejména na jeho animacích – lze mimo jiné dokumentovat rychlé stárnutí mnohých digitálních děl; dnešního diváka by pravděpodobně neuspokojily – zvláště ty, jež jsou založeny na tehdy nových efektech vytvořených vlastním programováním nebo za pomoci tehdejších videoeditorů a programů pro vytváření animací. Různé rotující nebo sklápějící se objekty dnes již působí zastarale, nicméně v podobě dokumentace (přístupné v Biggsově případě na YouTube) svědčí dobře o době svého vzniku a tehdejších technologických možnostech. Snad ještě více dosvědčují rychlost vývoje dané oblasti, v níž dnešní novinky jsou už pozítří beznadějně „out“. (Viz např. čtyřminutové digitální video *A New Life*, 1989, s remixovaným, rozpohybovaným náboženským vizuálem vzatým ze starého umění a odkazujícím na Danta.)

Z autorových videí a instalací využívajících videoprojekci spojenou s interaktivitou umožněnou počítači nebo snímači návštěvníkova pohybu si však dodnes zachovaly náboj a výraz Biggsovy minimalističtější projekty založené na projekci a působivosti nahého lidského těla – viz např. *Shadows* (instalace s interaktivní digitální video projekcí, 1993), *Presence* (instalace s interaktivní video projekcí, 1995) nebo *Document* (z roku 1996, site specific environment existující ve dvou verzích: jako venkovní instalace a jako dílo vázané na prostor galerie – opět založené na interaktivní digitální video projekci a pro tentokrát dovedené do skutečného mistrovství angažováním umělců z divadelní skupiny *Mary Ward* v čele s choreografem Arlette Georgem a využitím tří projekcí pohybujících se těl, snímačů diváků, které zajišťují interaktivitu, a zvukové stopy).

Právě využití lidského těla, jež je promítáno na velkou plochu a interaguje s divákem, se stalo poznávacím znamením Biggsových projektů: ať již

svou projekci uskutečnil v galerii nebo třeba v nákupním centru (viz bizarní *As Falling Falls*, 1996, site specific interaktivní video projekce vytvořená ve spolupráci se Stephenem Petroniem, Stuartem Jonesem a tanečníky Stephen Petronio Dance Company a tematizující fyzický akt padání s odkazem na biblický příběh o pádu člověka). Právě lidské tělo v opakujícím se pohybu, zvětšené a redukované do odstínů šedi, zakládá působivost těchto instalací nebo projekcí a umožňuje soustředit se na sdělení díla, nikoliv na technologický efekt – byť právě on dodává dílům další rozměr – ať již hovoříme o vícestopém zvuku nebo o zmiňované interaktivitě, kdy divák ovlivňuje to, co se odehrává na projekční ploše.

Za všechny Biggsovy četné práce tohoto typu jmenujme ještě alespoň *Magnet* (1997, interaktivní video instalace), jehož podoba byla inspirována zprávou o holandských vědcích, kteří s využitím magnetismu přiměli žábu levitovat čtyři metry nad zemí. Projekce *Magnet* – s odkazem na tento bizarní experiment – pracuje s myšlenkou, že levitaci mohou vyvolat i jiné síly než jen síly fyzikální: např. lidský strach nebo touha. Instalace pracuje s čtyři metry vysokou projekcí lidských figur, jež levitují v galerii a postupně vystupují ke stropu galerie a vznášejí se nad diváky. Některé dosáhnou až střechy, jen jejich visící nohy jsou stále viditelné – a mohou být vráceny zpět pouze interakcí s různými dalšími postavami. Biggs zde pracuje také s vrstvením průsvitného digitálního obrazu, jež mu umožňuje těla spojovat a vytvářet tak nové, vícehlavní bytosti.

Je zřejmé, že technologický boom umožňuje podobné projekce stále zdokonalovat a Biggs je v tomto ohledu skutečným mistrem. Už v roce 1995 například anticipoval dnešní populární videomapping, když svoji video instalaci *The Castle: Parsing the Book* promítal na venkovní obří plochu (pro Milton Keynes Gallery, Hull; projekce byla uskutečněna na radnici města Hull a svou stylizací odkazovala k antickým sochařským dílům, jež jsou tu živé a na zdi se pohybují).

Ve svých dalších dílech Simon Biggs experimentuje s fragmentarizací obrazu nebo s vícehledovostí. Rád si hraje rovněž s jazykem (pro takto zaměřené počiny využívá pojem *language based* interaktivní instalace) – viz např. mimořádný projekt *reWrite* (2007) nebo *reRead* (2007). Tematizuje se zde lidský jazyk jako základ naší identity a Biggs k tomu opět využívá interaktivní a generativní systémy, jež umožňují živý kontakt diváka s tímto systémem. Akt psaní je zde vytržen z lidského kontextu a text je automaticky generován systémem; texty, které se v instalaci objevují, pokud je tam přítomen čtenář, se jeví zdánlivě

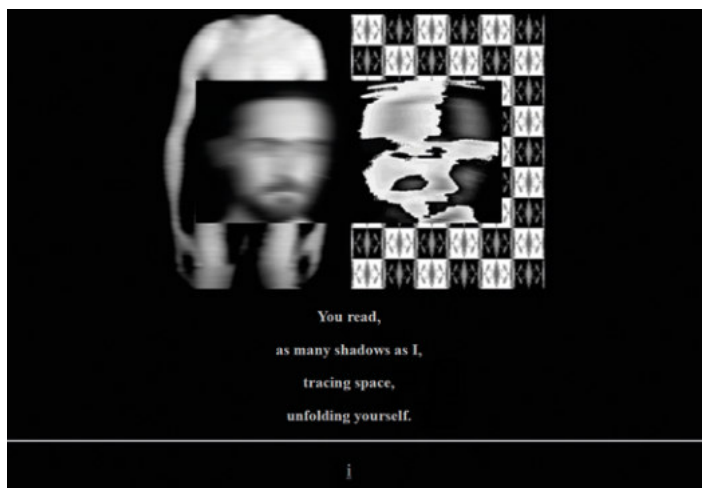
smysluplné, nicméně jsou psány bez jakéhokoli úmyslu nebo kontextuálního uvědomění. Překvapující ale je, že mají přesto schopnost evokovat ve čtenáři asociace, obrazy a významy. Ano, text je gramaticky správně napsán a týká se určitého předmětu, ale u jeho vzniku zcela absentoval lidský autorský prvek – text je tedy výsledkem procesu zcela mechanizovaného psaní; psaní a vytváření významu zde bylo rozštěpeno. Sugestivní projekt ukázal, že autogenerativní texty je člověk přesto schopen vnímat jako smysluplné a přikládat jim na základě svých prekonceptů vlastní význam. Doslova je tak schopen nacházet smysl v nesmyslu; jeví se dokonce jako lidský úděl takto vnímat okolní skutečnost. Díky těmto a podobným projektům má divák možnost uvažovat o svém čtení jako o nesamozřejmém aktu a výsledek takového uvažování nás přivádí blíž k dřeni lidské jedinečnosti a k filozofickým otázkám týkajícím se bytí a komunikačního procesu – nebo jazyka – jako základu naší identity. Umělecké experimenty s jazykem, jako je *reWrite* nebo *reRead*, tak neobyčejně výstižně mapují šev mezi lidskou a umělou inteligencí – což je vzrušujícím tématem mnoha umělců nových médií.

Tyto a podobné Biggsovy počiny využívají umělecké dílo k tomu, aby zneklidnilo diváka a umožnilo mu vidět běžné věci nebo akty (zde např. akt vytváření textu a jeho vnímání) zcela jinak, než je zvykem. Snad nebude úplným zjednodušením, když takto charakterizujeme většinu netartových počínů, jež byly v naší knize dosud představeny: narušují způsob, jakým běžně vidíme věci nebo akty, a tak problematizují naše přijaté a nereflektované představy o sobě a světě.

Blízko k tematice počítačů, možností technologií a interakce člověka s umělou inteligencí má také projekt *Oracle* (2009) založený na rozpoznávání hlasu a generování jeho přepisu, který běží na monitoru v podobě textového mraku stoupajícího vzhůru.

Text – spolu s pohybem lidského těla – je výrazovým prostředkem také v projektu *Bodytext* (ve spolupráci se Sue Hawksley; audio stopu připravil Garth Paine, 2010). Živý tanec je zde převáděn do textu, resp. generovaný text je ovlivňován a modifikován pohybem tanečnice.

Novější projekt *Tower* (2011) přidává prvek virtuální reality; se speciálními brýlemi se lidé účastníci se výstavy mohli ponořit do oživlé, prostorově vnímané struktury z textu, který sami produkují svými ústy a který je pomocí speciálního softwaru převáděn do dynamické, pohybující se textové podoby (software vyvinul Mark Shovman, jenž na projektu spolupracoval).



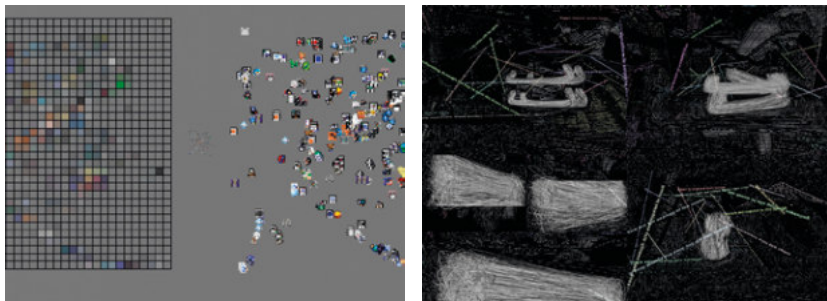
Obr. 69–70 Simon Biggs, *Book of Shadows*, 1996, webové stránky, snímek monitoru; Simon Biggs, *Great Wall of China*, 1996, webové stránky, snímek monitoru

Možnosti interaktivity a nově také rozšířené reality Simon Biggs dále rozvíjí v pozdějších projektech, jež shodně stojí na bázi interaktivní projekce reagující na divákův pohyb nebo jinou akci a přenášející ji v nějaké podobě na plátno. Ať už jde o text, pohyb, lineární záznam pohybu (*Polymorph*, 2013) nebo o kombinaci všech dostupných možností, jako např. v projektu *Crosstalk* (2013/2014), který kromě jiného doplňují zajímavé výstupy v podobě digitálních obrazů vzniklých na principu koláže. Tvůrčím materiálem zde byl stav monitoru umělce dokumentovaný během vývoje projektu (viz cyklus *Glitch Traces*, 2013–2014).

Přestože Biggsovo portfolio zahrnuje desítky dalších zajímavých počinů, v naší knize věnované net artu se zajímáme zvláště o novomediální díla, jež využívají jako svou bázi internet a jež jsou uživatelům nabízena přímo v síti. V této souvislosti připomeňme, že Biggs k prezentování svých děl v roce 1996 využil rovněž CD-ROM, jenž byl úspěšně šířen v kamenných knihkupectvích. Takto byla distribuována jeho *Kniha stínů* (*Book of Shadows*, CD-ROM a kniha) obsahující eseje a umělcovy práce využívající opět černobílou estetiku a lidské tělo. Daný způsob off-line sdílení byl však labutí písni tohoto způsobu distribuce – a s rozvojem a stále větší dostupností internetu brzy převážilo on-line sdílení.

Přímo do oblasti net artu se Simon Biggs zapsal více projekty, z nichž zde zmíníme alespoň některé. V první řadě se jedná o *Great Wall of China* (1996), jenž byl realizován hned několika médii včetně webové stránky, CD-ROMu, knihy a interaktivní instalace. Základ tohoto projektu tvoří systém generující v reálném čase text. Velkou čínskou zeď projekt využívá jako metaforu pro navigační nástroj; systém je přitom schopen vytvořit nekonečný proud neustále se vyvíjejícího a měnícího textu. Dílo bylo podle autora inspirováno povídkou Franze Kafky (šlo zřejmě o *Beim Bau der Chinesischen Mauer*, 1917), jejíž jednotlivá slova oproštěná o lingvistické struktury tvoří databázi projektu.

Babel (*Babylon*, 2001) je dílem, jež bylo opět plně vázáno na virtuální prostor a mělo řadu významů pojících se s metaforou Babylonu – ať již v původním biblickém významu, nebo ve významech posunutých, které se např. objevily v díle známého argentinského spisovatele Jorge Luise Borgesese. Právě na něj se Biggs odvolává a inspiruje se tím, jak se v Borgesově povídce *Babylónská knihovna* tematizuje problém vznešeného, nadčasového řádu vědění, který je však znepokojivě blízko entropii, pitoresknímu, nezvladatelnému chaosu. Základem Biggsova projektu je Deweyův desetinný systém, klasická a stále využívaná knihovnická soustava sloužící k tematickému třídění knih a archiválií.



Obr. 71–72 Simon Biggs, *Recombinant Icon*, 2003, webová stránka, snímek monitoru; Simon Biggs, *Glitch Traces*, 2013–2014, digitální grafika (on-line), snímek monitoru

Tato soustava (vzniklá už v roce 1876) dělí vědomosti lidstva do desíti tříd, sta oddílů a tisíce dílčích úseků. Právě s číselnými kódy – v počtu v zásadě nekonečném, protože je lze mezi sebou kombinovat – odpovídajícími jednotlivým oblastem vědění si Biggs pohrál ve svém *Babelu*. Daný systém v něm byl použit jako mapovací a navigační technika využitelná také v kyberprostoru, který se díky své virtuální povaze stává výstižným obrazem lidské duchovní aktivity a vědění. Kyberprostor je svého druhu knihovnou a Deweyův systém číslování je v Biggsově počínání používán jako prostředek pro navigaci diváků, kteří jsou po svém vstupu do systému konfrontováni s 3D vizualizací datového prostoru a pomocí myši jsou schopni se v něm pohybovat. Všichni diváci mohou v daný okamžik vidět, co vidí ostatní lidé, kteří jsou současně s nimi na web přihlášení. Vícenásobné 3D vizualizace datového prostoru jsou tak spojeny dohromady do jednoho sdíleného obrazu, kde akce kteréhokoli zapojeného prohlížeče ovlivňují to, co vidí ostatní diváci. Podobně jako v Borgesově *Babylonu* se však zobrazené informace mohou snadno stát tak složitými a nepřehlednými (stane se to zaručeně, když je přihlášeno velké množství uživatelů), že ztratí řád a stanou se chaotickou vizualizací zcela postrádající význam. Biggsovo dílo je tak vynikající metaforou nekonečné povahy informací a v jednom obraze navíc nabízí perspektivu makrokosmu a mikrokosmu – a rozvíjí tak vskutku staré lidské téma.

Ze stejného roku jako *Babel* pochází také *Echelon* (2001), který využil pro on-line projekt Biggsova softwaru vyzkoušeného v *Great Wall of China*. Už název projektu prozrazuje, že tématem je zde sledování elektronické komunikace, analýza a šíření dat, stejně jako zneužitelnost technologií pro

sledování osob a organizací. *Echelon* je totiž názvem pro původně britsko-americký systém sloužící k monitoringu komunikace vedené přes satelity. Echelon je již od druhé poloviny 20. století součástí rozsáhlého a stále se zdokonalujícího dohledového systému zaměřeného na nevojenské cíle a na obsah jejich elektronické komunikace. Informace, které takto státy podílející se na systému Echelon získávají (dnes už to není pouze UK a USA, tato zpravodajská síť má celosvětový dosah), jsou využívány pro diplomatické, obchodní nebo vojenské účely – a systém pochopitelně vzbuzuje řadu podezření týkajících se možného zneužívání pro sledování nepohodlných osob, korupce a zvýhodňování určitých komerčních subjektů a vůbec obchodních podvodů. Simon Biggs ve svém projektu tento systém fakticky ochromuje tím, že automaticky generuje ohromné množství zpráv složených ze slov libovolného slovníku implementovaného do počítače a následně tyto textové zprávy posílá e-mailem na náhodné adresy. Jak sám umělec uvádí, poslední část projektu byla zakázána, protože zřejmě není legální – nicméně projekt jako celek byl funkční a účinek jeho provozu by byl rozhodně znatelný: síť by byla zaplavena zprávami obsahujícími sledovaná klíčová slova rychlostí stovek zpráv za minutu.

Ve svém dalším projektu *Tristero* (2002) Biggs vyzval uživatele ke zprostředkování své nevyžádané pošty (junk mail), ze které on a další umělci vytvoří netartová díla. *Tristero* bylo inspirováno knihou Thomase Pynchona *The Crying of Lot 49*, jejímž ústředním tématem je fenomén tristero: tajný poštovní systém provozovaný Poštovní službou US, jehož pomocí si noví zaměstnanci posílají zakódované zprávy, které tajně vpisují do zdánlivě nevinných dopisů. *Tristero* je něco jako podsvětí hackerů – tajná síť marginalizovaných, disidentských jedinců, kteří se pyšní tím, že dávají nový smysl přehlíženým a vyřazeným materiálům, a tím proměňují mrtvé dopisy a nevyžádanou poštu v několikavrstvé nosiče významů. Odpad elektronické komunikace se v tomto projektu stává materiálem pro další tvorbu (sám Biggs hovoří o ready-mades svého druhu) a výsledek je převeden do 3D vizualizace datového prostoru, kde libovolní uživatelé mohou vidět obrázky, texty a další materiály, jež byly do systému nahrány dalšími uživateli. Objekty se přitom samy dále replikují a připomínají tak smetí táhnoucí se po obrazovce; výsledek se navíc stává čím dál více chaotickým.

Známým je rovněž Biggsův projekt *Recombinant Icon* (2003), ve kterém se autor zabýval vytvářením tzv. ikony. Asi netřeba dodávat, že se jedná nikoliv o náboženský obraz, nýbrž o ikonu počítačovou. Právě tento grafický symbol,

který při užívání počítače nebo mobilního zařízení reprezentuje určitou aplikaci nebo funkci a jímž se spouští akce nebo chod programu, tematizoval autor na webové stránce, která je rozdělena na dvě části: na jedné straně se nachází zvětšená mřížka o velikosti 32x32 polí, což je velikost běžné základní plochy pro vytváření ikon. Když uživatel přejede přes tuto zvětšenou mřížku myší, objeví se zde jiná ikona. Zároveň je pohyb myši zaznamenáván na druhé polovině obrazovky v podobě dráhy poseté menšími verzemi stejných ikon, které se objevovaly na protější straně webového rozhraní.

K jazyku jako tématu a zároveň „materiálu“ se Biggs vrátil netartovými projekty *non-LOSSy Translator* (2004; připomeňme, že tento svérázný překladač předcházел známějším Biggsovým interaktivním instalacím *reWrite* a *reRead*, 2007, o nichž jsme psali na předešlých stranách) nebo *Predictor* (2010; Biggs zde vyvinul vlastní software pro prediktivní psaní; na rozdíl od komerčních systémů, jejichž boom je spojen s chytrými telefony, je zde základem slovníku opět Kafkova povídka – stejně jako v projektu *Great Wall of China*).

Faktem zůstává, že Biggsovou doménou jsou interaktivní instalace s performativními prvky, nikoliv net art. Jeho projekty však vždy stojí na nezbytné softwarové bázi a mnohé z nich – zvláště ty pozdější – fungují jen díky tomu, že jsou on-line. Ať už vyzdvihneme on-line programy na rozpoznávání hlasu a jeho převod do textových struktur nebo práce těžící ze spojení obrazů lidského těla a textu, Biggs je nepochybně tvůrcem několika nevšedních netartových projektů a díky nim do našeho výběru právem patří.

Bohaté dílo Simona Biggse bylo vystaveno v mnoha předních institucích, mezi něž se řadí Tate Modern v Londýně, Tate Liverpool, Institute of Contemporary Arts v Londýně, Centre for Contemporary Arts v Glasgow, Kettles Yard v Cambridge, Centre Pompidou v Paříži, Academy de Kunste v Berlíně, Rijksmuseum Twenthe, Kunsthalle v Bergenu, Maxxi v Římě, Palazzo della Arti v Neapoli, Macau Arts Museum, Oi Futuro v Riu de Janeiro, Arizona State Art Museum, San Francisco Camera Works, Walker Art Center v Minneapolis nebo Art Gallery v Novém Jižním Wales. Jako úložiště Biggsových digitálních děl nebo jako rozcestník dokumentace z realizovaných instalací a projekcí slouží umělcovy stránky <http://littlepig.org.uk/>.

Natalie Bookchinová

Žije a pracuje v Los Angeles, Kalifornie, USA

Rovněž Natalie Bookchinová začala pracovat s internetem již v 90. letech a je tak představitelkou první vlny net artu, pro niž se internet stal novým, přitažlivým prostorem pro umělecké aktivity a prostředkem k vytváření specifických uměleckých projevů. Přestože čistě netartových projektů – tedy projektů, jež vznikají jako výsledek programování a mají podobu webové stránky – Bookchinová vytvořila jen několik a internet používá (dnes již výhradně) spíše jako fascinující zdroj obsahu, mezi čelní představitelé tohoto proudu nepochybně patří. Mimo jiné proto, že je vedle Alexeje Šulgina spoluautorkou kultovního *Úvodu do net.artu* (*Introduction to net.art*, 1994–1999), jenž představuje „10 příkázání“ net.artu vytesaných do virtuální kamenné desky. (Viz <http://bookchin.net/projects/introduction-to-net-art/>.) Ve spolupráci se Šulginem vytvořila Bookchinová také *Universal Page* (2002), tedy univerzální, typickou webovou stránku, jež je na prahu nového tisíciletí vygenerována jako průměr veškerého obsahu na webu. (Tento – podle slov autorů – pomník oslavující globální kolektiv napojený na world wide web je archivován na tomto odkazu: <http://www.walkerart.org/gallery9/universalpage/>.) Bookchinová byla členkou známého aktivistického sdružení [®]TMark a volného seskupení umělců tvořících pod hlavičkou net.artu.

Tvorba Natalie Bookchinové má široké rozpětí zahrnující nejen projekty vytvořené pomocí programování (kromě výše zmíněných netartových projektů sem lze přiřadit její díla spadající do software artu, např. různé on-line počítačové hry, kolaborativní performance a hacktivistické intervence), ale i díla naplňující definici videoartu nebo videoinstalace. Podobně jako někteří jiní netartoví tvůrci, kteří se v 90. letech podíleli na zrodu tohoto svěbytného uměleckého proudu, také Bookchinová se s akcelеровaným vývojem internetové kultury poněkud stáhla a uchýlila se do ústraní off-line tvorby. Zajímavé je, že většinu jejích projektů, jež jsou přehledně sumarizovány na autorčiných webových stránkách, nelze „prožít“ on-line a nebo v jejich původní interaktivní podobě (např. u videoher nenabízí možnost instalace nebo hraní on-line). Zdá se, že autorka tak popírá prvotní étos net artu, jenž nabízel uživatelům živé digitální produkty ve svobodném kyberprostoru, a snaží se řídit podmínky recepce svých děl, jež v podobě projekcí a instalací přesunula do prostředí galerie. Internet dnes používá

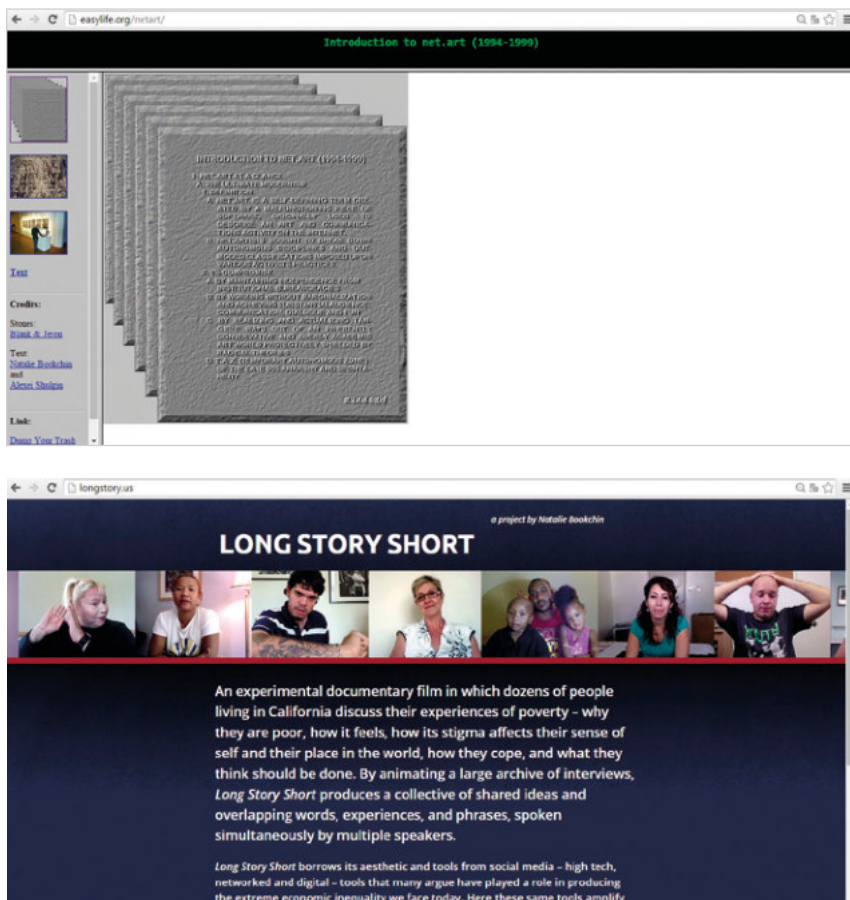


Obr. 73–74 Natalie Bookchinová, *The Intruder*, 1999, on-line aplikace (hra), snímek monitoru;
Natalie Bookchinová, Jin Lee, *Metapet*, 2002, on-line platforma projektu, snímek monitoru

spíše jako zdroj tvůrčího materiálu a idejí – a samozřejmě také jako prostředek pro šíření informací o své tvorbě a její poněkud okleštěnou archivaci.

Známým dílem Bookchinové ještě z devadesátých let je *The Intruder* (1999). Autorka využila vizuální jazyk a funkce desítky klasických videoher (např. *Pong* nebo *Space Invaders*) a netradičním způsobem převyprávěla jednu z dramatických povídek argentinského spisovatele Jorge Luise Borgese. Ať již to byl záměr autorky, či nikoliv, výsledná videohra nabízí obdobné efekty jako Borgesova literatura: mizí jedinečnost postav (stávají se znakem, zaměnitelným subjektem) a médium – lhostejné zda text či videohra – odkazuje samo na sebe a stává se hlavním tématem. Příběh transformovaný do jazyka videohry se posouvá kupředu v návaznosti na tom, zda hráč vyhrává a může postoupit do dalších levelů a herních prostředí – jejichž vizualita se mění a odkazuje ke klasickým hrám. V mnohém komická zkratka, jež deklaruje živé bytosti na schematické figurky primitivní videohry, nabízí znepokojivou otázku, do jaké míry jsme také my sami předprogramováni a do jaké míry můžeme překročit naše předem dané prostředí, algoritmy interakcí či přisouzené funkce a schopnosti. (Dokumentaci díla, nikoliv však dílo samotné, lze najít na tomto odkazu: <http://bookchin.net/projects/the-intruder/>).

Další projekt Bookchinové, jehož základ tvoří on-line videohra, nese název *Metapet* (2002). Autorka jej v rozhovoru s Miou Makelou (2003) pro *Intelligent Agent* charakterizuje jako umělecký projekt zabývající se tématem biotechnologií a geneticky modifikovaných organismů. Umělkyně stvořila prostředí, v němž se genetické zásahy do DNA netýkají pouze hospodářských zvířat



Obr. 75–76 Natalie Bookchinová & Alexej Šulgin, *Introduction to net.art*, 1994–1999, webová stránka, snímek monitoru; Natalie Bookchinová, *Long Story Short*, 2013 – dosud, on-line videa, snímek monitoru

a sojových bobů, ale už i lidí. Hra pracuje s představou vědeckého experimentu, během něž byl za účelem vytvoření poslušného zaměstnance vnesen do lidské DNA gen cvičeného psa. Výsledkem je nový druh živého organismu nazvaný *metapet*. Jak lze očekávat, transgenetický experiment se sice zdaří, má však nečekané a nechtěné důsledky: výsledkem je nespolupracující pracovník s nápadným psím ocáskem. Hráči, kteří ve hře zastávají roli šéfa kanceláře, mají k dispozici

soubor různých disciplinárních metod, jež mohou použít pro kýžené zvýšení produktivity *metapetů*. Zatímco *The Intruder* stavěl principy videoher na hlavu tím, že v něm o hru vůbec nešlo (pohrával si pouze s její formou a kompetitivní podstatu her vlastně popíral), *Metapet* odporuje běžným principům videoher tím, že hráč je zde za výhru – tedy za to, že se *metapet* stane poslušným – potrestán, a naopak je odměněn za prohru, tedy za to, že jeho *metapet* vzdoruje. (Dokumentace hry je k vidění zde: <http://bookchin.net/projects/metapet/>.)

Další projekt Natalie Bookchinové – tentokrát s podtextem politického aktivismu – nese název *agoraXchange* (2004) a autorsky se na něm podílela také politoložka Jacqueline Stevensová. Autorky oslovily on-line komunitu se záměrem vyvinout na základě široké spolupráce sofistikovanou hru pro více hráčů. Za tímto účelem vytvořily webové fórum pro sdílení nápadů různých participantů a v rámci tohoto svobodného fóra – jehož záminkou byla diskuse o designu plánované hry – účastníci odpovídali na různé otázky, jež je přiváděly k úvahám o alternativních politických řešeních současné globální situace. Design hry stavěl na několika základních předpokladech, k nimž se participanti svou účastí na projektu přihlásili. Ve snaze řešit palčivé problémy dnešního světa, k nimž patří ničení životního prostředí, válečné konflikty, nerovnoměrné rozložení bohatství nebo neúměrná chudoba na některých místech světa, mají být odstraněny jisté zákonné regulace, a to zejména ty, jež vymezují národnost a trvání manželských svazků. Zároveň autorky vyzývají ke změně zákonů upravujících získávání občanství a majetkoprávní vztahy – chtějí upravit zejména dědické právo neboli právo na pozůstalost, protože dědictví materiálních statků a půdy podle nich konzervuje nebo rozmnožuje bohatství jedněch na úkor druhých. Podle názoru autorek legislativní jazyk „znetvořuje“ lidské životy a bez opodstatnění reguluje a nežádoucím způsobem omezuje sféru soukromí. Současné zákony podle nich podporují xenofobii a materialistické hodnoty a podílejí se na prohlubování globálních problémů. Tento aktivistický a zároveň utopistický projekt je podle našeho názoru cenný zejména vyvolanou diskusí a inovativním rámcem této diskuse, jímž byl vývoj videohry a modelování nové společnosti bez zmíněných omezujících nebo škodlivých regulí. Současný stav vývoje hry lze sledovat na tomto odkazu: <http://www.agoraxchange.org/index.php?page=2084#2084>.

Jak již bylo řečeno, současná tvorba autorky spadá spíše do oblasti videoartu nebo videoinstalace – přesto však je s net artem stále vnitřně spřízněna v tom, že obsah internetu je pro ni hlavním inspiračním zdrojem a doslova

výtvarným materiálem. Přestože Bookchinová v současné době nepracuje „technikou“ programování a výsledkem její práce není webová stránka nebo software, internet je stále nezbytnouází většiny jejích děl – bez obsahu sdíleného různými uživateli na webu by její díla vůbec nemohla vzniknout. Snad by se její práce daly považovat za další fázi reflexe digitální doby – v níž zmizelo počáteční opojení samotným faktem možnosti tvorby webového obsahu a jeho svobodného sdílení a nastoupila hlubší reflexe lidských projevů chování v síti a jejich významů.

Této charakteristice nejvíce odpovídají projekty *Parking Lot* (video, 12:54 min, 2008), *Mass Ornament* (video instalace, 2009), *Now he's out in public and everyone can see* (video instalace, 16 minutová smyčka, 2012) nebo *Testament* (video instalace, 2009). Bookchinová se v nich prezentuje jako neobvykle senzitivní tvůrkyně, jež dokáže v digitální džungli banálního i kuriózního on-line obsahu přístupného na YouTube vyhmátnout silné momenty metaforicky odkazující k existenciálním tématům. Zároveň se projevuje jako bravurní mistryně v editování tohoto obsahu a v jeho komponování do působivé symfonie obrazů, výpovědí a zvuků. Ať již se jedná o více explicitní díla (např. *Now he's out in public and everyone can see* předkládá umně komponované útržky výpovědí, jejichž tématem jsou medializované incidenty Afroameričanů, a tematizuje tak rasu a vnímání afroamerických mužů jako ohrožení – ať již v daných incidentech rasa jejich aktérů hraje roli, či nikoliv) a nebo díla, jež nechávají více prostoru pro volné domýšlení významů (viz např. *Parking Lot*, jež je koláží videí natočených po celém světě, jejichž spojovníkem je anonymní prostor parkoviště a aktivita lidí v tomto prostoru), vždy jde o mistrovské kusy, jejichž síla stojí na faktu, že použitá videa jsou autentickými vlogy reálně existujících lidí.

Video deníky a jiná videa, jež uživatelé z celého světa vkládají do sítě, jsou vskutku zajímavým zdrojem: nikdy dříve neměli umělci tolik výmluvného „materiálu“, který dokumentuje chování a myšlení člověka v dané dějinné chvíli, a nikdy dříve nebylo tak důležité nabídnout lidem, jejichž humorné, ubohé i tragické výlevy zahlcují kyberprostor, interpretaci těchto projevů člověka.

Bookchinová v nich nachází smysluplné významy a současného člověka portrétuje jako křehkou nádobu drcenou depresí, závislostí na psychofarmacích, existenčními problémy a nejistou sexuální identitou (*Testament*) – a zároveň jako bytost, jež je navzdory své individualitě nebo osamění členem útěšného lidského společenství, jež se ustavuje skrze počítačovou síť. Vždyť lidé, kteří nahrávají svá videa na internet, nevolají do prázdna, ale hledají a nacházejí posluchače, jejichž

účast vyjádřená zhlédnutím nebo lajkem přináší jistou úlevu a pomoc, pocit, že nejsem sám. Ostatně jde o členy jedné lidské komunity, živočišného druhu, jehož kulturní projevy se vyznačují jasně výsledovatelnými znaky – jako to v humorné i vážné poloze ukazuje *Mass Ornament*, opět těžící z globálního toku obrazů po síti.

Kromě snahy dokumentovat a zkoumat e-kulturu z tvorby Natalie Bookchinové nemizí ani prvek aktivismu, jak je zřejmé ze zatím posledních projektů, v nichž autorka opět pracuje s videi nalezenými na internetu a analyzuje naléhavé společenské problémy. Výpovědi lidí nalezené na internetu jsou autorce takřka sochařským materiálem, z něž je schopná vytvořit silnou výpověď o tom, co znamená být člověkem, symfonií slov a obrazů, jež nám odhalují víc, než lidé explicitně vyslovují před okem své kamery.

Tvorba Natalie Bookchinové je hojně vystavována na předních mezinárodních přehlídkách a festivalech významných institucí, mezi něž patří MoMa, LACMA, PS1, Mass MOCA, Walker Art Center, Centre Pompidou, MOCA Los Angeles, Whitney Museum, Tate a další. Je držitelkou mnoha uměleckých grantů a ocenění.

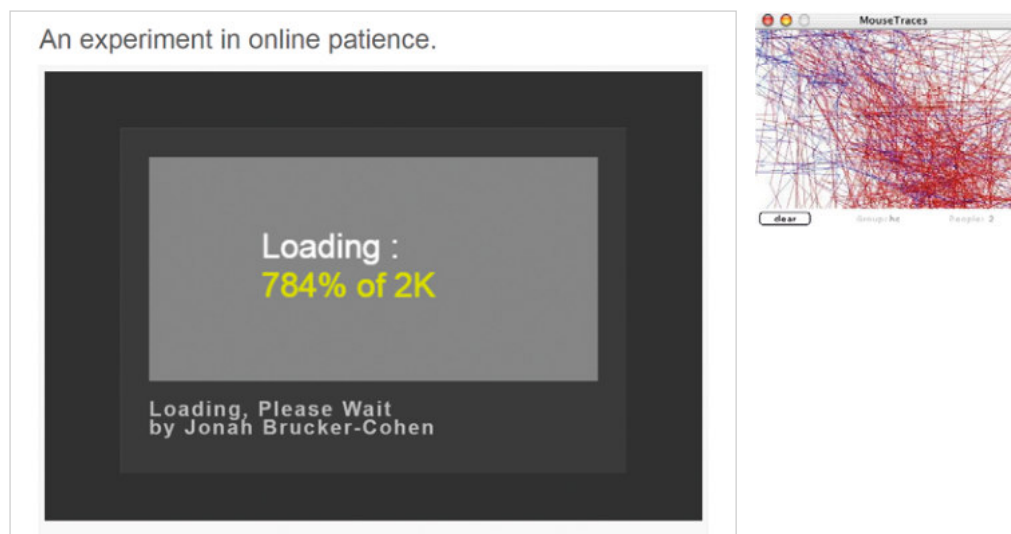
Jonah Brucker-Cohen

Žije a pracuje v USA

Jonah Brucker-Cohen je dalším významným umělcem oblasti nových médií a net artu, který analyzuje fungování internetu a síťové interakce nejen ve svých uměleckých projektech, ale i z odborného hlediska. Na Trinity College Dublin získal doktorský titul, je autorem odborné publikace *Deconstructing Networks: Shifting Perceptions of Network Interaction, Culture, and Experience* (2015) a působí jako odborný asistent na katedře žurnalistiky, komunikace a dramatu na City University of New York. Během svého působení v Dublinu byl spoluzakladatelem umělecké skupiny *Dublin Art and Technology Association* (DATA Group), získal několik uměleckých i výzkumných grantů a v letech 2006 a 2008 byl podpořen Rockefeller Foundation New Media Fellow (Rockefellerovou nadací pro výzkumníky nových médií). Od roku 2003 pořádá ve spolupráci s Katherine Moriwaki po celém světě workshopy *Scrapyard Challenge*.

Jeho výzkum a umělecké práce se zaměřují na „dekonstrukci sítě“ – pod toto obecné označení lze zařadit desítky složitých i jednodušších projektů, jež kriticky hodnotí a aktivně nabourávají zažitou představu o síťové interakci a zkušenosti. Tvorbu Brucker-Cohena však mohou charakterizovat také slova jako kutilství, mísení pokročilé technologie s vintage prvky, retro návraty nebo vtipná hra s hardwarem. Z hlediska uměleckých druhů najdeme v Brucker-Cohenově portfoliu performance, videa, software, webové a mobilní aplikace, ale i technické či elektronické zásahy do různých hardwarových a softwarových prvků počítačů.

V jeho práci lze rozpoznat snahu analyzovat šíření a fungování síťových médií a reflektovat zkušenosti s populární e-kulturou. Řada projektů Brucker-Cohena má napohled jednoduché či vtipné vyznění, je však za nimi skryt nejen překvapivý nápad upozorňující na málo reflektovanou skutečnost související s fungováním internetu, ale i nevšední technická (zde až rukodělná) a programovací dovednost. Autor rád zpochybňuje stávající systémy a jejich fungování a svobodně je pozměňuje – například tak, že k nim navrhuje speciální vstupní a výstupní zařízení nebo jejich funkce obrací či zviditelňuje zvukem nebo pohybem. Z hlediska našeho tématu, jímž je net art, je třeba podotknout, že jen část tvorby tohoto umělce je možné jasně zařadit do této kategorie; mnohé z projektů už dnes navíc nejsou on-line a lze je studovat jen z dokumentace. Internetová

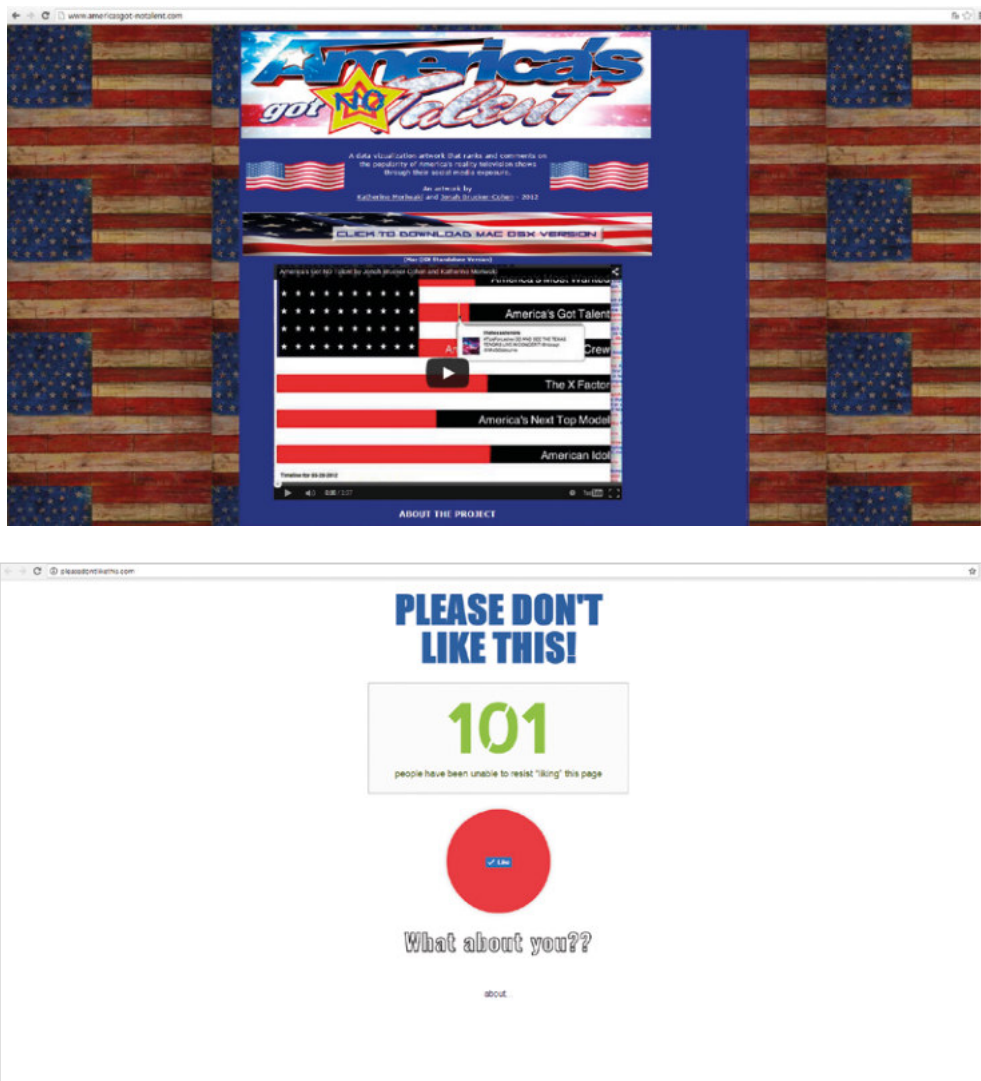


Obr. 77–78 Jonah Brucker-Cohen, *Loading, Please Wait*, 2000, webová stránka, snímek monitoru; Jonah Brucker-Cohen, *MouseTraces*, 2002, on-line aplikace, snímek monitoru

sít a přenos dat nebo uživatelské úkony spojené s využíváním internetu jsou však tématem většiny tvorby tohoto tvůrce, a proto do našeho výběru Jonah Brucker-Cohen nepochybně patří.

Typickým příkladem jeho tvorby je projekt *Crank The Web* (2001), v němž také dochází ke zmíněnému vtipnému mísení technologie s vintage prvky (jak také sám autor v souvislosti se svými projekty často říká). Autor se zde pokusil převést do hmotného světa skutečnost stahování webového obsahu a zároveň podřídil rychlost stahování fyzické síle uživatele. Sestrojil za tím účelem kovové zařízení s ruční klikou, kterou je třeba manuálně otáčet, aby došlo k načtení zadané webové stránky. Tento nápad by mohl být dostatečně vtipný v pouhé představě, Brucker-Cohen však byl schopen uvést jej do praxe a kovovou kliku skutečně propojit s osobním počítačem a webovým prohlížečem. Podařilo se mu nejen zapojit do naší interakce s počítačem celé tělo (a nikoliv pouze – jak je běžné – palec a ukazováček ovládající myš), ale také zhmotnit tuto za normálních okolností neviditelnou, avšak zásadní komponentu síťové zkušenosti.

Podobných projektů zhmotňujících datové toky nebo virtualitu realizoval autor víc: pod názvem *Searchengine* (2001) vystavil motor se startovacím



Obr. 79–80 Jonah Brucker-Cohen, Katherine Moriwaki, *America's Got No Talent*, 2012, webová platforma, snímek monitoru; Jonah Brucker-Cohen, *Please Don't Like This*, 2015, webová stránka, snímek monitoru

lanem, který se po nastartování spojí se systémem a promítá na zeď slova stylizovaná do podoby kouřových oblaků, *Scroller* (2001), česky *Posuvník*, převádí do fyzické podoby jinak virtuální ovládací prvek webu, a to tak, že autor umístil monitor počítače na kolejnici v liště zavěšené na zdi a uživatel jím může pohybovat a zároveň tak skutečně měnit obraz na monitoru; v projektu *Live Window* (2001) zase Brucker-Cohen propojil počítač s různými senzory v galerii, tak aby obsah okna na monitoru reagoval na vibrace a světelné podmínky – text se chvěje nebo padá dolů, jako by skutečně byl „živý“. V projektu *Alerting Infrastructure!* (2003) šel ještě dál: propojil webové rozhraní se sbíječkami připevněnými na zeď v různých budovách; sbíječky destruuji zeď na základě pokynu vzdálených uživatelů.

Dalším zajímavým projektem tohoto tvůrce – tentokrát hlavně na bázi inovace softwaru a využití dat – je *PoliceState* (2003). Jedná se o klienta, nadstavbu programu *Carnivore*, který je (lépe řečeno byl, protože v průběhu let byl nahrazen programy jinými) systémem využívaným americkým Federálním úřadem pro vyšetřování (FBI) pro monitorování e-mailu a elektronické komunikace. *PoliceState*, tedy klient vytvořený Brucker-Cohenem, se umí napojit na open-source verzi *Carnivore* a obrátit směr monitoringu – data tak nesměřují z internetu k policistům a vyšetřovatelům, ale naopak. Tuto funkci pak autor vizualizoval na modelech policejních autíček, jež reagují na zprávy o pohybu reálných policejních vozidel. Projekt, v němž se informace získané FBI de facto používají ke sledování policie, tematizuje důležitý problém všudypřítomného sledování, ale i bezpečnosti dat a jejich snadné zneužitelnosti.

S přeprogramováním existujícího softwaru autor experimentoval také v oblasti her – uživatelům nabídl např. variantu známé hry *Diaper Dash*, v níž se hráč/ka stará o malé děti. Brucker-Cohen ve své verzi použil známou postavku lezoucího mimina, avšak dosadil ji do jiné klasické videohry, konkrétně do hry *Frogger*, v níž žabák skáče přes silnici plnou překážek. Podobně jako žabák, je i dítě během hry dosti často přejeto a usmrceno. Tuto černou parodii obou her autor zveřejnil pod názvem *Diaper Dash* (1998) a hrdě se hlásí k tomu, že tato „vylepšená“ verze dosáhla více než 50 000 stažení – ať už ji uživatelé stahovali s vědomím, že jde o „zvláštní“ verzi, nebo omylem.

Z prací, jež stojí nejbližší net artu, jmenujme např. *Just Another WordPress Site* (*J.A.W.S.*) z roku 2011, kde autor poukazuje na to, že v době využívání velkých systémů pro automatizovanou tvorbu webů, jako je příkladně WordPress, tvoří weby lidé, kteří je sami neprogramují a kteří také nejsou schopni

opravit případné chyby kódu. „Rozbité“ stránky tak chtě nechtě nechávají na webu a vytvářejí tak mrtvá místa, jejichž návštěva vyvolává chybové hlášky. Právě fenomén chyby kódu, který znemožňuje fungování webové stránky, autora zaujal natolik, že na něj upozorňuje a výsledky chyb ukazuje – podle svých slov – v celé jejich slávě. Ostatně chybovost, případně ne zcela optimální fungování internetu tematizoval už ve svém starším drobném projektu *Loading, Please Wait* (2000), který vtipně nazval experimentem s trpělivostí uživatelů na webu. Poklepáním na odkaz (<http://www.coin-operated.com/2010/05/01/loading-2k-2000/>) se otevře stránka se známým upozorněním, že obsah se načítá, a s běžícími procenty staženého obsahu. Problém však je, že obsah se ve skutečnosti nikdy nenačte, můžeme pouze s úžasem sledovat, jak narůstají stovky a tisíce procent zdánlivě staženého obsahu...

Autor si všímá i dalších nepříjemných jevů, se kterými se uživatel internetu setkává, konkrétně např. spamování. Projekt *PLEASESPAM.US* (2007) upozorňuje na fenomén nevyžádané pošty a mimo jiné názorně ukazuje časté chyby (např. uvádění plné adresy na internetu, namísto jemně pozměněného tvaru, který roboti nerozpoznají), kterými lidé usnadňují práci tzv. spambotům, tedy programům, jež slouží pro rozesílání spamu a které vyhledávají e-mailové adresy na webových stránkách, v chatech, v diskuzních serverech apod. Brucker-Cohen vytvořil sdílený systém, v němž uživatelé mohou hlasovat o adresách, které jsou pak spambotům přednostně nabízeny.

S nadsázkou, sdílením nebo „hlasováním“ autor pracuje také v dalších projektech. Například v *BumpList – An Email Community for the Determined* (2003) byla vytvořena e-mailová komunita lidí, kteří spolu mohli v prostředí webového rozhraní komunikovat. Háček byl však v tom, že počet členů této komunity byl omezen na pouhých šest. V praxi to znamenalo, že každý nově příchozí vyhodil z komunity toho „nejstaršího“. Pokud se chtěli vyhození členové komunikace dále účastnit, museli se do komunity nově zaregistrovat a odstavit tak někoho dalšího. Autor zde mohl sledovat – jako vedlejší, avšak nejzajímavější efekt – důvtip uživatelů, kteří si ve snaze zůstat ve skupině vymýšleli neobvyklé způsoby, jak na pravidla vyvrát a zůstat členy skupiny. V jednom případě uživatelé dokonce vytvořili novou e-mailovou komunitu v prostředí Yahoo, čímž omezení zcela obešli.

V projektu *Google Alert Loop* (2008) zpochybňuje tento nevšedně plodný tvůrce některé funkce vyhledávačů a naznačuje jejich meze. Brucker-Cohen zde využil funkce Googlu, konkrétně nástroje *Google Alerts* (tedy nástroje,

který umožňuje zasílat uživateli upozornění na nějaký předem zvolený obsah aktuálně publikovaný na webu. Autor tuto funkci propojil s tvorbou blogu, takže zasílaná upozornění na webový obsah ihned publikoval, čímž vytvářel nový obsah, na nějž jej Google Alerts vzápětí upozorňoval. Nakonec vznikla vlastně nekonečná smyčka, v níž je za nový, relevantní obsah označováno něco, co jím není.

Svůj půvab má také stránka *Please Don't Like This* (2015, viz <http://pleasedontlikethis.com/>), která testuje, zda je uživatel schopen odolat a neoznačit líkem výrazný pulzující červený puntík zobrazený ve středu stránky. Autor tak tematizuje fenomén lajkování, které se rychle stalo běžným projevem uživatelských preferencí a které rovněž ustavilo nové konvence mezilidské interakce – v níž lze lajkem vyjádřit nejen míru zaujetí nějakým obsahem, ale také třeba sympatie vůči autorům nebo šířitelům tohoto obsahu. Screening lajkování se však může snadno stát také nástrojem pro reklamu nebo být jinak zneužit – přesto však všichni lajkujeme ostošest.

Vizualizaci tentokrát ne lajkování, ale samotného tweetování – tedy zveřejňování zpráv a jiného obsahu na známé sociální síti Twitter – nabízí Brucker-Cohen v projektu *America's Got No Talent* (2012), který realizoval ve spolupráci s Katherine Moriwaki. Autoři zde vizualizují ohlas a popularitu známých soutěží, tak jak se projevuje na Twitteru. Na webové stránce <http://www.americas-got-notalent.com/> můžeme sledovat pruhy americké vlajky (každý patří jiné ze soutěží), které rostou podle ohlasu uživatelů této sítě.

Jonah Brucker-Cohen je rovněž autorem řady pokusů se síťovým sdílením obsahu a propojováním uživatelů. V *MouseTraces* (2002) například propojoval dvojice uživatelů a vizualizoval trasy jejich myší, v *Public Desktop* (2004) zase umožňoval zapojeným uživatelům umísťovat vlastní obsah na plochy veřejně přístupných počítačů. Původně unifikované plochy se tak změnily v živou vývěsku se zprávami, konverzacemi nebo vzkazy.

Častým tématem Brucker-Cohenových prací je také síťové připojení nebo možnost blokování veřejné WI-FI a jiného hackování proudu dat. Internet jej zajímá nejen jako umělec, ale rovněž – jak jsme napsali už v úvodu medailonu – jako odborník; jeho články byly publikovány v mnoha mezinárodních časopisech nebo platformách, jako je *WIRED Magazine*, *Make Magazine*, *Neural*, *Rhizome.org*, *Gizmodo* apod. Vystavoval na festivalech světového věhlasu a v prostorách prestižních galerií a muzeí; jmenujme např. DEAF (2003, 2004), Science Museum v Londýně (2008), Future Sonic / Future Everything (2004,

2009), Art Futura (2004), SIGGRAPH (2000, 2005), UBICOMP (2002, 2003, 2004), Transmediale (2002, 2004, 2008), ISEA (2002, 2004, 2006, 2009, 2012), Institute of Contemporary Art v Londýně (2004), Tate Modern (2003), Whitney Museum of American Art's ArtPort (2003, 2012), Ars Electronica (2002, 2004, 2008), Chelsea Art Museum, ZKM Museum of Contemporary Art (2004–2005), Museum of Modern Art v New Yorku (2008), San Francisco Museum of Modern Art (2008) nebo Palais Du Tokyo v Paříži (2009).

Heath Bunting

*1966 Spojené království; nyní žije a pracuje v Bristolu, UK

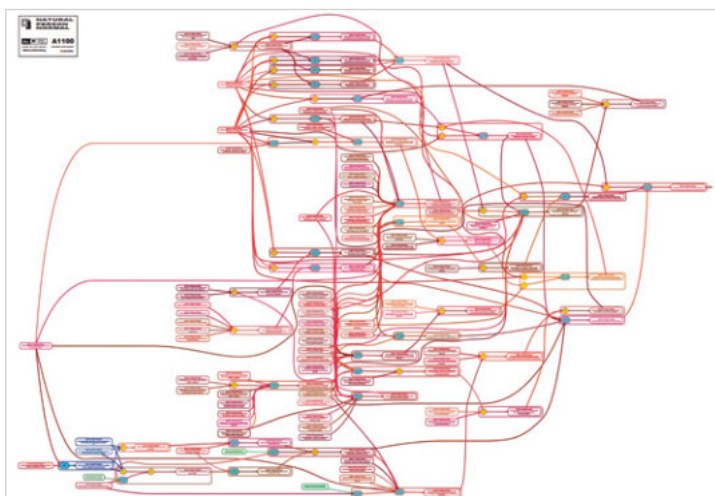
Heath Bunting se řadí mezi formující členy netartového hnutí aktivistického typu, jehož kořeny sahají do 90. let minulého století. Je považován za předního netartového a akčního umělce a zároveň za aktivistu, který se kriticky vymezuje proti systému, v němž žijeme, proti technologizaci našich životů a proti globalizovanému kapitalismu, jenž vytváří nebo prohubyje řadu sociálních nerovností.

Jak Bunting sám vypovídá např. v rozhovoru pro Tate, druh umění, které praktikuje jako cestu ke zkvalitnění svého života, mu umožňuje zažívat celistvou fyzickou i mentální zkušenost. Ta není v žádném případě vázána pouze na svět umění nebo nových médií: jeho projekty jsou komplexní v tom, že je sám žije a získanou zkušenost poté prezentuje pomocí různých médií. „V jednu chvíli můžu lézt po stromech v lese nebo přecházet hranice států a v další moment uvádět svůj projekt v Tate.“ (Bunting, 2011) Jeho díla v sobě propojují různé druhy aktivit, jako je sebezkušenostní výzkum, mapování určitého problému přímo v terénu, dokumentace problému a snaha o jeho vizualizaci.

Bunting např. strávil nějaký čas životem na ulici mezi bezdomovci a ve squatech, a pohyboval se tak na samé periferii společnosti. Tato zkušenost jej přivedla k uvažování nad povahou současné západní společnosti, nad sociálními kontexty nebo dopady globalizované ekonomiky. Buntingovy počiny lze nejlépe charakterizovat jeho vlastními slovy: umění je především tvorba otázek, otázek aktuálních, šokujících, zneklidňujících.

Jedním z Buntingových známých projektů bylo mapování kamerového systému v Bristolu, jehož výstupem bylo zjištění, že v centru města se prakticky nelze pohybovat bez toho, aby byl každý pohyb jedince zachycován bdělými kamerami.

Heath Bunting je zakladatelem volné asociace umělců podobného zaměření, jež nese název *Irrational*. Jejich díla lze nalézt na webové stránce <http://irrational.org>. Přestože nelze přesně určit, které z projektů na bázi net artu, jež jsou zde prezentovány, jsou vlastně jeho autorským dílem (také to je pro net art typické), spojuje je tentýž aktivistický náboj a naléhavost. Některé v uživateli vyvolávají pocit ohrožení, navozují např. tísnivý pocit, že jsme na internetu stále sledováni a kontrolováni.



Obr. 81–82 Heath Bunting, *_readme.html*, [1998], webové stránky, snímek monitoru; Heath Bunting, *The Status Project*, [2008], webová stránka, snímek monitoru

Většinu děl spadajících svou povahou do net artu vytvořil Heath Bunting v letech 1994 až 1999. Patří mezi ně např. projekt nesoucí název *SuperWeed Kit 1.0* (1999), jenž vytvořil s Rachel Bakarovou pod společným pseudonymem CTA (*Cultural Terrorist Agency*, *Kulturní teroristická agentura*). Cílem tohoto projektu, jenž je rovněž dostupný na <http://irational.org> (konkrétně na linku

<http://www.irational.org/cta/superweed/>), bylo zpochybnit zavedené, ekologicky problematické monokulturní pěstování zemědělských produktů provozované velkými zemědělskými společnostmi. Na stránce projektu si lze objednat balíček se „SuperWeed osivem“ („super travním semenem“), jež je směsí semen různých běžných, na loukách a volně v přírodě rostoucích rostlin, jež by měly být rezistentní vůči průmyslovým pesticidům. Zakoupenou travní směs mají participanti za úkol rozesít na nějaké monokulturní pole. Projekt měl za úkol přivést lidi k zamyšlení nad dopady zemědělské činnosti člověka a autor si za něj vysloužil celoživotní zákaz vstupu na území USA. Tento environmentálně zaměřený aktivistický projekt využívá internet pouze jako bázi pro sdílení a nespadá tedy přesně do námi zkoumané oblasti. Zmiňujeme jej ale proto, že bez webu by nebyl realizovatelný: internet, resp. webová stránka, zde sice nefungují přímo jako tvůrčí médium, nicméně jsou základním předpokladem šíření projektu a jeho dostupnosti. Tento princip využitý Buntingem posléze použije také řada dalších aktivistických tvůrců.

Definicím net artu však zcela jednoznačně odpovídá další z Buntingových projektů, v němž si pohrává se jmény domén *_readme.html* (s podtitulem *Own, Be Owned, or Remain Invisible – Vlastnit, být vlastněn nebo zůstat v utajení/neviditelným*; [1998]). Název projektu převzal označení běžného instruktážního dokumentu, který bývá součástí instalačního programu jakékoli softwarové aplikace. Po načtení stránky se nám objeví po celé její levé straně hustě sázený text s textem o autorovi²⁰, v němž každé slovo představuje hyperlink na jinou, zpravidla externí stránku, jejíž adresu tvoří právě dané slovo s koncovkou .com. Nejčastěji se jedná o stránky (nebo plagiáty stránek) různých komerčních subjektů, často obskurních, nebo dokonce podvodných. Agresivní reklama je totiž prostupuje tak, že dochází i k přesměrování uživatele na novou adresu – a těžko říci, do jaké míry to byl záměr autora a do jaké míry je to průvodní znak „rozpadávání“ nebo „zaplevelení“ projektu nechaného autorem napospas internetové džungli. Buntingova stránka tak připomíná metodu dnes běžně užívanou v internetových médiích, kde určitá slova např. v novinovém článku slouží jako reklamní linky na produkty bez rozpoznatelné souvislosti s obsahem textu. Projekt je přístupný na tomto odkazu: http://www.irational.org/heath/_readme.html.

20 Článek, který v projektu posloužil jako „výtvarný materiál“, je textem novináře Jamese Flinty o Heathu Buntingovi napsaný pro The Daily Telegraph.

Bunting spolupracoval také s Oliou Lialinou – ostatně odkazuje na ni rovněž v právě představeném projektu *_readme.html*, kde hyperlink v podobě animovaného přeblikávajícího banneru s přímým odkazem na Lialininu stránku <http://art.teleportacia.org/> tvoří hlavičku stránky a její jediný grafický prvek. Oba autoři spolu vytvořili projekt *IDENTITISWAPDATABASE* (1999). Jedná se o jakousi mnohojazyčnou on-line databázi, v níž uživatelé odpovídají na otázky a nahrávají (nebo si stahují) fotografie různých osob – v závislosti na tom, zda se o svou tvář chtějí podělit, nebo si chtějí přisvojit novou.

Dalším Buntingovým známým projektem je *The Status Project* (započal roku 2004), jemuž předcházela plán postupně překročit hranice všech států Evropské unie. Projekt nesoucí alternativní název *BorderXing* spočíval v tom, že tvůrce v osmiletém období fyzicky překračoval hranice států Evropské unie, a jeho výsledkem byl on-line systém instrukcí poskytujících návod k tomu, jak volně přecházet hranice a vyhnout se přitom jakýmkoliv problémům. Pro Buntinga bylo překvapujícím zjištění, že geografické hranice států EU nebyly v dané době téměř vůbec sledovány; aktivista je bez problému přešel, aniž by kdy došlo ke kontrole jeho cestovního pasu. První kontrola ze strany systému většinou přišla až ve chvíli, když se Bunting během cestování dostal do hlavního města státu a cestoval veřejnou dopravou. Identifikace na hranicích států – klasicky vnímaná jako typický kontrolní mechanismus sledující pohyb osob – sice (alespoň) v rámci EU vymizela, přesto jsme všichni neustále vystavováni různým dalším, často skrytým, ale o to mocnějším druhům kontrolních mechanismů, testům a sledování – na osobní rovině rodinou a našimi přáteli, na rovině institucí nákupními středisky, pracovišti a samozřejmě institucemi státu.

Na základě tohoto poznání vypracoval Bunting podrobnou databázi *The Status Project: Mapping the System* mapující různé formy existence člověka a jejich provázání a interakci s vnějšími vlivy a projevy společenského systému. Člověk jako takový existuje v Buntingově projektu ve třech základních formách: jako člověk-lidská bytost, jako fyzická (podnikající) osoba a jako právnická osoba. Toto rozdělení autorovi slouží jako model pro ilustrování celého systému dnešních lidských interakcí, schopností a potřeb.

Bunting všechny vysledované vazby vizualizoval do podrobných map (jakýchsi pojmových klastrů) a do webové databáze čítající na 8000 položek. Sledujeme-li podrobně některá konkrétní vlákna mapy, obsahující položky jako např. narození lidské bytosti, schopnost rozdělat oheň a uvařit pitnou vodu, potřebu disponovat zdrojem pitné vody, schopnost a zároveň potřebu močit a vylučovat stolici,

potřebu přístřešku, schopnost přežít díky uspokojení základních životních potřeb, schopnost dávat jména, disponovat národností atp., Bunting nás přivádí k netradičnímu pohledu na člověka a na to, co jej vlastně definuje jako lidskou bytost. Autora fascinuje nejenom spleť lidských schopností, projevů a potřeb, ale zároveň možnost lidské bytosti disponovat více identitami, protože jak sám říká, člověk může existovat ve více fyzických osobách a může řídit libovolný počet právnických osob. Konstatuje, že z tohoto pohledu je lidská společnost stratifikována na různé vrstvy: zatímco příslušníci té nejnižší existují v identitě jediné a nekontrolují žádné právnické osoby či korporace, příslušníci vyšší třídy klidně disponují více fyzickými osobami a mocensky ovládají četné právnické osoby. Postavení člověka ve společnosti tedy definuje schopnost produkovat peníze, disponovat finančními zdroji a mocí. Vyšší disponibilita k vyvážení identit implikuje větší moc.

Buntinga ovšem nezajímá pouze téma moci a vlivu, ale také vztah mezi rodem, „krví“ a půdou, stejně jako fenomén národnosti. Ptá se například, zda je národnost definována spíše lidmi (příslušníky národa), anebo spíše územím, na kterém se nacházejí. Podle Buntinga je to kardinální problém, protože zakládá naprostou většinu válečných konfliktů. (Bunting, 2011)

V návaznosti na *The Status Project: Mapping the System* se Bunting začal zabývat také otázkou, co by obnášelo vytvoření nové identity člověka-občana. Nejsnadnější cestou k získání identifikačního průkazu je zákaznická karta nějakého obchodního řetězce – Bunting si zvolil řetězec Tesco – jemuž pro vystavení identifikačního dokladu stačí obvykle pouze jméno a adresa. Bunting zjistil a ověřil, že od takto získané zákaznické karty jsou jen dva kroky k tomu, aby mohl dotyčný nově vytvořený občan jít k volbám. V roce 2007 autor vytvořil kompletní „legální“ novou identitu s adresou, zdravotním pojištěním, platební kartou atd. za 6 měsíců, v roce 2013 mu vytvoření stejně kompletní identity trvalo pouhý jeden jediný den.

Našemu čtenáři projekt nemůže nepřipomenout obdobně laděný počin české skupiny Ztohoven, nazvaný *Občan K.* – s narážkou na Kafkova hrdinu a zároveň na základní identifikační průkaz každého českého občana. Projekt ze stejného období jako ten Buntingův, konkrétně z roku 2010, má podobně diverzní povahu: se znalostí systému a kontrolních mechanismů poukazuje na jejich díry. Ukazuje tím na hypertrofii státního systému, jímž organizovaná kontrola obyvatelstva nabývá takřka totalitní podoby, ale i na marnost snahy totálně kontrolovat občany a na absurditu představy, že identita člověka by mohla být vměstnána do dat o něm.

Není zajisté náhodou, že v knize věnované net artu opakovaně tematizujeme kontrolní mechanismy zaměřené na občany, rizika hypertrofie státní správy nebo zneužitelnost dat shromažďovaných o lidech, hranice soukromí, identitu člověka. Vše zmíněné totiž nabylo na zvláštní aktuálnosti právě s rozvojem technologických možností a všeobjímajícím síťovým propojením. Rizika zneužitelnosti osobních dat a zároveň přebujelosti kontrolních mechanismů se navíc stále zvyšují – připomeňme jen boom sociálních sítí, které mohou nabídnout mnohem hlubší data než ta získaná kamerovými systémy nebo běžnou evidencí občanů a jejich pohybu. Tato témata samozřejmě zajímají nejen netartisty, každopádně právě oni možnosti a rizika internetu chápou zvláště citlivě.

Vraťme se ale k Buntingově tématu stvořené identity: identita v projektu *The Status Project: Mapping the System* ([2008]) by nemohla vzniknout, kdyby neexistovala internetová síť a webová databáze státní správy. Další plány autora jdou však ještě dál a nabývají poněkud frankensteinovských rysů: Bunting plánuje stvoření kompletní fyzické identity, tedy člověka z masa a kostí, který by si přisvojil identitu složenou z dat. V tuto chvíli prý shromažďuje lidské orgány, jež mu majitelé přislíbili věnovat po své smrti. (Více viz Hirsensfelder, 2012) Ať již je autorův plán nadsázkou nebo šílenstvím, nastoluje otázku, co to znamená být člověkem v digitální době, zda a jak se lidská podstata v kyberprostoru mění a jak člověka redukuje společnost vyznačující se sofistikovanými kontrolními mechanismy a disponující děsivě obsažnými informačními systémy.

Závěrem dodejme, že Heath Bunting je v souladu s aktivistickou povahou svých projektů veřejně činnou osobou, přednáší, pořádá workshopy a svá díla prezentuje v mnoha předních uměleckých institucích (jmenujme alespoň The New Museum v New Yorku, Tate Modern v Londýně, Transmediale v Berlíně; Documenta v Kasselu atd.).

Vuk Ćosić

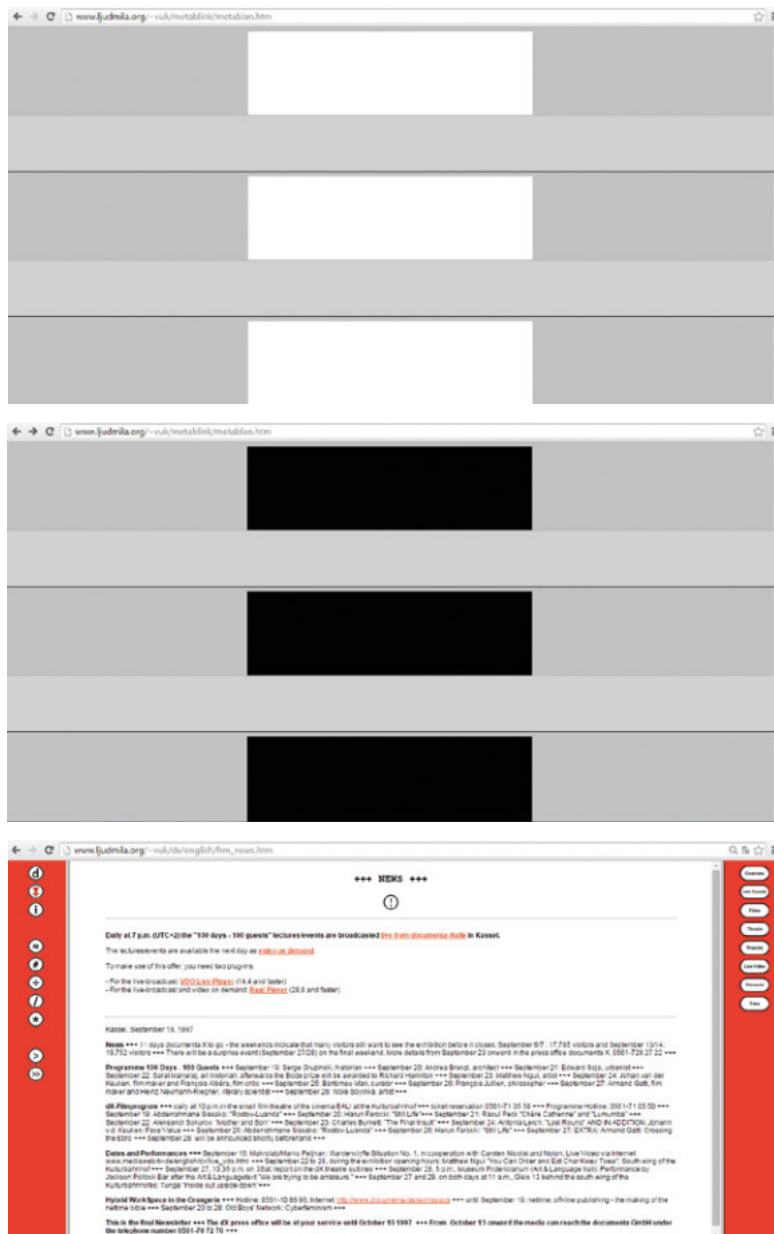
* 1966 Bělehrad, Srbsko; nyní žije a pracuje v Ljublani, Slovinsko

Vuk Ćosić tvoří spolu s Oliou Lialinou, Alexejem Šulginem, Heathem Buntingem a Jodi pětici nejznámějších průkopníků net artu. Právě oni byli prvními tvůrci, kteří se ve svých projektech kriticky zaměřili na nové médium internetu a začali ho využívat jako svébytný tvůrčí prostředek. Vuk Ćosić je považován za předního netartového umělce a všeobecně se mu připisuje rovněž autorství termínu *net.art*. On sám to uvedl v roce 2006 na pravou míru během své přednášky v rámci festivalu *Influencers* organizovaném Evou a Francem Mattesovými (známými pod skupinovým označením 0100101110101101.org). Tam vysvětlil, že otcem termínu *net.art* je ve skutečnosti Alexej Šulgin. Oba přátelé si kdysi během roku 1994 nebo 1995 vyměňovali e-maily a text Šulginovy elektronické pošty adresované Ćosićovi se v jednom případě rozpadl na nečitelnou změť znaků, mezi nimiž byl jediným smysluplným fragmentem právě *net.art*.

Zajímavostí je, že během zmíněné přednášky se Ćosić mj. přihlásil k průkopníku videoartu Nam June Paikovi (pojednali jsme o něm krátce ve vstupní kapitole věnované průkopníkům nových médií), k němuž zaujímá ambivalentní postoj: na jednu stranu je pro Ćosiće Paik inspirativním idolem, na stranu druhou odstrašujícím případem epigonství sebe samého. Ćosić jej odsuzuje za to, že v pozdější kariéře opakovaně recykloval své nápady a myšlenky z předchozích let, což je pro Ćosiće samotného zcela nepřijatelný způsob tvorby. Zdůrazňuje, že je potřeba neustále jít s dobou a sám o svých aktivitách z devadesátých let hovoří jako o časově přesně ohraničené kapitole.

Bez zajímavosti není ani fakt, že předtím, než se Ćosić začal plně věnovat net artu, přednášel archeologii, aktivně se zapojoval do kulturních iniciativ Sorosových nadací v Srbsku i Slovinsku a zkušenosti nabyt také jako aktivista. V umělecké tvorbě, již lze řadit do rámce net artu, Ćosić zpočátku experimentoval s vytvářením digitálních obrazů, jež distribuoval e-mailem jiným umělcům a podobně smýšlejícím lidem, zkoumajícím možnosti digitálních technologií. (Green, 2004, s. 54) S postupem času, kdy se jeho dovednosti v oblasti HTML začaly zdokonalovat, začal vytvářet a prezentovat umělecká díla vznikající přímo pro internet.

Jedním z Ćosićových raných děl je *metablink* (1996), webová stránka tvořená rychle přeblikávajícími černými a bílými obdélníky, jež jsou rozmístěny



Obr. 83–85 Vuk Ćosić, *Metablink*, 1996, webové stránky, snímky monitoru; Vuk Ćosić, *Documenta Done*, 1997, webová stránka, snímek monitoru

na stránce spolu s běžnými ovládacími prvky, jako jsou lišty nebo posuvníky. Inspiraci pro toto dílo čerpal Ćosić u dvojice Jodi, jejíž první netartová díla taktéž hýřila nepřehlednými blikajícími efekty. Svým černobílým provedením však metablink zároveň odkazuje k tehdejšímu prostému provedení běžných webových stránek, jež se často skládaly jen z textu a prostých grafických prvků. K autorovu překvapení se mu toto dílo dokonce podařilo prodat, a to 10 let po jeho vzniku. Metablink se nachází na tomto odkazu: <http://www.ljudmila.org/~vuk/metablink/metablin.htm>.

Ve stejném roce (1996) vytvořil Ćosić jedno ze svých ikonických děl nesoucí název *Net.art per se*; známé je rovněž pod názvem *CNN Interactive*. Jedná se o falešné stránky CNN informující – jako o události dne – o setkání umělců a teoretiků v italském Triestu v květnu 1996 (nazvaném *Net.art per se*). *Net.art per se* bylo parodií souběžně fungující stránky CNN z dané doby, takže obsahovalo i barevné banery, typické pro společnost Atlanta, odkazy na další zprávy, titulky a fotografie (u zprávy o setkání netartistů např. najdeme fotografii činitele Pentagonu). Kromě toho Ćosić na místo zkrácených titulků zpráv v obvyklé struktuře zpravodajského webu vložil věty typu: *Co nového v umění? Umění bez společenské angažovanosti je nemožné. Ze světa: Zahraničí přestalo existovat. Všechny on-line komunity komunikují a každý se odvolává na demokracii v domnění, že technologie ji samy ustaví. To ale nelze tvrdit. Prachy zůstávají hlavní hranicí a technologie pouze pomáhají zdůraznit rozdíly.*

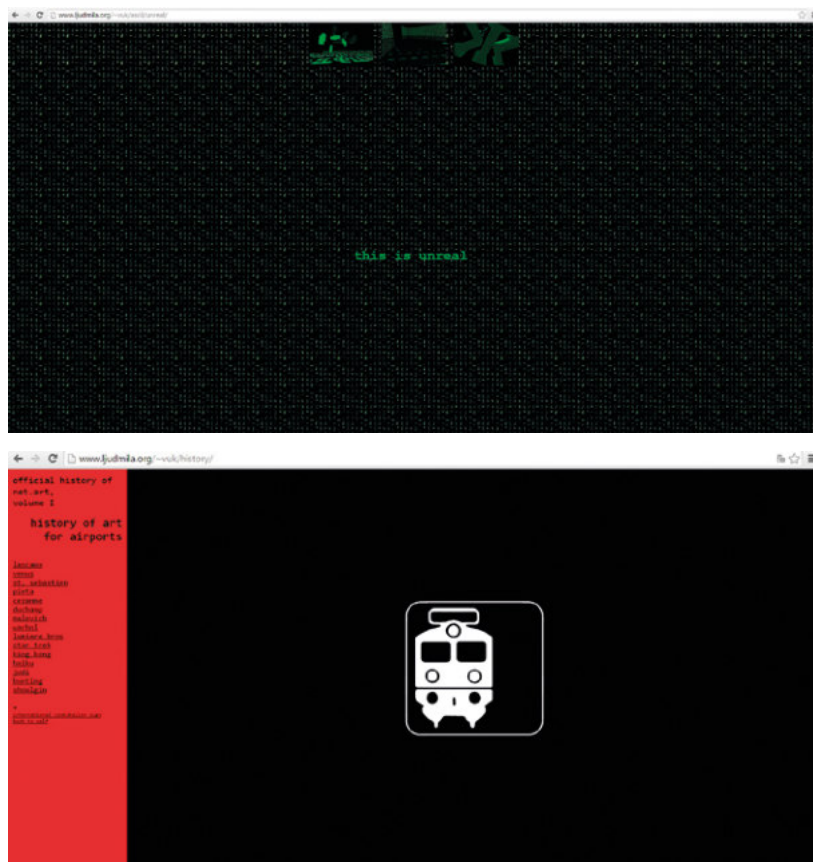
Zmíněné Ćosićovo dílo bývá považováno za první internetové dílo, jež si přivlastnilo cizí webovou stránku a využilo ji s reinterpretačními úmysly. Autor v něm jednak vyzkoušel princip apropriace, kopírování, ba plagiátorství – jež jsou dnes považovány v rámci net artu za zcela typické – a zároveň bylo prostředkem jeho aktivismu (stránku lze najít na tomto odkazu: <http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm>). V rozhovoru s Josephine Bosmou (1997) pro nettime.org mluví Ćosić o tomto díle jako o manifestu net artu, který otevírá čtyři základní problémy, jimiž se net art zabývá. Jednak jde o to, zda a za jakých podmínek je internetové umění realizovatelné a zda globálnost publika automaticky znamená univerzálnost tématu. Další otázky se týkají distribuce a obsahu tohoto umění, jeho specifické estetiky a hmotné povahy uměleckého díla jako takového. V daném díle se zároveň projevuje typický rys mnoha následujících netartových projektů, jímž je aktivismus postavený na diskreditování různých mediálně známých subjektů a společností tím, že jsou jejich webové stránky kopírovány a pozměněny. Umělecké aktivity na pomezí hackerství tak spadají

do širokého proudu angažovaného umění – jež samozřejmě existuje i bez vazby na nová média.

Dalším dílem Vuka Ćosiće je klon webové stránky *Documenta X*, jenž vznikl v roce 1997 pod názvem *Documenta Done*. Kurátoři této známé kasselské přehlídky současného umění se v daném roce zaměřili na postavení objektu v umění a rozhodli se zahrnout net art do přehlídky, a to nejen do elektronické verze na prodejní CD-ROM (v off-line verzi), ale také přímo do fyzického výstavního prostoru. To je samo o sobě nesnadný úkol, protože net art je určen primárně pro monitor počítače, nikoliv pro galerii. Kurátoři vybrané projekty nakonec vystavili mimo hlavní výstavní prostory do prostředí evokujícího kancelář s psacími stoly a počítači; návštěvníkům však opět nabídli pouze off-line verze stránek. Tím vystavené netartové projekty vyčlenili dvojím způsobem: jednak z celku výstavy a jednak z jejich vlastní báze, již je internetová síť. Kurátorské řešení tak mnoho tvůrců zklamalo a vzbudilo kontroverzi. Ćosić v reakci na toto řešení vytvořil kopii webové stránky přehlídky a jako vlastní autorový projekt ji umístil na svou doménu²¹. Zároveň zneužil adresář organizátorů, kteří v rozesílané tiskové zprávě oznamovali možnost zakoupení CD-ROMU, a rozeslal lidem zprávu o tom, že vše je nyní on-line. Demonstraval tak, že projekty mají být volně dostupné a že mají být „vpuštěny“ tam, kam patří, tedy do sítě. Sám autor označuje tento svůj počín jako ready-made (stejně jako Duchamp si přisvojil hotový produkt, a zpochybnil tak důležitost autorství) a s lehkostí využívá princip nových médií, jímž je reprodukovatelnost, snadná manipulace s daty a variabilita umožňující generovat nekonečné verze datových celků. *Documenta Done* je přístupná na tomto odkazu: http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/english/frm_home.htm.

U příležitosti Bienále v Benátkách představil Ćosić další ze svých děl, *History of Art for Airports* (1997). Jedná se o stránku, na níž je umístěn soubor jednoduchých ikon (některé jsou animovány) připomínajících orientační cedule s panáčky, jež vídáme na letištích a jiných veřejných místech. Každá z cedulek odkazuje k určitému ikonickému dílu z dějin umění, kam Ćosić vřadil i díla filmová a díla svých kolegů netartistů, jako jsou Jodi, Bunting nebo Šulgin. Stránka je umístěna na tomto odkazu: <http://www.ljudmila.org/~vuk/history/>.

21 Jde o slovinskou uměleckou laboratoř *Slovenian art lab* (<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx/>), kde je umístěna většina autorových děl.



Obr. 86–87 Vuk Ćosić, *Ascii unreal*, 1999, webové stránky, snímek monitoru; Vuk Ćosić, *History of Art for Airports*, 1997, webová stránka, snímek monitoru

V některých svých pracích využívá Ćosić ASCII kód, k němuž se jako ke staré, ale osvědčené technice evokující počátky umění nových médií vrací více netartistů. Postup, při němž se obraz vytváří pomocí písmen a znaků tabulky ASCII, Ćosić využil v dílech *History of Art for the Blind*, *ASCII Unreal*, *ASCII Camera*, *ASCII Architecture*, *Deep ASCII* a *ASCII History of Moving Images*. Například projekt *History of Art for the Blind*, jenž je pokračováním zmíněného projektu *History of Art for Airports*, staví na téměř monochromním designu stránky s bílým pozadím a světle šedým písmem. Poklepáním

na jednotlivé odkazy na ikony dějin umění se vždy zobrazí ASCII verze ikony a uživatel si může stáhnout rovněž zvukovou verzi obrazu, jež je tvořena počítačem generovaným zvukem hlasu a dalšími efekty znemožňujícími rozpoznání slov. K obrazové stránce svých děl tak autor přidává zvukovou stopu, již vytvořil použitím text-to-speech aplikace, převádějící zadaný ASCII kód daného obrazu do slov. Stránka je dostupná na tomto odkazu: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind/>.

Do ASCII kódu převedl Ćosić také filmové záběry, viz projekt *Ascii History of Moving Images*, kde můžeme najít ASCII verze ukázek klasických filmových děl (ukázky filmu bratří Lumierových, *King Kong*, *Star Trek*), ale i porna *Deep Throat* z roku 1972, jež si údajně vybral nejen kvůli záběrům zblízka, jež se pro ASCII kódování jeví jako zvláště vhodné, ale i proto, aby bez pokrytectví upozornil na to, že pornografie – byť tabuizovaná – tvoří značnou část internetového obsahu. Odkaz na stránku je zde: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>.

Vuk Ćosić je spoluzakladatelem skupiny *ASCII Art Ensemble* a laboratoře *Ljudmila Media Lab*, jež sdružuje a podporuje netartové umělce. Vuk Ćosić je ale také popularizátorem net artu, pravidelně přednáší a vystavuje v předních galerijních institucích nebo na významných přehlídkách. V roce 2005 pořádal londýnský institut současného umění ICA retrospektivu jeho díla.

Andy Deck

*1968; žije a pracuje v New York City, USA

Pro dílo dalšího z významných představitelů net artu, jímž je americký tvůrce Andy Deck, je charakteristický aktivismus, technická vyspělost, experimentování s interaktivitou a zapojení uživatelů do procesu vytváření díla – a rovněž chvályhodná snaha udržovat starší projekty živé a kompatibilní s novými prohlížeči a vývojem webu. Díky tomu je většina projektů, na něž zde odkazujeme, stále dostupná a uživatel do nich může aktivně vstupovat prostřednictvím webových stránek <https://artcontext.net/en/>. Všechny Deckovy softwarové projekty jsou navíc vytvářeny v rámci režimu open source, jsou tedy transparentní a k dispozici ostatním k volnému využití nebo změnám.

Andy Deck, původním zaměřením spíše filmový tvůrce, se zabývá vytvářením softwaru a net artu již od 90. let 20. století. Jeho rané dílo *Work in Progress* (1993) má ještě formát videa, jež bylo součástí instalace vzniklé rovněž díky kreslicímu softwaru. Černobílá estetika videa spolu se softwarovouází předznamenává pozdější díla, jejichž dokonalou platformou se Deckovi pro příště stává internet.

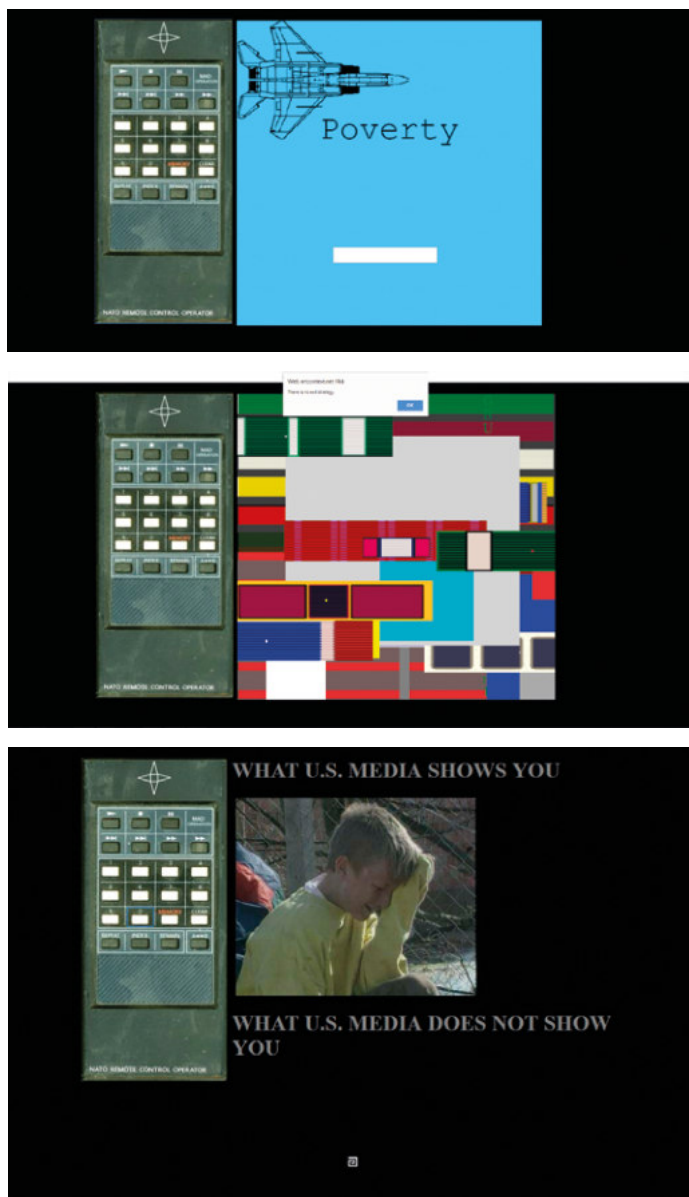
Deck vytvořil zejména řadu známých on-line projektů, jež umožňují zapojení uživatelů do tvorby digitálního obrazu. Jako zručný programátor byl schopen pro své záměry vytvořit nejen webové rozhraní, ale i softwarový předpoklad – typicky v podobě kreslicího editoru. Již jeho *Open Studio* (on-line software) z roku 1999 nabízí všem zájemcům experiment s digitální kresbou v Deckově stylu – nástroj poměrně pokročilý vzhledem k datu vzniku a s přihlédnutím k tomu, že za jeho vývojem nestojí žádná korporace, nýbrž jen umělec sám.

Aktivitu uživatelů podněcují i další rané Deckovy projekty, např. *Chat Stream* (2000), interaktivní aplikace, do níž mohou uživatelé vkládat obsah textový, v ASCII znacích nebo v binárním kódu, nebo *BlurBBS* (2001), jež je jakousi interaktivní nástěnkou, na níž lidé zanechávají obsah s různými klíčovými slovy, obsah, nad nímž se autor dobrovolně vzdává kontroly.

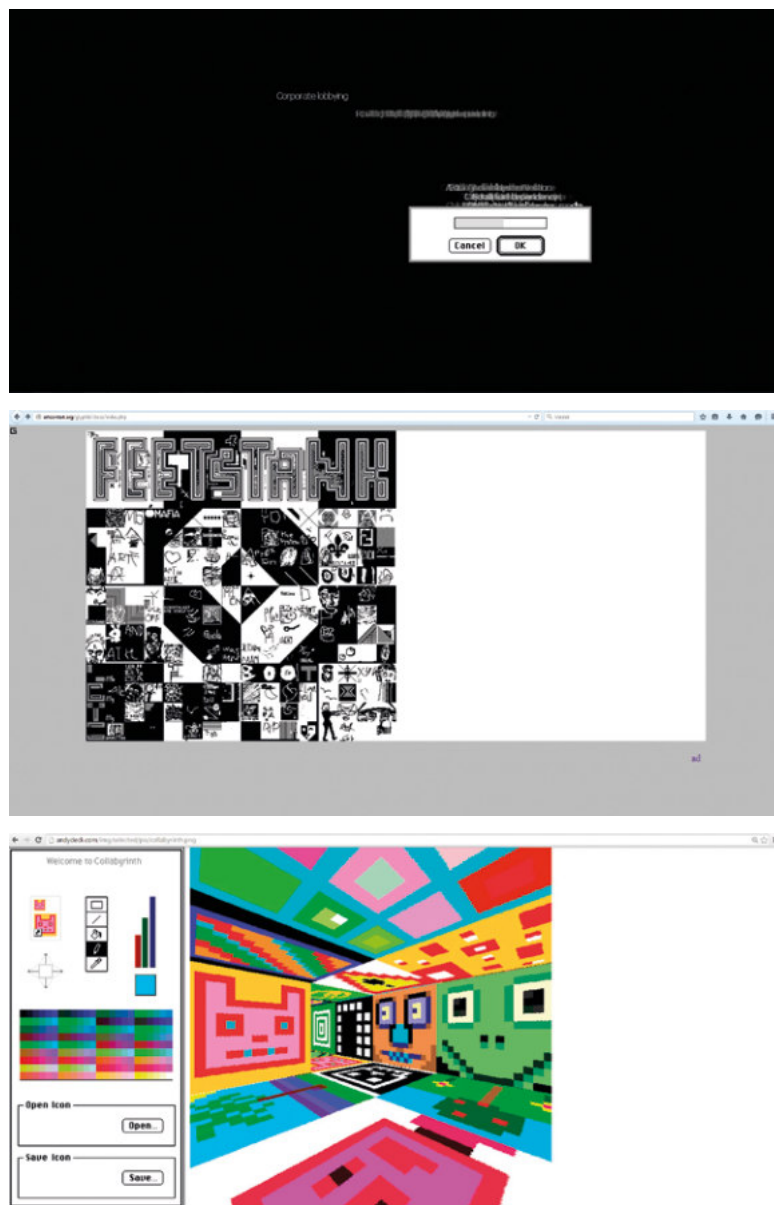
Dva roky po zveřejnění *Open Studio* vzniká zřejmě nejznámější Deckovo dílo s názvem *Glyphiti* (2001). Sám autor je označuje prostě za on-line software, vytvořil však mnohem víc: *Glyphiti* (viz <http://artcontext.org/glyphiti/>) byly jedním z prvních plně funkčních experimentů se zapojením uživatelů do tvorby

živého on-line digitálního obrazu. Název projektu odkazuje jednak na graffiti – a stejně jako v reálném světě, i zde je možné volně čmárat na pomyslnou zeď a pozměňovat kresby ostatních – a jednak na starořecký pojem *glyf* využívaný dnes pro pojmenování grafické realizace grafémů či pro typografické znaky; ve světě informačních technologií se pak glyfem rozumí abstraktní grafický symbol od jazyka víceméně odpoutaný. Výsledkem kolaborace uživatelů v Deckově projektu *Glyphiti* je pomyslné graffiti na webovém rozhraní, ve kterém může přítomný uživatel kresbu stále modifikovat a měnit jednotlivé vizuální elementy-glyfy složené z velkých pixelů v barevné škále, striktně omezené na černou a bílou. (Omezená barevnost je pro Deckovu práci typická, jak uvidíme i dále.) Byť se projekt dnešními očima zdá prostý – a to zejména proto, že kreslíme ve čtverečcích –, dovádí do důsledku snahy umělců z předešlého „analogového“ období učinit původní – pouze pasivní – konzumenty tvůrci a spoluautory. Netřeba zvláště vyzdvihovat, že internet je pro tyto záměry více než dokonalou platformou; v tomto duchu také Deck uživatelé, kteří do kolaborativní kresby přispívají, nazývá hostujícími umělci.

Podobný charakter jako *Glyphiti* má také projekt nesoucí název *Collabyrinth* (2003). Už ve svém názvu akcentuje aspekt spolupráce a zároveň vystihuje virtuální stylizaci on-line díla. To v sobě spojuje jednak nástroj (on-line nabízený a fungující grafický editor), naprogramované výrazivo (tentokrát hýřivě barevné, avšak stále primitivně „pixelové“) a jednak on-line zážitek z interakce, z tvorby a jejího výsledku. Sám autor poznamenává, že *Collabyrinth* mu umožnil analyzovat a také zviditelnit radikální proměnu, již prochází veřejný prostor – pokud je konstruován v kyberprostoru. Tato proměna není založena pouze na změně rolí, demokratickém charakteru tohoto prostoru a na dříve nedostupných možnostech participace a nových formách tvořivosti, ale i na pokračující expanzi komerčních vlivů a marginalizaci nezávislých médií. Deck sleduje ustalování konvencí v tomto směru a snaží se nabízet protiváhu: vrátit do kyberprostoru zkušenost ze setkání s neočekávaným, zážitek, hravost. *Collabyrinthem* (který je stále on-line na odkazu <http://artcontext.net/art/02/collabyrinth/>) se snaží do veřejných částí internetu vrátit překvapení, spolupráci uživatelů a tvořivou interaktivitu. Obdobně postupoval také v *Screening Circle* (2006, viz <http://artcontext.net/screeningCircle/docs/circle.php>), kde se z barevných čtverečků obrazu stále skládá proměňující mozaika podle toho, jak noví uživatelé mění vzhled tohoto kolaborativního obrazu vyznačujícího se pestrou vizualitou a „pixelovou estetikou“.



Obr. 88–90 Andy Deck, *Commission Control*, 1999, webová aplikace, snímky monitoru



Obr. 91–93 Andy Deck, *Progressive Load*, 2000, webová stránka, Andy Deck, *Glyphiti*, 2001, on-line aplikace; Andy Deck, *Collabyrinth*, 2003, on-line aplikace, vše snímky monitoru

Novějším autorovým dílem, které v sobě spojuje kolaborativní princip tvorby a zároveň politický aktivismus, je *Election 2.008* (kromě softwaru a on-line platformy šlo zároveň o instalaci) z roku 2008, kdy končilo funkční období amerického prezidenta George W. Bushe (v lednu 2009 byl vystřídán Barackem Obamou). Webové stránce projektu vévodí velký nápis „MISSION ACCOMPLISHED?“ („Mise splněna?“), jehož jednotlivá písmena jsou složena z velkých čtverců. Ty si může uživatel po zakliknutí rozbalit do jednoduchého kreslicího plátna uprostřed monitoru a libovolně – avšak v prosté pixelové podobě a v červenobílé barevnosti – pokreslit, počmárat, popsat a vyjádřit tak svůj názor na politiku končícího prezidenta. Vzkazy uživatelů nejsou nijak lichotivé vzhledem k tomu, že Bushův mandát byl provázen různými kontroverzemi – od aktivního vystupování proti legalizaci manželství osob stejného pohlaví až po reakce na útoky z 11. září 2001, z nichž zejména invaze do Afghánistánu, zadržování a údajné týrání stovek vězňů v táboře Camp X-Ray v Zátocě Guantanámo bez soudu nebo válka v Iráku vzbuzují dodnes otazníky. Kromě volných čaranic nebo kresbiček květin či penisu se zde objevily převážně nápisy jako např.: *Stáčílo!, Práva gayů!, Štěstěna miluje peníze, Zastavte válku!, Milujte se, neválčete!* Kolaborativní kresba je dosud aktivní a libovolní uživatelé ji mohou pozměnit zde: <http://artcontext.org/act/08/election/>.

Typickým aktivistickým projektem Andyho Decka, vyznačujícím se značnou naléhavostí, byl ale už autorův raný projekt *Commission Control* z roku 1999. Jeho podoba odpovídá době vzniku, i tak ale využívá řadu dodnes působivých efektů. Má podobu ovladače (značně podobného těm televizním), jímž pomyslně spouštíme různé vojenské operace a způsob jejich mediálního – samozřejmě manipulovaného – pokrytí. Web, který Andy Deck vytvořil ve spolupráci s Joe Dellingerem, tematizuje válečný konflikt v Kosovu a různé podoby války – válku leteckou, pozemní, ale i mediální, jež má dosud nevídanou sílu a umožňuje prakticky libovolně manipulovat názory veřejnosti. Obrazy, které se otevírají při poklepání na tlačítka ovladače (fotografie obětí náletů, upálená těla, vojenské záběry ze satelitů podobné počítačové hře, citáty z tisku, výroky osobností, Gándhího výzva k nenásilí apod.), nás vedou k přirozené touze válku ukončit a zmáčknout tlačítko konec – ovladač na tuto akci ale reaguje sdělením „*There is not exit strategy.*“ („*Není cesty zpět.*“).

Na válečné události, vztah mezi vojenským průmyslem a médií a na další trřaskavé problémy reaguje další z Deckových projektů *Progressive Load* (2000). Také on využívá médium webové stránky a vizualizuje načítání, tedy běžnou

činnost uživatele internetu. Zde se však obsah stránky pomyslně načítá tak, že v podobě textu padá do dialogového okna uprostřed černého monitoru a je tvořen souslovími jako např. *policejní brutalita, násilí z nenávisťi, korporátní lobbying* a další; máme-li „načteno“, můžeme zakliknout *Cancel* nebo *OK*. Tak či tak se dostaneme k obsahu, který je znepokojivý a který vlastně vidět nechceme: obrazy palčivých problémů dnešního světa, na nichž má USA a západní svět svůj zásadní podíl – fotografie vojáků během operací, obrazy války z různých míst na zeměkouli nebo z protestů proti USA a kapitalismu. Autor zde s veřejností opět sdílí své obavy z manipulativního potenciálu médií: poukazuje na to, že válka je mnohdy líčena jako abstraktní vojenská operace podobná videohře, jako čistá akce vedoucí k cíli; násilí zprostředkované médii je vzdálené, zdánlivě se nás netýká, vidíme pouze „dezinfikované“ obrazy, neúplnou pravdu.

Tento aktivistický postoj a zneklidnění médií dobře vyjadřuje také takřka konceptuální projekt s názvem *Ceci n'est pas un mensonge*. Odkaz na slavný obraz René Magritta *La trahison des images* (*Zrádnost obrazů*) s nápisem *Ceci n'est pas une pipe* (*Toto není dýmka*) přímo pod malbou dýmky pokračuje v problematizaci našeho navyklého vnímání obrazu a skutečnosti. Deck zde pracuje s typickou komentovou bublinou žluté barvy, přidává ji k vojenským satelitním obrazům a sděluje, že *Toto není lež*. Znalí kontextu tušíme, že o pravdu rozhodně nejde také, spíše jde – zcela v magrittovském stylu – o obraz lži.

Sám autor vícekrát vyjádřil své znepokojení nad rétorikou politiků a některých novinářů, již nazývá rétorikou „morálního imperativu“. Právě tak je většinou válka ospravedlňována politickou reprezentací a médii – Deck se proti tomu ohrazuje a slova o ušlechtilých „humanitárních“ válečných snahách odhaluje jako lživá. Vyzývá k pacifismu a předkládá vlastní autentickou odpověď na známou otázku, zda mohou být dobré cíle dosaženy špatnými prostředky. Může být smrt dětí, těch nejvíce nevinných obětí, vůbec nějak ospravedlněna? Proč přistupujeme k násilným řešením problémů a nesoustředíme se raději na prevenci a podporu institucí, které pomáhají prosazovat sociální spravedlnost, mír a lidské blaho?

Kromě zmíněných otázek, jež patří k těm nejnaléhavějším a jež nám Deckovo dílo neodbytně klade, se umělec věnoval rovněž environmentálním problémům, jako je globální oteplování, vliv kyselých dešťů nebo nebezpečné kontaminace potravin a vody na životní prostředí apod. Takto zaměřen byl např. jeho projekt *Eco-Scope*, vytvořený v roce 2007 ve spolupráci s organizací Transnational Temps.

Autor – podobně jako i jiní netartisté – tematizuje rovněž obsah internetu a způsob, jak jej vnímáme. V *CultureMap* (2000) například sleduje, jakým způsobem lidé na internetu hledají informace a jaká data nacházejí. Denně odebíral podle vytvořených kategorií vzorky výsledků, jež nabízely nejpopulárnější webové prohlížeče – a snažil se tak zjistit nejen zastoupení obsahu kategorií jako zprávy, politika, umění, vzdělávání apod. v zobrazovaném obsahu, ale také obecné tendence a panující předsudky provázející vyhledávání obsahu na internetu. Zjištění přehledně vizualizoval do podoby oválných množin (viz <https://artcontext.net/cultmap/>) a pokusil se uživatele navést k tomu, aby reflektovali běžně neuvědomovaný fakt, že prohlížeče – jako mocný, ale neproblematizovaný software – pracují na nějakém předvoleném základě a že nezobrazují celý obsah webu.

Provoz internetu je tématem také v *BardCode* (2001), kde autor upozorňuje na zužování svobodného veřejného prostoru na síti. Výsledný web pracuje s grafickými motivy čárového kódu a nabízí prokliky na Shakespearovo dílo, jež tu sehrává roli symbolu kulturního obsahu, k němuž může být omezen přístup – právě vlivem restriktivních tendencí, před nimiž Deck varuje. Autor na webové stránce obsáhle cituje *Digital Millenium Copyright Act of 1998*, americký zákon, který doplňuje stávající americké autorské právo a snaží se reagovat na technologický vývoj. Deck chtěl tímto projektem upozornit zejména na nereflktované nebezpečí spojené s faktem, že softwarová báze vyvíjená mediálními a IT korporacemi – zcela nezbytná pro naši participaci na síti – rovněž spadá pod ochranu duševního vlastnictví. Fakt, že chtít nechtět musíme užívat licencovaný software, popírá podle autora myšlenku svobody projevu a ideu kyberprostoru jako demokratického a svobodného světa.

Andy Deck je tvůrcem také dalších projektů, jež tematizují internet: viz např. objekt připomínající „rukodělnou“ tvorbu Jonaha Brucker-Cohena s názvem © – *hold Control* (z roku 2010), jehož podstatnou součástí je „husí krk“ s kohoutem, jímž proudí data, metaforicky poukazující na fenomén pirátství a masového sdílení dat mezi uživateli internetu.

Deck je všestranným a plodným umělcem a jeho dílo tvořené desítkami netartových realizací má mnoho rozmanitých podob. Podobně jako řada jiných netartistů si vyzkoušel také tvorbu alternativního prohlížeče webových stránek. Jeho *Boxplorer* (2002) pracuje tak, že z prohlížené webové stránky odstraňuje veškerý obsah kromě obdélníkových oken, jež ve výsledku zejí prázdnotou – zobrazený obsah je podle autora prost násilí, a je tak vhodný pro všechny uživatele včetně dětí.

V roce 2004 prokázal znovu smysl pro humor, když vytvořil parodii amerického populárního fenoménu v podobě osoby Boba Rosse a jeho televizního pořadu *The Joy of Painting*, v němž tato celebrita – a zároveň obratný obchodník – diváky instruovala k tomu, jak beze strachu a zábran malovat. Ross jim k tomu poskytoval přesné návody, na jejichž základě snadno vznikají typická nevkusná a povrchní vyobrazení krajinek nebo zvířat v přírodě. Deckova parodie na tuto instatní kýčovitou kreativitu nese název *Robotross* (2004) a má podobu on-line editoru, v němž Bob Ross (přesněji řečeno jeho hlava) nabývá robotické podoby a vyzývá nás k tomu, abychom bez obav umísťovali připravené motivy na digitální plátno. Odpudivost výsledku podtrhují navolené zvuky a typická deformace motivů, k níž dochází, když obrázky na plátně roztahujeme.

Z hlediska užitých prvků výtvarného jazyka je zajímavým a z autorovy tvorby poněkud vybočujícím projekt *3CK: Cogs, cages, clusters & knots* (2004). Deck zde oproti předešlým projektům pracuje hlavně s čistou autorskou vizualitou, a nikoliv s apropriací, textem nebo aktivistickým sdělením. Na bílé stránce se objevuje motiv černých bodů a sítě, jež se jako živá pohybuje mezi uzly a se zapojením uživatelské akce z ní vzniká interaktivní, černobílá a pohyblivá kresba.

Blízko klasickým výtvarným artefaktům má *Panel Junction* (2005), kombinující digitální kresbu, příběh a sdílené autorství. Na výsledku, který autor sdílí v podobě pdf komiksových grafik, se podíleli účastníci z celého světa a vzniklý desetistránkový grafický román si může každý stáhnout a vytisknout. (Viz <http://artcontext.net/act/05/panel/>; dodejme, že podobný styl vykazoval už autorův *Lexicon* z roku 2002.)

Zájem o autorství – ať již sdílené nebo klasické – v kontextu nových způsobů uměleckého provozu projevila Deck také v *Artistic License* (2009), jež uvádí slogan „Authorize yourself!“. Deck zde s nadsázkou dovádí do důsledku tezi, že skutečně každý může být umělcem – jen je třeba posvětit tento status příslušným průkazem. Ten je možné na stránkách projektu připravit nahráním fotografie, vyplněním údajů a tiskem licence. Napohled humorný projekt se dotýká tématu, které tak či onak zviditelňují také mnozí další umělci nových médií, když zkoumají otázky duševního vlastnictví, autorství nebo možnosti participace veřejnosti na tvorbě. Otázka, zda nové technologie tyto možnosti rozšiřují, nebo znemožňují²², však zůstává nezodpovězena.

22 *Robotross* naznačuje, že tato participace zůstává povrchní; stupňující se konceptualizace současného umění zase tuto participaci často znemožňuje už jen proto, že porozumět kon-

Z představených projektů – jež jsou jen částí obsáhlého autorova díla – zřetelně vystupuje zejména Deckův zájem o kolaborativní procesy a společenské problémy, jež lze zviditelňovat uměleckým aktivismem – ať již jde o militarismus, pasivitu lidí vyvolanou manipulativními sdělovacími prostředky, udržitelnosti našeho vývoje, rasismus, nezodpovědnost korporací a další. Některé Deckovy počiny bývají proto označovány za konceptuální umění na internetu. Jak sám autor přiznává, jeho tvorba je inspirována myšlenkami Hanse Magnuse Enzensbergera, Guye Deborda, Viléma Flussera nebo Waltera Benjamina, kteří v Deckovi vzbudili zájem o politiku a fenomenologii médií. Mnoha svými projekty se zříká tradiční odpovědnosti umělce za vytváření obrazů a vyzývá ostatní uživatele internetu k participaci. Silný aktivistický podtext řady jeho děl však naznačuje, že jako umělec pocituje silnou odpovědnost za stav společnosti – a své webové experimenty nabízí jako protilátku na všeobecné otupění a komercializaci.

Deckova práce byla prezentována v prestižních Whitney Museum of American Art's Artport nebo v Tate Online. Jeho díla jsou součástí sbírek Computer Fine Arts Collection a Rhizome Artbase, účastnil se Web Biennial pořádaného Istanbul Contemporary Art Museum. V roce 2009 byl Andy Deck oceněn na Biennial of Ibiza (ve Španělsku) a v roce 2011 v soutěži LÚMEN_EX Digital Art Awards.

krétním projektům není možné bez znalosti celého trsu dalších informací a kontextů – a demokratizace umění tak může být pouze zdánlivá.

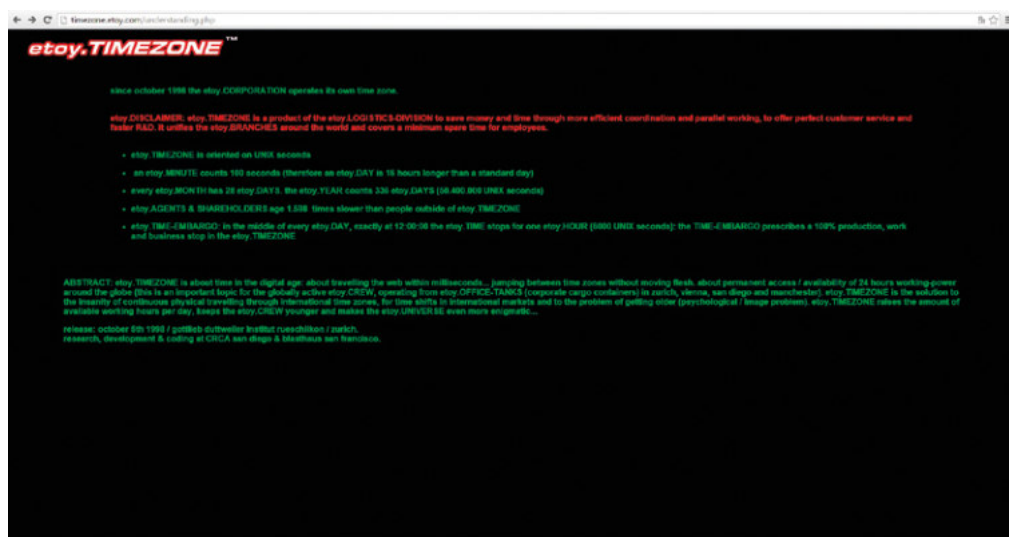
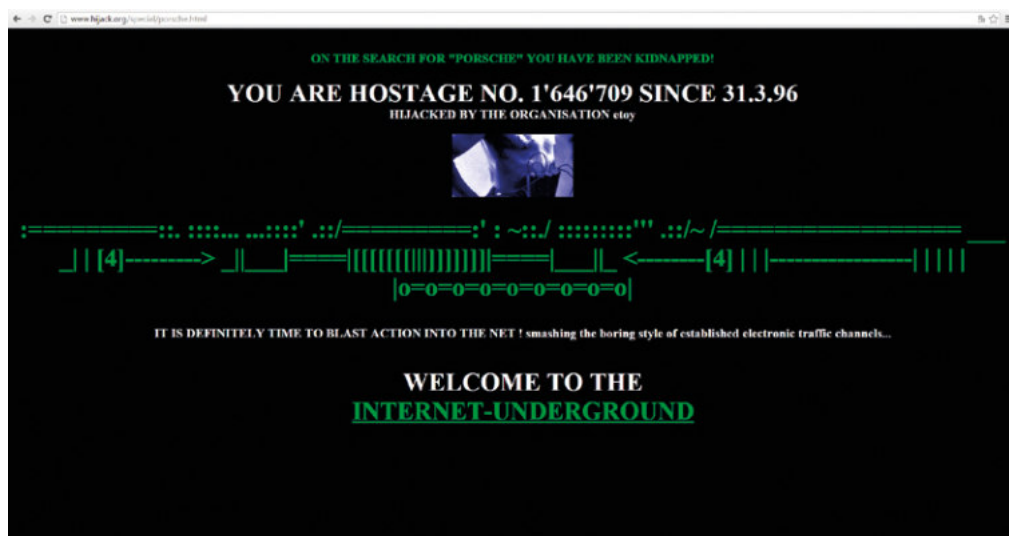
etoy

Projekt *etoy* byl založen v roce 1994 ve švýcarském Zugu skupinou evropských umělkyň a umělců, mezi něž patřili především Gino Esposto, Michel Zai, Daniel Udatny, Martin Kubli, Marky Goldstein, Fabio Gramazio a Hans Bernhard. Svou uměleckou skupinu nechali zakladatelé registrovat v obchodním rejstříku – jako akciovou společnost nesoucí název *etoy.CORPORATION*.

Tato aktivistická umělecká skupina vymezující se zejména proti agresivním obchodním praktikám komerčních subjektů nebo tematizující fungování webových prohlížečů vytvořila několik projektů, jež takřka učebnicově naplňují definici net artu. Operuje přitom nejen v kyberprostoru, ale i ve skutečném světě, a to včetně velmi viditelných důsledků, jak uvidíme z popisu jejích nejznámějších projektů. Jednatelé etoy, jak se umělci nazývají, záměrně nevystupují jako jednotlivci, nýbrž společně – a pracují výhradně pod názvem své „obchodní“ společnosti.

V roce 1996 vytvořili dodnes provokativně a impozantně působící akci s názvem *Digital Hijack* (*Digitální únos*). Úspěch projektu byl založen na dobré znalosti kyberprostoru a mechanismů, podle nichž pracují zdánlivě neutrální internetové prohlížeče, když vyhledávají obsah podle zadaného klíčového slova a nabízejí jej uživatelům. Tvůrcům se podařilo – za pomoci speciálního softwaru a webových stránek opatřených vybranými tagy – docílit toho, že standardní, tehdy významné prohlížeče nabízely uživatelům hledajícím určitý obsah na prvních místech speciálně vytvořenou stránku skupiny etoy, nikoliv např. oficiální stránku původně hledaného produktu či média. Seznam vyhledaných stránek přitom nevypadal na první pohled nijak zvláštně, protože v názvu vždy bylo očekávané slovo nebo konvenčně působící slovní spojení. Jakmile uživatelé na nabízený odkaz přešli a otevřeli tuto past, na černé obrazovce se objevil výrazně psaný vzkaz: „Ani hnout – TOHLE JE DIGITÁLNÍ ÚNOS!“. Stránka poté přeběhla na další, kde se kromě zelených ASCII znaků na černém pozadí objevily rovněž texty jako *Vítejte v internetovém podzemí! Je definitivně čas k výbuchu sítě! Rozbít nudný způsob fungování zavedených kanálů elektronického provozu! Netscape²³ už internetového uživatele unesl. My vás nyní vyzýváme: naberte*

23 Netscape byl v 90. letech velmi rozšířeným prohlížečem a utvářel podobu webu. Poté, co na trh nastoupili další hráči, význam Netscapu poklesl a v roce 2007 přenechal hřiště mocným konkurentům a jeho vývoj byl ukončen.



Obr. 94–95 Etoy, *Digital Hijack*, 1996, webové stránky, snímek monitoru; Etoy, *etoy.TIMEZONE*, 1998, webové stránky, snímek monitoru

jiný směr! Digitálnímu únosu se nelze bránit, napadne všechny, všude... Neexistuje žádná bezpečnost...

Význam projektu lze lépe pochopit, když zapátráme po slovech, jimiž byly stránky-pasti otagovány. Jednalo se o více než dva tisíce klíčových slov, např. *Porsche, Star Trek, Penthouse, Fassbinder, Censorship* apod., která tehdy podle statistik patřila mezi nejvyhledávanější slova na internetu. Do pasti se tak chytli pouze uživatelé, kteří vyhledávali tento většinový, populární a vlastně banální nebo komerční obsah. Na první pohled nebezpečný „únos“ nakonec uživatele samozřejmě nijak neohrozil, nicméně narušil jeho důvěru v internet jako bezpečnou a neproblematickou platformu pravdivých informací a také jeho iluzi o bezchybném fungování důvěryhodných vyhledávačů – a přesně to byl také záměr aktivistů. Přestože projekt byl oficiálně ukončen na konci července 1996, autoři na doteď fungujících stránkách (viz <http://www.eto.com/projects/hijack/> nebo <http://www.hijack.org/special/porsche.html>) vyhrožují, že do některé z pastí je dosud možné se chytit, pokud ji náhodou vyhledávač uživateli nabídne. Jak etoy píšou, nad projektem už nemají kontrolu.

Skupina etoy rovněž usoudila, že digitální věk a vůbec naše stále častější existence ve virtuálním prostoru vyžaduje nový způsob počítání času, který by překonal problémy přetrvávající v reálném prostoru, jako jsou změny času v důsledku časových pásem nebo střídání letního a zimního času. V roce 1998 proto vypracovali svůj vlastní systém určování času a projekt nazvali etoy.TIMEZONE. Jak autoři uvádějí na svých webových stránkách (<http://eto.com/projects/timezone/>), zavedli vlastní časové pásmo, v němž údajně operují „divize“ jejich společnosti rozeseté po celém světě. Jednotkou nového časového pásma je tzv. *UNIX sekunda*; jedna minuta čítá 100 *UNIX sekund*, čímž je etoy.DAY (etoy.DEN) o 16 hodin delší než běžný den. Přestože projekt je viditelně nereálný a snad nikdo z uživatelů nebyl lapen do pasti a neuvěřil v jeho realizovatelnost, ukázal na několik zajímavých problémů: jednak poukazuje na to, že koncept času je skutečně lidským vynálezem, který v době strojového měření – na milisekundy přesného a řízeného družicemi – ztrácí původní přirozenost danou střídáním dne a noci, a jednak se zamýšlí nad otázkou, jaký čas má vlastně platit v kyberprostoru, kde prostorové určení, časová pásma, střídání noci a dne a vůbec fyzické vzdálenosti ztrácejí svoji platnost.

V roce 1999 se etoy dostali do vážného právního sporu s obchodní společností eToys – největší on-line korporací prodávající hračky. Vzhledem k tomu, že domény těchto dvou společností se lišily pouze v jednom jediném písmenu –

etoy.com je názvem domény umělecké skupiny a *etoys.com* byl název domény obřího e-shopu nabízejícího hračky – nabídla obchodní korporace etoys umělcům údajně 516 000 dolarů a akcie za to, že se vzdají své internetové domény v jejich prospěch. Firma tak chtěla zabránit tomu, aby byli její zákazníci mateni dvěma podobnými doménami se zcela jiným obsahem. Podivné stránky aktivistů navíc mohly potenciální zákazníky odrazovat a přimět je k volbě jiného obchodníka.

V dokumentárním filmu *The Hacktivists* Iana Walkera z roku 2002 jeden z protagonistů etoy popisuje, že na nabídku prodeje domény odpověděli smajlíkem v ASCII kódu. Taktika obchodníka proto následně přešla z fáze přemlouvání a přeplacení do fáze vyhraněného soudního sporu. Stránky aktivistů a posléze také jejich e-mail nejprve nechala obchodní společnost eToys – pomocí amerického soudu – zablokovat s odkazem na zákony na ochranu obchodní značky, jež byla údajně narušena podvratnou činností skupiny a násilným a pornografickým obsahem, jenž se zobrazuje nic netušícím zákazníkům, kteří hledají webové stránky obchodníka.

Tímto nepřátelským aktem propukla známá „válka hraček“, „Toywar“, jež zuřila v letech 1999 až 2000 a stala se svého druhu uměleckou performancí skupiny, jež se nemínila vzdát. Ačkoliv se v principu jednalo o právní válku kvůli názvu domény, pro uměleckou skupinu *etoy* to byl performativní akt zviditelňující téma svobody internetu a boje proti moci nadnárodních, finančně silných korporací. Odehrál se příznačně v období, kdy se právní prostředí internetu teprve kultivovalo a kdy do internetových společností proudily ohromné investice vzbuzující nereálná očekávání – zpětně mluvíme o internetové bublině či internetové horečce (anglicky *dot-com-bubble*) a rozumíme jimi označení pro krátkou éru (cca 1996 až 2001) rozkvětu internetových firem s nadhodnocenými akciemi a jejich následných krachů, když internetová bublina praskla a akcie společností pozbyly hodnoty.

Je obtížné dohledat, jestli na počátku svého fungování na internetu aktivisté tušili, jaký obchodní potenciál a finanční hodnotu může mít doména, již si zakoupili podle svého názvu²⁴ (a s jakým úmyslem vlastně svůj název zvolili),

24 Například Hopkins (2000) uvádí, že doména obchodníka s hračkami byla registrována až poté, co svou doménu zakoupili aktivisté, konkrétně v roce 1999; umělecká skupina etoy přitom působí už od roku 1994. Meikle (2014) doplňuje, že doména umělců byla registrována v roce 1995, tedy dva roky předtím, než obchodní společnost – jako právní subjekt – vůbec vznikla.

nicméně nastalý právní boj o právo na svou vlastní, řádně registrovanou doménu se pro členy skupiny stal bojem za svobodu na internetu. V něm nejenže setrvali na svých principech, když se nenechali uplatit ohromným finančním obnosem, ale také byli schopni zmobilizovat síly proti neskonale mocnějšímu protivníkovi – a nakonec jej porazit pouze svou vynalézavostí. Příznačné také bylo, že do boje za doménu se zapojilo více netartových umělců a skupin, mezi nimi nejviditelněji aktivistická skupina [®]TMark (její medailon se nachází na jiném místě naší knihy) spolu s EDT nebo Fakeshopem.

Společně vymysleli kampaň nazvanou *The Twelve Days of Christmas*. Cílem akce, nazvané podle staré anglické koledy a naplánované na období těsně před Vánocemi – tedy na období, jež je pro každého obchodníka nejdůležitější a zároveň nejkritičtější dobou –, bylo narušit on-line prodej společnosti eToys a diskreditovat ji. Jednou ze zbraní, kterou aktivisté v bitvě použili, byla softwarová aplikace, jež generovala virtuální, ve skutečnosti neexistující zákazníky. Ti zahlcovali systém společnosti tím, že neustále dokola aktivovali on-line proces nákupu zboží – a v poslední fázi, kdy mělo dojít k zaplacení zboží, proces ukončili a vraceli se zpět na začátek – k výběru zboží. Tento útok spolu s negativní mediální odezvou agresivních právních kroků společnost poškodil natolik, že po 81 dnů trvajícím sporu vyhlásila v březnu 2000 úpadek. Toywar způsobila korporaci eToys finanční ztráty ve výši 4,5 miliardy dolarů a byla proto označena za nejdražší performanci v dějinách umění. Těžko říci, jak by si společnost vedla nebýt tohoto sporu o doménu (vždyť takto zkrachovalo mnoho nadhodnocených internetových firem), nicméně případ je důkazem, že virtuální protest a vůbec hacktivismus jako takový může mít pro subjekty, jež jsou jeho terčem, dalekosáhlé následky. Projekt zároveň posílil morálku aktivistů a je pro internetové nadšence a aktivistické skupiny důležitým bodem v historii internetu. Sama skupina projekt prezentuje v této interaktivní infografice: <http://toywar.etoys.com/timeline.html>.

Portfolio skupiny obsahuje také další projekty, z nichž mnohé byly prezentovány nejen na síti, ale také na významných festivalech současného umění (např. na ISAE, ZeroOne, Ars Electronica a jinde). Všechny mají společný aktivistický ráz a „obchodní“ stylizaci parodující dokonalou, uhlazenou mediální komunikaci konsorcií – jsou prezentovány s vážnou tváří jako seriózně míněný produkt.

Svémi projekty, mezi nimiž zaujme ještě např. *DAY-CARE* (2002) zaměřující se na výchovu nové generace nebo *Mission Eternity* (2005) předkládající

návrh na výzkum posmrtného života (jenž je podle jednatelů nejvíce virtuálním ze všech možných světů) a mnohé další, skupina tematizuje nejen problémy globalizovaného světa a moci korporací, ale i témata jako je identita, hranice mezi jednotlivými národy a politickými systémy nebo vývoj technologií a jeho dopad.

Lisa Jevbrattová

*1967 Vaxholm, Švédsko; nyní žije a pracuje v San José, USA

Lisa Jevbrattová je švédská tvůrkyně pohybující se mezi rolemi IT odbornice, výzkumnice a umělkyně. Podobně jako některé další autory, také ji zaujaly možnosti vizualizace, vytěžování a organizace dat. Oproti dříve představeným projektům jiných tvůrců projekty Lisy Jevbrattové postrádají explicitní aktivismus, humor nebo primárně estetickou ambici – o to více jsou sofistikované a stojí na hlubokém porozumění technologické bázi a matematické podstatě internetu. Snahou této umělkyně je analyzovat internet, databázovat jeho síťová rozhraní, všimnout si jeho parametrů a vizualizovat je. S dokonalým ovládnutím technologických nástrojů a se znalostí metod, jimiž lze data vytěžovat, filtrovat, rozpoznávat jejich tok a strukturu, se Jevbrattová soustředí na vizualizaci struktury sítě²⁵ a ve své práci reflektuje skutečnost, že internet je sice napohled snadno ovladatelným, jasným, veřejným prostorem a nástrojem, ale zároveň uživatelům skrývá svou tvář za maskou uživatelského rozhraní a designem webových stránek. Jevbrattová ve svých projektech odhaluje strukturu této obrovské, nestálé sítě a nabízí divákům možnost uvidět ji odhalenou.

V projektu nesoucím název *1:1*, který autorka vytvořila již v roce 1999 a který nejlépe odpovídá výše uvedené charakteristice, vyšla ze skutečnosti, že za uživatelsky viditelnými doménami se skrývají IP adresy, jež identifikují síťová rozhraní v celé počítačové síti. IP adresa je ve své podstatě jedinečné číslo přidělené každému rozhraní (jedna IP adresa nemůže být použita na více rozhraních) a sloužící ke komunikaci v internetové síti. Jevbrattová byla zaujata tím, že přes ohromné množství adres je matematicky vyčíslitelný jejich konečný počet – alespoň v daném, aktuálně používaném způsobu generování IP adres. V době vzniku projektu *1:1* (a prakticky do současnosti) se čísla generovala v modu tzv. IPv4, tedy s použitím 32bitové adresy, v níž se čísla zapisují

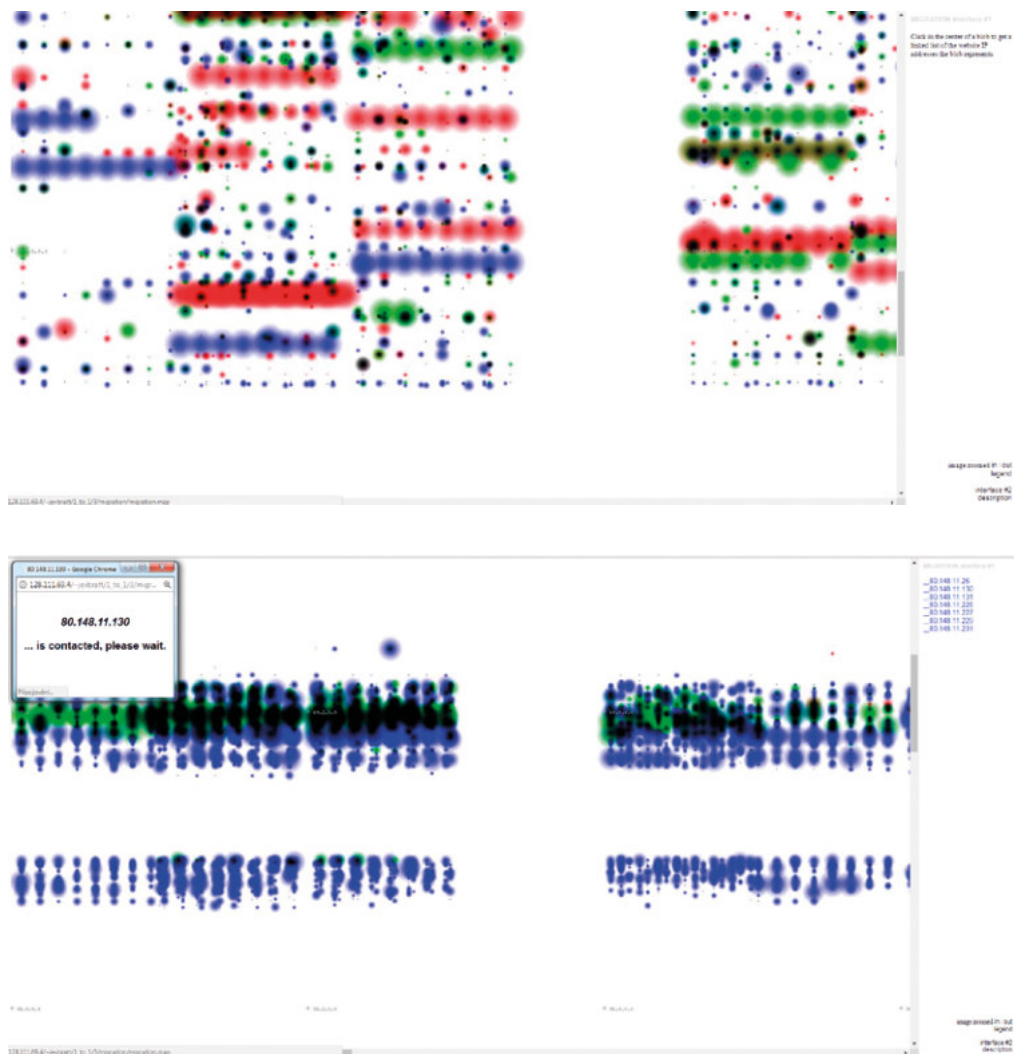
25 Již u Arcangela jsme připomněli, že jedním z proudů net artu jsou projekty, jež si všímají parametrů a struktury dat určených pro interakci počítačů, tedy dat, jež vznikla jako produkt „překódování“, které je pro Manoviche podstatným a pozoruhodným aspektem nových médií. Jevbrattová, stejně jako Arcangel, tato strojová data zviditelňuje a přibližuje nám – v mnohém přesvědčivěji než Arcangel, jehož projekty mají spíše rysy hříček – jejich fascinující strukturu.

dekadicky po jednotlivých oktetech (například 172.154.0.2). Autorka se pokusila vizualizovat na jednom obraze všechny možné IP adresy pohybující se na škále od 0.0.0.0 do 255.255.255.255. (On-line je nyní pouze updatovaný projekt 1:1(2), viz http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html.)

Jak už bylo zdůrazněno, Jevbrattová neusiluje pouze o vizualizaci, ale také o organizování dat a postižení jejich „živé“, dynamické struktury. Vzniklý obraz, v němž jednotlivé pixely znamenají jednotlivé adresy, je tak plně interaktivní a umožňuje – po poklepání na adresu – vyslat po síti „signál“ a adresu kontaktovat. Předtím, než byla tato živá on-line vizualizace zveřejněna, ale probíhal proces analýzy těchto možných adres – ne všechny byly totiž spojeny s určitou doménou, ne všechny byly aktivní a ne všechny – byť byly aktivovány – „živými“ zůstaly. Tyto a další výsledky analýzy a dílčí parametry internetu byly nakonec vizualizovány pomocí barev a jejich mísení. (V době vzniku projektu se nezdálo pravděpodobné, že by byly IP adresy v modu IPv4 vyčerpateľné, k tomu však došlo už v roce 2011, kdy vyčerpání IPv4 adres vedlo k „povolání“ dříve vyvinutého protokolu IPv6, který – jak se zdá nyní – nabízí dostatečnou kapacitu číselných kombinací.)

Představa, že je možné vizualizovat „jedna ku jedné“ celou internetovou síť, je jistě fascinující, stejně jako je metaforicky silná – původně ryze technická – úloha, již autorka spustila tím, že za účelem zmapování internetu vyslala do sítě takřka nekonečné množství tzv. crawlerů²⁶, aby zjistily, zda na dané adrese skutečně existuje webová stránka. Pokud existovala, byla uložena ve vznikající databázi, ať už byla veřejnosti volně dostupná (tedy spojená s doménou), nebo ne. Program zde posloužil doslova jako chapadlo ohmatávající kyberprostor a přinášející zpátky ověřené informace. Jevbrattová tuto funkci nechala zachovanou i v živé on-line „instalaci“, takže poklepáním můžeme spustit kontaktování IP adresy a tento proces je jednoduše vizualizován v samostatném okně. Jde opět o zviditelnění složitého, neviditelného procesu, který je přitom skryt – v ohromném zmnožení – za prakticky každým úkonem běžného uživatele internetu. Projekt nás tak vede mimo jiné k přemýšlení nad tím, jak vlastně crawly pracují, když např. sbírají data pro vyhledávání informací, jež využíváme k hledání a prohlížení webových stránek. Vždyť na internetu může fungovat prakticky nekonečné množství webových stránek a crawler při vyhledávání nemůže

26 Tedy počítačových programů rutinně vykonávajících určitou činnost na internetu – zde odesílání požadavků na jednotlivé IP adresy, zaznamenávání jejich existence a parametrů.



Obr. 98–99 Lisa Jevbratt, *Migration interface #1*, 2005, webová stránka; druhý obrázek ukazuje v levém horním rohu okno, jež se rozbaluje při poklepání na konkrétní IP adresu a zaznamenává kontaktování této adresy a výsledek interakce; vše snímky monitoru

prohledávat všechny – naopak uplatňuje předem nastavenou selekci, aniž bychom si toho byli vždy vědomi.

Popsaný projekt Lisy Jevbrattové ale poukazuje ještě na něco dalšího: brzy se totiž ukázalo, že internet se mění tak rychle, že databáze prakticky nikdy nemůže být aktuální. V roce 2001 už byla beznadějně zastaralou, a tak Jevbrattová připravila update tohoto projektu s názvem *1:1(2)* a obohatila jej o další databázi s adresami, které byly vygenerovány v letech 2001 a 2002. Tento projekt (viz http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html) je ještě složitější a zaznamenává posuny, k nimž v mezidobí došlo. Disponuje pěti různými rozhraními (s názvy *Migration*, *Hierarchical*, *Every*, *Random*, *Excursion*), která znázorňují a porovnávají data z obou databází. Interface *Migration* pomocí jediného obrazu zachycuje, jak se internet za poslední roky rozvinul. Další čtyři interface znázorňují obě databáze paralelně.

Popíšme podrobněji alespoň část *Migration*, jejíž další update pochází z roku 2005 (pod tímto názvem byl také samostatně prezentován). Každý z pixelů (obrazový bod) na obrázku znázorňuje celkem 255 IP adres (a nikoliv jednu adresu jako projekt z roku 1999) a opět jsou umístěny tak, že vlevo nahoře jsou čísla nejnižší a vpravo dole čísla maximální. Každá barevná skvrna přitom znázorňuje počet IP adres, jež mají webovou stránku. Červené skvrny jsou webové stránky nalezené v roce 1999, zelené jsou stránky nalezené v letech 2001/2002, modré skvrny jsou webové stránky nalezené v roce 2005. Velikost skvrny dále odpovídá množství stránek, které reprezentuje; vzhledem k tomu, že každý pixel/skvrrna znázorňuje maximálně 255 adres, každá ze skvrn pak může znázorňovat 1 až 255 adres. Množství stránek je připisováno dané skvrně na základě logaritmu; černohnědá barva znázorňuje shluk, nahromadění stránek, které existovaly jak v roce 1999, tak v letech 2001/2002.

Kromě tohoto neuvěřitelně ideově i technicky náročného projektu – který je v tvorbě umělkyně právem považován za nejvýznamnější – je Lisa Jevbrattová autorkou mnoha dalších počinů. Z 90. let pocházejí např. její pokusy s úpravou digitálních fotografií (viz projekt *Everybody Says She Doesn't Look Like This, It Doesn't Matter, She Will*, 1991–1992, manipulující fotografie do podoby kubistických obrazů), první pokusy s vizualizacemi a analýzou dat a s 3D modelováním (viz projekty *Virtual Reality Wannabe*, 1995, *Sign Detection*, *Interpretation and Surveillance*, 1995, *CADREnet*, 1997–1998 a další).

Jevbrattová vytváří rovněž instalace – jmenujme např. na galerii vázanou instalaci s názvem *Virtual Void*, kde tato nevšední tvůrkyně využila navigace

a vytvořila software produkující virtuální realitu, jež interagovala s návštěvníky. Je dále – mimo jiné – autorkou zajímavé performance, pro jejíž realizaci již větší měrou využila internetové sítě – pro komunikaci a šíření projektu. Jeho název *Hey Gud* (švédský název znamená *Ahoj, Bože!*, 1994) vystihuje, co bylo jeho podstatou: Jevbrattová v několika křesťansky a „ufologicky“ zaměřených skupinách inzerovala výzvu ke spolupráci na vytvoření obřího nápisu *Hey Gud*, který by byl viditelný z ptačí perspektivy a byl by pozdravem vyslaným ze Země nahoru k Bohu. Součástí webu, který byl informační platformou projektu, jsou také e-mailové reakce lidí na výzvu a podrobná dokumentace.

Lisa Jevbrattová je rovněž autorkou několika programů, jimž dává přívlastek *parazitický* – viz např. *The Stillman Projects* (1997) nebo *The Non-Site Gallery* (1998). Nejedná se však o viry, jak by se z pojmenování mohlo zdát; v prvním případě umělkyně experimentovala s vizualizací uživatelských interakcí s webem a pokoušela se realizovat jakýsi navigační systém, jehož prostřednictvím bychom na internetu mohli následovat barevnou stopu nějakého předešlého uživatele. V druhém projektu autorka tematizuje neúspěšnou interakci se sítí: zviditelňuje absenci některých hledaných, avšak neexistujících stránek a známé chybové zprávy.

Umělkyně se ve své tvorbě i nadále věnuje systémům (někdy se v souvislosti s její tvorbou hovoří o „umění systémů“) a vizualizacím. Její projekty, jež jsou přístupné on-line v síti, jsou net artem nejen proto, že mají formu webové stránky, ale také proto, že internet je jejich hlavním tématem. Tvorba této autorky ale zároveň stojí na pomezí umění a vědy, jako je tomu např. u projektu *Zoomorph* z roku 2013 (projekt stále trvá a existuje více verzí a datací). Pro něj slouží jako báze nejen webová stránka, ale i mobilní aplikace, což je také jeden z možných směrů vývoje net artu²⁷. Zmíněný projekt vizualizuje – na základě vědeckých poznatků o zrakových receptorech různých živočichů – vidění zvířat.

Jevbrattová v současné době působí jako profesorka na katedře výtvarného umění na Univerzitě v Kalifornii (v Santa Barbaře) a zároveň se aktivně podílí na realizaci studijního programu technologie mediálního umění na téže univerzitě. Její práce byly vystaveny v mnoha uměleckých centrech, např. ve Walker Art Center (Minneapolis), v Banff Centre for the Arts (Canada), v The New Museum (New York) nebo v The Swedish National Public Art Council (Stockholm, Sweden). Nechyběly ani na Bienále v The Whitney Museum of American Art v New Yorku.

27 Ovšemže na pomezí software artu, protože aplikace jsou samozřejmě softwarem.

Jodi

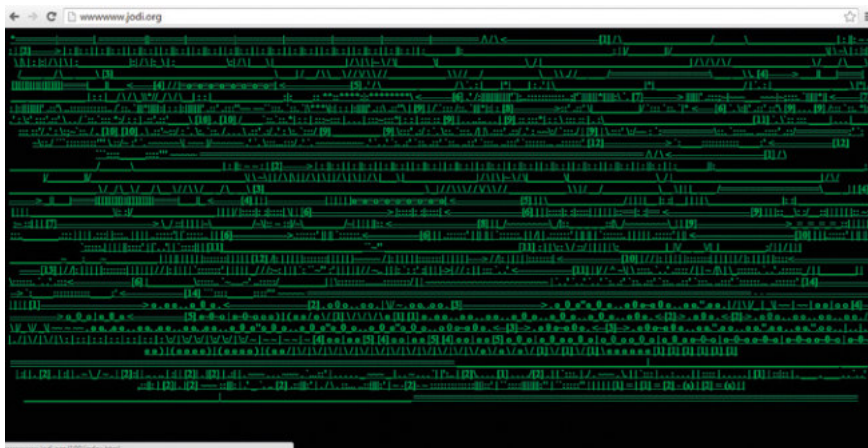
Joan Heemskerk (*1968 Kaatsheuvel, Nizozemsko)

Dirk Paesmans (*1965 Brusel, Belgie); autoři nyní žijí a pracují v Barceloně a v Amsterdamu

Umělecká holandsko-belgická dvojice s názvem *Jodi* vznikla v roce 1994. Řadí se do pětice nejvýznamnějších net artových průkopníků, kteří se do povědomí příznivců net artu dostali pro své neobvyklé projekty pohrávající si s hypertextovým značkovacím jazykem a kódováním tím nejpodivnějším až humorným způsobem. Jako jedni z prvních experimentovali s tvůrčími zásahy do zdrojového kódu webových stránek a kódováním vytvářeli obrazové a textové prvky, čímž prakticky jazyk HTML učinili výtvarným prostředkem a ukázali, že webová technologie může být nejen prostředkem komunikace, ale i uměleckým prostředkem – a dokonce dílem samotným.

Tvorba Jodi je v mnoha směrech pionýrská a významně ovlivnila vývoj net artu a mnohé následovníky. Úmyslným narušováním běžného fungování naší interakce s webem nás tvorba Jodi nutí uvažovat o kyberprostoru odlišným způsobem a poznávat jeho skrytou tvář. Jejich projekty nám odnímají iluzorní moc nad naším chováním v síti, odhalují naši bezcílnost a učí nás vnímat internet jako podivnou, nepředvídatelnou džungli plnou pastí a zrádných smyček. Autoři se nebáli „kontaminovat“ běžný programovací jazyk, a objevili tak nejen nové způsoby práce se softwarem, ale i nezvyklé způsoby projevu jeho fungování – svým vyzněním nejen podivné, ale i znepokojivé.

Běžnému uživateli internetu mohou připadat umělecké výstupy této dvojice jako nežádoucí chyby v programu, jako porucha prohlížeče nebo jako projev viru. Znáмым je ostatně jejich projekt *%20Wrong* (viz <http://404.jodi.org/>), pracující se symbolikou čísla 404, jež znamená chybové hlášení. Stránky Jodi často fungují podle svých vlastních pravidel a jakákoliv interakce s oknem prohlížeče se zdá po chvíli pokusů zcela zbytečná. Uvnitř vizuální féerie – někdy divoké a nepřehledné, jindy minimalistické – jsou však umístěny linky, jejichž postupným proklikáváním uživatel postupuje dovnitř stvořeného, zdánlivě nekonečného, labyrintu nových a nových stránek. Autoři přitom uživatelům připravují nejenom hyperlinky, ale též další možnosti interakce, např. objevování obsahu ve zdrojovém kódu, pomocí posuvníků nebo názvů stránek či jejich URL adres; někdy dokonce nabízejí interakci prostřednictvím formulářů



Obr. 100–101 Jodi.org, wwwwwwwww.jodi.org, 1995, webové stránky, snímek monitoru; další obrázek ukazuje zdrojový kód stránky wwwwwwwww.jodi.org, 1995, snímek monitoru

se vstupními poli – jež občas skutečně přijímají informaci a uživatelem zadany text v deformované podobě zobrazí na stránce (uživatel se tak podílí na vzhledu stránky), jindy jsou pouze odkazem.

Tvorba Jodi je v mnohém nepostižitelná, a to už jen samotným způsobem její prezentace. Zadáme-li totiž do prohlížeče adresu jodi.org, nejsme si nikdy jisti výsledkem načítání adresy, protože jsme bleskově přesměrováni na

(náhodně?) vybraný projekt skupiny, vždy však jiný. Množství těchto projektů stále narůstá (dílo je tak zdánlivě nekonečné a prolínáním ztrácí jakékoliv pevné hranice), takže jsme coby uživatelé vystavování překvapení a stále novým vizuálním podnětům.

Informace o tvorbě Jodi jsou vůbec těžko dohledatelné. Neexistuje totiž žádná informační webová stránka umělců, kde by byly k dispozici biografické údaje o autorech nebo soupis jejich projektů s datací. Uživatelé tak na jejich díla mohou náhodně narazit během běžného brouzdání internetem a nebo opakovaným zadáváním jejich domény www.jodi.org a proklikáváním se skrze postupně načítané stránky.

V tvorbě Jodi můžeme najít mnoho prací různorodého, někdy až proti-čůdného charakteru. Škála jejich výstupů zahrnuje hry s ASCII znaky, divoké stránky s destruovanými, deformovanými a zmnoženými digitálními obrazy, statické stránky připomínající prostou webovou stránku s technickými údaji nebo metadaty, experimenty s 3D modelováním nebo dokonce minimalistické, zcela prázdné stránky, jež s uživatelem komunikují pouze skrze měnící se URL adresu.

Ve svých projektech se Jodi zaměřují především na estetiku chyb fungování softwaru a na simulaci šumu a poruch. Na otázku, kterou jim položila Karen Khurana v rozhovoru pro časopis *De:bug* (2003) a v níž se autorské dvojice ptala, zda si dovede představit, že by vytvořila webový projekt, který by fungoval zcela správně, reagovali umělci takto: „Ne. To by bylo jako byste chtěli po malíři, aby vytvořil logo. Samozřejmě, že by to zvládl, ale bylo by to plýtvání talentem. [...] Vše, co jsme doposud vytvořili, má jasně daný počáteční bod a jasně stanovený účel, který je realizován pomocí silných „ikon“, jako je browser, plocha a počítačové hry jako např. *Quake*. S takovými ikonami pracujeme a ničíme je. Jistým způsobem tak dochází k analýze role designéra a netartového umělce. Designér má za úkol vytvořit užitečný, stylisticky správný a uživatelsky přívětivý produkt. Pokud dojde k vytvoření produktu zcela opačné povahy, je taková činnost podobná hledání vlastní identity a způsobu využití digitálního umění bez toho, aby si dotyčný musel hrát na *rádobyumělce*.“ (In Lieser, 2009, s. 200)

Jodi dále zastávají názor, že internet představuje jediný skutečný kontext, ve kterém lze prezentovat umění vytvořené pro webové rozhraní. Stejně tak jako většina ostatních netartových umělců, ani oni nebyli nadšeni myšlenkou prezentovat net art off-line, jak k tomu došlo v případě výstavy současného umění *Documenta X* v roce 1997.

dvojice Jodi v oblibě. Obrazové provedení je větší než monitor, což uživatele nutí k posouvání postranní lišty dolů a do stran, aby se v prostoru této stránky mohl pohybovat. Tento prvek používají autoři opakovaně a znejistělého uživatele tak aktivizují, protože hledaný hyperlink, jenž nás vyvede z aktuálního obrazu, se může nacházet mimo monitor. Vizuální vjem *Jodi map* – černá podkladová barva se zelenou kresbou a hypertextem – odkazuje k raným podobám grafiky uživatelského rozhraní. S touto matrixovskou estetikou ostatně autoři pracují opakovaně. Bosma (2011, s. 96) připomíná, že projekt *Jodi map* (viz <http://map.jodi.org/>) sloužil prvním příznivcům net artu jako navigační nástroj, neboť v dané době existovalo jen málo informačních on-line portálů zaměřených na umění.

Přestože jsme konstatovali, že dílo Jodi je v mnohém neuchopitelné, pokusíme se představit alespoň několik jejich dalších projektů – ovšem bez nároku na to, že náš popis odpovídá jejich původní podobě nebo že se do popisu jednoho projektu nevmísí fragmenty projektů jiných. Stránky totiž nikdy nemají rozpoznatelný konec a stále se nečitelně větví. Ani URL adresa není jistým rozpoznávacím znakem, vždyť i s ní si autoři často pohrávají – viz např. minimalistický projekt <http://you-talking-to-me.com/>, jehož název v horní liště je tvořen pouhou dvojtečkou. Po zadání adresy se objeví zcela prázdná bílá stránka a pole s URL adresou se začne samovolně měnit a simuluje dialog technologie s uživatelem:

<http://you-talking-to-me.com/>

<http://well-i-am-the-only-one-here.com/>

<http://who-the-fuck-do-you-think-you-are-talking-to.com/>

<http://you-talking-to-me-you-talking-to-me-you-talking-to-me.com/>

<http://then-who-the-hell-else-are-you-talking-to.com/>

Pro tvorbu Jodi je ale typičtější spíše množství vizuálních elementů než minimalistická poloha <http://you-talking-to-me.com/>. Ačkoliv jejich další významné dílo z roku 1995 nesoucí název www.jodi.org (viz <http://www.jodi.org/>) připomíná nečitelný chaos – jde o nesourodou změť zelených čísel a znaků na černém pozadí –, zdrojový kód ukrytý na pozadí projektu nabízí množství zřetelných obrazců a vizuálně zajímavých diagramů (viz [view-source:http://www.jodi.org/](http://www.jodi.org/)). Proklikáváním se opět dostáváme na další a další stránky, z nichž každá od uživatele vyžaduje jinou interakci. Zatímco u některých nám vizuální sdělení nabízí samotný zdrojový kód, u jiných je třeba takřka naslepo hledat hyperlink a nebo místo na stránce, jež se někdy aktivuje nejen poklepáním, ale už pouhým přejetím myši. Uživatel je

tak nucen k tomu, aby aktivně hledal způsob, jak se stránkou komunikovat. (Ke komunikaci jsou přitom využity nejen klasické linky, ale i různé atributy; např. title patří k často využívaným HTML atributům a projevuje se zobrazením textové bubliny při najetí na určitý předem připravený HTML tag. Ten je obvykle aktivizován nějakou událostí, např. přejetím prvku myši nebo kliknutím na určitý element, jež daný skript spouští. Dále uvidíme, že pohyb myši a tzv. události někteří umělci, např. Lialina, využívají k zobrazení bubliny s textem – u Jodi je akce uživatele spouštěcím impulsem pro proměnu obrazu a objev hyperlinku, jenž nás přenáší na další místo labyrintu.)

Jedním z nejvíce provokativních projektů Jodi je *www.asdfg.jodi.org*, který je kvůli agresivně blikající černobílé obrazovce téměř nezhlédnutelný. Okno prohlížeče působí, jakoby se pomátlo. Za neustálého blikání připomínajícího stroboskop se samovolně mění vzhled stránky a posuvné lišty se zběsile pohybují nahoru a dolů, vlevo a vpravo. Zoufalé klikání uživatelů se zdá zbytečným, protože zde není spolehnutí ani na obvyklé znamení myši, že se přiblížila k nějakému atributu či odkazu. Nic nepomůže snaha „chytit“ odkaz a polapit ovládací prvek stránky – zdá se, že funguje zcela samovolně a že s aktivitou uživatele nepočítá. V rozhovoru s Tilmanem Baumgärtem (1997) vysvětlují Jodi svůj záměr následovně: „Je zřejmé, že se snažíme bojovat proti high-tech. S počítačovou technikou bojujeme také na grafické úrovni. Počítač je prezentován jako plocha, v jejímž horním pravém rohu je koš a vlevo dole programové menu se všemi ikonami. Prozkoumáváme počítač zevnitř a to, co objevíme, se snažíme zrcadlit na netu.“ (Projekt se nachází na tomto odkazu: <http://asdfg.jodi.org/-----/-----402vm981/vb555bcc.html>.)

U prací Jodi, ale také u ostatních netartistů, si můžeme povšimnout ještě jednoho podstatného aspektu: tím, že si uživatel prohlíží jejich práce a interaguje s nimi, pronikají tvůrci do zcela osobního prostoru uživatele, jímž je jeho počítač nebo mobilní zařízení. Jodi vnímají možnost proniknout na monitory různých uživatelů jako čest a věří, že právě tímto způsobem se svému publiku nejvíce přiblíží. Počítač totiž oprávněně chápou jako nástroj, pomocí něž mohou proniknout do mysli druhých lidí. V tomto smyslu není technologie něčím, co nás odosobňuje, ale spíše něčím, co nás nečekaně spojuje s jinými, často náhodně nalezenými uzly sítě. Něčím, co nám nabízí jiný, dobrodružný a vzrušivý, typ komunikace. Strašák odosobnění není v tomto typu komunikace něčím nežádoucím, ale spíše je zdrojem specifického prožitku; styk s technologií

může být intimní, vzrušující, spojený se silnými emocemi – s trýzní, ale i radostí. Přestože za technologií je vždy přítomen nějaký člověk-autor, zdrojem prožitku není primárně lidské konání a záměry, ale stejnou měrou – a nebo více – chování a viditelné projevy technologie.

Další významné dílo Jodi jsme již zmínili – nese titul *%20Wrong*, resp. <http://404.jodi.org> (1997). Svůj název převzalo ze známého serverového hlášení o chybě. V rámci tohoto projektu se autoři snažili umožnit uživatelům větší míru participace – a nebo alespoň vzbudit tento dojem. Některé části webu jsou tak interaktivní a nabízejí formuláře se vstupními poli. Nabídnutá interakce však neprobíhá předvídatelně nebo „správně“; každá z úloh, jež lze stručně rozdělit do kategorií *Unread*, *Reply* a *Unsent*, totiž svým způsobem narušuje či maří snahu uživatelů aktivně se projektu účastnit. Uživatelem vepisovaný text, jenž se má po odeslání vyplněného formulářového okna zobrazit na stránce, je destruován nebo úmyslně cenzurován. Funkce *Unread* odstraňuje z informací zadaných uživatelem samohlásky, *Reply* znemožňuje komunikaci v rámci registrovaných IP adres a *Unread* z uživatelových textů odstraňuje souhlásky. Delší bloudění připraveným labyrintem navíc nabízí střípky polapeného obsahu internetu, ukradená videa anonymních uživatelů vložená do souběžně spuštěných oken, jež nabízejí kakofonii zvuků a intimních i veřejných scén, na nichž se lidé chovají tak, že mizí hranice mezi podivností a normálností. Například videa s nahrávkami mužů a chlapců, kteří hrají doma na kytaru a k tomu zpívají, působí v tomto chaosu zcela absurdně, stejně jako je zřejmě absurdní to, co před počítačem dělá každý z nás. A nebo je to prostě *wrong* – chybné, mylné či snad nepravé?

Rachel Greeneová navrhuje chápat dílo Jodi jako metaforu vztahu mezi počítačem a uživatelem. (Green, 2004, s. 92) Vždyť pro takový vztah je nedorozumění, porucha a zklamání ze zmařené interakce – tedy prvky, které Jodi ve svých projektech nadsazují – zcela typické a vlastně standardní. Tvorba Jodi opravdu staví na hlavu všechna zažitá pravidla funkčního a uživatelsky přívětivého designu webových stránek a ukazuje iluzorní povahu naší zdánlivě sebejisté interakce s webem a jejích očekávaných výsledků. Také jejich tvorba nese typické znaky počítačové estetiky 90. let a její zestárnutí ukazuje překotnost vývoje, kterým procházíme. Odstup od média i jeho obsahu, naznačený jejich poškozením, které autoři využili jako účinný tvůrčí princip, ukazuje i nám možnou cestu, jak k technologii přistupovat. Kriticky, s ostražitostí a s vědomím její chybovosti a nevyhnutelné budoucí trapnosti.

Kromě net artu se autoři zabývají také fyzickými performancemi, fotografií, instalacemi, video artem a konceptuálními projekty. Experimentují rovněž s 3D technologií – viz např. jejich projekt *shop.materialwant.co* (viz <http://shop.materialwant.co/>). Po načtení adresy se na monitoru zobrazují ošklivé, z různých fragmentů sestavené 3D objekty, jimiž může uživatel pohybovat a zkoumat je. Některé sám vytváří po sobě jdoucím klikáním a může přitom sledovat postupný růst zrudně působících soch.

Jodi za svou tvorbu získali v roce 1999 cenu Webby Award v kategorii net art, kterou přijali s lapidárním vyjádřením: „*Ugly corporate sons of bitches!*“ („*Hnusní, komerční hajzlové!*“); rovněž touto vulgaritou se svým způsobem zapisali do dějin net artu. Jejich práce byly prezentovány na mnoha mezinárodních výstavách a festivalech, mimo jiné i na přelomové přehlídce Documenta X v roce 1997.

Olia Lialina

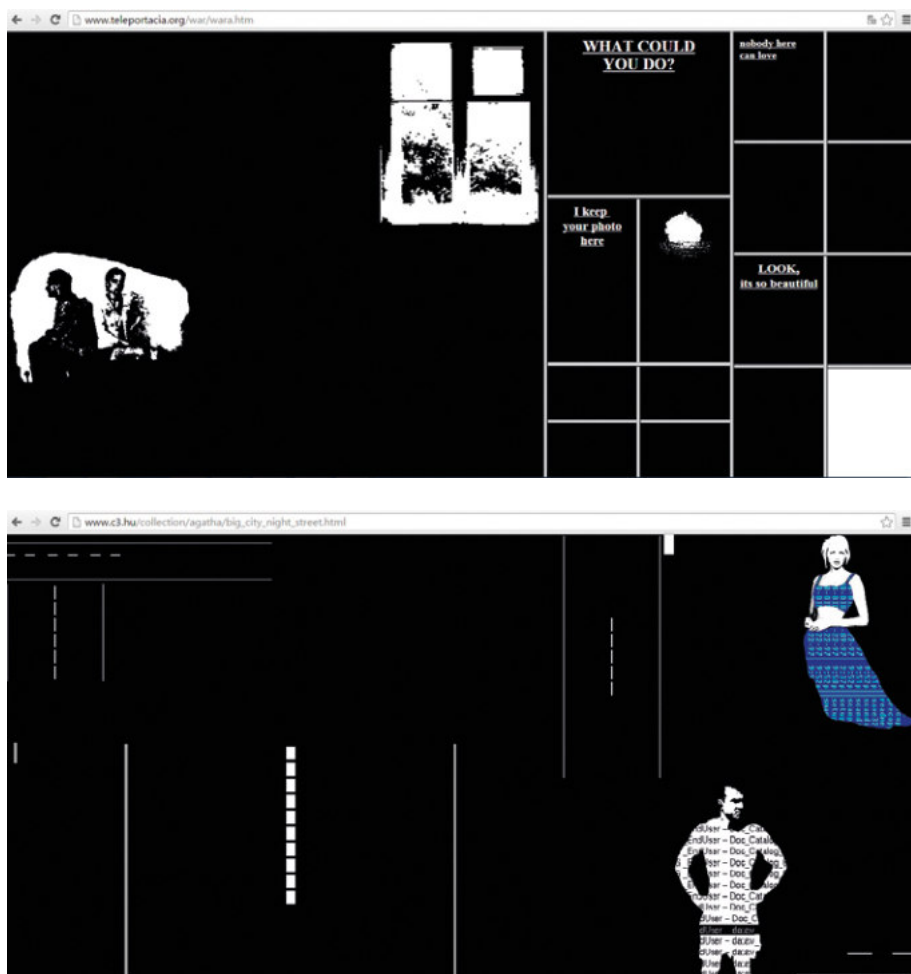
*1971 Moskva, Rusko; nyní žije a pracuje ve Stuttgartu (Německo)

Olia Lialina je další klíčovou osobou z pětice nejvýznamnějších průkopníků net artu, jejichž jména jsme v naší knize již vícekrát vyzdvihli. Olia Lialina spolu s Alexejem Šulginem, jemuž je rovněž věnován samostatný medailon, jsou nejen předními představiteli ruské netartové scény, ale jsou také považováni za přední představitelé net artu vůbec. Olia Lialina, původním povoláním filmová kritička, se vydala na dráhu prozkoumávání uměleckých možností tohoto nového média hned po rozšíření internetu v roce 1996. Lialina je představitelkou aktivistického, politicky zaměřeného proudu net artu a svým dílem i prezentovanými názory obhajuje jeho demokratizační a antikomerční aspekt. (Bosma, 2011, s. 96)

Ve srovnání s jinými autory, jimž slouží internet spíše jako prostředek k efektivnímu sdílení děl a zajištění jejich trvání, pro Lialinu byla od samého počátku výzvou snaha vytvořit nový umělecký jazyk („net jazyk“) a výraz, vycházející z možností webové komunikace a nezaměnitelný s jinými uměleckými prostředky. Jak sama objasňuje v rozhovoru s Kathleen Flood (2011) pro *The Creators Project*, uživatelé internetu by neměli používat webové rozhraní pouze k tomu, aby publikovali své příběhy. Měli by je využít doslova k vytváření autentických webových příběhů. Lialinu nezajímá prosté nahrávání a sdílení nějakého obsahu (např. videí) na internet, ale vyzývá k vytváření děl specifických pro dané médium, „web-based“ obsahu. K tomuto přístupu, jenž využívá veškerých možností média internetu, vede rovněž své studenty na Merz Akademii ve Stuttgartu, kde v současné době působí.

Kultovním dílem net artu vůbec a zároveň nejznámějším dílem autorky – jež dobře ilustruje její představu o „web based“ příběhu – je Lialinino dílo *My Boyfriend Came Back from the War* (1996). Jedná se o interaktivní webový příběh vyprávějící o dvou mladých lidech, jejichž milostný vztah narušila válka a kteří se po dočasném odloučení opět scházejí. Příběh je tvořen fragmenty rozhovorů, jimiž se uživatel postupně proklikává a skládá si příběh do smysluplného celku. Před uživatelem se odhalují pocity obou aktérů, jejich tužby, zklamání, zrady a různá další úskalí, jimž je vystaven milostný vztah při delším odloučení.

Dílo zaujme svým technickým řešením, jehož podstatou je využití tzv. rámců (resp. HTML rámců, *frames*), které v době vzniku díla bývaly běžnou sou-



Obr. 104–105 Olia Lialina, *My Boyfriend Came Back from the War*, 1996, webové stránky; Olia Lialina, *Agatha Appears*, 1998, webové stránky, snímky monitoru

částí webových stránek (dnes se od tohoto způsobu již víceméně upustilo). Při tomto způsobu organizace toku dat na stránkách je okno prohlížeče rozparcelováno na několik obdélníkových částí; v každém z těchto rámců je pak umístěna samostatná HTML stránka (nebo soubor) a reakce na případné poklepání na hypertext umístěný v rámu se zpravidla odehrává (u Lialinina díla výhradně)

pouze v daném rámu²⁸. Využití rámu umožnilo autorce fragmentarizovat příběh, rozvětvit jej a zároveň zrušit jeho linearitu. Uživatel se sám rozhoduje, do jakého rámu a v jakém pořadí vstoupí a také zda v něm setrvá a zda dialog prostřednictvím „proklikání“ přečte celý. Setrvá-li u díla a projde-li celý příběh, zůstane před ním prakticky prázdná, černá obrazovka – pouze s viditelnými rámy a dvěma obrazovými motivy.

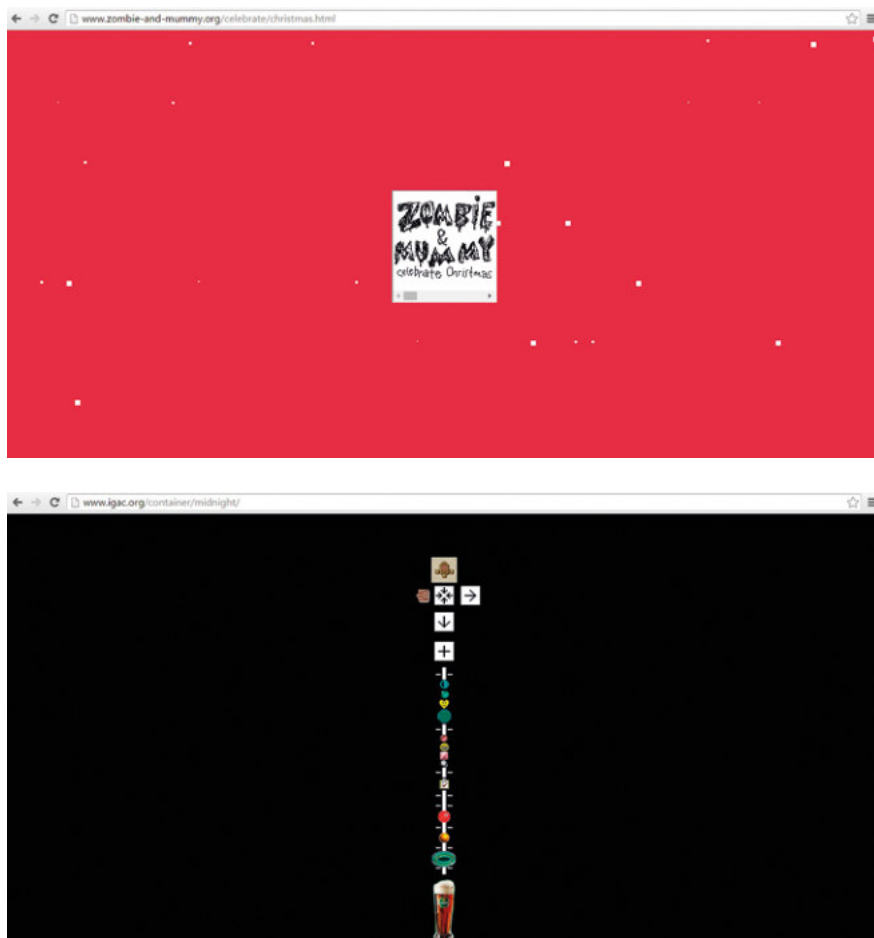
Takto prezentovaný příběh tak postrádá nejen linearitu, ale i jasné vyústění, protože každý uživatel může skončit vyprázdněním jiného okna. Atomizace vyprávění na jednotlivé věty v dialogu postav dává těmto krátkým promluvám zvláštní význam, jenž je umocněn jejich prostou vizuální podobou (jde o bílý text na černém pozadí). *Začneme nový život. Vezmeš si mne? Vidím, že mi nevěříš. Byl to můj soused. Odpusť. Mi.* Tyto a podobné výkřiky zaznívají jakoby ze tmy a prázdnoty; čtenáře trýzní nejen svým obsahem a lapidární formou, ale i absencí kontextu souvislého vyprávění.

V době vzniku díla byl tento efekt podpořen rovněž nedokonalostí webových prohlížečů a pomalostí internetového připojení. Zatímco dříve se obrázky a věty jen pomalu načítaly a recepce díla tak byla spojena s napětím a efektem vynořování, dnes se jím můžeme proklikat během několika málo minut. Sama autorka tuto proměnu svého díla reflektuje konstatováním, že se proměnilo v dokument o původním díle (lze jej najít na tomto odkazu: <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>). *My Boyfriend Came Back from the War* tak neúmyslně demonstrovuje klíčovou vlastnost net artu, jíž je pomíjivost plynoucí z těsného spojení s proměnlivou technologií. Netřeba dodávat, že právě všechny zmíněné vlastnosti formy – více než samotný obsah slov použitých v příběhu – mají s odstupem silnou symbolickou hodnotu a s dalším zastaráváním nabude tato pomíjivá forma nových významů.

Dalším významným projektem Lialiny je *Agatha Appears* (1998; nachází se na této adrese: http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html), v němž použila k vyprávění příběhu nejen na sebe navazující odkazy, ale také různé HTML atributy, zejména atribut title, tedy prvek bubliny s textem, jež se uživateli zobrazí při nějaké akci²⁹, a dále obsah dialogových oken nebo

28 U běžných stránek bývalo obvyklejší spíše to, že jeden z rámu obsahoval menu s odkazy, které se po zakliknutí realizovaly v jiném, zpravidla hlavním okně stránky a nebo v okně novém.

29 Atribut title patří k často využívaným HTML atributům a projevuje se zobrazením textu-



Obr. 106–107 Olia Lialina & Dragan Espenschied, *Zombie and Mummy*, 2002–2003, webové stránky; Olia Lialina & Dragan Espenschied, *Midnight*, nedatováno, webová stránka, snímky monitoru

vé bubliny při najetí na určitý předem připravený HTML tag. Ten je obvykle aktivizován nějakou *událostí*, jež spouští daný skript. Typickou *událostí* je přejetí prvku myši nebo kliknutí na určitý element. V Lialinině díle jsou spouštěcími *událostmi* hlavně kliknutí na postavy nebo přejetí myši po obrazovém elementu. Textová bublina zde obsahuje dialog nebo myšlenky postav.

názvů oken, jež se zobrazují na horní liště okna prohlížeče. Do všech těchto prvků (včetně názvů URL adres, na něž je uživatel přesměrován) autorka vložila vyprávění příběhu o setkání systémového administrátora Sysada s vesnickou dívkou Agathou a jejich vzájemný dialog, případně monolog. Agatha se nečekaně ocitá ve světě internetu a s pomocí Sysada jej poznává. Sysad jí vysvětluje, že internet není pouze technologie, ale spíše nový svět, nová filozofie a způsob myšlení. Tento svět může být pochopen pouze tím, kdo se nachází přímo v něm. Proto je Agatha teleportována do kyberprostoru a poznává jej – doslova jím cestuje – což je vizualizováno právě pomocí URL adres a jejich názvů, jež uživatel sice vidí, ale obvykle nevnímá:

http://www.here.ru/agatha/cant_stay_anymore.html

http://www.altx.com/agatha/starts_new_life.html

<http://distopia.com/agatha/travels.html>

http://www.intima.org/agatha/travels_a_lot.html

http://www.zuper.com/agatha/wants_home.html

http://www.ljudmila.org/~vuk/agatha/goes_on.html

Agatha je ohromena krásou a velikostí kyberprostoru; prohlašuje, že internet je naše budoucnost, a zároveň je vyděšena svou nicotností. Symbolicky obléká nové šaty vytvořené z ASCII znaků a je odhodlána pomoci také ostatním lidem s teleportací do sítě.

Dílo je originální především nevšedním a hravým využitím obligatorních HTML atributů, dialogových oken, názvů webových stránek (Lialina název viditelný v krátkém výstupku okna v horní liště dokonce dynamizuje, takže text ujíždí v podobě titulku a obsahuje segmenty vyprávění nebo dialogů) a názvů URL adres. Aktivizuje tak uživatele a nabourává jeho zažitou interakci s webovým prohlížečem. Efektem prorůstání příběhu mimo očekávaný prostor okna do zmíněných technických prvků vzbuzuje pocit, že Agatha je teleportována přímo do počítače uživatele a skutečně s ním komunikuje. Lialina tímto dílem ukazuje, co přesně myslí tím, že webová stránka má být uměleckým prostředkem, výtvorným materiálem, nikoliv pouhým nosičem. Po obsahové stránce upomíná na dobu začátků masového rozšíření internetu, jež byla spojena s velkými očekáváními a již provázela fascinace možnostmi nového média.

Velký počet projektů vytvořila Lialina také ve spolupráci se svým manželem, hudebním producentem a programátorem Draganem Espenschiedem. Mezi nejznámější patří série vtipných komiksových epizod nesoucí název *Zombie and Mummy* (2002–2003). Komiks, v němž se ústřední hororová dvojice stá-

vá aktéry nejrůznějších aktivit od plavání v bazénu, přes zakládání hiphopové kapely až po vytváření stromu života, má formu digitální grafiky a je umístěn na web; viz <http://www.zombie-and-mummy.org/>.

Programátorské kutilství a svět nevkusných desktopových ikon, animovaných GIFů, šipek a tlačítek vizualizuje další společné dílo Lialiny a Espenschieda, jež využívá navigační lišty webového rozhraní Google Maps a mění její funkci na jakýsi interaktivní věšák těchto ikon a gifů, jež se vynořují a opět mizí, když klikáme do částí lišty nebo pohybujeme posuvníkem. (Viz <http://www.igac.org/container/midnight/>.)

Dílo Oliy Lialiny bylo několikrát oceněno na významných přehlídkách současného umění, autorka vystavuje v prestižních galerijních institucích po celém světě a na významných netartových festivalech.

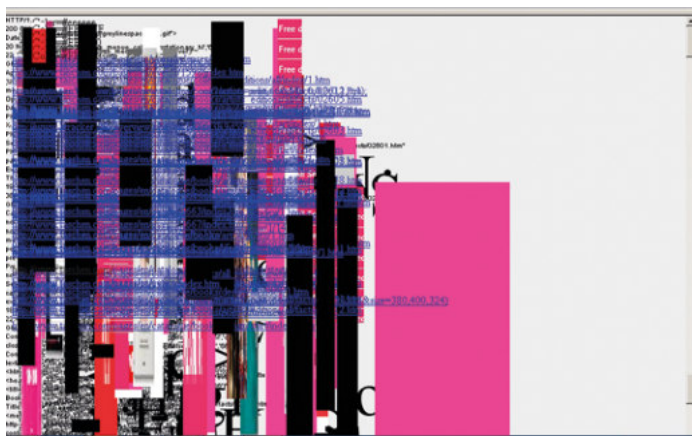
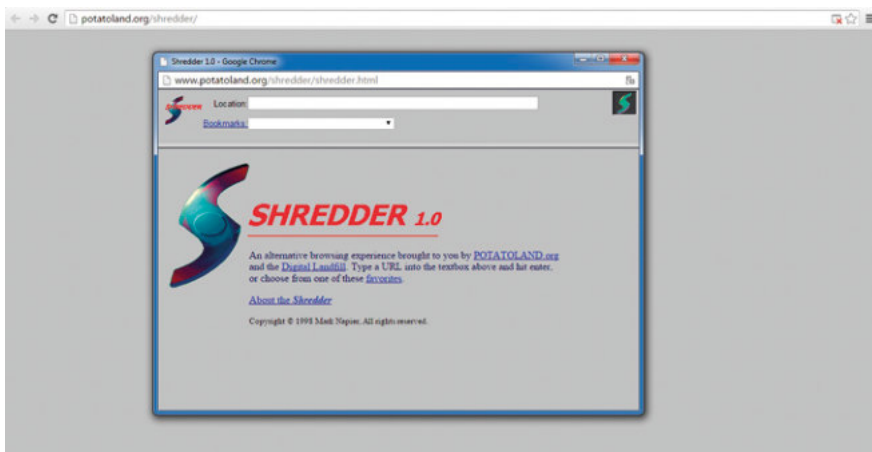
Mark Napier

*1961 ve Springfieldu, New Jersey, USA; nyní žije a pracuje v New Yorku, USA

Mark Napier je dalším z průkopníků net artu, jenž svá raná netartová díla – dnes již považovaná za klasiku tohoto proudu – vytvořil v 90. letech 20. století a na počátku století následujícího. Napier měl pro tvorbu tohoto charakteru vynikající předpoklady, protože je schopným programátorem a technickým specialistou spolupracujícím s významnými společnostmi (např. s Thomson Reuters). Napierova díla stojí na pomezí net artu a software artu – jeho nejznámější projekty staví totiž na autorském softwaru, zejména na programech typu prohlížeč nebo editor, které vybízí uživatele k interakci a podobně jako díla jiných netartistů posunují tradiční chápání uměleckého díla.

Napiera, původním zaměřením malíře a programátora, přivedl k net artu v roce 1994 jeho dlouholetý přítel³⁰. Net art jej zaujal zejména možností vytvářet „díla“ vyznačující se dynamikou a zároveň dostupností v kyberprostoru, kde se mohou v čase měnit a vyvíjet na základě interakce s uživateli. (Viz rozhovor s Mortizem Stellmacherem, [2010].) Autora fascinovalo, že v prostředí internetu se může pozorovatel uměleckého díla stát aktivním účastníkem uměleckého procesu, a lákalo jej, že umělec může svou tvorbu distribuovat globálně po celém světě. Podle svých slov tak ukončil kariéru malíře (svůj poslední obraz prý namaloval květnu roku 1995 a zanechal tak tvorby statických artefaktů) a začal vytvářet první webové stránky a programy.

30 Napier vzpomíná také na jedno dílo, které jej zvláštním způsobem inspirovalo k jeho prvnímu netartovému pokusům. Bylo jím *Pole blesků* (*The Lightning Field*) amerického výtvarníka Waltera de Maria, známého tvůrce minimalistických instalací a land artu. *Pole blesků* umístěné na rozlehlé poušti v Novém Mexiku je tvořeno množstvím kovových sloupů pravidelně rozmístěných na obrovské ploše jedné míle krát jeden kilometr. Kovové sloupy mají přitahovat blesky a právě tato potencialita – k níž ale nemusí dojít, je zdrojem zvláštního napětí, jímž je provázána interakce s touto landartovou instalací. Podobně uvažoval Napier o netartovém díle: v internetu vidí podobně obrovské pole, kde se může stát cokoliv. Svá díla pak podle svých slov koncipoval tak, aby k sobě přitahovala blesky v podobě lidské interakce. Lidský element, který se stává součástí jeho děl, mění je a aktivuje, je pro Napiera podobně spontánní a překvapivý. (Napier in Stellmacher, [2010])



Obr. 108–109 Mark Napier, *Shredder*, 1998, on-line aplikace (alternativní prohlížeč webových stránek), na dalším obrázku výsledek „skartování“; snímky monitoru

Jedním z prvních byl projekt *Shredder* (Skartovačka) – softwarová aplikace, která poté, co do ní zadáme adresu nějaké libovolné (nebo předvolené) webové stránky, tuto webovou stránku zpracuje tak, že ji „skartuje“. Skartace zde ale neznamená pouze zničení náhledu zadaných webů a způsobení jejich nečitelnosti, ale mnohem více jejich kvalitativní proměnu. Výsledek sice zcela pozbývá původní funkce klasicky informovat nebo sdělovat nějaký zřetelný

obsah textem a obrazem, je však o to zajímavější. Výsledná „dekonstrukce“ webů, v nichž se podobně jako skartované proužky smíchaných a znovu náhodně polepených papírů spojují různé obsahy do jednoho, je fascinující nemožností dokliktat se ke zřetelnému obsahu a estetikou textového „soutisku“ ne nepodobného soustisku různých grafických matic.

Rovněž další projekt z devadesátých let, *Riot*, je alternativním webovým prohlížečem, který uživatele zavádí za hranice obligatorního užívání webu a porušuje podobně jako výtržníci v reálném světě zavedená pravidla a vyvolává neklid doprovázený zmatkem. Prohlížeč *Riot* se chová jako svého druhu mixér, který do jedné stránky nakombinuje ve zdánlivě náhodném mixu části různých nedávno prohlížených webů. V jednom okně kombinuje do nepřehledné koláže webové stránky z různých samostatných domén. Sám autor svůj prohlížeč *Riot* charakterizuje jako narušitele pravidla vlastnictví na webu a poukazuje na to, že každá pravidla mohou ztrácet platnost, protože přinejmenším hranice webových stránek a jejich afilací jsou křehké, nemluvě o funkčnosti stránek a stabilitě webového obsahu. Kyberprostor je pro Napiera „tavicím kotlem“ a jeho *Riot* tuto vlastnost – spolu s aspektem hyperlinku, spojitostí – vizualizuje, když do jednoho okna mísí domény jako *vatican.org* a *hell.com*, *playboy.com* a *whitehouse.gov* nebo *microsoft.com* a *hackers.org*.

S principem proměnlivosti a interakce pracuje také další Napierův projekt s názvem *net.flag* (2002). Pomocí on-line softwarové aplikace se mohou jednotliví uživatelé podílet na vytvoření jedné vlajky, jež by reprezentovala internet a jeho uživatele. Jak Napier vysvětluje, návštěvníci *net.flag* si mohou vlajku nejen prohlížet, ale také změnit tak, aby reflektovala jejich vlastní národnostní, politickou či apolitickou a teritoriální náklonnost (dokumentace projektu je zde: <http://marknapier.com/netflag>). Výsledná vlajka tak představuje nejen emblém, ale také mikroteritorium – místo pro konfrontaci, prosazování názorů, komunikaci a hru. Dodejme, že *net.flag* se stal součástí sbírky prestižního Guggenheimova muzea.

Kromě webové báze se Napierova tvorba vyznačuje fascinací pohybem a dynamikou; autor se snaží reflektovat nestálost a proměnlivost. To můžeme sledovat např. v projektu *The Cyclops Series* (2006), kde si klade otázku, jak může vypadat obdoba hmotných monumentů v kyberprostoru, tedy pomyslná virtuální památka. Tato úvaha je samozřejmě absurdní, protože trvalost čehokoliv na síti je iluzorní. Autorova odpověď je podobně výtržná jako jeho předchozí představy o prohlížečích nebo jiných aplikacích, je parodií jakékoliv trvalosti nebo bytelnosti: Napier pomocí vlastního softwaru vygeneroval pohyblivou budovu



Obr. 110–111 Mark Napier, *RIOT*, 2000, on-line aplikace (alternativní prohlížeč webových stránek), snímek monitoru; Mark Napier, *The Cyclops Series*, 2006, webová stránka, snímek monitoru

Empire State Building, která v prostředí počítačové obrazovky ztratila všechny své podstatné „fyzické“ vlastnosti. (Dokumentace je přístupná na <http://www.potatoland.org/cyclops/about.html>.)

Napier své projekty – jež napohled vypadají jako hříčka – vždy podkládá nějakou tezí či teorií. *The Cyclops Series* má uživatele přivést k zamyšlení nad

pomíjivostí a je jakýmsi ontologickým zamyšlením nad trvalostí a hodnotou hmotného a virtuálního světa. Autor o cyklu hovoří takto: „Předmět se pohybuje na hranici mezi věcí a událostí: organická forma, která je sama záznamem pomíjivého momentu destrukce a vzniku.“ (Napier, nedatováno) Napier se dále zamýšlí nad významem hmotných statků a muzealizovaných objektů a vystihuje pnutí, které přináší virtualita: lidé jsou zvyklí skrze památky uchovávat paměť a dále reprodukovat do dalších generací vlastní časově omezenou existenci. Tuto praxi ale virtualita narušuje a zpochybňuje. „Současný vzestup počítačových technologií a síťového připojení rozšiřuje lidskou nervovou soustavu a mění naše nazírání na fyzický prostor, vzdálenost a paměť. [...] Virtuální svět‘ tvořený soustavou kódů a dat zpochybňuje představu o fyzických památkách jako způsobu, jak zachovat stálost, neměnnost. [...] Věk fyzických předmětů skončil. Vstupujeme do doby, ve které mohou být informace posílány po drátech a předměty mohou být zaslány v podobě informace. [...] Stálost již není spojována s fyzickými předměty, ale s trváním myšlenky v kolektivním vědomí síťového média. Permanence se stává organickou: je jí schopnost systému se zregenerovat. V tomto ohledu vláda kamene, oceli a betonu nadobro skončila.“ (Tamtéž) Jak Napier dále vysvětluje v rozhovoru pro časopis *Proud*, ani volba Empire State Building nebyla náhodná: jeho cílem bylo dematerializovat nejvíce viditelné symboly moci, jako je např. právě tato triumfální budova. Ačkoliv se jedná o monumentální stavbu z oceli a betonu, v době, kdy se skutečnou silou staly informace, se už jeví jako zastaralá a svou funkci absolutní moci nadále zastávat nemůže. (Stellmacher, [2010]) Napier si je zajisté vědom toho, že webové formy a obsahy jsou ještě mnohem více nestálé – ostatně hmotné monumenty by přetrvaly i poté, co by např. zavládl blackout. Přesto je fascinace světem, který je definován hardwarem a softwarem, daty a pokyny, rysem většiny netartové tvorby, a to nejen Napierovy. Fascinaci vyvolává zejména možnost recyklování a reprodukování informací zdánlivě nekonečnými způsoby, stejně jako distribuce těchto dat ve stále se měnícím kontextu.

Tvorba Marka Napiera se stala součástí klíčových výstav v oblasti digitálního umění např. na výstavě Whitney Museum of American Art *Data Dynamics exhibition*, Whitney Biennial 2002 (*010101: Art in the Age of Technology*, San Francisco Museum of Art) a na výstavě *net_condition exhibition* v ZKM (Center for Art & Media) v německém Karlsruhe. Je držitelem mnohých uměleckých grantů a vytvořil umělecké projekty pro SFMOMA, Whitney Museum a Guggenheim.

Josh On

*1972 Nový Zéland; nyní žije a pracuje v San Franciscu, USA

Josh On je autorem, jehož dílo je nabito silným aktivistickým nábojem a který možnosti internetu využívá svébytným způsobem: jako svobodnou platformu pro šíření myšlenek, jako ideální médium pro vizualizaci složitých společenských a mocenských vztahů a pro interakci s uživateli. Josh On je tvůrcem několika netartových projektů, jejichž výstupy mají formu webové stránky, on-line hry nebo sociální platformy. Jak už jsme zmínili, jeho práce mají politický podtext, takže Joshe Ona můžeme charakterizovat jako aktivistu angažujícího se v oblasti ochrany životního prostředí (ve spojení s Greenpeace) a v rozkrývání mocenských vztahů vlivných korporací a politiků. Některé projekty realizoval v rámci FutureFarmers, uskupení, jež spojuje odborníky, umělce a aktivisty, realizuje vlastní projekty nebo podporuje umělce formou rezidencí³¹.

Nejnámějším dílem Joshe Ona, jež je považováno za prototyp aktivistického projektu, je *They Rule (Oni vládnou/Ti, kteří vládnou)* z roku 2001. Toto dílo vzniklo ve spolupráci s Onovou ženou Amy Balkinovou a ve spojení se známou mezinárodní ekologickou organizací Greenpeace. Jedná se o interaktivní webovou stránku, jež mapuje a vizualizuje četná a mnohdy překvapivá propojení mezi různými politiky, mezinárodními společnostmi, organizacemi, korporacemi a jejich činiteli – ať již působí jako členové představenstev, jako výkonní ředitelé či jinak. V projektu autor pracoval s daty o pěti stovkách amerických veřejných i soukromých korporací – vybral je podle žebříčku sestaveného časopisem *Fortune*, kde se společnosti řadí podle svého hrubého obratu. Vizualizace ukazuje nejen propojení mezi jednotlivými společnostmi, ale rovněž vazby členů představenstev na politickou scénu nebo zarážející kumulaci funkcí u některých osob. Díky tomuto projektu může každý uživatel internetu snadno tato fakta dohledat a reflektovat je např. ve svém spotřebním chování nebo ve voličských preferencích. Dostupnost informací ze zákulisí nebo faktů, které nejsou běžně medializovány, je hlavním benefitem projektu; jeho efektem je ale i neodbytný pocit, že na různých konspiračních teoriích může být něco pravdy

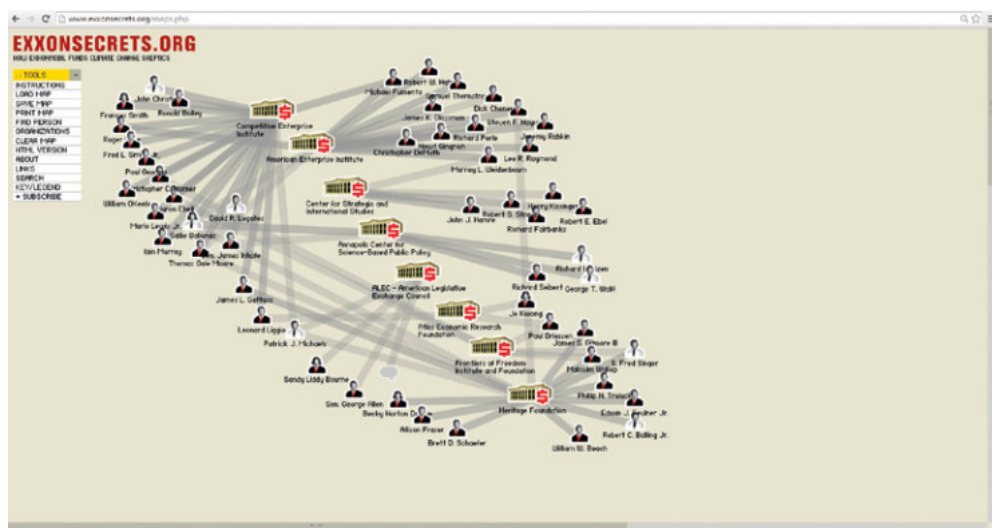
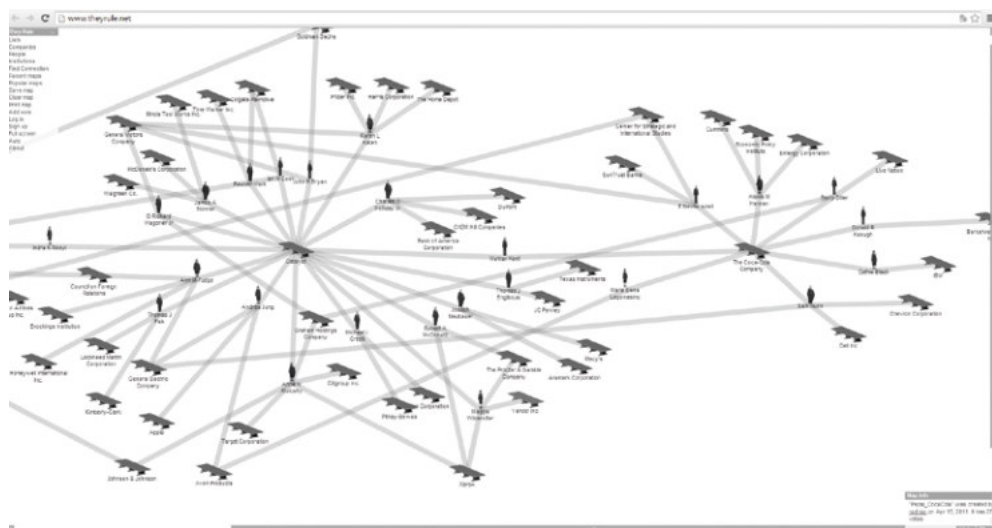
31 V archivu *FutureFarmers* lze najít nejen běžné umělecké projekty, performance, výstavy, ale i webové experimenty, spadající do rámce net artu. (Viz <http://www.futurefarmers.com/#sitemap>.) Mnohé z nich by mohly zájemce o problematiku zaujmout.

a že moc vlivných lidí je takřka neomezená a všeprostopující. U projektů tohoto typu si lze položit otázku, jak se liší od obdobných počinů, které se nyní častěji objevují v oblasti žurnalistiky nebo aktivistických nevládních organizací. Co vlastně činí tento projekt uměleckým? Na tuto otázku prozatím nenabídneme odpověď, lze však přinejmenším konstatovat, že podobných projektů „na pomezí“ přibývá. Dodejme ještě, že *They Rule* bylo v roce 2002 oceněno cenou *Golden Nica* na soutěži *Prix Ars Electronica* v kategorii *Net vize/Dokonalost*. Projekt je stále on-line na odkazu <http://www.theyrule.net/about>.

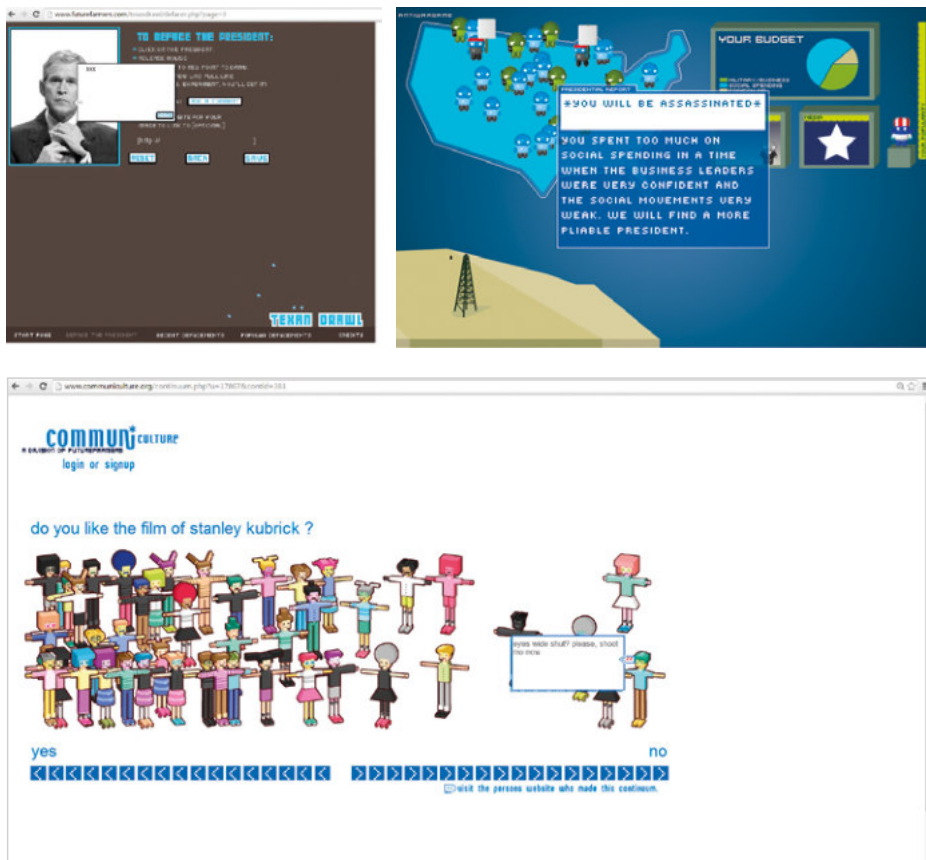
Projektem podobného typu je on-line rozhraní *Exxon Secrets* vytvořené opět pro Greepeace. Tento projekt mapuje organizace (mezi nimi různé anti-environmentální think-tanky), jež jsou financovány obří korporací Exxon Mobil³² a jež spojuje veřejné zpochybňování teorie o klimatických změnách a vlivu člověka na ně. Databáze, již tento projekt nabízí na adrese <http://www.exxonsecrets.org/maps.php>, je sestavena z organizací napojených na Exxon Mobil a mařících v předešlých letech různé pokusy o možná řešení otázky globálního oteplování a dopadů změny klimatu. Databáze obsahuje podrobné informace o konkrétních jedincích, kteří s takovými organizacemi spolupracují, a o výrocích, které k otázce globálního oteplování pronesli. Jak tvůrci uvádějí, veřejnost má právo znát tyto skryté vazby. Jejich vizualizace samozřejmě zpochybňuje důvěryhodnost daných aktérů veřejné debaty o klimatických změnách; přinejmenším vede k obezřetnosti při sledování této veřejné debaty. Přijmeme-li plně skutečnost, že tato obludná síť existuje (ostatně korporaci Exxon Mobil obvinily z vedení dezinformační kampaně také významné vědecké organizace), vede nás to k neblahému závěru, že obří korporace platí napojené organizace za to, aby šířily „pravdu“, jež sice ohrožuje planetu a křehký ekosystém Země, nicméně je pro Exxon Mobil výhodná. Dodejme, že Exxon Mobil je podle výnosů a zisku jednou z největších korporací na světě; v roce 2009 se dokonce – se ziskem nepředstavitelných 45,22 miliard amerických dolarů – dostala na první příčku žebříčku *Fortune 500*. Po technické stránce je projekt Exxon Secrets webovou stránkou obsahující databázi a animace; v porovnání s *They Rule* je sofistikovanější, protože obsahuje rovněž aplikaci umožňující správcům databázi pravidelně aktualizovat.

Kromě těchto komplexních a náročných projektů Josh On zveřejnil také projekty jednodušší, aktivistické jsou ale – více či méně – všechny. Ryze poli-

32 Také Esso nebo jen Mobil; společnost těžící a zpracovávající ropu a zemní plyn vzniklá sloučením koncernů Exxon a Mobil.



Obr. 112–113 Josh On, *They Rule*, 2001, webová stránka s on-line aplikací, snímek monitoru;
Josh On & Amy Balkin, *Exxon Secrets*, webová stránka s on-line aplikací, snímek monitoru



Obr. 114–116 Josh On, *Texas Drawl*, 2000, on-line aplikace; Josh On, *AntiWarGame*, 2001, on-line videohra; Josh On, *Communiculture*, nedatováno, on-line aplikace; snímky obrazovky

tickým projektem je *Texas Drawl* (2000), který vznikl jako reakce na zvolení George W. Bushe prezidentem USA. Všem lidem, kteří byli podobně jako Josh On touto skutečností frustrováni (připomeňme, že se jednalo o jedny z nejtěsnějších amerických prezidentských voleb, kdy o výsledku rozhodly doslova stovky hlasů), se nabízí využití jednoduchého grafického editoru, v němž lze hlavu prezidenta libovolně počmárat nebo opatřit vzkazy. Tvůrce projekt okomentoval tak, že ačkoliv nemá rád osobní útoky na druhé, v tomto případě neměl problém učinit výjimku.

AntiWarGame je technicky, nikoliv však obsahově, poněkud jiným typem projektu, také on však stojí na pomezí software artu. Jedná se totiž o on-line videohru, která své aktivistické, protimilitaristické poselství předává skrze herní aktivitu. Spíše než o hru se však samozřejmě jedná o vizualizaci využívající herní stylizace ve formě panáčků a skóre hráče. Ten přijímá ve hře roli prezidenta USA (může si vybrat, zda bude Uncle Sam, strýček Sam, nebo Aunt Samantha, teta Samantha) a jeho úkolem je udržet se co nejdéle ve hře, resp. na postu prezidenta. Musí řešit situaci napadení USA a reagovat prostřednictvím volby rozpočtových výdajů a vysíláním vojáků do zahraničí. Skóre ukazuje hladinu popularity, která klesá na povážlivou úroveň, když se např. zvyšuje zahraniční pomoc. Naopak stoupá, když se zvyšují náklady na armádu, zbrojení nebo na podporu průmyslu. Zajímavým prvkem jsou panáčci-obyvatelé, mezi nimiž jsou kromě vojáků vysílaných na mise také běžní občané, aktivisté nebo imigranti. Každý z nich v komiksové bublině reaguje poměrně výstižnými výrocky na nastalou situaci. Například imigrant se vymezuje proti tomu, aby byl obviňován z terorismu, občan se ptá, zda už Amerika zvítězila, aktivista brojí proti chamtivosti korporací. Jak je z obsahu hry patrné, vznikla krátce po událostech z 11. září 2001 a poté, kdy USA v reakci na teroristické útoky, při nichž zahynulo téměř 3 000 lidí, vyhlásily válku proti terorismu a provedly invazi do Afghánistánu. On se pomocí videohry (dostupné na odkaze <http://www.antiwargame.org/>) pokusil ukázat podstatu války, kterou je podle něj boj o ropu a zisk zbrojařských společností. Pokud tomuto byznysu prezident přestane sloužit, je bez prodlení sesazen a *game over*.

Josh On se zajímá také o možnosti sociální interakce na internetu a experimentoval s tzv. sociometrií – ovšem v nových podmínkách síťové komunikace. Autor – podle vlastních slov inspirován průkopníkem sociometrie Jacobem Levy Morenem³³ – vytvořil ve spolupráci s Amy Franceschini a v rámci umělecké skupiny *FutureFarmers* projekt nesoucí název *Communiculture*. Jde o experiment založený na snaze vizualizovat názory lidí na různé otázky –

33 K odkazu Jacoba Levy Morena se Josh On přihlásil např. na přednášce, v níž prezentoval své dílo na festivalu *Influencers 2005 (Festival of media intervention and radical entertainment | Festival mediální intervence a radikální zábavy)*. Jacob Levy Moreno (1889–1974) je znám jako rakousko-americký lékař, psychiatr, sociolog a zakladatel psychodramatu, sociometrie a skupinové psychoterapie. Josh On správně pochopil, že internet poskytuje pro postizení sociopreferenčních vztahů ve skupině či celé společnosti zcela nové možnosti.

jeho obdobou na dnešních sociálních sítích mohou být různé ankety a vizualizace výsledků průzkumů. *Communiculture* je on-line komunikační rozhraní (viz <http://www.communiculture.org/>), v němž si registrovaní uživatelé volí prostého avatara a účastní se anket na různé vážně i humorně míněné otázky. Uživatel umísťuje svého avatara libovolně na čáru představující škálu odpovědí mezi ano a ne. I když z dnešního pohledu, kdy kulminuje zapojení širokých vrstev obyvatelstva do sociálních sítí, se jeví jako nosnější „vytěžování“ a vizualizace vztahů a názorů zaznamenaných v těchto masově používaných sítích, jde o experiment zajímavý, podle Joshe Ona zaměřený na hledání cesty, jak lze vybudovat základnu pro novou, „participační společnost“.

Největší sílu si nicméně uchovávají – i více než 10 let po svém vzniku – Onovy projekty, jež dávají odpověď na autorovu stěžejní otázku, stojící za všemi jeho uměleckými počiny: „*Can art be used as an hammer to change the world?*“ („*Může být umění kladivem měnícím svět?*“). Energie vložená do náročných projektů, jež takovým kladivem na mocné tohoto světa mohou být, je vyjádřením autorova přesvědčení, že změna je – díky masovosti a svobodě internetu – možná.

Alexej Šulgin

*1963 Moskva (Rusko); zde doposud žije a pracuje

Alexej Šulgin, jeden z nejvýznamnějších tvůrců, jež zde představujeme, stál u samého zrodu net artu, jeho tvorba však zasahuje rovněž do oblasti software artu, fotografie, on-line kurátorství, hudby a dalších poloh současné vizuální a intermediální tvorby. Sám Šulgin o sobě prohlašuje, že scénu net artu již opustil, a to na přelomu tisíciletí, kdy internet přestal fungovat jako nové médium a net art jako umělecká inovace. Z Šulginova rozhovoru pro časopis *Rhizone* a z jeho dalších vyjádření (viz např. Droitcour, 2008) lze vyčíst, že net art – resp. net.art jako jasně vymezenou součást net artu spojenou s konkrétními jmény – ztotožňuje právě s objevováním nového média a svobodným experimentováním; usazením, zevšedněním technologie se ztrácí důvod, aby net art, spojený s dobovým kontextem a statutem spontánního proudu existujícího mimo zavedené struktury uměleckého provozu, dále existoval.

Tento Šulginův postoj dokumentuje dobový náboj net artu jako aktivistického uměleckého proudu, který nejenže užívá nové umělecké prostředky (jazyk HTML a internet) a produkuje novou estetiku, ale především pomocí těchto prostředků zkoumá, reflektuje a tematizuje nové médium. Každé nové médium je však odsouzeno k „zestárnutí“, k trivializaci – a je třeba očekávat vznik nového „nového“ média.

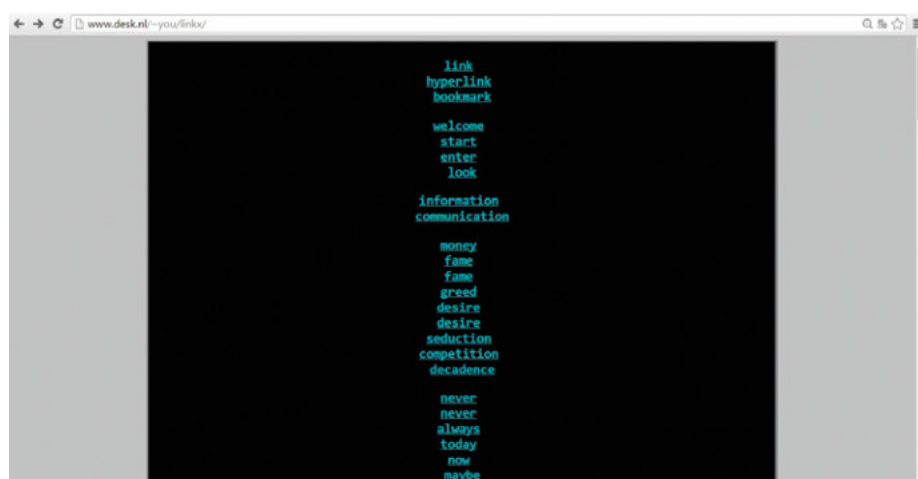
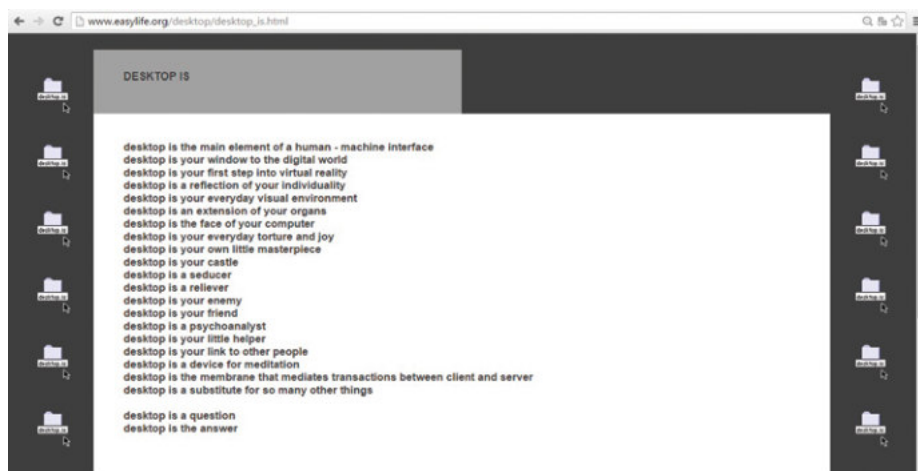
V oblasti net artu vynikl Alexej Šulgin mnoha projekty. Kromě toho, že spolu s Natalií Bookchinovou v roce 1999 sepsal text s názvem *Introduction to net.art* (Úvod do net.artu, ironický až sebeparodující návod na to, jak se stát netartovým umělcem) se mezi jeho nejznámější projekty řadí dvě on-line galerie *Hot Pictures* (1994) a *Desktop Is* (1997–1998).

Hot Pictures, kterou autor označuje jako on-line elektronickou fotogalerii, sám uvedl těmito slovy: „Fotografie byla po dlouhou dobu považována za nejspolehlivější metodu sloužící k zachycení reality. Vývoj počítačové technologie však postavil tento postulát před zkoušku. Fotografie, která ve své době změnila všechny směry moderního umění, tak nyní mění sama sebe. Elektronická fotogalerie není jen pouhou prezentací určitých umělců a určitých děl, ale také snahou o výzkum a vizualizaci popisovaného fenoménu.“ (Šulgin in Green, 2004, s. 37)

Ústředním tématem druhé galerie s názvem *Desktop Is* je počítačová plocha. Toto základní grafické rozhraní, jež se objeví na monitoru osobního

počítače po jeho zapnutí, inspirovalo řadu netartových tvůrců k vytvoření originálních děl. Galerie tak prezentuje díla Natalie Bookchinové, Nino Rodrigueze, Kazuhiko Kisa, Rachel Bakerové a dalších (viz http://www.easylife.org/desktop/desktop_is.html). Domovská stránka této galerie navíc popisuje, čím vším je počítačová plocha:

desktop is the main element of a human – machine interface	plocha je základním prvkem v rozhraní tvořeném člověkem a strojem
desktop is your window to the digital world	plocha je tvým oknem do digitálního světa
desktop is your first step into virtual reality	plocha je tvůj první krok do virtuální reality
desktop is a reflection of your individuality	plocha reflektuje tvoji individualitu
desktop is your everyday visual environment	plocha je tvoje každodenní vizuální prostředí
desktop is an extension of your organs	plocha je prodloužením tvých orgánů
desktop is the face of your computer	plocha je tváří tvého počítače
desktop is your everyday torture and joy	plocha je tvoje každodenní utrpení a radost
desktop is your own little masterpiece	plocha je tvoje vlastní malé mistrovské dílo
desktop is your castle	plocha je tvůj hrad
desktop is a seducer	plocha vzbuzuje pokušení
desktop is a reliever	plocha přináší úlevu
desktop is your enemy	plocha je tvůj nepřítel
desktop is your friend	plocha je tvůj přítel
desktop is a psychoanalyst	plocha je psychoanalytik
desktop is your little helper	plocha je tvůj malý pomocník
desktop is your link to other people	plocha tě spojuje s ostatními lidmi
desktop is a device for meditation	plocha je prostředek pro meditaci
desktop is the membrane that mediates transactions between client and server	plocha je membránou, jež propouští transakce mezi klientem a serverem
desktop is a substitute for so many other things	plocha nahrazuje spoustu dalších věcí
desktop is a question	plocha je otázka
desktop is the answer	plocha je odpověď



Obr. 117–118 Alexej Šulgin, *Desktop Is*, 1997–1998, webová stránka; Alexej Šulgin, *Link X*, 1997, webová stránka; snímky monitoru

Hravou a zároveň čistou podobou se vyznačuje Šulginův projekt *Form Art* (1997, viz <http://www.c3.hu/collection/form/>), webová stránka složená z běžných ovládacích prvků, formulářových polí s posuvníky, tlačítek a zatrhávacích políček, jež jsou zde svobodně využity jako prvky výtvarné interaktivní kompozice, místy až poetické (např. když zaškrtnutí kruhového políčka vyvolá

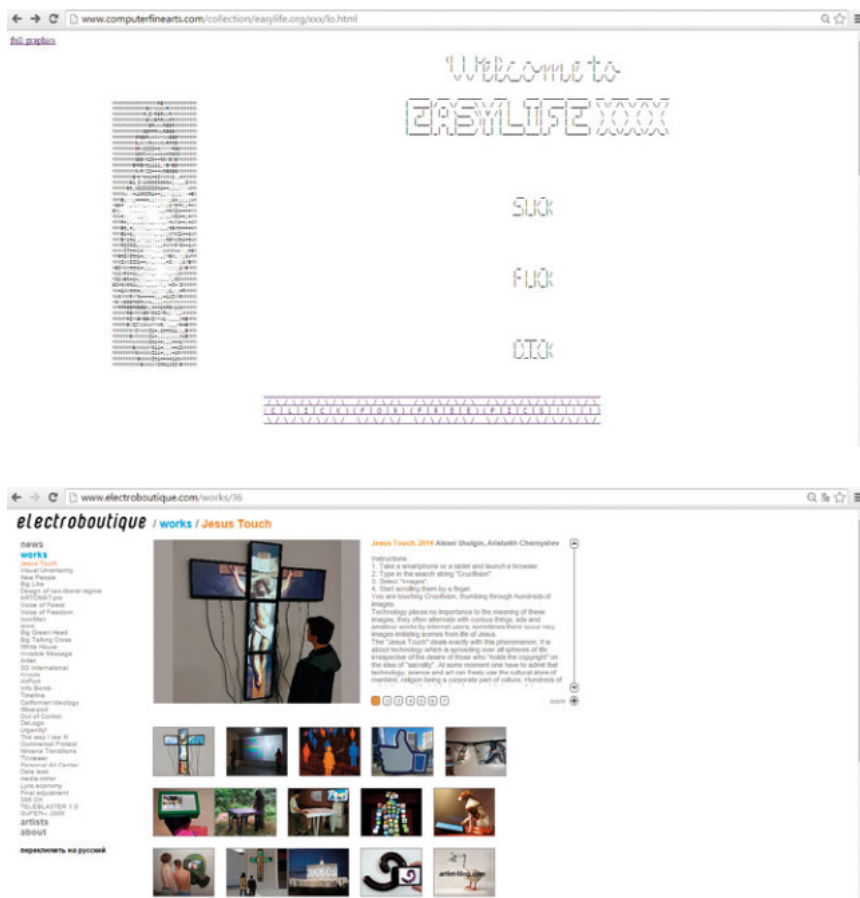
efekt rozběhnutí zmnožených zatržitek do okolních políček a formulářové pole pod obrazcem nám hlásí *To je krásné. Jak jemné. Létám! Mmmmm. aj.*).

Obdobný, velmi prostý a zároveň nápaditý charakter má projekt *This Morning* (1997) s podtitulem *Desires are tearing me apart*. (*Touhy mě trhají na kusy.*) Povolíte-li prohlížeči vyskakovací okna, tak se bílá vstupní stránka s lapidárním textovým oznámením o ranním vstávání promění v pozadí pro bláznivě vyskakující a rychle mizící a blikající okna s nápisy *Chci močit. Chci šukat. Chci se jít projít. Chci kouřit. Chci srát. Chci jíst*. Bláznivých oken, pod nimiž se pozadí změnilo na blikající zmnožené nápisy *Vše najednou!*, se alespoň v prohlížeči Google Chrome nelze zbavit jinak než ukončením prohlížeče (viz www.easylife.org/this_morning/index0.html.)

Dalším Šulginovým dílem z této doby je *Link X* (1997). Jedná se o portál, jenž na čisté tmavé ploše prezentuje seznam po sobě řazených domén. Ty jsou sdruženy do tematických skupin jako např. „*birth; life; death*“, „*art, culture, philosophy, science, music, music, poetry, poetry, literature, theatre, theatre, design*“. Po rozkliknutí jednotlivých odkazů zjistíme, že opakování domén skrývá jejich další variace, jako např. *music.org* (.org – odkazuje na organizaci) a *music.com* (.com odkazuje na komerční podnik). Otevírání odkazů nás může vést k zamyšlení nad konotacemi názvů a jejich skutečným obsahem. (Viz <http://www.desk.nl/~you/linkx/>.)

Dílo *Easylife XXX* (1997) reflektuje existenci pornografického průmyslu a rychlé rozšíření pornografického obsahu na internet. Na vstupní stránce je uživatel varován před explicitním sexuálním materiálem na webu a je vyzván k tomu, aby se přiznal k věku a podle něj postupoval buď do *over 18 years* (*starší 18 let*) nebo do části určené pro návštěvníky *under 18 years* (*mladší 18 let*). Na webu, jenž přejal nevkusný a lascivní vzhled pornografických stránek, můžeme najít kromě nápisů a animovaných porno ikon také fotografie s pornografickým obsahem. Uživatel sekce určené mladším 18 let může zhlédnout stejný obsah, avšak převedený do ASCII kódu (černých znaků na bílém pozadí), jenž zřetelnost obrázků snižuje na minimum. (Projekt je k vidění na odkaze <http://www.computerfinearts.com/collection/easylife.org/xxx/enter.html>.)

V hudbě se Šulgin proslavil již klasickým projektem *386 DX*, což je název první kyberpunkové „kapely“, již autor založil v roce 1998 a s níž vystupoval po celém světě. Tato hudební formace (jejíž hudbu lze najít na tomto odkazu: <http://www.easylife.org/386dx/calif.mp3>) je tvořena z Šulgina samotného a ze zastaralého počítače s operačním systémem Microsoft Windows verze 3.1 a procesorem Intel 386, na kterém autor „hraje“ své skladby. Syntetický text-



Obr. 119–120 Alexej Šulgin, *Easylife XXX*, 1997, webová stránka; Alexej Šulgin & Aristarkh Černyšev, projekt *Electroboutique*, 2004; náhled webové stránky projektu; snímky monitoru

-to-speech hlas „zpívá“ songy za doprovodu populárních hudebních melodií v provedení MIDI (Musical Instrument Digital Interface). Také tento Šulginův projev má svou poetiku a upomíná na začátky experimentů s uměle produkovaným zpěvem a zvuky. Po hudební stránce zcela klasické melodie nepatrně mění své vyznění použitím strojového hlasu komolícího ruský text.

Po roce 2000 začal Šulgin spolupracovat s Aristarkhem Černyševem a v roce 2004 založili společný projekt nesoucí název *Electroboutique*. Tato labo-

ratoř vznikla z potřeby prozkoumávat nové strategie v umění a pokračovat dál po net.artu. Jak Šulgin sám vysvětluje, jeho snahou je vytvářet mediální díla na bázi tzv. *plug-and-play* (*zapoj a hraj*; technologie, při níž operační systém počítače či jiného elektronického zařízení automaticky detekuje nově nainstalované zařízení a nainstaluje ovladače), jež budou na rozdíl od net artu komodifikovatelná. Zároveň se – alespoň podle svých slov – vzdává mediálního aktivismu, který jej zklamal svou neschopností jakkoliv ovlivnit světovou politiku (Šulgin zmiňuje zejména šok z invaze USA do Afgánistánu a Iráku). Svou kritiku napříště cílí na konzumerismus a na fungování umění v komerčním prostředí kapitalistického světa.

Oba umělci – Šulgin a Černišev – se v reakci na nastalý stav rozhodli vytvářet komerční umělecké předměty, jejichž podstatou však zůstává protest a kritika (sami autoři hovoří o *komerčním protestu*). Na tomto ideovém základě tak vznikl např. obří, zkřivený, avšak plně funkční iPod – *wowPod* (2008), nebo elektronické zrcadlo nazvané *Timeline* (2008) – s rozhraními umožňujícími různé vizuální efekty – a další neobvyklé objekty.

Kritický osten Šulgin míří i na povahu naší současné interakce s webem a elektronikou; tvrdí, že se nacházíme v době, ve které se snoubí technologická vyspělost s barbarstvím. Technologie, jež nás obklopují, ukazují naši vyspělost v oblasti vědy a techniky, a přesto si na těchto sofistikovaných zařízeních pouštíme stupidní hudbu nebo hrajeme hloupé hry. Šulgin upozorňuje, že technologie nejsou přednastaveny pouze na určitý typ obsahu nebo funkcí, ale že existuje množství různých nekonvenčních způsobů jejich využití. To ostatně sám nesčetněkrát ukázal svým kreativním využitím HTML a funkcí webu. Svými projekty – ať již spadají do slavné periody net.artu, nebo jde o novější díla – se snaží publiku ukázat, že s technologiemi a digitálními zařízeními není třeba zacházet jen slepě dle unifikovaných instrukcí, ale i se svobodou a invencí.

Tvorba a četné aktivity Alexeje Šulgina – mnohé jsme z nedostatku prostoru nezmiňovali – jsou přehledně sumarizovány na webových stránkách <http://www.easylife.org/>. Autorovy práce byly vystaveny na mnohých mezinárodních výstavách a festivalech. Šulgin je rovněž zakladatelem a organizátorem festivalu softwarového umění nesoucího název *Read Me*. Scénu umění nových médií tak tato nevšední osobnost dál ovlivňuje mnoha různými způsoby.

Thomson & Craigheadová

Jon Thomson (*1969, Londýn, UK; žije a pracuje v Londýně)

Alison Craigheadová (*1971, Aberdeen, UK; žije a pracuje v Londýně)

Tvůrčí dvojice Jon Thomson a Alison Craigheadová žije a pracuje v Londýně a její portfolio obsahuje desítky uměleckých počinů, jež lze řadit převážně do oblasti nových médií. Oba umělci vystudovali dějiny umění na Duncan of Jordanstone College of Art & Design na University of Dundee. Jon Thomson se kromě umělecké tvorby věnuje přednáškám na katedře výtvarného umění University College v Londýně a Alison Craigheadová působí jako výzkumná pracovnice v University of Westminster a přednáší dějiny umění na Goldsmiths University.

Z bohaté tvorby této umělecké dvojice budeme prezentovat především díla, jež lze řadit do kategorie net artu, přestože její tvůrčí aktivity zasahují rovněž do oblasti interaktivních instalací, různých elektronických systémů a jejich vizualizací, softwaru apod. Díla a instalace Jona Thomsona a Alison Craigheadové lze najít nejen na síti, ale i v galeriích, ve výstavních síních a ve veřejném prostoru.

Začátky jejich společné tvorby sahají do devadesátých let 20. století a z tohoto raného období připomeneme dílo na pomezí software artu a net artu, variaci na dodnes rozšířené arkádové počítačové hry nazvanou *Trigger Happy* (1998). Dílo, jež je stále plně funkční a dostupné on-line, je modifikací klasické arkády *Space Invaders*. Rozdíl oproti předloze je v tom, že původní mimozemští útočníci – vykreslení typickou jednoduchou pixelovou grafikou – jsou zde nahrazeni částmi textu z eseje Michela Foucaulta s názvem *What is an Author?* Princip této modifikované hry spočívá v tom, že hráče staví před dilema číst prezentovaný text, rychle se vyhýbat padajícím bombám, anebo na ně sám útočit. Vtip je v tom, Foucaultův text předkládá koncept psaní-smrti, když hovoří o tom, že literární dílo zabije svého autora. Podobně hráč musí Foucaultův text tematizující postavení subjektu z hlediska autora, textu a čtenáře nekompromisně zničit, nebo jím bude sám zničen. Hru využívající černobílou estetiku pixelových arkádových her lze najít a hrát na tomto odkazu: <http://triggerhappy.org/>.

Z téhož roku jako *Trigger Happy* pochází projekt *Weightless* (1998), který tematizuje napohled neviditelnou existenci „beztížných“ digitálních entit přítomných ve všech našich elektronických zařízeních. Autoři se zaměřili na data, jež zůstávají po určité době v mezipaměti počítače a pokusili se je vizualizovat v aplikaci do-



Obr. 121–122 Thomson & Craigheadová, *Triggerhappy*, 1998, webová stránka; Thomson & Craigheadová, *Flipped Clock*, 2009, on-line aplikace; snímky monitoru

stupné na <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/w/>. Má podobu minimalistické, čistě bílé tabulky se zaškrťovacími políčky. Jejich zaklikáváním se tabulka proměňuje a kompozice je doplněna o řádek s aktuálním časem, útržky textů a jednoduchou

animací různých motivů, jako je letadélko, akvárium, míč apod. Autoři tyto skryté stopy po předešlé činnosti uživatele na síti považují za svého druhu poklady a tímto způsobem se snaží zpřítomňovat momenty, jež se v čase téměř ztratily.

Z raného období tvorby autorské dvojice Thomson & Craigheadová pochází rovněž projekt *CNN Interactive Just Got More Interactive* (1998). Zde se autoři pokusili ozvláštnit – podle jejich názoru monotónní – webové stránky CNN. Jako oživení proudu stále se měnícího globálního zpravodajství tvůrci navrhli soubor hudebních soundtracků, jež mohou podle jejich záměru dodat zprávám filmový esprit. Projekt je dostupný na odkaze www.cnnextra.net a potenciálního návštěvníka stránek autorského dua Thomson & Craigheadová se sluší upozornit na to, že návštěva se neobejde bez samovolného stahování soundtracků na disk uživateleova počítače.

Past v podobě samovolně spouštěných a uživatelem nekontrolovatelných akcí autoři použili také jinde, nejviditelněji a zároveň nejagresivněji v rámci projektu *E-poltergeist* z roku 2001. *E-poltergeist* – zcela v souladu se svým názvem – nabízí uživateli, který jej neprozřetelně spustí otevřením daného odkazu, opravdu strašidelný zážitek. V době nebezpečných a tolik běžných virů funguje tato aplikace napohled dosti obdobně a u neznalého uživatele může vyvolat oprávněnou paniku: nejprve se spustí podivný hučivý zvuk nevěstící nic dobrého a poté nastává paranormální chování právě otevřeného prohlížeče. Nad doposud normálně fungujícím prohlížečem byla kýmsi převzata kontrola a uživatel jej nemůže dál ovládat. Jednotlivé záložky se nekontrolovatelně množí a chvějí se, v jejich názvech se objevují různé podivné texty, otevírají se menší i větší okna a celý znepokojivý proces nelze normálním způsobem ukončit. Pokliky na křížek slibující uzavření oken vůbec nefungují nebo se záložka s křížkem dříve, než jej zaměříme myší, zdvojí a „odběhne“ bokem. Méně viditelné, avšak ještě strašidelnější je, že ovládnutý prohlížeč automaticky iniciuje vyhledávání na webu bez svolení a jakékoliv akce uživatele. Celý proces lze ukončit jen obtížně, někdy je nutné restartovat počítač. Toto dílo přístupné na adrese www.ucl.ac.uk/slade/slide/po1t33_ge15t/ nás velmi názorně upozorňuje na problém uživatelské kontroly při interakci se složitými technologickými systémy, o nichž se naivně domníváme, že je ovládáme nebo že jim rozumíme.

Ve srovnání s *E-poltergeistem* je další dílo představovaných tvůrců, *Dot-Store* z roku 2002, velmi tradiční: jde o jakousi parodii na e-shop (viz www.dot-store.com), v němž se s vážnou tváří nabízejí retro produkty upomínající na počátky éry počítačů a internetu. Podle autorů e-shop skutečně fungoval

v letech 2002 až 2005 a kromě zjevně nevážně myšlených služeb (numerologický výklad podle čísel uživatelské kreditní karty aj.) nabízel i hmotné produkty, např. utěrky s natištěným výsledkem určitého konkrétního vyhledávání v Google. V e-shopu lze najít a „zakoupit“ staré zvuky systémů, klasické arkádové hry (nebo spíše jejich předělávky), návrhy tetování ve stylu gifů s hláškou „Under Construction“, vyzváněcí tóny nebo univerzální retro loga. Autoři nápadu odkazují jak na historii internetu a na fakt, že horké technologické novinky neuvěřitelně rychle stárnou, ale i na problém komercializace obsahu světové sítě.

Zajímavým projektem dvojice Thomson & Craigheadová z oblasti net artu – a zároveň s přesahem do instalace – je rovněž *Weather Gauge* z roku 2005 (viz www.weathergauge.net). Autoři na čisté, tmavé stránce poskládali do jednoduchého útvaru názvy různých měst z celého světa a po načtení stránky se tyto názvy postupně mění na číslice vyjadřující aktuální čas a teplotu ve stupních Celsia i Fahrenheita, jež právě na daném místě panuje. Stránka s více než 150 položkami se tak postupně rytmicky proměňuje – působí trochu jako animace – a vizualizuje střípek z ohromného toku dat, který neustále proudí po síti ze všech koutů zeměkoule a je v reálném čase aktualizován.

Z roku 2005 pochází projekt s názvem *Beacon* (*Maják*, viz www.automatedbeacon.com), jenž opět funguje jednak on-line a jednak jako instalace v galerii. Jde o jakýsi generátor podivné poezie počítačového věku, složené ze spojení, jež se vyhledávají na internetu a jež jsou automaticky směřovány do měnícího se textového řádku na stránce tohoto originálního „majáku“.

Čitelnějším a výrazově čistším dílem dvojice jsou svérázné digitální hodiny publikované na síti pod názvem *Flipped Clock* (*Otočené hodiny*, 2009). Jde o napohled konvenční digitální hodiny, které však při bližším pohledu působí podivně, viz <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/flippedclock.html>. Teprve po chvíli si uživatel uvědomí, že každá z číslic na časoměře je otočena o 180°. Přestože jsou takto modifikované hodiny plně funkční a přesné, znemožňují uživateli přečíst skutečný čas – a jak si sami autoři přáli – vzdalují jej od konceptu a povětšinou i diktátu „času udávaného hodinami“. Tímto projektem tvůrci lidem vzkazují, že všudypřítomný systém odměřování vteřin, minut a hodin není ničím víc než jen lidským vynálezem, a není proto třeba se mu neustále podřizovat.

Ve výčtu projektů a výstavních počínů autorského dua Thomson & Craigheadová bychom mohli dále pokračovat – v jejich tvorbě můžeme nalézt jednoduché projekty stavící na vtipu, ale i složité, technologicky náročné počiny. K těm prvním můžeme přiřadit *My Contacts* (2008, www.thomson-craighead.net/my_

[contacts](#)), kde se vlastník složky honosí svými napohled impozantními kontakty na různé celebrity a státníky; po jejich rozkliknutí se však dostáváme na Flickr s banálním obsahem nějakého bezvýznamného uživatele, který si jméno celebrity vložil do svého nicku. Na dobrém nápadu je postaven také *More Songs of Innocence and of Experience* (2012, v názvu je narážka na báseň Williama Blakea *Songs of Innocence and of Experience*), projekt, jehož výsledkem jsou karaoke videa na YouTube (<https://www.youtube.com/user/songsofinnocence100/videos>), stavící na podivné podobnosti obsahu nevyžádaných mailů a dialogů postav v Dickensově románu *Náš vzájemný přítel* (*Our Mutual Friend*, z roku 1865).

Příkladem technologicky i ideově náročného projektu může být *Stutterer* (spuštěn byl v roce 2014), dílo, v němž je lidský genom převáděn na svéráznou hudební partituru, jež je přehrávána pomocí slov-sekvencí vypreparovaných z běžného televizního vysílání. Výsledkem projektu – bude-li realizován v úplnosti, pak poběží přibližně po dobu šedesáti let – je svébytná montáž nepřetržitě běžících útržků videí reprezentujících více než 3,2 miliardy párů bází tvořících lidskou jadernou DNA v haploidním stavu. Výstupem náročného projektu, na jehož programování se podílel Matt Jarvis, je „koktavá“, poněkud bizarní, ale výmluvná koláž slov a obrazů vzatých z televize, v nichž lze rozpoznat různé osobnosti reprezentující současnou lidskou kulturu a vyslovující své jediné slovo – jeden kamínek z výsledné monumentální mozaiky – v nejrůznějších banálních i dramatických momentech.

Jon Thomson a Alison Craigheadová patří bezesporu k výjimečným tvůrcům a daří se jim zviditelňovat důležité otázky spojené se současným technologickým vývojem i společností jako takovou. Nabízejí nové pohledy na způsob, jakým dnes fungujeme, a vybízejí k reflektování datových toků a způsobů, kterým informace a systémy užíváme.

Umělecká dvojice zasáhla nejen do net artu, ale i do oblasti filmu, resp. videoartu. Thomson a Craigheadová jsou např. autory působivého narativního dokumentu *A Short Film about War*, kompilace fotografií sdílených pomocí Flickr a textů lidí, do jejichž života zasáhla válka.

Thomson a Craigheadová vystavují na předních mezinárodních scénách současného umění, např. v Berkley Art Museum v San Franciscu, na Expositions Venerie v Bruselu, v Moderna Museet ve Stockholmu, v Neuberger Museum of Modern Art v New Yorku, v Kumu Art Museum v estonském Tallinnu, ve výstavní síni British Council v Londýně a na mnoha různých přehlídkách současného umění.



Významné projekty

Mouchette

Superbad

The World's First Collaborative Sentence

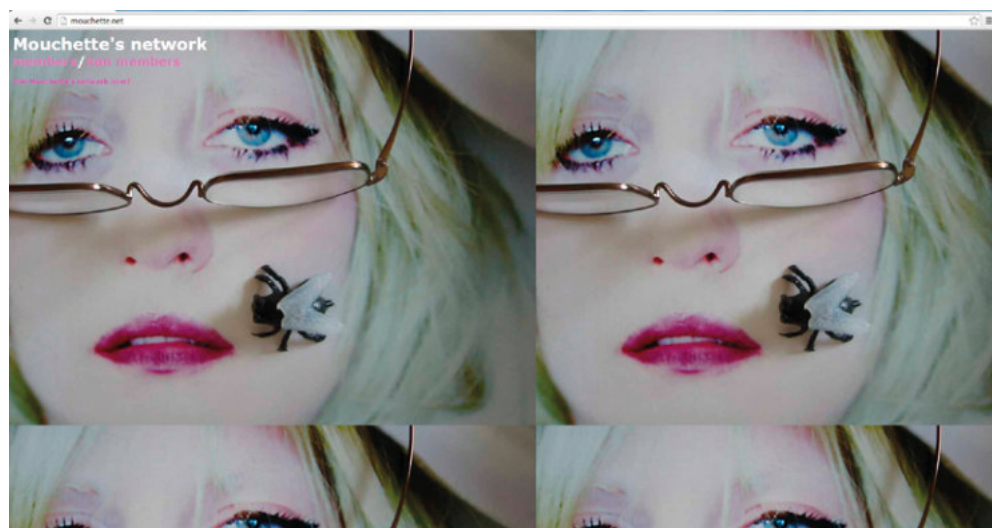
Mouchette

V této části knihy stručně představíme dílčí projekty zasahující do dějin net artu – které jsou však zároveň v portfoliu svých autorů spíše výjimkou. Jedním z mimořádných projektů, vzniklých již v devadesátých letech 20. století, je projekt anonymních tvůrců³⁴ nazvaný *Mouchette*, viz <http://mouchette.org/> (1996). Byl inspirován artovým francouzským filmem slavného režiséra Roberta Bressona s názvem *Mouchette*, jenž vznikl roku 1967 podle předlohy z pera Georgese Bernanose (1937).

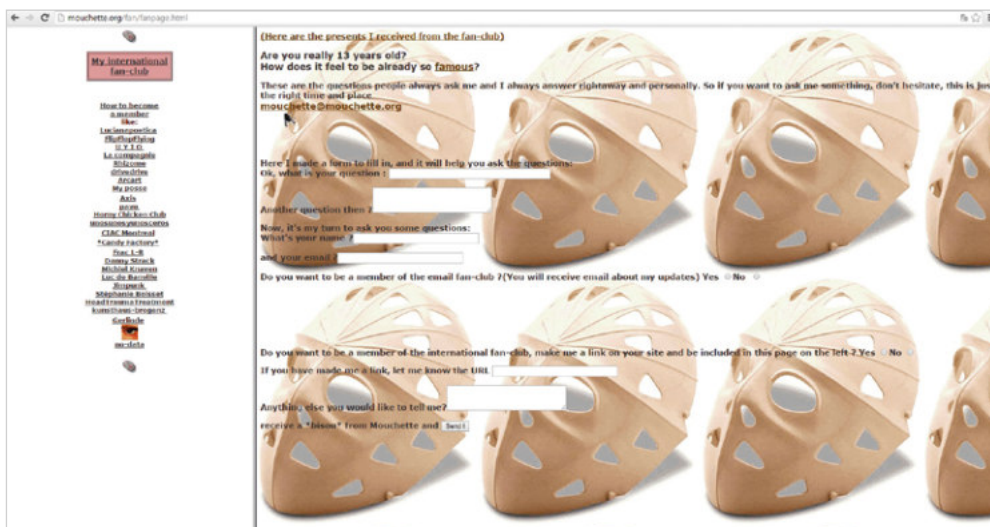
Vstupní stránka s proměnlivým grafickým podkladem obsahuje v horní části pseudozaklikávací seznam se základními informacemi o hrdince příběhu a s nabídkou několika hypertextových odkazů; v dolní části nabízí vstupní stránka rozbalovací seznam více než dvacítky jednotlivých podstránek. Kromě křiklavého, nevkusného podkladu v podobě zmnožených fotografií květin a měnícího se zvuku (pláč, zívání, sténání, pozdrav Bonjour!) se hned na vstupu dozvíme následující informace o titulní postavě Mušce: *My name is Mouchette; I live in Amsterdam; I am nearly 13 years old; I am an artist, May I invite you?; My next mood is... (reload) | Jmenuji se Muška. Žiju v Amsterodamu. Je mi skoro 13. Jsem umělkyně. Smím tě pozvat? Moje příští nálada je... (znovu načti)* – spolu s odkazem na francouzskou verzi stránek.

Do labyrintu jednotlivých stránek můžeme vkročit buď skrze tento seznam a nebo skrze zmíněné rozbalovací okénko se seznamem podstránek, jenž začíná položkou *browse me (procházej mnou | brouzdej mnou)*. Můžeme ale také poklepat na fotografii protagonistky umístěnou v levém horním rohu stránky a přečíst si první souvislejší promluvu obsahující informaci o tom, že Mouchette se zdál zvláštní sen o tom, že spáchala sebevraždu říznutím se hluboko do zápěstí. Pokud zaklikneme šipky slibující pokračování promluvy, dostaneme se na stránku jakéhosi bizarního komunitního chatu, kde účastníci odpovídají na otázku, jaký způsob sebevraždy je podle nich nejlepší ve věku téměř třinácti let (tedy ve věku hrdinky). V tabulce s kontakty a nicky chatujících osob (když na ně poklepeme, rozbalí se nám poštovní klient, a můžeme tak diskutující kontaktovat) jsou uvedeny jejich tipy jako např. „pověsit se“, „vypít windex“, „vzít si prášky“, sledovat určitou vlezlou pophvězdu nebo youtubera po dobu deseti hodin a poté vypít savo apod.

34 Spekuluje se nicméně o tom, že jeho autorkou by mohla být umělkyně Martine Neddham.



Obr. 123–124 *Mouchette.org*, 1996, webové stránky, snímky monitoru



Obr. 125–126 *Mouchette.org*, 1996, webové stránky, snímky monitoru

Pokud se vydáme *Mouchete* prozkoumávat skrze nabídnutý seznam stránek, začnou se nám rozbalovat stále nové, bizarně, ba lascivně působící podstránky, jež jsou navíc propojeny různě četnými odkazy. Spojujícím motivem je muška, jež na stránkách buď poletuje v animované podobě, nebo je součástí fotografie-grafického podkladu stránky. Dále se opakují motivy květin (napohled umělých nebo vyumělkovaných, kýčovitých a barevných), bizarní zvuky a kontaktní formuláře či nabídky mailového kontaktu – nečekaně spouštěné mnohými z řady hypertextů umístěných na stránkách.

Některé ze stránek jsou minimalistické a nepostrádají poetiku (viz např. tmavá stránka *blind shells*, kde Mouchette uživatelům ukazuje svoji sbírku „lastur umístěných ve tmě“; máme je hledat tak, že se budeme dotýkat černého monitoru³⁵ – na černé ploše jsou ukryty odkazy na útržky textů, nebo „tajná stránka“ <http://mouchette.org/secret/secret.html>, na níž nás hrdinka vybízí k odložení myši a k dotekům skrze monitor), jiné jsou syrové a naplno využívají estetiku pornostránek. Mouchette nám např. nabízí fotografii svého jazyka přitisknutého k monitoru a s využitím zaškrťovacího formuláře se nás ptá, zda se k ní chceme přiblížit; poté nás instruuje, abychom přitiskli tvář na monitor a e-mailem jí sdělili, co to s námi dělá. Na webu lze najít také další detaily jejího těla – ucho, zuby apod. – prostřednictvím nichž můžeme Mouchette „lépe poznat“. Obdobně působí také dvě stránky, prostřednictvím nichž nám Mouchette představuje své rodiče; předtím nás nezapomene ubezpečit, že veškerý obsah jejího webu je rodiči schválen nebo že „můj táta mi dovolil dělat s tebou cokoli, pokud zůstanu za monitorem svého počítače“. Na stránkách věnovaných otci a matce je využito oblodné zmnožení kusů syrového masa, do nichž je vryto *papa* a *maman* (*táta*, *maminka*). Na stránkách běží ještě další texty (např. „Tato stránka zobrazuje mou lásku k otci.“) a také vysvětlení, že maso bylo využito proto, že „jsme jedno tělo, jedna krev“.

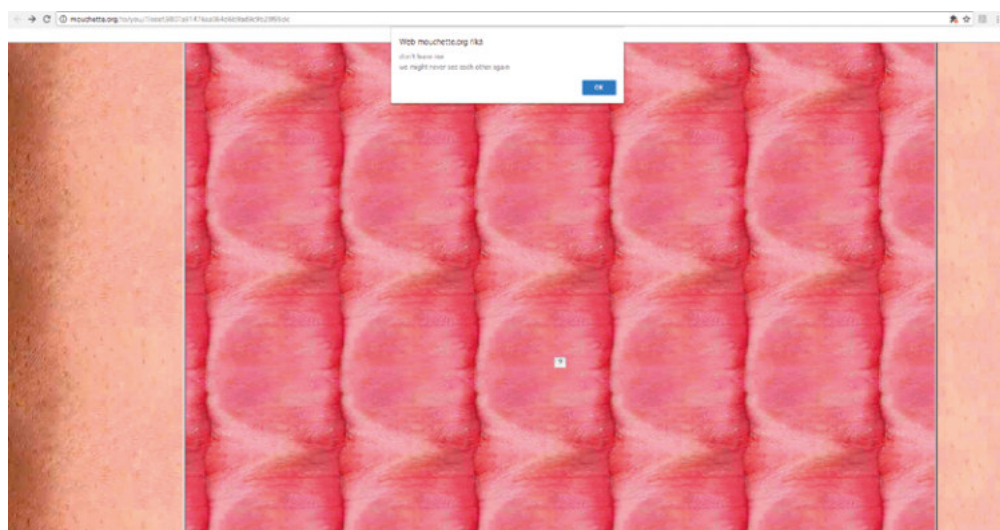
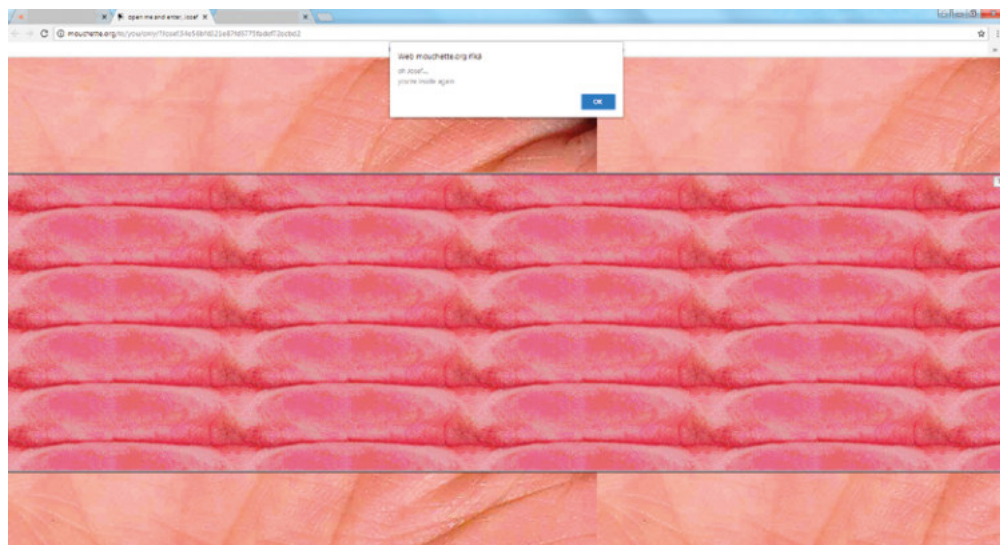
Jiná stránka nás navede na stránku kampaně proti (údajnému) zneužívání jména Mouchette (<http://drivedrive.com/mouchette/trademarking.html>), k němuž podle vstupního textu dochází čím dál častěji spolu s rostoucí popularitou Mouchette. Autoři nás vybízejí k tomu, abychom se připojili ke kampani k ochraně značky *Mouchette* a upozorňují nás na existenci nenávistné „Antimouchette“ stránky. (Viz <http://ihatemouchette.org>; na stránce s názvem

35 Připomeňme, že Mouchette vznikla v době, kdy ještě neexistovaly dotykové monitory a interakce se stránkou pomocí dotyku tak rozhodně nebyla konvenčním chováním uživatele.

Nenávidím Mouchette najdeme kontaktní formulář, do nějž můžem vepsat, proč Mouchette nenávidíme – na podkladu grafiky obsahující polomrtvou mouchu, svíčku a sklenici vína. Také zde je využita flashová animace – např. moucha ležící v kaluži krve zabzučí a pohne se, když na ni poklepeme.) Hru autor/ka projektu dál rozvíjí, když nabízí ještě rozcestník *Mouchette's network* (<http://mouchette.net/>), kde můžeme zakliknout buď *members*, nebo *non members*, a kde se nám nabídne rovněž známá webová „hláška“ vybízející k participaci a členství (*Join Mouchette's network now?*).

Vzhledem k tomu, že stránky (až na výjimky) nemají dataci, je těžké určit kontext vzniku stránky vybízející k ochraně autorských práv Mouchette, nelze však vyloučit, že může jít o reakci na aktivitu vdovy po režisérovi filmu *Mouchette*, Roberta Bressona, jež pro tuto originální reakci na dílo svého muže neměla pochopení a vyvolala soudní spor, v jehož důsledku musel/a umělec/umělkyně projekt nebo jeho části explicitně se odvolávající na film ze své domény odstranit. Dnes stopu po soudním sporu najdeme v části, kde se uživatelům slibuje bizarní kvíz ověřující znalosti o filmu: na stránce visí upozornění, že v září 2002 byl obsah zakázán institucí „French copyright authorities“ a ze stránek odstraněn. Zároveň se uživateli nabízí jiná doména, jež obsah ochotně hostuje (např. stránka *Computer Fine Arts Collection*) na protest proti (údajnému) zneužívání zákona o autorských právech.

Co se týká propojení obsahu stránek *Mouchette* se slavnou stejnojmennou předlohou, lze konstatovat, že jsou čímsi jako antipodem. Zatímco Bressonova podmanivá klasika je černobílá, minimalistická, vážná a pochmurá, netartová *Mouchette* je nevkusně barevná, lascivní, kýčovitá, povrchní a vlastně odporná. Se zmučenou Muškou Bressonova filmu nemá webová hrdinka – kromě jména – snad nic společného. Zatímco Bresson pracuje s vážnými tématy a nedořečeností, anonymní tvůrce/tvůrkyně webové *Mouchette* klouže po povrchu, samoučelně si hraje a „artovou“ estetiku zcela popírá. Součástí webového projektu sice zůstaly mnohé motivy z filmové předlohy, jako např. motiv mušky, motiv dospívající dívky, motiv násilí, jemuž je hrdinka vystavena, stejně jako motiv problematických rodičů nebo sťěžejní motiv sebevraždy, vyznění je však zcela jiné. Zatímco ve filmu hrdinka umírá poté, co neunesla tíživý život a roli ponižovaného, bezbranného outsidera ve světě bez citu a souznění, a její smrt lze chápat jako vykoupení z bezútěšné reality, na webu hrdinka o sebevraždě jen sní (bez naznačení jakéhokoliv kontextu a pro uživatele tedy povrchně a pozérsky) a nakonec ji zabíjejí sami uživatelé. Stane se to na jedné



Obr. 127–128 *Mouchette.org*, 1996, webové stránky; ukázky „privátních“ stránek Mouchette, jejichž odkaz je zaslán registrovanému uživateli e-mailem; stránky komunikují a uživatele personalizují; snímky monitoru

ze stránek (*dead fly*), kdy uživatelé – vedeni logikou dosavadní interakce s tímto webem – honí poletující mušku skrývajícím proklik na další část. Po trefení odkazu s textem *to jsem já* se rozbalí stránka s textovou výčikou, že jsme hrdinku svou aktivitou zabili. *Co se stalo? Jsem mrtvá! Proč jsi mě zabil? Proč jen musíš klikat na odkaz, aniž bys věděl, co je za ním? Ještě před chvílí jsem si tu spokojeně poletovala nad tvým talířem a nyní jsem mrtvá... Ale jak můžu psát tento text, když jsem mrtvá? Řekni, jak?* Samozřejmě nechybí ani stránka nazvaná *m.org.ue (márnice)* s obrázkem nohy s cedulkou na palci a s namalovanými nehty – podbarveným strašidelnou hudbou.

Co se týká technické vynalézavosti autora/autorů projektu *Mouchette*, ocenit je třeba interaktivitu a originální hru s různými typickými prvky webových stránek: s formuláři, propojováním s e-mailovým klientem, s metatexty v řádku nahoře na liště (odlišnými od názvu stránky nebo doplňujícími její obsah), s kurzorem či pohybem myši spouštějícím různé animace, s unikajícími animovanými odkazy, se skrytými odkazy apod. Oceňujeme také fakt, že stránky jsou stále aktualizovány – ne že by se přímo zasahovalo do původního obsahu, aktualizace lze ale najít např. na místech, kde se zveřejňuje výsledek interakce s uživatelem, nebo na stránce s kvízem o filmu *Mouchette*, který musel být na žádost vlastníka práv odstraněn, či na přehledu míst, kde byl projekt dosud prezentován.

Samostatnou vrstvou projektu, dokazující jeho ideovou i technickou náročnost, je e-mailová komunikace *Mouchette* s uživatelem, který zareaguje na některou z četných výzev ke kontaktu nebo zadá do některého z formulářů svoji e-mailovou adresu. *Mouchette* mu opravdu zašle e-mail a oznamuje mu, že se těší ze vzájemného kontaktu natolik, že pro něj připravila zvláštní, zcela soukromou stránku, kde ji může uživatel ještě lépe poznat. Upozorňuje jej, že odkaz je exkluzivní a jednorázový – posléze zmizí a nebude možné jej obnovit. To je také pravda, po vícenásobném zadání adresy odkazu se na načtené stránce s podkladem v podobě *Mouchettiny* kůže objeví pouze lapidární sdělení, že stránka, již hledáme, se zde nenachází a už nikdy nebude zobrazena. Nicméně *Mouchette* můžeme kontaktovat opakovaně a ona si pro nás znovu vyhradí čas a pošle nám další, zcela jiný privátní odkaz. Na zaslaných odkazech se nacházejí fotografie zvětšených detailů jejího těla, např. skuliny mezi hýžděmi nebo kůže rozdělená na dvě pole, jež můžeme posuvníkem rozhrnout a odkrýt zmnoženou zvětšeninu (pravděpodobně) jejího jazyka. Zajímavým prvkem těchto „privátních“ stránek je, že *Mouchette* s námi komunikuje

prostřednictvím dialogového okna stránky (*Web Mouchette.org* říká: ...) nebo prostřednictvím nápisů nahoře na záložce (např. *Jen ty a já, Joséfe* – podle jména, jež uživatel zadal do formuláře). Přestože lze tyto prvky vnímat jen jako pouhé detaily, významně dotvářejí působivost webu a ukazují technickou zdatnost autora/ky a jeho/její hravost a smysl pro detail.

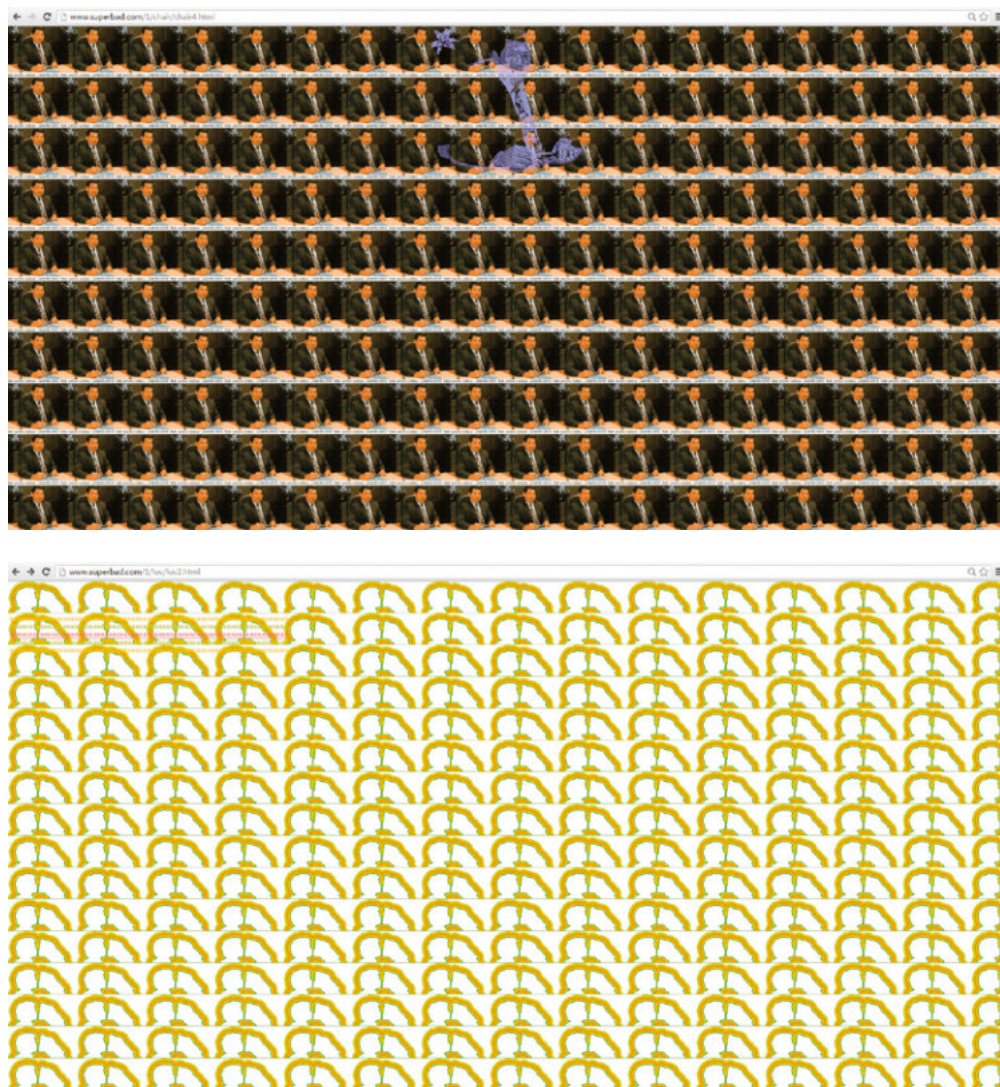
Co se týká obsahu a celkového vyznění *Mouchette*, cílem bylo vzdát hold Bressonově temné klasice a vytvořit portrét nevšední hrdinky, která nezapadá do vyhledávané a většinově prezentované kategorie roztomilých, růžolících krásek. Aníž bychom chtěli hledat umělé podobnosti s filmovou předlohou, jedna metafora se přece nabízí: rovněž hrdinku Bressonova filmu fakticky zabíjí její okolí. S tím snad souvisí také snaha autora/autorky vytvořit – nebo simulovat – podpůrnou komunitu okolo *Mouchette*, komunitu, jíž se hrdince ve filmové předloze bolestně nedostávalo. Členstvím v komunitě příznivců projektu „*Mouchette Network*“ je návštěvníkům umožněno stát se dokonce samotnou představitelkou projektu a vytvořením dalších stránek *Mouchette* projekt dále rozšiřovat. Ostatně *Mouchette* je částečně tvořena ostatními přispěvateli: tím, že ji milují, nebo nenávidí, formují její osobnost – a také tento význam lze bezpečně najít ve filmové inspiraci projektu. Mnohohrstevnaté dílo se tak stává živoucím organismem, neustále se vyvíjí a mění spolu s neustále se měnící společností a internetovým prostředím. Nu a anonymita tvůrce/tvůrkyně – stejně jako jeho/její utajený gender – dílu dodává další důležitý rozměr.

Superbad

Bezesporu ikonickým a údajně nejvíce navštěvovaným netartovým dílem je projekt Bena Benjamina *Superbad.com* z roku 1997. V portfoliu autora, který se jinak věnuje grafickému designu a tvorbě webových stránek, jde o výjimečné dílo jak z hlediska zaměření, formy a obsahu, tak z hlediska jeho rozsahu. Je totiž tvořeno přibližně stovkou stránek, z nichž většina má vlastní adresář, případně podstránky, a je navzájem propojena netradičními, různě skrytými odkazy. Po formální stránce je *Superbad* převážně obrazovým dílem postaveným na počítačové grafice a na různých grafických úpravách barevných motivů a fotografií. Obsahuje ale rovněž mnoho textů a animací; ojediněle poklepání na odkaz spustí stahování souboru, např. videa.

Ben Benjamin podle svých slov (in Salvaggio, 2000) nechtěl vytvářet „vysoké“ umění, spíše přirozeně toužil – v době, kdy se internet teprve pozvolna stával masověji využívanou platformou – experimentovat s novým médiem, humorně či nonsensově reflektovat jeho fungování a hravě narušovat pozvolna ustalované standardy. Dobrá znalost webového prostředí a programátorské dovednosti jej dovedly až k uplatnění řady narážek pro znalé – například se to projevilo zanecháváním textů ve zdrojovém kódu stránky nebo nápaditým umísťováním odkazů do různých animovaných polí nebo třeba mimo monitor (i na širokém monitoru se k odkazu dostaneme až posunutím výřezu stránky), častými změnami vstupní stránky, neobvyklým využíváním dialogových oken apod.

Při prvním ohledání se *Superbad* jeví jako obrazový a textový labyrint – zdánlivě nekonečný díky množství stránek a díky propojení množstvím odkazů vedoucích na jiná místa bludiště. Obsah jednotlivých stránek je obvykle tvořen nějakou pohyblivou nebo statickou grafikou, rastrovanou fotografií nebo abstrahovaným prvkem webové stránky v podobě pruhu, barevného pole apod. Užitím pestrých, ba křiklavých barev (jejich dojem je podtržen problikáváním a animací), ale i komerčním či populárním obsahem kopírovaným z jiných webů odkazuje *Superbad* k pop artu. Na některých místech jsou uplatněny parodie na problematický obsah webu (podivné textové reklamy slibující výdělek, retro fotografie různých pseudocelebrit), jinde se objevují útržky příběhů nebo dopisů – většinou beze smyslu. Reflektována je komercializace kyberprostoru, vliv logotypů, značek a vůbec fenomén internetové reklamy. Vtipnou branou k dalším stránkám je např. „Website“, prázdná šablona univerzální webové stránky (<http://www.superbad.com/index17.html>), zaujme rovněž množení a animace



Obr. 129–130 Ben Benjamin, *Superbad*, 1997, webové stránky, snímky monitoru



Obr. 131–133 Ben Benjamin, *Superbad*, 1997, webové stránky; dole ukázka hry se zdrojovým kódem, jenž se zrcadlí přímo v grafice jedné ze stránek; snímky monitoru

prvků jako jsou pruhy, čtverečky na <http://www.superbad.com/1/fall/drp.html>, minimalismus barevných polí na <http://www.superbad.com/1/devilcubes/index.html>, hra s pozitivem a negativem (<http://www.superbad.com/1/fall/index.html>), ASCII estetika obrázku fungujícího jako brána k dalším stránkám (<http://www.superbad.com/images/56/index.html>), čistě působící hra s opakováním ornamentů na <http://www.superbad.com/1/lotus/index.html>, grafika složená z písma na <http://www.superbad.com/1/index.html>, jednoduché textové stránky s radami ohledně správného držení těla (<http://www.superbad.com/1/posture/index.html>) nebo parodie na běžné obsahy a nevkusné prvky běžně užívané na webech (<http://www.superbad.com/1/f/index.html>). Při podrobnějším ohledání jednotlivých stránek lze někdy najít další vrstvu ukrytou ve zdrojovém kódu některých konkrétních stránek; nonsensový, popartový charakter však Benjamin na žádném místě neopouští.

Hru se zdrojovým kódem lze najít např. na stránce s motivem známé komiksové figury kocoura Garfielda (<http://www.superbad.com/index67.html>), kdy je ve zdrojovém kódu umístěn komiksový dialog ve stylu Garfielda. Texty vepsané do zdrojového kódu lze najít na více místech (namátkou zde: [view-source:http://www.superbad.com/1/posture/index.html](http://www.superbad.com/1/posture/index.html), [view-source:http://www.superbad.com/1/industry/index.html](http://www.superbad.com/1/industry/index.html) nebo zde: [view-source:http://www.superbad.com/1/register/index.html](http://www.superbad.com/1/register/index.html)). Vtipné je zrcadlení zdrojového kódu přímo v grafice jedné stránky (<http://www.superbad.com/index87.html>). Superbad zkrátka srší nápady a nelze jej vyčerpávajícím způsobem popsat.

Ben Benjamin byl za svůj projekt v roce 1999 oceněn cenou *Webby* v kategorii *Weird (Divně)*, jako jeden z devíti vybraných projektů net artu byl Superbad vystaven na Whitney Biennial 2000 (*Net Art Selection*), prezentován byl rovněž na Sundance Film Festival. Autor tohoto legendárního díla – původem z Indiany – žije nyní v Claremontu (USA) a pokud je známo, realizaci dalšího podobného projektu neplánuje. Superbad je tak zjevením, skutečnou klasikou net artu a výjimečným projektem mimořádně nadaného autora.

The World's First Collaborative Sentence

Douglas Davis (1933, Washington, D.C., USA – 2014, Queens, New York, USA)

Mezi projekty, jež zasáhly do dějin net artu, patří rovněž počín známého tvůrce Douglase Davise nesoucí název *The World's First Collaborative Sentence* (*První kolaborativní věta na světě*, 1994). Jak název přesně vyjadřuje, základem díla je text a hlavními využitými principy byla interaktivita a spolupráce uživatelů, stejně jako neukončenost díla.

Davisův nápad byl poměrně prostý: vytvořit jednoduché, ale funkční webové rozhraní, kam budou lidé z libovolných přístupových míst vepisovat části pomyslné – z principu otevřené a nekonečné – věty. Větu označujeme za pomyslnou proto, že příspěvky návštěvníků už mnohokrát onu první nahozenou větu fakticky uzavřely a jde tak vlastně o nesourodý, nekoherentní text, nikoliv pouze o jednu souvislou větu či souvětí. To však nic nemění na tom, že Davisův projekt vynikajícím způsobem zviditelněl fascinující možnosti kooperace a sdílení, jež byly v devadesátých letech zcela nové.

Sám Davis je více znám jako významný průkopník umění nových médií³⁶, byl také teoretikem a kritikem. Než v roce 2014 zemřel, působil na umělecké scéně více než pět desítek let. Do povědomí se zapsal hlavně svými videoartovými performancemi ze 70. let, do pomyslné učebnice net artu pak právě svou *První kolaborativní větou na světě* z roku 1994. Zmíněný projekt mnozí považují za prototyp net artu a internetové estetiky – my k tomu můžeme dodat, že Davisův projekt také předjímal dnes zcela běžné blogy a chatovací, „instantní“ způsob komunikace uživatelů internetu.

Aktuální stav Davisovy „věty“ nelze nikdy přesně popsat, protože je ze své podstaty proměnlivý a nestálý. Jinak vypadal a působil v době vzniku projektu, jinak vypadá dnes, kdy nám může tento způsob připadat banální, nebo k němu můžeme mít dokonce odpor, ke kterému nás přivedl stav veřejné

36 Připomeňme alespoň Davisův *Interactive TV manifest* (*Manifest interaktivní televize*) uveřejněný v roce 1971 u příležitosti interaktivní televizní performance *The Electronic Hokkaido* nebo video *The Last Nine Minutes* (*Posledních devět minut*) se záznamem Davisovy performance během satelitního vysílání, kterým umělec spolu s kolegy Josephem Beuyssem a Nam June Paikem v roce 1977 zahájil kasselskou Documentu.

How to Join in Making the World's First Collaborative Sentence

WRITE, PERFORM, OR SEND ANYTHING YOU WISH TO ADD IN WHATEVER LANGUAGE YOU LOVE TO THIS COLLABORATIVE WORK, MIXING HANDS AND MINDS WITH YOUR SISTERS AND BROTHERS OF WHATEVER RACE, REGION, OR BELIEF ANYWHERE IN THE WORLD.

SPEAK YOUR MIND IN CONCERT WITH OTHERS: THINK OF THEIR EYES AND MINDS, OF THE YOUNG AND THE OLD WHEN YOU SPEAK THIS [SENTENCE](#) IS A PUBLIC ACT

SEND PHOTOGRAPHS, VIDEOS, SOUND

BE INTIMATE, BE UNIVERSAL

HELP THE WORLD TO BECOME WHAT IT OUGHT TO BE IN THE YEAR 2000, NOT WHAT IT IS...

THE ONLY RULE WE HAVE, LIKE THE RULES IN A CHILD'S GAME, IS
DOWN WITH PERIODS! NEVER END YOUR SENTENCE AND THEREFORE...

NEVER END THIS SENTENCE

LET IT GO ON FOREVER

COPYED, PUBLISHED, USED, FRAMED, INSTALLED ANYWHERE, BY YOU!

WHO ARE YOU? FEEL FREE TO PLACE YOUR NAME, YOUR ADDRESS, ANY ID, ON THE SENTENCE, BUT NOT THE PERIODS THAT DOMINATE ANY EMAIL SITES... PLACE YOUR EMAIL ADDRESS BELOW, IF YOU WISH TO DIALOGUE WITH YOUR FELLOW CONTEMPORARIES AROUND THE WORLD.

HOW YOU NEED TO KNOW HOW MANY WAYS YOU CAN JOIN THE WRITING OF [THIS/CV](#): A PHRASE YOU CAN CLICK ON WHENEVER YOU WANT TO COVER THE [SENTENCE](#) - 1. THE IMMEDIATELY GRATIFYING WAY: Write your text in the box below (you burned the best of you wish they say to dismiss the voices from the rest of the world)... as desired.

2. For instant, close-up gratification: EMAIL, text or tweet to... In a day or so, we'll send you new The Sentence, with or without you added to you wish.

3. VIDEO OR SOUND: write to the email address above and tell us what you want to supply: We'll arrange to get it by the ship or other means. Video or Sound? Yes, yes, yes. This takes a lot more time to download and some of you may not have the software needed to play it (SoundMachine, Squeeze, etc)... but you are certain to find a kemo-sassy warden or human somewhere in the massive computer as mine.

4. YOU CAN ALSO SEND LETTERS, DISKS, AND IMAGES TO: Susan Madock and Douglas Davis, Art Gallery, Lehman College The City University of New York, 250 Bedford Park Boulevard West, Bronx, New York, USA 10468-1208.

5. PHONE CALLS TO OUR VOICE MAIL NUMBER, (212) 228-7813

6. PERSONAL TOUCHING OR VISITS BY APPOINTMENT: PLEASE WRITE TO THE ABOVE OR FAX YOUR REQUESTS TO 718-940-8212 OR 718-941-6585

This is where you write your text in the box and click the submit button:

LAST, IF YOU WISH TO ADD COMMENTARY OR THEORY TO ANY PAGE OR DIVISION IN THE INTERACTIONS DEPARTMENTS, PLEASE FAX TO 718-940-8212 EMAIL TO SSB/CV@CUNY/CUNY.EDU or DD@edgemyer.com

To see [YOUR ADDITION](#) to the sentence, click on this line and scroll to the bottom of the page.

Click on [THIS/CV](#) anywhere you see it highlighted if you want to view the sentence from the very beginning.

[illegible]

Obr. 134–135 Douglas Davis, 1994, *The World's First Collaborative Sentence*, webová stránka, snímky monitoru

komunikace na internetu. Ta je dnes (alespoň v našem prostředí) plná banalit, nebo dokonce „hate-speech“, nenávisti, trollení. Projevy nejružnějšího druhu lze pochopitelně najít také v Davisově větě: patetické žehnání bratrům a sestrám, kteří se přes značnou fyzickou vzdálenost setkávají na jednom virtuálním místě, sdílení názoru na to, jaká auta jsou nejlepší, nonsensové věty, výkřiky plné překlepů, povzdech nad tím, proč do věty přispívají lidé, kteří nemají absolutně co říct, osobní vyznání, sdílení smutku, pozdravy. Na projekt lze právě z tohoto důvodu nahlížet ještě jinak než jen na experiment se sdíleným autorstvím: jako na metaforu samotné komunikace, jako na odraz našeho myšlení a stavů zapojených autorů, jako na obraz lidské touhy navazovat kontakt s druhými. Ostatně věta kdysi začala těmito Davisovými slovy: „I DID NOT FEEL SEPARATED I FELT VERY CLOSE EVEN THOUGH WE WERE THOUSANDS OF MILES APART“ („Přestože nás dělily tisíce milí, neměl jsem pocit, že jsme odděleni, cítil jsem, že jsem velmi blízko“).

Uvažujeme-li nad významem tohoto z dnešního pohledu prostého projektu, je třeba zmínit, že autor jím otevřel problém, k němuž se soustředěněji vyjádřil ještě ve své o rok později publikované studii s názvem *The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991–1995)*. Šlo o fascinující problém aury uměleckého díla a platnosti Benjaminových závěrů vyslovených v roce 1936³⁷ v dnešním kontextu, kdy je stav zcela jiný než v Benjaminově „analogové“ době: naše prostředí se dramaticky změnilo od doby, kdy dosavadní vnímání uměleckého díla rozkolísala fotografie, film a nové možnosti reprodukce obrazů, a zdá se, že Benjaminovy závěry týkající se aury uměleckého díla už neplatí, resp. neplatí vždy. Vždyť dualitu originálu a reprodukce v umění a jiné produkci založené na nových médiích nelze vůbec rozpoznat, rozdíl mezi původním dílem a jeho reprodukcí v prostředí digitálních entit prakticky neexistuje.

Davis označuje umělecké dílo „ve věku digitální reprodukovatelnosti“ za chameleona, protože nejenže není možné jasně rozlišit původní a reprodukováný materiál, ale navíc všechny generované obrazy mohou být dnes a denně dekonstruovány a přetvářeny konkrétními recipienty do naprosto nových souvislostí.

37 Davis – stejně jako mnozí další – pod vlivem nástupu nových médií přehodnocuje myšlenky ikonické studie Waltera Benjamina *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* z roku 1936.

Nejen na projektu *The World's First Collaborative Sentence*, ale i jinde v nových médiích lze tento stav snadno dokumentovat. Připíše-li uživatel do stávající textové koláže např. větu „... *and now, we are immortal; and we are changing the world...*“ („... *a nyní jsme nesmrtelní a měníme svět...*“), pozměňuje význam celého díla. Davis vyvozuje, že právě do okamžiku tvorby nového významu, jeho aktualizace a oživení v mysli uživatele se přestěhovala ona tolik oceňovaná aura. Jak doslova říká, digitalizace přenáší tuto auru na individualizovanou kopii: „Zde se nachází aura – nikoliv ve věci samotné, nýbrž v jedinečnosti okamžiku, kdy vidíme, slyšíme, čteme, opakujeme a revidujeme.“ (Davis, 1995, s. 386)

Dodejme, že postupem času přestala být stránka projektu *The World's First Collaborative Sentence* kompatibilní s novými prohlížeči, naštěstí ji v roce 2013 zrekonstruovalo, aktualizovalo a znovu zprovoznilo Whitney Museum of American Art – tehdejší zadavatel projektu a jedno z prvních muzeí prezentujících internetové projekty. Uživatelé tak mohou i dnes do věty aktivně přispívat, a to na následujícím odkazu: artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live/writesentence.html. Muzeu se podařilo uchovat také „zmrzlé“ obrazy originálních textů, jež jsou nyní zpřístupněny na tomto odkazu: artport.whitney.org.

lap
1/3

6th

-3m
+141m

Acclain
Dust Mite

Závěry

Známý sociální filozof Gilles Lipovetsky (2013) charakterizuje současnost jako hypermoderní dobu, v níž vládne pomíjivost a kde se stále více zrychluje čas. Na jiném místě hovoří o tom, že v konzumním světě západního člověka nastala éra prázdnoty. Média sice přinesla člověku takřka neomezený přístup k informacím a více než bohatou škálu nabídky v mnoha oblastech, avšak zároveň je dnešní realitou nebezpečí manipulace médií, stoupající vliv komerčního nadnárodního sektoru na politiku nebo úzkost současného člověka tváří v tvář nutnosti být úspěšný, zdravý a krásný – a ovšem všudypřítomná komercializace zábavy, běžných životních úkonů nebo životních událostí. Koercializaci přitom nelze podceňovat jako aspekt, jenž patří k západní společnosti již po desetiletí, je sice hoden kritiky, ale kromě obsahu peněženek nám nic vážnějšího nebere. Gene Youngblood – a s ním řada umělců-aktivistů – jsou toho názoru, že jsme otupováni do té míry, že přestáváme být schopni vnímat hlubší, hodnotnější obsahy a vůbec ztrácíme tvořivost. (Youngblood, 1986)

Umění nových médií – a net art v první řadě – lze z tohoto pohledu charakterizovat jako pokus postavit se komercializaci, jako reakci na „éru prázdnoty“ – a to buď v podobě jakéhosi konvexního zrcadla, anebo jako užitečného, někdy až agresivního protiproudu. Mnohé z uměleckých projektů, jež jsme v naší knize prezentovali, lze označit za jakési „dada“ hypermoderní doby. Mnohdy se totiž vyznačují, stejně jako tento avantgardní směr počátku 20. století, anarchií, napohled iracionálními počiny, hrou nebo zdánlivou bezobsažností. Jindy „jen“ tvůrčím způsobem testují nové možnosti, jež nabízejí nové i méně nové technologie, a hrají si s nimi. Mnohdy zůstává podstata tvůrčího postupu v zásadě stejná jako u „starých“ médií a pouze se proměňuje kontext a způsob použití daného postupu, jindy inovace v oblasti technologie

hluboce pozměňuje nejen výsledný efekt uměleckého konání, ale i použité tvůrčí principy a postupy.

Kdybychom měli shrnout, čím jsou příklady reprezentující v naší knize široké pole net artu specifické a co nového přinášejí do umění, na prvním místě bychom zajisté vyzdvihli, že vynikajícím způsobem zviditelňují a využívají fascinující možnosti kooperace a sdílení, jež přinesl internet a jež byly v devadesátých letech skutečně zcela nové. Net art také ukázal, že umělec může od nynějška svou tvorbu svobodně distribuovat po celém globalizovaném světě, a rovněž hravě vyzkoušel nové možnosti recyklování a reprodukování – dat, kódů, informací, postupů, ale i celých komplexních digitálních entit. Ověřil, že klonování či plagiování se může dít zdánlivě nekonečnými způsoby, stejně jako je možné různými způsoby tato data distribuovat ve stále se měnícím kontextu. Právě kontext se nakonec může stát tím jediným rozlišovacím znakem mezi uměním a běžným webovým obsahem a jedině on je také můstkem k pochopení uměleckého významu.

Tolik využívaná umělecká strategie přivlastňování cizího obsahu a apropriace – ať již jde o vytváření prostých klonů, nebo je původní vyznění kopírovaných dat pozměněno – byla a stále je pro řadu tvůrců nejen tvůrčí strategií, ale i prostředkem aktivismu. Abychom ale záměrům tvůrců porozuměli, v analýzách ikonických netartových děl, jež jsme po náročném výběru nabídli čtenářům v naší práci, bylo nutné vždy zmiňovat kontext představovaných projektů a vysvětlovat, na co vlastně narážejí – ať již šlo o podhoubí hráčské komunity, nebo třeba o politické a ekonomické souvislosti. Často využívaná je v net artu parodie, recese, satira a ironie – a takto zbarvená díla prostě nelze plně pochopit bez znalosti společenských reálií, bez kontextu dobové technologické úrovně nebo třeba populární kultury. Demokratizaci umění, již jsme chtěli uvést jako přínos net artu, tak zmíníme jen s tímto nutným zpochybněním: net art je sice přístupný všem lidem, kteří mají počítač a internet, nezakládá to však jeho globální dopad a rozhodně to neznamená, že s novým, svobodným způsobem distribuce uměleckých děl automaticky mizejí bariéry mezi lidmi a uměním. Demokratizace umění, již netartisté sami vnímali jako důležitý rys tohoto proudu umění, se tak sice úplně nekoná, nicméně fakt, že umělecké dílo vstupuje přímo do osobního prostoru diváka a může být vnímáno v tisících plnohodnotných kopiích na monitorech lidí ze všech koutů světa, je nespornou inovací, již net art přinesl a bohatě otestoval. (Demokratizace umění může být sice jen zdánlivá, na druhou stranu jsme si mohli povšimnout, že na některé ikonické

jevy populární kultury – mohli bychom je snadno považovat za populární balast – reaguje více umělců z různých částí světa a ukazuje se tak, že se v případě rané, ale i pozdější generace netartistů skutečně jedná o svěbytnou subkulturu, již ovlivňovaly podobné, globálně rozšířené a srozumitelné podněty – kupříkladu triviální počítačová hra Super Mario Bros nebo třeba rané gify, podoba uživatelského rozhraní nebo zvuky počítačového systému.)

K typickým znakům net artu by snad také mohlo patřit – i když ne absolutně a v poněkud pejorativním nádechu –, že tento proud umění často vytváří pouhé hříčky a významově i umělecky málo hodnotné počiny. Pobaví sice v daný okamžik, avšak postrádají trvalejší hodnotu a sdělnost mimo úzkou komunitu nerdů. Ostatně všechny webové stránky – nejen ty umělecké – velmi rychle zastarávají a přestávají být kompatibilní se současnými parametry internetových prohlížečů; fakticky to znamená, že mizí, umírají dokonce dříve než třeba křehký novinový papír. A co se týká významu – ten se vytratí ihned, změní-li se onen kontext, z něž daný projekt na počátku vycházel. Vše zmíněné může být jistě pravda (opravdu monumentálních netartových projektů je jen pár a i ony jsou plně závislé na stavu jejich technologické báze, resp. na úsilí galerií a institutů zabývajících se archivací těchto uměleckých projevů), avšak je třeba dodat, že umělci volící si dané médium si této skutečnosti byli a jsou plně vědomi. Mnozí z nich výslovně deklarovali, že nechtějí vytvářet „vysoké“ umění a že právě ona prchavost je tím, co je láká a fascinuje – a co je nakonec možná tím nejvýmluvnějším aspektem tohoto výhonu umění. Možná mizí velkolepost a netartisté budou vnímáni jen jako hračičkáři, po nichž nic podstatného nezbylo – možná ale právě oni nejlépe postihli tep doby a anticipovali některé nastupující způsoby fungování světa, v němž je kritická reflexe vlivného média tisíckrát důležitější než produkce uměleckých děl zakládajících budoucí muzejní sbírky. Světa, v němž hodnotu nespojujeme s komoditami, ale spíše s idejemi, daty a vůbec s obsahem proudícího síťového média.

V době, kdy se internet teprve pozvolna stával masověji využívanou platformou, kdy ještě neexistovaly dnešní osobními daty nacucané sociální sítě a kdy se v kyberprostoru teprve začínalo se zábory komerčních domén podobně, jako se během zlaté horečky kolíkovaly zábory půdy, netartisté již naplno experimentovali s novým médiem, humorně či nonsensově reflektovali jeho fungování a s vtipem narušovali sotva ustálené standardy chování na internetu. Dobrá znalost webového prostředí a programátorské dovednosti vedly umělce k častému uplatňování technických fines a narážek pro znalé. At již jde o za-

nechávání textů ve zdrojovém kódu stránky, o nápadité umísťování hypertextů, časté změny vstupní stránky nebo o neobvyklé využívání dialogových oken či rámců – to vše nepochybně stvořilo novou estetiku, jež je dodnes přitažlivá a současní mladí umělci ji dokonce s nostalgií napodobují. A hlavně: pomocí těchto prostředků bylo a je tematizováno tehdy nové a dnes už bezkonkurenčně nejvlivnější médium internetu. Bylo zkoumáno a reflektováno, síť byla dekonstruována projekty, jež kriticky hodnotí a aktivně nabourávají zažitou představu o síťové interakci a lidské zkušenosti s kyberprostorem. Stejně tak byl mapován šev mezi lidskou a umělou inteligencí, fakt, že digitální entity ztrácejí závislost na reálném světě, odpoutávají se od člověka u počítače a žijí svůj nezávislý život – což je dalším velmi vzrušujícím tématem mnoha umělců nových médií. Je jím ale i znepokojení nad tím, že se stírají rozdíly mezi skutečností a mystifikací, mezi pravdou a nepravdou – vždyť realita a pseudorealita se na webu mísí, přestává být podstatné, co je skutečnost a co je její upravená verze – uživatel internetu ji totiž nemá šanci rozlišit. Na tuto skutečnost poukázali mnozí z umělců již ve velmi rané fázi vývoje webu – nad některými jejich počiny jsme se mohli kdysi pobaveně usmívat, dnes ale vidíme, o jak jak velký společenský problém se jedná. Co bude dál, když zmizely dosavadní jistoty a pravda se neustále relativizuje? Tento problém je jistě staršího data (vynořil se již s modernou), ale teprve dnes je tolik nebezpečný. Umělci ukazují, jak nesnesitelně snadné je obsahy modifikovat podle záměru tvůrce, a odhalují, jak nebezpečné a hloupé by bylo povolit jen na vteřinu ve snaze být kritický.

Jak přibývala data proudící sítí, umělcům se kromě nástrojů začaly nabízet také dosud nedostupné obsahy. Jak už jsme na jiném místě uvedli, nikdy dříve neměli umělci tolik výmluvného „materiálu“, který dokumentuje chování a myšlení člověka v dané dějinné chvíli, a nikdy dříve nebylo tak důležité nabídnout lidem, jejichž humorné, ubohé i tragické výlevy zahlcují kyberprostor, interpretaci těchto projevů – nebo alespoň odstup od nich, jejich reflexi. Stejnou měrou jako samo médium a technologické nástroje začal se tedy novými prostředky zkoumat sám člověk – jeho chování, zájmy nebo přirozené tendence, jež se v kyberprostoru projevují zcela nespoutaně. Využívání triviálních, nevkusných nebo hloupých obsahů pro tvorbu uměleckého projektu (viděli jsme je v mnoha představených dílech) tak může mít hluboké opodstatnění: jsme sice obklopeni vyspělou technologií a internet nám nabízí na dosah myši to nejlepší z dosavadní lidské kultury, na internetu ale nakonec většina lidí konzumuje balast, bulvár, porno, primitivní hry či hloupou populární hudbu. Práce tohoto zaměření tak

lze považovat za další fázi reflexe digitální doby – v níž zmizelo počáteční opojení samotným faktem možnosti tvorby webového obsahu a jeho svobodného sdílení a nastoupila hlubší reflexe lidských projevů chování v síti a jejich významů.

Tato reflexe přináší nové poznání a zvolená forma dokáže uživatele aktivizovat a užitečně nabourat jeho zažitou interakci s webovým prohlížečem. Mnozí netartisté uživatele přivádějí také k tolik potřebnému odstupu od média, od jeho softwarové báze i od jeho obsahu – neobyčejně působivé umělecké výsledky přineslo uplatnění strategií, jako je práce s programátorskou chybou, poškozování dat nebo funkčnosti softwaru, využívání ruchů a jiných „podivností“. Ukazují cestu, jak je třeba k technologii přistupovat: kriticky, s ostražitostí a s vědomím, že jde o pouhý nástroj s určitým přednastavením, s potenciální chybovostí a s časově omezenou funkčností. Pomíjivost, omezená funkčnost, zastarávání nebo úplná ztráta obsahu – plynoucí z těsného spojení s proměnlivou technologií – je tak nikoliv nedostatkem net artu, nýbrž jeho klíčovou vlastností, jež s dalším časovým odstupem nabírá na síle a výpovědní hodnotě.

U mnoha netartistů si můžeme povšimnout ještě jednoho podstatného aspektu: tím, že si uživatel prohlíží jejich práce a interaguje s nimi, pronikají tvůrci do zcela osobního prostoru uživatele, jímž je jeho počítač nebo mobilní zařízení. Byť se mnoho umělců zabývá spíše dystopickými polohami kyberkultury, tento aspekt spojený s net artem vnímáme jistě jako důležitou inovaci. Technologie zde přestává být rizikem, něčím, co nás odosobňuje, ale stává se spíše něčím pozitivním, co nás nečekaně spojuje jinými, často náhodně nalezenými uzly sítě. Něčím, co nám nabízí jiný – dobrodružný a vzrušivý – typ komunikace. Strašák odosobnění není v tomto typu komunikace něčím nežádoucím, ale spíše je zdrojem specifického prožitku; styk s technologií může být intimní, vzrušující, spojený se silnými emocemi – s trýzní, pochybností, strachem, ale i s radostí, humorem, opojením. Přestože za technologií je vždy přítomen nějaký člověk-autor, zdrojem prožitku není primárně lidské konání a záměr, ale stejnou měrou – nebo více – chování a viditelné projevy technologie. Také tento aspekt se ale v čase samozřejmě proměňuje, protože v současnosti je už zcela normální vnímat téměř vše skrze monitor počítače nebo skrze obrazovku smartphonu. Přímá komunikace s uživatelem, jehož zobrazená digitální varianta díla je tatáž jako ta, již naprogramoval na druhé straně zeměkoule konkrétní umělec, je však pro net art charakteristická – stejně jako to, že se v případě net artu nejedná o pouhé digitální kopie nějakého obsahu existujícího mimo internet, nýbrž o zcela plnohodnotnou interakci s webovým obsahem, jež off-line zcela ztrácí svůj smysl.

V prostředí internetu se navíc může člověk stát z pouhého pozorovatele opravdu aktivním účastníkem uměleckého procesu – a řada netartových projektů tematizuje právě proměny autorství a experimentuje s kolaborací uživatelů či se sdíleným autorstvím. (Například Andy Deck nazývá uživatele, kteří přispívají do jeho kolaborativních kreseb, „hostujícími umělci“.) Bez internetu a mimo rámec net artu by samozřejmě nevznikli ani čistě virtuální tvůrci existující a tvořící výhradně v kyberprostoru – také to je inovací net artu a jeho přínosem do diskuse o důležitosti autentické identity umělce, o autorství vůbec a o jeho zpochybněných hranicích.

V různých manifestech a teoretických reflexích se net art specifikuje nejen jako umění definované médii a bází svého fungování, tedy internetovou sítí, specifickou estetikou, nehmotnou, pomíjivou povahou „artefaktů“ nebo síťovou distribucí mimo zavedené kanály uměleckého provozu, ale i svým tematickým zaměřením na globální internetovou kulturu, tematizováním různých aspektů síťové komunikace, dekonstrukcí a reflexí dat proudících kyberprostorem a přirozeným aktivismem. Aktivismus je skutečně výrazným rysem řady netartových projektů, sotva však může jít o něco, čím se skutečně net art výrazně odlišuje od jiných uměleckých projevů současnosti. Současné technologické nástroje a internet se svými snadno zaměnitelnými doménami, jednoduše ovlivnitelnými vyhledávacími mechanismy apod. však dávají umělcům-aktivistům do rukou zcela dokonalé nástroje. Umělecké aktivity netartistů – ať již na pomezí hackerství nebo „obyčejně“ aktivistické – tak spadají do širokého proudu umění angažovaného v různých otázkách týkajících se politiky, byznysu, moci nadnárodních korporací, environmentálních problémů, válečných událostí, způsobů tvorby mediálního obrazu různých událostí atd. V rámci tohoto širšího proudu však netartisté se zvláštním zájmem vyzdvihují problémy související se síťovou komunikací a vůbec s internetem: sledování elektronické komunikace, zneužitelnost technologií pro stalkování osob a organizací, komercializaci internetu, manipulativní potenciál médií, bezpečnost dat a jejich snadnou zneužitelnost, otázky duševního vlastnictví a další. Opravdu není náhoda, že v knize věnované net artu jsme opakovaně tematizovali kontrolní mechanismy zaměřené na občany, rizika hypertrofie státní správy nebo zneužitelnost dat shromažďovaných o lidech, hranice soukromí, identitu člověka. Vše zmíněné totiž nabylo na zvláštní aktuálnosti právě s rozvojem technologických možností a se všeobjímajícím síťovým propojením. Rizika zneužitelnosti osobních dat a zároveň přebujlosti kontrolních mechanismů se navíc stále zvyšují – připomeňme nedávný

boom sociálních sítí, jež mohou nabídnout mnohem hlubší data než ta získaná např. kamerovými systémy nebo běžnou evidencí občanů a jejich pohybu. Tato témata samozřejmě zajímají nejen netartisty, každopádně právě oni možnosti a rizika internetu chápou zvláště citlivě.

Net art rovněž nastoluje otázku, co to znamená být člověkem v digitální době, zda a jak se lidská podstata v kyberprostoru mění a jak člověka redukuje společnost vyznačující se sofistikovanými kontrolními mechanismy a disponující děsivě obsažnými informačními systémy. Byť mají projekty netartistů často jednoduché či vtipné vyznění, vždy je za nimi skryt nejen překvapivý nápad upozorňující na málo reflektovanou skutečnost související s fungováním internetu, ale i nevšední technická a programovací dovednost a originalita projevu – např. modifikacemi stávajících systémů, prací s chybou nebo s digitálním odpadem (s daty z mezipaměti, s nevyžádanou poštou), neobvyklým propojováním uživatelů, objevnými vizualizacemi. Net art potvrzuje tezi, že umění je nikoliv generováním artefaktů, nýbrž především tvorbou otázek – aktuálních, šokujících, zneklidňujících, avšak zcela nezbytných. Právě ony mohou narušit způsob, jakým běžně vidíme věci, a problematizovat naše přijaté a nereflektované představy o sobě a světě.

Jak si již před lety povšiml Igor Zhoř (1992), v rámci uměleckého pole vždy působí tři skupiny osobností: solitéři stojící mimo jakýkoliv proud a dále umělci spoléhající se na prověřené tvůrčí metody a rozvíjející jejich potenciál. Vedle toho však existují i tvůrci věčně nespokojení, novátoři, permanentní vynálezci a objevovatelé nových možností, kteří prošlapávají cestu dalším následovníkům. Umělci, jež jsme prezentovali v našem výběru, mezi takové pionýry nepochybně patří a rozhodně není náhodou, že v jejich dílech najdeme množství odazů na minulost a na vzory stejné krve – na experimentátory, kteří se ještě museli obejít bez možností, jež dnes umělcům dávají do rukou nové technologie. Skutečně lze najít jak přímou linku mezi Mallarméem, Rousselem, Duchampem, Burroughsem či Borgesem a třeba Markem Amerikou, Simonem Biggsem, Natalií Bookchinovou a dalšími netartisty, tak i jejich volnou duchovní spřízněnost. Vždyť všichni tito tvůrci mají společné to, že byli bytostnými experimentátory a opakovaně přicházeli s napohled třeba nesmyslnými inovacemi tvůrčích postupů a s novými formami tvorby: Duchamp ve statickém médiu zachycuje pohyb a posléze pracuje s hotovými objekty, Roussel jde cestou deformací slov, asonancí nebo řetězení myšlenek a asociací, Mallarmé pracuje s náhodou, ruší naraci i typografické konvence, Burroughs anticipuje dnes zcela běžné stříhové

postupy. Netartisté pracují podobně a ve svých experimentech postupují ještě dál díky novým funkcím spojeným s povahou nových médií.

Právě díky podobným „ohledávačům“ se umělecké pole dále rozvíjí a reaguje na současné příležitosti a problémy. Setkání s jejich tvorbou přináší drobné impulzy, ale i silné rány do hrudi – a nutí nás k zamyšlení nad problémy, jež se v dnešní definitivně „computerizované“ době vynořují a jež nás v mnohém ohrožují. Netartisté nejenže byli prvními, kteří se ve svých projektech kriticky zaměřili na nové médium internetu a začali ho využívat jako svébytný tvůrčí prostředek, ale byli také těmi, kteří rozšířili výrazové možnosti umění a kteří nabídli své webové experimenty jako protilátku na všeobecné otupění západní kultury a její komercializaci. Ve svých projektech ukazují strukturu internetu jako obrovskou, nestálou síť a nabízejí divákům možnost uvidět ji odhalenou. Internet ukazují jako místo k životu, jako svobodný prostor, zdroj inspirace – a také jako neobyčejně výmluvný obraz lidské kultury. Mnohé z ukázek, jež členové autorského kolektivu do knihy zařadili (ale i mnohé z těch, jež se do výběru nakonec už nevešly), ale přinášejí kromě zamyšlení také úsměv a radost. Ani na tento aspekt nezapomínejme: net art ukazuje, že život v kyberprostoru, nad nímž mnozí lomí rukama a hořekují, může být naplněn vtipem, hrou, kreativitou, ale i skutečnou krásou.

Summary

As the title of the book suggests, it deals with net art, also referred to as internet art. It is a specific and not always well defined yet very original artistic expression that entered the monitors of users in the 1990s. In this book written by Petra Šobánková, Jana Jiroutová, José Rodrigo Delgadillo Blando and Marie Meixnerová, the net art movement belonging to the broader field of new media art is firstly perceived in the context of new media, or intermedia or digital art, as is this artistic area, based on the combination of creative approach and technological advancement, also often called. Among other things, the authors point out that throughout the history the art field has always used the best of the available technologies, be they still today referred to as 'new', or not.

The new media itself is described in the book mainly by the principles of the influential theoretician of new media Lev Manovich. In a short excursion the reader is acquainted with the areas of art that are nowadays interfering with digital technologies and the Internet, or which are directly established by them as their essential base. A part of the book is devoted to the origins of new media art following its development in the 1990s to the present. It is an extensive art movement that can be challenging and often difficult to navigate through. Led by their subjective choice, which they have followed throughout the book, the authors have tried to introduce the most prominent representatives of this art. In particular, they focused on the area of video art and works that are on the border of performance, object art, installation and video art, computer graphics and animation, software art and finally net art. However, the aim of the introductory chapter is not only to list the authors and their respective works (necessarily incomplete), but rather to point out the changes that have occurred in the art field since the 1960s, to indicate

the content focus of new media artworks, and to introduce the themes their authors deal with.

It was the ferment surrounding new media (in which many purely net artists have played a significant role) that sparked off the net art movement in the 1990s. This original art movement resides on the Internet and is no longer a result of classical art techniques but is created by way of programming, creating source code and a cocktail of animations, gifs, texts, or sounds. Similarly its form, usually a website or an online application, is certainly moving away from a classical artwork.

The authors have attempted to present net art in two ways: in the part of the book that deals with its history, its theoretical definition and the possible classifications of its specific manifestations and movements – and, on the other hand, through the individual medallions of concrete artists, which offer a summary and analyses of their projects and the links to the works (still traceable) on the network. The book presents more than twenty of these medallions and analyses of individual projects – and if we add to them dozens of other works mentioned elsewhere in the book, a very vivid picture of this original and creative approach to digital technology and cyberspace is being opened up in front of the reader.

The book shows that from the start, the net art movement has been adopting different and unique forms: whether they were on the border of literature and visual arts (we mean various hypertext novels or text-based projects designed to be read), net art and software art (a modified piece of software, or an original one), or wild collages and labyrinths of images, animations, and sounds, working with data and attempting to visualise them as well as to reflect on them. Other such projects had a strong activist undertone, with the goal to fight against problematic politicians, powerful corporations or other key players in the globalised world, while using (semi)hacking practices or satire and mystification. Even though, the period of the 1990s lacked the contemporary technological advancement and was limited by slow Internet and rather primitive instruments that had the final impact on the aesthetics of the works, the period did produce works of comparable appeal, esprit, and articulacy with today's projects. Further development of this movement shows clear inclination towards experience-based, fully multimedia aesthetic projects, various generative web sites, or online interactions with a high aesthetic effect. The most valuable benefit of net art, that it is the stimulus to self-reflection and reflection in general, is still present in all its old and new forms.

All of these and many other aspects of net art can be found on the pages of this book. Ultimately, the findings of the book point to the fact that just like today's life, the art of new media along with the net art movement is full of anxieties, fears, uncertainties while being smitten by new possibilities that allow for playful and joyous network interactions and new audio-visual stimuli.

Použitá literatura

- AMERIKA, Mark. 2006. Digital bop poetics. In: CORBY, T., eds. *Network Art: Practices and Positions*. Routledge, s. 224. ISBN 978-04-1536-479-9.
- AMERIKA, Mark. 2007. *META/DATA: Digital Poetics*. The MIT Press. ISBN: 978-02-6201-233-1. Dostupné také z: <https://mitpress.mit.edu/books/metadata>
- AMERIKA, Mark. 2011. *remixthebook*. University of Minnesota Press. ISBN: 978-08-1667-615-6.
- ANDĚL, Jaroslav et al. 1993. *Umění pro všechny smysly: Mezi válčnou avantgarda v Československu*. Praha: Národní galerie. ISBN 80-7035-056-3.
- ASKIN, Cameron. 2015. *CameronsWorld.net* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <https://www.cameronsworld.net/>
- ATARIARCHIVES: SOFTWARE AND INFO [on-line]. 2013. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://atariarchives.org/>
- BARLOW, John Perry. 1996. *A Declaration of the Independence of Cyberspace* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z <https://www.eff.org/cyberspace-independence>.
- BAUMGÄRTEL, Tilman. 1997. We love your computer. *Interview with Jodi* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6187/1.html>
- BAUMGÄRTEL, Tilman. 1999. *Copies Are More Important Than Their Original* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://0100101110101101.org/press/1999-10_Copies_are_more_important.html
- BAUMGÄRTEL, Tilman. 2005. *Net.Art.2.0*. Nürnberg: Verlag Für Moderne Kunst Nürnberg. ISBN 978-39-3309-666-1.

- BAUMGÄRTEL, Tilman. 2007. My body can walk barefoot, but my avatar needs Prada shoes: Interview with Gazira Babeli. *Gazira Babeli: Code Performer* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://gazirababeli.com/TEXTS.php?t=mybodycanwalkbarefoot>
- BENJAMIN, Walter. 1936. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. *Zeitschrift für Sozialforschung*. 5. Dostupné také z: https://monoskop.org/images/7/7d/Benjamin_Walter_1936_1963_Das_Kunstwerk_im_Zeitalter_seiner_technischen_Reproduzierbarkeit.pdf
- BIELICKÝ [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://bielicky.net/projects/passage-proposal>
- BIELICKÝ [on-line]. 2008. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://bielicky.net/>
- BIELICKÝ, Michael. [Nedatováno]. In: *Bielicky* [DVD].
- BIELICKÝ, Michael. 2005. In: HÁJKOVÁ, Michaela, eds. *Bielicky*. Praha: Židovské muzeum v Praze, s. 4. ISBN 80-86889-99-8.
- BIELICKÝ, Michael. 2012. *Monoskop* [on-line]. [cit. 2014-8-19]. Dostupné z: http://monoskop.org/Michael_Bielick%C3%BD
- BIELICKÝ, Michael. 2014. *E-mailová korespondence Marie Meixnerové s Michaelem Bielickým z 21. srpna 2014*. Nепublikováno.
- BOSMA, Josephine. 2011. *Nettitudes – Let's Talk Net Art*. nai010 publishers. ISBN 978-90-5662-800-0.
- BOSMA, Josephine. 1997. Vuk Cosic interview: net.art per se. *Nettime mailing list archives* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <https://nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html>
- CISCO. 2015. Cisco předpovídá do roku 2019 pětinasobný nárůst objemu dat přenášených po internetu ve střední a východní Evropě a zdvojnásobení průměrné rychlosti připojení. *Cisco.com* [on-line]. [cit. 2015-01-27]. Dostupné z: https://www.cisco.com/c/cs_cz/about/news/2015/20150608.html
- COLSON, Richard. 2007. *The Fundamentals of Digital Art*. Lausanne: Fairchild Books. ISBN 978-29-4037-358-1.
- CORBY, Tom. 2006. *Network Art: Practices and Positions (Innovations in Art and Design)*. Routledge. ISBN 978-0415364799.
- ĆOSIĆ, Vuk. 2006. *The influencers* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://theinfluencers.org/en/vuk-cosic>

- DAVIS, Douglas. 1995. *The Work Of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis (1991–1995)* [on-line]. The MIT Press. Dostupné z: http://classes.dma.ucla.edu/Winter09/9-1/_pdf/3-Davis_Work_of_Art.pdf
- DOLANOVÁ, Lenka. [2014]. Michael Bielický. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=1803>
- DROITCOUR, Brian. 2008. *Interview with Alexei Shulgin* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2008/nov/19/interview-with-alexei-shulgin/>
- FLOOD, Kathleen, 2011. Olia Lialina's Most Famous Net Art Piece Turns 15: <p><i>My Boyfriend Comes Back From The War</i>, the death of the frameset and other Web 1.0 magic.</p>. *VICE.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: https://www.vice.com/en_uk/article/nzd5db/olia-lialinas-most-famous-net-art-piece-turns-15
- FREEMAN-VLKOVÁ, Michaela. 2000. *Internetové umění vs. Umění na internetu* [on-line]. [cit. 2012-02-11]. Dostupné z: <http://old.avu.cz/~vivid/netart.html>
- FRICKE, Christiane. 2011. Nová média: Umělecké výrazové formy mimo tradiční druhy. In: RUHRBERG, Karl, eds. *Umění 20. století: malířství, sochařství a objekty, nová média, fotografie*. Praha: Slovart. 840 s. ISBN 978-80-7391-572-8.
- FRY, Benjamin. 2007. *Visualizing Data*. O'Reilly Media. 384 s. ISBN 978-05-9651-455-6.
- GALANTER, Philip. 2003. *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: https://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf
- GANTZ, John F. 2008. *The Diverse and Exploding Digital Universe* [on-line]. [cit. 2008-03-12]. Dostupné z: <http://www.emc.com/leadership/programs/digital-universe.html>
- GOLDSMITH, Jack L. a Tim WU. 2008. *Kdo řídí Internet?: Iluze o světě bez hranic*. Praha: Dokořán. 271 s. ISBN 978-80-7363-184-0.
- GREENE, Rachel. 2000. *Web Work: A History of Internet Art* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.sfu.ca/~jstockho/courses/iat100/media/RachelGreen_WebWork.pdf

- GREENE, Rachel. 2004. *Internet Art*. Thames and Hudson Ltd. 224 s. ISBN 978-05-0020-376-7.
- HÁJEK, Václav. 2006–2015. Markéta Baňková. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha* [on-line]. [cit. 2014-08-18]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/marketa-bankova-319/>
- HÁJKOVÁ, Michaela. 2005. *Bielicky*. Praha: Židovské muzeum. ISBN 80-8688-999-8.
- HAVLÍK, Vladimír. 2012. *Intermediální tvorba: mezi performancí a videoartem* [DVD-ROM]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3153-6.
- HIRSENFELDER, Ida. 2012. Heath Bunting: Identity Bureau. Against Residual Self-image. *Digicult* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://digicult.it/digimag/issue-072/heath-bunting-identity-bureau-against-residual-self-image/>
- CHATFIELD, Tom. 2013. *Digitální svět: 50 myšlenek, které musíte znát*. Praha: Slovart. 208 s. ISBN 978-80-7391-720-3.
- ISANOVIC, Adla. 2004. *Classification of net.art: Culturally Determined Net.art Is it possible?* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.cyberaxe.org>
- KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. 2013. *Ambivalentní role reklamy v současné společnosti* [CD-ROM]. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3819-1.
- KERA, Denisa. 2013. Nová média. *Artlist.cz* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/?id=149>
- LIESER, Wolf. 2009. *Digital Art*. H.F. Ullmann. 287 s. 978-08-4161-642-4.
- LIPOVETSKY, Gilles. 2013. *Hypermoderní doba: od požitku k úzkosti*. Praha: Prostor. 144 s. ISBN 978-80-7260-283-4.
- LUSTIGOVÁ, Petra. 2014. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Magisterská diplomová práce. Brno: Ústav hudební vědy, Teorie interaktivních médií. Filozofická Fakulta Masarykovy univerzity v Brně. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/343536/ff_m/Umeni_novych_medii_v_CR_do_roku_2000.pdf

- MAKELA, Mia. 2003. METAPET: genetic code in the service of the brave new world. An interview with Natalie Bookchin by Mia Makela. *Intelligent Agent* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. 3(2) Dostupné z: <http://bookchin.net/wp-content/uploads/2015/09/interview-intellegent-agent.pdf>
- MANOVICH, Lev. 2000. Database as a genre of new media. London: *Journal*. 14(2) 176–183.
- MANOVICH, Lev. 2001. The Language of New Media. *Manovich.net* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>
- MANOVICH, Lev. 2002. Principy nových médií. *Teorie vědy*. 11(24) 55–76.
- MARTIN, Sylvia. 2006. *Video Art (Basic Art)*. Taschen. 95 s. ISBN 978-38-2282-950-9.
- MARZONA, Daniel a Uta GROSENICK. 2005. *Minimalismus*. Praha: Slovart. 94 s. ISBN 80-7209-670-2.
- MATTES EVA & FRANCO: ATTRIBUTION ART? [Nedatováno]. *ArtPulse* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://artpulsemagazine.com/eva-franco-mattes>
- McLUHAN, Marshall. 2000. *Člověk, média a elektronická kultura: výběr z díla*. Brno: Jota. 415 s. ISBN 80-7217-128-3.
- MEIXNEROVÁ, Marie. 2012. Možná že je tma, ale já ji nevidím. Po stopách současného českého net artu. In: *PAF 2012 (katalog)*. Olomouc: Pastiche Filmz. ISBN neuvedeno.
- MEIXNEROVÁ, Marie. 2012. paf rewind: net art. In: *PAF 2012 (katalog)*. Olomouc: Pastiche Filmz. ISBN neuvedeno.
- MEIXNEROVÁ, Marie. 2014. *NET ART – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz. 232 s. ISBN 978-80-87662-06-9.
- MICHAEL BIELICKÝ. [Nedatováno]. Postdigital. *Institut für Postdigitale Narrativität* [on-line]. [cit. 2014-8-19]. Dostupné z: <http://infoart.hfg-karlsruhe.de/en/michaelbielicky/lebenslauf>
- MOLNAR, Vera. 1975. *Compart: Center of Excellence Digital Art* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://dada.compart-bremen.de/item/agent/14>
- NA ČESKÉM INTERNETU BYLO PLNO JAKO NIKDY PŘEDTÍM. 2010. *Týden* [on-line]. [cit. 2010-04-28]. Dostupné z: http://www.tyden.cz/rubriky/media/internet/na-ceskem-internetu-bylo-plno-jako-nikdy-predtim_166958.html

- NAPIER, Mark. [Nedatováno]. *Potatoland.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.potatoland.org/cyclops/about.html>
- NOLL, A. Michael. 1967a. Computers and the Visual Arts.
Design Quarterly. 66(67) 65–71.
- NOLL, A. Michael. 1967b. The Digital Computer as a Creative Medium.
IEEE Spectrum. 4(10) 89–95.
- PAUL, Christiane. 2008. *Digital Art*. London: Thames & Hudson. 272 s.
ISBN 978-05-0020-423-8.
- PEŠÁNEK, Zdeněk. 1941. *Kinetismus: (kinetika ve výtvarnictví – barevná hudba)*. Praha: Nákladem České grafické Unie. 142 s. ISBN neuvedeno.
- POISL, Zbyněk. 2006. Jak funguje analogové a digitální vysílání.
Digizone.cz [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.digizone.cz/clanky/jak-funguje-analogove-a-digitalni-vysilani/>
- PROF. MICHAEL BIELICKY. [Nedatováno]. *Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe* [on-line]. [cit. 2015-02-12]. Dostupné z: <http://www.hfg-karlsruhe.de/lehrende/professoren/prof-michael-bielicky.html>
- PRŮZKUM: POLOVINA DOMÁCNOSTÍ V ČESKU MÁ PC. TAKÉ DÍKY DĚTEM. 2010. *Hospodářské noviny* [on-line]. [cit. 2010-04-28].
Dostupné z: <http://digiweb.ihned.cz/c1-42258960-pruzkum-polovina-domacnosti-v-cesku-ma-pc-take-diky-detem>
- QUARANTA, Domenico a Yves BERNARD. 2011. *Holy Fire*. lulu.com. 130 s.
ISBN 978-14-7093-874-1.
- QUARANTA, Domenico. [Nedatováno]. Eva & Franco Mattes: Attribution Art?. *ArtPulse* [on-line]. [cit. 2012-12-20]. Dostupné z: <http://artpulsemagazine.com/eva-franco-mattes>
- QUARANTA, Domenico. 2011a. *In Your Computer*. lulu.com. 180 s.
ISBN 978-14-4676-021-5.
- QUARANTA, Domenico. 2011b. Gazira is dead? Long live Gazira!.
In: *Gazira Babeli Come Together* [on-line]. [cit. 2014-04-28].
Dostupné z: http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2011_11_Babeli_ENG.pdf
- RUSH, Michael. 2005. *New Media in Art*. Thames & Hudson. 248 s.
ISBN 978-05-0020-378-1.

- SALVAGGIO, Eryk. 2000. Art on the Go--An Interview With Ben Benjamin of Superbad.com. *Rhizome* [on-line]. [cit. 2014-04-28]. Dostupné z: <http://rhizome.org/discuss/29757/>
- SALVAGGIO, Eryk. 2003. Cory Arcangel Doesn't Even Like Super Mario Brothers. *Turbulence.org* [on-line]. [cit. 2014-04-28]. Dostupné z: www.turbulence.org/curators/salvaggio/arcangel.html
- SIMANOWSKI, Roberto. 2011. *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations (Electronic Mediations)*. London: University Of Minnesota Press. 312 s. ISBN 978-08-1666-738-3.
- SIMONDON, Gilbert. 1958. *On the Mode of Existence of the Technical Object*. Paris: Aubier, Editions Montaigne. ISBN neuvedeno.
- STALLABRASS, Julian. 2003. Internet Art, the Online Clash of Culture and Commerce. *Tate*. 168 s. ISBN 978-18-5437-345-8.
- STELLMACHER, Mortiz. 2010. Focused Artist – Mark Napier. *Proud Magazine* [on-line]. [cit. 2014-04-28]. Dostupné z: <http://proudmagazine.de/focused-artist-mark-napier/>
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra a kol. 2013. *Užitečná symbióza*. Olomouc: Saublau. 191 s. ISBN 978-80-904512-1-6.
- ŠULGIN Alexej. 1997. nettime: Net.Art – the origin. *www.nettime.org: Nettime mailing list archives* [on-line]. [cit. 2010-04-28]. Dostupné z: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>
- ŠVARCOVÁ, Barbora. [Nedatováno]. Michael Bielický. *Mediabaze.cz* [on-line]. [cit. 2012-12-20]. Dostupné z: <http://www.mediabaze.cz/page.php?artist=41>
- TEIGE, Karel. 1927. *Stavba a báseň: umění dnes a zítra: statě 1919–1927*. Praha: Vaněk & Votava. 183 s. ISBN neuvedeno.
- TENTO ROK V JERUZALÉMĚ. [Nedatováno]. *Artlist – Centrum pro současné umění Praha*, *artlist.cz* [on-line]. Dostupné z: <http://artlist.cz/?id=2489>
- TRIBE Mark a Reena JANA. 2009. *New Media Art*. Taschen. 95 s. ISBN 978-38-2283-041-3.
- VEROSTKO, Roman. 1994. Algorithmic Art. In: *Verostko.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.verostko.com/algorithm.html>

- Vývoj počítačové grafiky. [2014]. In: *Multimediální technologie (UMT)* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://umt.wikispaces.com/V%C3%BDvoj+po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9+grafiky>
- WILSON, Stephen. 2010. *Art + Science*. London: Thames & Hudson. 208 s. ISBN 978-05-0023-868-4.
- YOUNGBLOOD, Gene. 1986. Art, Entertainment, Entropy. In: HANHARDT, John G., ed. *Video Culture: A Critical Investigation*. Visual Studies Workshop Press. 296 s. ISBN 978-08-7905-222-5.
- ZBIEJCZUK, Adam. 2003. *Net art* [on-line]. Bakalářská práce. Brno: Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně. Dostupné z: http://message.sk/text/netart/netart_c.html
- ZELEZNIKAR, Jaka. 2001. Now You're In My Computer: 0100101110101101.ORG. *Mladina* [on-line]. [cit. 2010-04-28]. Dostupné z: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/01orgtext2.html
- ZEMÁNEK, Jiří. 2007. Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech. In: PLATOVSKÁ Marie a Rostislav ŠVÁCHA. 2007. *Dějiny českého výtvarného umění VI / 1, 2. 1958–2000*. Praha: Academia, s. 903–927. ISBN 978-80-200-1489-6.
- ZHOŘ, Igor. 1992. *Proměny soudobého výtvarného umění*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství. 165 s. ISBN 80-04-25555-8.

Webové stránky

- 0100101110101101.ORG. 2003. NikeGround. *0100101110101101.org* [on-line]. [cit. 2010-04-28]. Dostupné z: <http://0100101110101101.org/nike-ground/>
- 220PX [on-line]. 2005. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://mariuswatz.com/2005/01/10/220px/>
- ABSTRACT01JS [on-line]. 2003–2010. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://mariuswatz.com/works/abstract01js/>.
- ARTLIST — Centrum pro současné umění Praha [on-line]. 2006–2014. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/o-projektu/>
- ATARIARCHIVES: SOFTWARE AND INFO [on-line]. 2013. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://atariarchives.org/>
- BLOOM [on-line]. 2013. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://hint.fm/projects/bloom/>
- COLUMBUS 2.0. 2008. You_ser 2.0: Celebration of the Consumer. ZKM | *Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe* [on-line]. [cit. 2014-8-19]. Dostupné z: <https://zkm.de/de/publikation/youser-20>
- COMPART: CENTER OF EXCELLENCE DIGITAL ART [on-line]. 2013. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://dada.compart-bremen.de/>
- CTG. 1966. *compart: center of excellence digital art* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://dada.compart-bremen.de/item/Collective/9>

DAM: DIGITAL ART MUSEUM [on-line]. 2009. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://dam.org/home>

GRAMMATRON [on-line]. 2000. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://grammatron.com>

JODI.ORG [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://jodi.org>

LISA JEVBRATT [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2013-04-28].

Dostupné z: http://jevbratt.com/home_projects.html

MEDIUM KUNST NETZ [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.medienkunstnetz.de/works/tm-clubcard/>

MĚSTO.HTML: ŠTRÁNKA RŮŽENKY ŠETKOVÉ [on-line]. 1997–1999.

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.bankova.cz/mesto/indexcz.html>

NETTIME [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: [http://](http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html)

www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00053.html

SUPERBAD [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-

11]. Dostupné z: <http://superbad.com>

TRENDS MAP [on-line]. 2014. [cit. 2014-02-11]. Dostupné

z: <http://www.youtube.com/trendsmap>

VIEGAS, Fernanda a Martin WATTENBERG. [2014]. *HINT.FM* [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://hint.fm/>

WIND MAP [on-line]. 2014. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://hint.fm/wind/>

YOSHIYUKIABE: ALGORYTHMIC VISUAL ART [on-line]. 2014.

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.pli.jp/>

Videa

ARCANGEL, Cory. 2010. In: Thirty Days Artist Series: Cory Arcangel + Hanne Mugaas. *Vimeo* [on-line]. [cit. 2011-04-28]. Dostupné z: <https://vimeo.com/10729747>. Kanál Thirty Days NY.

BUNTING. Heath. 2011. Heath Bunting Interview. *Tate* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/heath-bunting-interview>

ĆOSIĆ, Vuk. 2012. Net.art (Přednáška pronesená na SHARE Belgrade 2012). *Youtube* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=txF2kzf7-KA>. Kanál SHARE Foundation.

Generative Artist Marius Watz. 2010. *Youtube* [on-line]. [cit. 2014-02-10]. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=uoQnix2626Q>. Kanál RocketboomTech.

Odkazy na představené umělecké projekty³⁸

404.JODI [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://404.jodi.org>

AGHATA CAN'T STAY ANYMORE. [Nedatováno]. Aghata. *Here.ru* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.here.ru/agatha/cant_stay_anymore.html

AGHATA GOES ON. [Nedatováno]. Aghata. *Ljudmila.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.ljudmila.org/~vuk/agatha/goes_on.html

AGHATA STARTS NEW LIFE. [Nedatováno]. Aghata. *AltX.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.altx.com/agatha/starts_new_life.html

AGHATA TRAVELS A LOT. [Nedatováno]. Aghata. *Intima.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.intima.org/agatha/travels_a_lot.html

AGHATA TRAVELS. [Nedatováno]. Aghata. *Distopia.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://distopia.com/agatha/travels.html>

AGHATA WANTS HOME. [Nedatováno]. Aghata. *Zuper.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.zuper.com/agatha/wants_home.html

ANTIWARGAME [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.antiwargame.org/>

ARTPORT [on-line]. 2014. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: artport.whitney.org

ASDFG.JODI [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: www.asdfg.jodi.org

38 Poznámka autorů: Uvádíme vždy jednotlivé stránky – tak jak na ně odkazujeme v textu knihy. U složitějších projektů, jež se skládají z řady jednotlivých stránek, odkazujeme na jednotlivé stránky.

ASDFG.JODI [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné
z: <http://asdfg.jodi.org/-----/--->

-----/-----
--/-----402vm981/vb555bcc.html

AUTOMATEDBEACON [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: www.automatedbeacon.com

BE A CANGAROO. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.superbad.com/images/56/index.html>

BIG CITY NIGHT STREET. 1997. Collection. Aghata.
c3.hu [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.c3.hu/collection/agatha/big_city_night_street.html

BLPR. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.superbad.com/index87.html>

CALIF.MP3 [Nedatováno]. *Easylife.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.easylife.org/386dx/calif.mp3>

CNN EXTRA [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: www.cnnextra.net

COMMUNICULTURE [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.communiculture.org/>

DESK [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné
z: <http://www.desk.nl/~you/linkx/>

DESKTOP IS [on-line]. 1997-1998. [cit. 2014-02-11]. Dostupné
z: http://www.easylife.org/desktop/desktop_is.html

DEVILCUBES. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/devilcubes/index.html>

DOT STORE [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: www.dot-store.com

DRP. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].
Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/fall/drp.html>

EASYLIFE [on-line]. 1995–2005. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.easylife.org/>

EASYLIFE XXX. 1997. [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné

z: <http://www.computerfinearts.com/collection/easylife.org/xxx/enter.html>

E-POLTERGEIST. 2001. *Ucl.ac.uk* [on-line]. [cit. 2014-02-

11]. Dostupné z: www.ucl.ac.uk/slade/slide/po1t33_ge15t/

EXXONSECRETS [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.exxonsecrets.org/maps.php>

FALL. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/fall/index.html>

FLIPPED CLOCK. [Nedatováno]. Slade. *Ucl.ac.uk* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/flippedclock.html>

FORM. [Nedatováno]. *c3.hu* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.c3.hu/collection/form/>

FUTUREFARMERS [on-line]. 1995. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.futurefarmers.com/#sitemap>

GOLDEN POSTURE CHECKLIST. [Nedatováno].

Superbad.com [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z:

<http://www.superbad.com/1/posture/index.html>

I HATE MOUCHETTE [on-line]. 2011. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://ihatemouchette.org>

INDUSTRY_ORDER NOW. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/industry/index.html>

L. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z:

<http://www.superbad.com/1/lotus/index.html>

MIDNIGHT. [Nedatováno]. Container. *Igac.org* [on-line]. [cit. 2014-

02-11]. Dostupné z: <http://www.igac.org/container/midnight/>

MORE SONGS OF INNOCENCE AND OF EXPERIENCE. 2012.

Youtube [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/songsofinnocence100/videos>

Kanál [songsofinnocence100](https://www.youtube.com/user/songsofinnocence100).

MOUCHETTE [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://mouchette.org/>

MOUCHETTE'S NETWORK [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://mouchette.net/>

MY CONTACTS [Nedatováno]. *Thomson-craighead.net* [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: www.thomson-craighead.net/my_contacts

NETFLAG. [Nedatováno]. *Marknapier.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://marknapier.com/netflag>

SECRET. [Nedatováno]. *Mouchette.org* [on-line]. [cit. 2014-02-

11]. Dostupné z: <http://mouchette.org/secret/secret.html>

SHOP.MATERIALWANT.CO [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://shop.materialwant.co/>

SHOW HOST PROFILES. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/f/index.html>

SU-PER-BAD. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/index.html>

THE CYCLOPS SERIES. [Nedatováno]. Cyclops. Potatoland.org [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.potatoland.org/cyclops/about.html>

THE G. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.superbad.com/index67.html>

THEN WHO THE HELL ELSE ARE YOU TALKING TO [on-line].

[Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: [http://](http://then-who-the-hell-else-are-you-talking-to.com/)

then-who-the-hell-else-are-you-talking-to.com/

THEYRULE [on-line]. 2001-2011 [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.theyrule.net/about>

THIS MORNING. 1997. [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z:

www.easylife.org/this_morning/index0.html

THISFOLDER. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11].

Dostupné z: <http://www.superbad.com/1/register/index.html>

TRADEMARKING MOUCHETTE. [Nedatováno]. *Mouchette.org* [on-line].

[cit. 2014-02-11]. Dostupné z: [http://drivedrive.](http://drivedrive.com/mouchette/trademarking.html)

[com/mouchette/trademarking.html](http://drivedrive.com/mouchette/trademarking.html)

- TRIGGERHAPPY [on-line]. 1998. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://triggerhappy.org/>
- WARA. [Nedatováno]. War. *Teleportacia.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>
- WEATHERGAUGE [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: www.weathergauge.net
- WEB SITE. [Nedatováno]. *Superbad.com* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.superbad.com/index17.html>
- WEIGHTLESS. 1998. *Ucl.ac.uk* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/w/>
- WELL I AM THE ONLY ONE HERE [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://well-i-am-the-only-one-here.com/>
- WHO THE FUCK DO YOU THINK YOU ARE TALKING TO [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://who-the-fuck-do-you-think-you-are-talking-to.com/>
- WRITESSENTENCE. [Nedatováno]. Collection. *artport.whitney.org* [on-line]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: artport.whitney.org/collection/DouglasDavis/live/writesentence.html
- WWWWWWWWW.JODI [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://wwwwwwwwwwww.jodi.org/>
- YOU TALKING TO ME [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://you-talking-to-me.com/>
- YOU TALKING TO ME, YOU TALKING TO ME, YOU TALKING TO ME [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://you-talking-to-me-you-talking-to-me-you-talking-to-me.com/>
- ZOMBIE AND MUMMY [on-line]. [Nedatováno]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: <http://www.zombie-and-mummy.org/>

Petra Šobáňová a kol.

Net art

Výkonná redaktorka Mgr. Emilie Petříková
Odpovědná redaktorka Mgr. Jana Kreiselová
Překlad souhrnu Jana Jiroutová, M.Phil.
Technická redakce Jakub Konečný
Návrh obálky Tomáš Chorý

Vydala a vytiskla Univerzita Palackého v Olomouci
Křížkovského 8, 771 47 Olomouc
www.upol.cz/vup
vup@upol.cz

1. vydání

Olomouc 2015

ISBN 978-80-244-4627-1

č. z. 2015/0170
Neprodejná publikace



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Vizuální komunikace, otevřený prostor k výchově a vzdělávání – komplexní inovace
pedagogických, výtvarně-pedagogických a uměnovědných studijních oborů,
reg. č.: CZ.1.07/2.2.00/28.0075

Kniha se zabývá jedním z proudů umění nových médií, kterým je net art. Toto umění vázané na prostředí internetu je v knize uvedeno v souvislostech širokého proudu digitálního umění a jeho typické rysy, k nimž patří specifická počítačová estetika, experimentování s možnostmi média webové stránky, jejího obsahu a ovládacích prvků, využívání principu textové a obrazové koláže, aktivismus, citace, kopírování nebo humor, jsou prezentovány na dílech významných světových i domácích představitelů. Všichni zájemci o tento proud současného umění v knize naleznou nejen medailony jednotlivých tvůrců a skupin, ale i samotná net artová díla. Součástí knihy je totiž i její elektronická forma na CD obsahující off-line verze těchto děl veřejně dostupných v globální počítačové síti.



9 788024 446271