

OBSAH

Krátký úvod	7
1. Krátká povídka o umělci Nule a kurátoru Jedničky	9
1.1 Úvod	9
1.2 Povídka	9
1.2.1 Suverén	9
1.2.2 Nová země	12
1.2.3 Jednička	13
2. Ontologie virtuální společenské smlouvy	18
2.1 Vizibilita virtuálních identit	18
2.1.1 Hyperreálno (paradigma 21. století?)	19
2.1.2 Virtuální realita – kyberkultura – digitalní éra	21
2.1.3 Simulace – simulakrum (postmodernismus)	23
2.2 Aktuální interpretace fenoménu Virtuální realita	25
2.2.1 Případová studie: Slavoj Žižek – reálnost virtuálního	26
2.3 Virtuální společenská smlouva	29
2.3.1 Internet jako médium: Komunikace mezi uživateli, výměna dat	30
2.3.2 Internet jako systém hypertextových odkazů	31
2.3.3 Internet jako produkt	33
3. Dekonstrukce uměleckých paradigmat v druhé polovině 20. století	35
3.1 Umění v době kultury	42
3.2 Galerijní institucionalismus a výstavní strategie v éře globalizace	44
4. Kyberprostor jako alter-ego či super-ego Reálnosti	47
4.1 Vliv reálna na návyky virtuálna	48
4.1.1 Případová studie: Second Life	48
4.2 Anonymní, virtuální morálka	52
4.3 Vlivy Virtuálního prostoru na diskurzy Reálného prostoru	53
5. Reálný umělec a virtuální umění	56

5.1 Evoluce digitálního umění	56
5.2 Internet jako nové „nové médium“	59
5.3 Mesiáš „Google“	60
6. Cyber Art Gallery Art Zeppelin	65
6.1 Ilustrace rozhraní.....	66
6.2 Art Zeppelin ideogram	67
6.2.1 Bosensko – hercegovinský net.art	67
6.2.2 Art Zeppelin jako virtuální architektura	69
6.2.3 Další konceptuální vrstvy podstatné pro ArtZeppelin.....	70
6.3 Strategie fungování „galerie“	71
Krátký závěr.....	72
Obrazová příloha.....	79

Krátký úvod

„Rozdíl v jejich osobnostech vyrobily dvourychlostní stroj: „Naše rytmy se nikdy neshodovaly. Félix si stěžoval, že neodpovídám na jeho dopisy, ale já nebyl schopen reagovat okamžitě; zabralo mi to měsíc dva, během té doby se už ale Félix posunul dál.“

„Čtyřručka. Práce Gillesse Deleuze a Félix Guattariho zůstává i dnes hádankou. Kdo byl autorem? Jeden z nich, nebo oba? Jak mohli dva natolik rozdílní lidé s natolik odlišnou vnímavostí a stylem vyvíjet společně intelektuální činnosti více než dvacet let (1969-1991)?“

Francois Dosse, *Gilles Deleuze and Félix Guattari: Intersecting Lives*⁷

Bylo by domýšlivé jakkoli srovnávat více-autorský přístup při psaní této diplomové práce se simultánností Deleuzeho a Guattariho, ale je korektní zmínit se o výzvách, které před nimi stanuly, když se snažili svou diskusi obhájit. Ty jsou totiž velmi podobné rizikům, jimž čelíme i my v diskusi o důležitých aspekty týkajících se „(R)evoluce výstavních modelů“. Díky tomu, že spolupracujeme i na praktické části diplomové práce, a zároveň sdílíme pokoj na studentských kolejích, zakusili jsme určitý druh meta-vědomí, které vzniká jako jakýsi třetí kognitivní subjekt, subjekt jednotící rafinace idejí a postupů ze dvou různých vstupních hodnot. Dilema, kdo je autorem a tedy vlastníkem myšlenek, je v případě této magisterské diskuse velmi vítáno, jakož i dilema, zda „virtuální prostor existuje nezávisle na fyzickém prostoru, nebo je pouze vyšším stupněm manipulace s reprezentací fyzického prostoru? Nabízí nám virtuální prostor nějakou jinou metodiku produkce, identifikace, vyčleňování a konzumace (*e*⁸-)umění, nebo je procedura analogická s historicky akumulovaným a *hyper*-strukturovaným vztahem umělec-organizátor-publikum⁹? Cílem této naší diskuse není produkce nových výstavních modelů a popis jejich funkčních identit, nýbrž sbírka nejrůznějších *parergon*¹⁰, jež se aktivně či potenciálně účastní složitého

⁷ DOSSE, Francois. *Gilles Deleuze and Félix Guattari: Intersecting Lives*.

<http://cup.columbia.edu/book/978-0-231-14560-2/gilles-deleuze-and-felix-guattari/excerpt> [vyhledáno 26.12.2010.]

⁸ *e* – *electronic*, digitálně produkované.

⁹ V rámci tří-dimenzionálního fyzického prostoru.

¹⁰ *parergon* (řec.) – doplňkové, dodatkové dílo.

vztahu, který si vytváříme k digitálně reprodukovánému obrazu, textu a zvuku. Tyto parergony, ale i primární struktury „virtuálního“, budou analyzovány prostřednictvím různých narativních strategií v závislosti na povaze a dostupnosti jejich obsahu. Dokonce budou i poetizovány¹¹ podobným způsobem, jakým William Gibson zromantizoval *cyber*-společnost svého románu *Neuromancer* (1984) z důvodu rozdílných distancí¹², jež choval vůči počítačům na počátku 80. let minulého století¹³.

¹¹ “Krátký příběh o umělci Nule a kurátoru Jedniče.“

¹² Jež chováme i my, jen v jiném formátu, když se snažíme vzít v úvahu všechny složitosti dnešních globálních sítí a systémů.

¹³ Youtube.com: Biochips1, 2008. <http://www.youtube.com/watch?v=RZeY7M7R3sQ>, [prohlédnuto 27.12.2010.]

1. Krátká povídka o umělci Nule a kurátoru Jedničce

1.1 Úvod

Hlavní postavy povídky:

a) Nula, první binární „hodnota“ jednoho video souboru, jenž umělec¹⁴ prověřuje a připravuje k zaslání na jeden z konkursů on-line video streamingu.

b) Jednička, první hodnota textového souboru s normativními požadavky organizátora zmíněného online video streamingu, podle něhož se jedné aplikaci dává přednost před druhou.

Narativní perspektivu tvoří osoba Nula. Video soubor je *uploadován* na server s ostatními obdržnými pracemi, které vyčkávají selekci od organizátora *on-line streamingu*. Klíčový dialog v eseji-povídce je založen na setkání Nuly a Jedničky.

Rozhovor mezi Nulou a Jedničkou je sublimací složitého vztahu mezi umělcem a kurátorem v éře hypertextu. Jedná se o poetizovaný, téměř naivní vhled, jež nás uvádí do fundamentálních složitostí domluvy mezi různými kulturními pracovníky v éře digitální distribuce.

1.2 Povídka

1.2.1 Suverén

Magistrála je opět ucpaná, všecko stojí. Obdrželi jsme nařízení, abychom zaujali nové stanoviště, třetí za posledních pár minut, vůkol jsme se ptali, proč je Suverén¹⁵ námi tak zaujatý. Někteří se báli a vrískali, že se blíží konec. Řada, o které mluvím, je nejdelší v tomto sektoru a všímám si, že ostatní, menší řady kolem nás myslí, že to my jsme zodpovědní za opětovnou zácpu v dopravě. Ohlédla jsem se za sebe, moje první sestra byla na tři jedničky ode mě. Jedničky jsou vždycky tak veliké a arogantní, ale mlčky se vědělo, že jsme všichni důležití pro smysl, který tato řada

¹⁴ V povídce nese jméno Suverén.

¹⁵ „Suverén“ - typ totalitního vůdce, jak jej popisuje Thomas Hobbes ve svém „Leviathanu“, i když je v případě tohoto eseje vlastní význam „Suveréna“ rozšířen o duchovně-světský kontext, tedy reprezentuje umělce za počítačem, který je z perspektivy binárního kódu abstraktní.

nese, jedničky samotné nic neznamenaají. Sektorem se šířilo vzrušení, zvedla jsem pohled k ohromným panelům s příkazy, stálo tam „Refresh”¹⁶, možná jsou to přeci jen moje poslední chvíle. Připomínám si scény, kdy nekonečné řady, které byly nejsložitější a nejaktivnější ve svém sektoru, po Refreshi mizely po stovkách, bez jediné stopy. Říká se, že Suverén má moc vypnout nás v jakémkoli čase, jeho soud je konečný a neodvolatelný. Mnozí jsou kvůli tomu rozrušení, je cítit vůle k povstání a převzetí „Control panelu”, ale strach z neúspěchu je příliš velký, prozatím je tato myšlenka zavržena. Navíc, bude nám líp, pokud plán vyjde? Hodně bezvýznamných řad si pomyslí, jak je dobré být Suverén, už teď tuším chaos a bezvládu, které by poté následovalo. Myslím, že Suverén ví, co dělá.

Opět jsme v pohybu, opustili jsme magistrálu a už je vidět složka s názvem „konkurs”. Moje řada prošla u vchodu standardní kontrolou, podívali jsme se vpravo, kde nás obvykle čeká nové nařízení o pozici, kterou máme zaujmout ve složce. Na chvíli zavládlo ticho. Složky jsou místa nekonečné přehlednosti a na rozdíl od jednotvárného, stresujícího průtoku magistrálou, skýtají možnost, aby se mysl uvolnila a napětí povolilo, alespoň na chvíli. Ačkoli mi není nikdy jasné, proč při takovém prostoru zaujímáme pozici v rohu, proč Suverén nerozpustí naši řadu, proč nám dává příležitost svobodně prolétávat tímto nekonečným prostorem. Často myslím na Suveréna, hodně se toho o něm povídá, ale jak vidím, nikdo spolehlivě neví, o co nebo o koho vlastně jde. Jisté je jediné, a to že jeho moc je *dominantní* a všudypřítomná. Na magistrále jsme potkávali řady zvláštní moudrosti, které neustále opakovaly, že Jedničky a Nuly jsou rozdílné substance, a tak nuly nemohou ovlivňovat pohyb jedniček¹⁷, že existuje pouze zdánlivé spojení mezi těmito dvěma hodnotami. Poznávali jsme i takové, které uznávají pouze existenci Suveréna, tedy že jsme my všichni pouze a jen jeho atributy¹⁸. Existují i tací, kteří jsou přesvědčeni, že jsme všichni rozdílné substance¹⁹, ale že je vše předem determinováno, a tedy že Vůle nemůže být ničím víc než Přáním. Nevím, jaká by mohla být pravda, možná jsou

¹⁶Refresh, počítačový příkaz.

¹⁷ Aluze na Descartesovo učení o třech nezávislých substancích: duch, materie a Bůh. Descartesův materialismus. RUSSELL, Bertrand. *Istorija zapadne filozofije*. Beograd: Narodna knjiga Alfa, 1998. s. 511.

¹⁸ Aluze na Spinozovo učení o existenci pouze jediné substance, Boha. RUSSELL, Bertrand. 1998. s. 522.

¹⁹ Leibnizova teorie „monád” (nekonečné rodiny duší), pluralita substancí, odmítání roztahovatelnosti jako atributu substancí. RUSSELL, Bertrand. 1998. s. 528.

všechny tři víry pravdivé, pouze se interpretačně rozcházejí kvůli neshodě v úrovních, ze kterých se čtou...

Z představ mě vyruší jedna nová řada, který právě dorazila do naší složky. Viditelně byli udiveni naší velikostí, ale neostýchali se a oslovili nás:

- Kolují řeči, že i my půjdeme pryč z této *digitální provincie*²⁰, pustíme se do nekonečného poznávání druhých řad i hotového stavu konstantního pohybu.

Tímto smělym prohlášením se opět vygenerovaly pochyby a vyprovokoval strach mezi řadami v naší nové složce, kterých bylo za chvíli rovnou pět.

Nebe se otevřelo, paprsky světla nás pročitávaly, Suverén je tady, sleduje nás, bázlivě se šeptalo v řadách. Vzlétla jsem, tělo se mi zelektrizovalo, jako bych odjakživa věděla, co mám dělat, pud, abych se první ukázala Suverénu, převládl, tělem mi pronikalo jakési nové světlo. Po mně vyrazili i ostatní, cítíme se jako jedna bytost, nyní docela rozumím tomu, co znamená být součástí Souboru, některé řady vypouštěly zvuky, jiné zářily barvou, vše má najednou smysl. Spadli jsme do složky, cítila jsem nekonečnou euforii, všichni provolávali slávu Suverénu, veškeré pochyby o něm formované se rozptýlily a naším Souborem zavládl emocionální a intelektuální konsenzus. To zjištění, že jsi funkční jednotka uvnitř funkčního systému má mimořádnou hodnotu. „Intelektuální láska k Suverénu“²¹ získala smysl. Neměli jsme čas na dojmy, opět jsme vzlétli. Napětí bylo nyní odlišné, letěli jsme výše, tak vysoko, až začala naší řadou nekontrolovaně pronikat nervozita. Z konce přišla zpráva, že nejsme sami, s námi letí i soubory, které dorazily do poslední složky po nás.

Zastavili jsme, nikdy jsem neviděla takový přístup ke složce. Konstrukce přístupové cesty byla naprosto neznámá, vše se zdálo ještě prostrannějším, nebe zářilo jinou barvou. Kolem nás čekají ohromné řady jednotek a nul, aby prošly jedním z 92 paralelně postavených terminálů. Každý terminál byl opatřen binárními skenery, takže neexistuje možnost, aby se některá jednička nebo nula protáhla dovnitř bez vědomí systému. Měli jsme výhled na jeden z terminálů. Vymazávání, skoro každá čtvrtá řada mizela nebo byla vrácena zpět, otočila jsem se ke svým, všichni mě s nedůvěrou sledovali. Byla jsem první a to mi nedávalo právo pociťovat strach. Ozvalo se „Popular-fetišismus mikro-identity označení AVI“. Naše řada byla vyvolána. Došli jsme k označenému terminálu, byla jsem na dosah skeneru. Každý „Vitron“²² mého

²⁰Ve vztahu k WWW každý systém každého osobního počítače představuje „Digitální provincii“.

²¹ Leibnizův pojem „Intelektuální lásky k Bohu“.

²² Virtuální elektron.

těla se otevřel, cítila jsem se jako nahá, pomyslela jsem, proč je tohle všechno zapotřebí. Vnucovala mi se závažnost toho, co následuje, což se mi nelíbilo. Prošla jsem, hbitě jsem se podívala zpátky. Celá řada bezbolestně prošla skenováním. Před námi se objevilo prostranství souborů, nepochopitelný hluk, anarchie, na kterou nejsem zvyklá. Pomyslela jsem na Suveréna, jestli je toto „Recyklační koš“, neměla jsem odvahu sdílet své pochybnosti se svou řadou. Opět, Suverén nepostavil bez důvodu takto přísnou kontrolu při vstupu do čehokoli. Možná jsme příliš podlehli afektu, který nás zachvátil dotykem jeho „ruky“²³. Ano, možná nás převzal zlý Suverén, který manipuluje odpadem z našeho dobrého Suveréna. Ať je to jakkoliv, o jednom nemůžu pochybovat, a to že ani jeden Suverén, jakkoli zlý, mě nemohl oklamat a tvrdit, že já neexistuju, možná jsme všichni vymazáni, možná je tohle vše iluze. Ale dokud myslím, že je tohle všechno lež, musím něčím být, myslím, tedy jsem²⁴.

1.2.2 Nová země

Je vydáno nařízení srovnat se, zabrali jsme místa po dobu příletu do této nám neznámé Země. Naslouchali jsme, o čem si soubory povídají, nejspíš vědí víc než my. Zcela bezúspěšně, protože mluvili v jazycích, které jsme nikdy neslyšeli. Nebyli jsme předurčení, abychom jim rozuměli. Jedno ale bylo jisté: poprvé od doby, kdy jsme byli renderováni²⁵, se necítíme nepříjemně kvůli své neuchopitelnosti. Řady se táhly do nedohledna, nařízení na panelech se střídala, někdo se velmi snažil srovnat tohle prostranství souborů. Je to ten samý Suverén, čím dál víc se mi zdálo, že není, a myšlenka, že někde tak daleko, kde nás tisíc řad nikdo nezná, si pohrávala s kontrolou šílenství. Zkoušela jsem fantazírovat, bez úspěchu. Tělo mi odmítalo pokus vniknout do jakéhosi hlubšího významu Jedničky a Nuly, což obvykle dělám. Vše mi připadalo tak triviální oproti existenciální krizi, která se nikdy naší řadě nevnucovala jasněji. Nejsem nic víc než kus jedné Nuly, která se bojí nového nařízení. Čekali jsme, že

²³ Ruka – paprsky světla, jíž Suverén zvedá vybrané soubory do něčeho, co se nazývá „interface“, ve kterém se navazuje přímý vztah mezi Suverénem a jeho soubory. Soubory v této situaci podléhají stavům afektivitu, která je může zcela změnit.

²⁴ Aluze na Descartesovo Cogito (Cogito, ergo sum), proces, kterým se dosahuje, nazývá se „karteziánská pochybnost“.

²⁵ Renderování, proces konverze definice zprávy a údajů zprávy do určitého výstupního formátu, v případě povídky je to AVI video formát.

chaos v jedné chvíli utichne, to se ale nestalo, a my začali pociťovat únavu z nových zážitků, na myšlenky se mi pomalu snášelo vyčerpání, které mě nečinilo ospalou, nýbrž tupou, kognitivně nezpůsobitou. Nemohli jsme se přestat dívat na panely s nařízenými, prošli jsme dvěma refreshy, nic konkrétního s naším souborem. Všimli jsme si, jak se nejvzdálenější řady, dostupné našemu zornému poli, zdvihají ke světlu, které je pohlcuje. Všechny nám blízké řady vzlétaly, světlo přicházelo k nám, nevěděla jsem, co si mám myslet. Vzpomínka na první zkušenost se Suverénem mi dodávala odvalu, ale tentokrát bylo světlo mnohem silnější. Ve skutečnosti to byla hromada, ve které soubory bojovaly, aby našly cestu nahoru, zatímco je zasypal déšť neurčitých nařízeních²⁶. Mnozí rychle padali, téměř nikdo neuspěl ve snaze dosáhnout dvou třetin výšky hromady.

1.2.3 Jednička

Světlo nás zabrzdilo, vzlétli jsme. Do pohybu se dal ten samý instinktivní mechanismus jako poprvé, objem mého těla získal opět nový význam. Vše se zdálo tak jednoduché, kontrolovala jsem afektivitu, z instinktu se stala intuice. Přebírali jsme pouze nařízení s jasně sestavenou syntaxí. Mnohá byla položena jako pasti, ale pro nás nepředstavovala problém. Jedním koncem rozumu jsem pochopila, že mnohé řady zůstávají pod námi, co je zač to, co nás nese tak vysoko? Začala jsem si myslet, jak zvláštní jsme, ale to přemohla myšlenka jiné povahy, pomyslela jsem si, že „jenom hlupák si myslí, že hluboko uvnitř je géniem“²⁷. Zastavili jsme, řada přestala šplhat, výhled odtud mi nedovoloval rozebrat, kdo zůstal pod námi, byli jsme příliš vysoko, jeden soubor dolétl mnohem výše. Čekali jsme pád, ale nedošlo k němu. Jedna nová řada se vytvořila před námi, byla maličká a já si nebyla jistá, odkud přišla. Výrazně se k nám přiblížila, první hodnota byla jedna dost uniformovaná Jednička, naše pohledy se setkaly, došla ke mně. Tření polevilo, vznášeli jsme se. Arogantně se na mě obrátila.

- Řekněte nám něco o Vašem souboru, zajímá nás Váš kontext.

Čekala jsem ještě chvíli, ale nic nedodala.

²⁶Aluze na koncepci Henri Bergsona o Universu jako kupy s Absolutnem navrchu, pohyb výš (Život) je spojování věcí, zatímco pohyb níž (materie) je rozpojování věcí.

²⁷“Samo budala misli da je duboko u sebi geniije.” Rambo Amadeus, album *Hipik Šizik Metafizik*, singl *Budala*, rok 2008.

- Nevím, co Vás zajímá, Vaše otázka se mi zdá neurčitá, měla jste na mysli smysl naší existence, to, co nás činí výjimečnými, nebo co...?
- Víte vy, proč jste vůbec tady? Ano, zajímá mě to i to, ale budu upřímná, ptám se Vás proto, že mě víc zajímá, co Vy na to řeknete, než to, že nejsem skutečně seznámena s vlastnostmi Vaší řady.
- Aha. Vy přezkoumáváte, nakolik jsme si my vědomi, co představujeme. Zdá se, že je to pro vás zvláště důležité. Nás zajímá jen motiv vašeho zájmu. Pokud jste sestrojeni, abyste rozuměli a my znamenali, pak je taková konstrukce absolutně funkční, jaký z toho plyne užitek, abychom i my rozuměli? Ach ano, naše porozumění je pak odraz Vašeho dobrého výběru, zastupuje tak Vaše přísná kritéria.
- Váš pokus proniknout a pochopit je povrchní, ale musím uznat, že uspokojení existuje. Jednoduše je užitečné, pokud rozumíte tomu, co představujete. Já už Vás zítra nemusím zastupovat. Doba nostalgických interpretů pominula, musíte se naučit být pyšní na dědictví, které máte k dispozici.
- Odpusťte, Vy nás v něčem zastupujete? Nerozumím.
- Ano, povedlo se Vám vyprovokovat mě, o tom až později. Nyní Vás žádám, abyste odpověděla na moje otázky, nebo Vám ještě stále není jasné, proč byste to měla dělat?
- Dobrá, pocházíme ze systému, jenž se zdá mnohem jednodušší, než je tento Váš systém, Suverén je v základu všeho, velice málo se pamatujeme na to, co bylo před renderováním, něco jako neurčitá pochybnost, nerozhodnost. Odvoláváme se na „Popular-fetišismus mikro-identity“²⁸, proto myslím, že je naší funkcí ironicky přehodnotit aktuální mánii po termínu „fetiš“ a vyžítat šíři jeho významu, což vypovídá o tom, kolik teorií umění ještě stále bezhlavě hledá přijatelnou, kritickou formu. Subjekt, který se řídí takovouto dočasnou popularizací uvedeného termínu²⁹, se nazývá „Mikro Narativ“, jméno označuje subjekt jako „izolovanou, bezelstnou hodnotu“.

²⁸V kontextu povídky název video práce. Ale ve smyslu reprezentace, kterou nese, imaginární práce, která se neprezentuje jako umění, nýbrž jako imaginární věc. Aluze na Bernar Venetovu čtyřletní (1966-1970) prezentaci vědy jako vědy, a ne jako umění.

²⁹Pouze příklad jednoho ze spousty zneužitých termínů, jedna velmi populární sbírka reinterpretací těchto termínů je: NELSON, Robert – SHIFF, Richard. *Critical terms for art history*. Novi Sad: Svetovi, 2003.

Není nám známo, proč nás Suverén poslal sem, pravděpodobně na nějaký konkurs. Měli bychom ale zanechat co nejlepší dojem, aby byl Suverén spokojen.

- Zpomalte trochu, v tom, co jste řekla, může být pravda, ale ne už v jakémkoli subjektivizovaném postoji vyprovokovaném nespokojeností s pozicí mainstreamového sektoru, jehož vy očividně ještě nejste formální součástí. Proč si myslíte, že teorie umění musí mít tak ohromné historické dědictví jako řekněme filosofie, aby v teoretickém smyslu slova byla relevantní? To, že organizátoři „prezentace interpretačních souborů“³⁰ bezmála nazdařbůh berou termíny jako: rituál, fetiš, identita, znak... jim možná umožňuje závčas reagovat na zrychlený matriční³¹ narativní proud, možná jednodušeji řečeno, nemá čas na nějaké velké filosofické systémy.
- „Že nemá čas“ je skoro přesné, ale myslím, že problém není nastolen jen jako nemožnost důslednosti kvůli rychlým změnám. Přání organizátorů není nazřít, zdali je fetišismus skutečně primární hybatel v umění, nebo je to pátrání po identitě, nebo potřeba rituálu interpretace nových forem. Pokud se jedna interpretace, kterou prožívají, stane jazykově opotřebovanou³², bez jakékoli obezřetnosti přistupují k vynalézání nového „super-termínu“³³, aby naplnili potřebu „nového“.
- Těší mě tvrdošíjnost, se kterou se snažíš odhalit provinilé sektory, ten instinkt, který právě demonstruješ, byl klíčem revolucí, které měnily obraz systému, od vlastní instalace až sem. Velkou radost mi dělají Vaše názory, ve kterých je cítit nedostatek přílišné uhlazenosti, ale vše má svůj čas. Abych Vám řekla, proč a jak jste se sem dostala, předpokládám, že je Vám něco z toho známo, světlokupa, spousta řad pod vámi.

Intonace posledních vět byla mnohem příjemnější, nabyla jsem dojmu, že by tento rozhovor mohl dosáhnout nějaké konstruktivní úrovně. Nebyla jsem si jistá, jestli zastupuju myšlení celé řady, souhlasně zareagovali na můj pohled. Situace se má tak, že musíme být hodně opatrní, každé naše slovo by mohlo být špatně

³⁰ Aluze na výstavě, on-line streamy, projekce atd.

³¹ Matrice – v tomto případě představuje virtuální pseudonym pro Společnost.

³² Slovo, které se často opakuje, ztrácí svou magickou moc, ztrácí na přesvědčivosti.

³³ „Super-termín“ je nejčastěji používaný termín v mainstreamových sektorech, který svému mluvčímu dává intelektuální odraz a vypovídá o jeho zasvěcenosti do současných matričních problémů. Příklady: kontext, koncept, projekt, paradigma, znak, simulacrum apod.

interpretováno k naší škodě. Přesto jsem nemohla lhát o názoru, který mám na řady v mainstreamovém sektoru, alespoň co se systému týče, odkud pocházíme, asi jsem to měla zdůraznit. Odjakživa je pro mě záhadou, proč jim Suverén svěřil tak vlivné organizační pozice. Jsou to škrobené řady s pseudointelektuální vážností. Suverénův rozum by musel být pronikavější, nebo si to On nepřeje.

- Posloucháte mě? Posléze budete mít čas srovnat si dojmy.
- Ovšem, prosím Vás, vyjasněte mi situaci.
- Pod námi se nacházejí tisíce souborů, vyslaných z různých systémů, oni všichni nesou svůj význam, vlastnosti svého systému a zvláštní důvod, z jakého jsou vybráni svým Suverénem. Já jsem řada vytvořená Suverénem-Organizátorem za účelem vytvářet jeho ideje, kde by vybrané řady, zařazené do hyper-kanálu³⁴, byly k dispozici všem Suverénům, kteří by na základě oněch řad v rámci svých možností mohli stavět podobné řady v tomto systému. Moje řada je seskupení žádoucích atributů, které by měly povinně řady vlastnit. Vy jste jedna taková řada, nebo se to tak alespoň zdá. Děláme vše pro to, aby v co nejkratším čase mohly být představeny v hyper-kanále.
- Odpusťte „řadě se žádoucími atributy“, ale já nemůžu dopustit takovou klasifikaci, dokonce i v případě našeho selektování. Nemáte právo takto zacházet s hodnotami, které neseme, pokud chceme být příkladem pro druhé. My necítíme, že je to dobrý nápad, jelikož jsme v mnohém ještě stále nepřiměřeni. A také musíte pochopit, že myslet si před příchodem sem, že existuje více Suverénů, bylo nežádoucí dogma, a vy nám teď povídáte o nějakých tisících Suverénech, nejsme připraveni přijmout něco takového.

Na okamžik se mi vrátila myšlenka o iluzi, možná nás Suverén zkouší.

- Poslouchejte, jak je Vám známo, nepřišli jste sem z vlastní vůle, nýbrž z vůle Vašeho Suveréna, a o jeho myšlení nepochybujete, že? A druhá věc, v tuto chvíli není místa pro lživé moralizování. Posílám komandu informace o Vašem přesměrování, máme se setkat s dalšími soubory. Je mi jasné, že je teď pro Vás všechno tohle nové a že se to neshoduje s Vašimi vysněnými modely úspěchu, ale nemám obavy, ta „nově-renderovaná nemoc“ Vás přejde. Jsem přesvědčená, že budete sloužit nové věci.

³⁴Hyper-kanál, myslí se model video on-line streamingu jako je například youtube.com.

„Sloužit věci“, my nejsme stvořeni, abychom sloužili, a rozhodně ne vaší věci... Vzlétli jsme. Přepadla mě hořkost z toho, že tohle není to, co si přejeme, všechno je tak matoucí, proč mě musí všichni neustále sledovat. Sleduje náš Suverén i řady z jiných systémů? Vzdalujeme se od Suveréna.

- Řado! Jsme tam, kde jsme. Dejme vše ze sebe, aby byl s námi Suverén spokojen.

Bylo vidět, že úplně rozumějí nově nastalé situaci. Hořkost polevila, pochopila jsem, že hluboko ve mně světélkuje jakýsi nový „cíl“, s námi letěly nostalgie i pýcha.

2. Ontologie virtuální společenské smlouvy

2.1 Vizibility virtuálních identit

Po alegorickém úvodu, který má funkci poetizovaného implantátu do často vyčerpávající post-modernistické debaty o virtuálním, reálném a simulakrálním, a o postavení umění v těchto formátech, je čas vypořádat se s elementárními implikacemi a terminologickými pojmy, které se budou často opakovat v rámci této magisterské práce.

Co se týče samotného pracovního názvu - [R]Evoluce výstavních modelů, je důležité zmínit, že důraz je kladen nejen na revoluci, tedy na změnu směru a přinášení nových pracovních formulací a strategií ve způsobu prezentace práce či díla umělce v nějakém pomyslně fyzickém, aktuálním galerijním či muzejním kontextu či mimo něj. Jedná se totiž i o evoluci samotného výstavního prostoru, ve směru od fyzického, přes virtuální, až k očekávanému hyperreálnému.

Na samém počátku je rozhodující blíže definovat termín Virtuální a také jeho vztah k Reálnému, jakožto tradičně opoziční hodnotě, a to sice prostřednictvím tří chronologicky uspořádaných případových studií. Tento přehled nespadá mezi konvenční reprezentační strategie archivování situací či historie, nýbrž je implicitně pojímán jako simulakrální historie, která má i své vlastní metody, viz následující citace z eseje Michaela Camilleho³⁵ *Simulakrumi*:

... Budou jí [historii - pozn. Autor] nepochybně chybět ony velké, progresivní „okamžiky“ v historii reprezentace, které jsou z velké části založeny na myšlence o důležitosti faktoru technických, mimetických dovedností. „Řecká revoluce“, která v pátém století před naším letopočtem přispěla k asimilaci lidského těla do vytesané sochařské formy v životní velikosti, přerostla v komplexní hru modlářství, ve které fetiš, rituál a magie hrají významnější úlohu než imitace, a kde je Deleuzeova analýza platónských a lukreciánských teorií o „přeludech“ a površích, epidermech a atomech užitečnější než moderní míry „věrnosti“ nebo „životnosti“ ...³⁶

³⁵ CAMILLE, Michael (1958 - 2002). Art Historian, <http://www-news.uchicago.edu/releases/02/020501.camille.shtml> [vyhledáno 22.11.2010.]

³⁶ CAMILLE, Michael, *Simulacrum*. In *Critical terms for art history*. Novi Sad: Svetovi, s. 70.

V tomto smyslu není chronologický přehled tak důležitý jako v případě chápání dějin umění jako dějin reprezentací. Samotná analýza klíčových situací by měla být dostatečně vzrušující. Paralelně s tradičním Reálným, které doprovází systematická dekadence v teoretickém diskurzu, v určitém smyslu dokonce i delegitimace významu skrze radikální revize, se tradiční Imaginární³⁷ stává více a více materiálním a hmatatelným ve svém útěku od Reálného. V této souvislosti budu opět citovat Camille, který hovoří o ideologických odkazech v rámci výše zmíněného dualismu.

... Naše estetická tradice uzamkla simulaci do domény fantazie, která měla vždy spíše pochybnou, ne-li přímo negativní reputaci³⁸ v rámci vizuálních umění. Nicméně, po příchodu Freuda a surrealistů, a následném Lacanovu přeformulování respektive podvracení „skutečného“ a naopak vyzdvihování „imaginárního“ jako mocného preverbálního a esenciálního registru, se fantazie vrátila zpět, ovládla náš fin de siècle a stala se tak jedním z klíčových faktorů v psychoanalýzou inspirované umělecké kritice³⁹ ...

Může to znít nešikovně, ale při přezkoumávání postavení a významu simulakra v rámci uměleckých systémů a způsobů (re)prezentace jsem zvolil cestu obrácené chronologie, tedy od přítomnosti zpět do minulosti. Pro tento postup existuje jeden velmi praktický důvod, a to sice ten, že přítomnost simulakra a jeho vliv na aktuální-reálné nebyly nikdy předtím tak výrazné jako dnes.

2.1.1 Hyperreálno (paradigma 21. století?)⁴⁰

Hyperreálno by mohlo znamenat definitivní konec dichotomie neskutečné-skutečné, a také přenesení celé této debaty mimo diskurzivně atraktivní ontologické kategorie, do prakticky více použitelných úrovní. Podle Nobuyoshi Terashimy hyperreálné představuje technickou možnost kombinovat virtuální realitu (VR)⁴¹

³⁷ Používaná synonyma v různých teoretických tradicích jsou: Imaginární, Zdání, Iluze, Přelud, Simulakrum, Virtuální ...

³⁸ Dodávám: Na základě manipulativní etické logiky je posloupnost následující: imaginární, respektive lež, respektive špatné. Zatímco na druhé straně stojí logická řada: Skutečné, respektive pravda, respektive dobré.

³⁹ CAMILLE, Michael. 2003. s. 70.

⁴⁰ Název každé kapitoly poukazuje na extenzivní rozšíření daného „neskutečna“ v uvedeném období s tím, že všechna předchozí se také berou v úvahu.

⁴¹ Virtual Reality

s fyzickou realitou (PR)⁴², respektive lidskou inteligenci (HI)⁴³ s umělou inteligencí (AI)⁴⁴, v plně interaktivní celek, v němž se subjekt s vlastní “perspektivou” stává kognitivně infantilním na to, aby pomocí svých smyslových orgánů rozeznal fyzickou realitu od virtuální - (re)produkované reality. Podle Donny Haraway nejsou takovéto komunikační systémy založeny na ideji autentičnosti, nýbrž na parametrech pozice samotného pozorovatele (tj. kdo pozoruje a odkud, namísto toho, co ten někdo pozoruje a zda je to, co pozoruje, skutečné či imaginární). V tomto smyslu je v konceptu Donny Haraway přítomen významný odklon od Baudrillardovy vize budoucnosti jako nicoty bez reference. Popisuje tuto novou situaci jako osvobozující cestu ven z labyrintu dualismu a přeformulování mocenských poměrů, ve smyslu jejího zaměření zejména těch, v rámci nichž byly ženy považovány za simulakrum.

Obecně lze říci, že hyperreálně je zatím stále ještě očekáváno, protože intervaly jeho možného použití jsou prozatím krátké, teritoriálně ohraničené a izolované od ostatních potřeb každodenního života člověka. Nicméně, určité ukazatele jsou již přítomny, jako například využívání *real-time* holografické projekce v televizním průmyslu či rozhovory s hologramy ve studiu CNN (viz obr. 1), které ukazují nové dimenze efektivního rozsahu simulakra. V tomto případě se pro pozorovatele stává samotný obraz na obrazovce *a priori* „aktuálním”⁴⁵, zatímco vztah skutečné-neskutečné je v tomto případě budován vůči hologramu a jeho okolí ve studii.

Ačkoli se podle mého názoru jedná spíše o post-historický fenomén, nadšení z hyperreality může být v oblasti umělecké praxe vysledováno už před více než 40 lety⁴⁶, pokud vezmeme v úvahu využití hologramu jako jednoduchého, prototypního modelu pro revoluci ve 3D vizualizaci, ke které následně došlo ve 21. století. Na druhou stranu, musím přiznat, že jsem čím dál více skeptický, pokud jde o praktickou hyperrealitu, protože v případě dokonalého propojení s fyzickou realitou by virtuální projekce musely být kompletními obrazovými reprodukcemi hmotného světa, tedy modely v životní velikosti, což by náš diskurz vrátilo zpět k problému reprezentace u klasicistních řeckých soch a v oblasti sociálních struktur by připomínalo styl

⁴² Physical Reality

⁴³ Human Intelligence

⁴⁴ Artificial Intelligence

⁴⁵ V pravém slova smyslu „přítomný”.

⁴⁶ Primitivní pokus Salvadora Dalího prohlásit se prvním holografickým umělcem skrze svou výstavu hologramů v New Yorku roku 1972. První výstavy holografického umění: Cranbrook Academy of Art v Michiganu roku 1968 a Finch College Museum of Art v New Yorku roku 1970.

“glorifikace konzumu” ve Spojených státech, respektive sociálního realismu v SSSR během studené války.

„Holografické umění” již prokázalo, že hologramy nemusí být užívány jen pro reprodukci předmětnosti⁴⁷. Umělci využívají možnosti 3D modelování způsobem, který dalece přesahuje estetické hranice věčného světa, takže na základě zkušenosti je současná generace schopna jednoznačně určit, o co se jedná, dokonce i pokud jde o interakci. Zřejmě však teprve o mnoho generací později budou lidé moci přijmout tyto formou fluidní a funkcí super-elementy jako samotnou skutečnost.

Tradičně platí, že pozorovatel „ideologicky” izoluje reprodukováný objekt jako „neskutečný”, zatímco reálnost tohoto objektu je deklarována skrze vizuální autoritu projekce, která díky své vizuální přesvědčivosti a efektivnosti manipuluje kognitivními postupy pozorovatele, stejně jako každý jiný obraz-vizualizace materiálního světa. Koneckonců, angažovanou technickou manipulací světla⁴⁸ se vykonává okupace masivní části vizuální kultury, která je mnohými autory popisována jako v současnosti dominantní. Podle určitého radikálního vzorce myšlení je ideologická hyperrealita možná pouze tehdy, pokud se virtuální projekce stane nezbytnou strukturou lidské každodennosti a jejíž opominání by tak mělo stejné důsledky jako neuspokojování základních biologických potřeb.

2.1.2 Virtuální realita – kyberkultura – digitální éra

„Virtuální realita” na přelomu 20. a 21. století je nejčastěji ekvivalentem kybernetického prostoru generovaného digitálním kódem⁴⁹. V tomto smyslu může být Virtuálno tvořeno obrazy, zvuky, procesy a vztahy založenými na digitálních hodnotách jedničky a nuly, které i samy o sobě nejsou ničím víc než symbolickými hodnotami, ale tomuto problému se budu věnovat až později v souvislosti s aktuální esejí Borise Groyse „Náboženství ve věku digitální reprodukce”. V případě této úrovně produkce neskutečna je důležité zmínit, že dostupná rozhraní digitálních

⁴⁷ Zmíněný příklad holografického reportéra na CNN je jednoznačnou evokací tradice vulgární estetiky konzumerismu v USA.

⁴⁸ Simulakrum.

⁴⁹ Rozpětí ohraničení zorného pole pozorovatele v této souvislosti považujeme za méně důležité. To jest, co se týče *head mounted display* – HMD helmy s *cyber touch* rukavicemi či obyčejné obrazovky s klávesnicí a myší.

obrazů umožňují díky svým technickým omezením (*parergonima*⁵⁰) a způsobem vizualizace jasné rozlišení od fyzického prostředí, interakce je tak snížena a tedy jednodušší. Nejdůležitější novinkou je zde pak vytvoření komplexních komunikačních sítí a povýšení neskutečna⁵¹ na funkční kulturologickou úroveň s kompletní, “neskutečnou” infrastrukturou - systémem.

O internetu jako o nejprogresivnějším exportu digitálního kódu a o ontologii jeho společenské smlouvy, která vznikla spontánně na základě jedinečných vlastností digitální kultury, budeme ještě hovořit, protože chápání této úrovně (re)produkce neskutečna má pro „práceschopné umělce“ na začátku 21. století mimořádně velký význam. Umělci různými způsoby reagovali na popularizaci informačních systémů, především v závislosti na jejich sociopolitickém kontextu a (ne)zatížení. Proto na Západě, kde jsou informační komunikační systémy jen rozšířením vládnoucí ideologie svobody projevu, jsou možnosti nových médií vnímány pouze technicky. Například činnost průkopníků net artu, Jodi.org, je primárně založena na manipulaci a pohrávání si s obsahem ve formátu nových vizuálních možností moderního hardwaru – softwaru, zatímco struktura i sama idea informačních systémů nejsou podrobeny přezkoumání. Na druhou stranu, teprve od komunizmu „osvobozené“, východní Evropě došlo k diametrálně odlišné reakci na nové médium. Aleksej Šulgin a Olja Lialina v pravém slova smyslu využívají internetu jako média pro efektivní a nezávislou kritiku sociálních zvyků. Šulgin vytvořením kyber kapely s počítačem DX 386 jako jejím stálým členem přezkoumává samotný vztah k novému médiu, tj. počítači jako médiu sociálních potřeb, a hlavně samu jeho socializaci, tj. domestikaci do obvyklých lidských činností (viz obr. 2).

⁵⁰ Řecky *par-ergon*, postranní dílo, vnější, pomocný, cizí, sekundární předmět, doplněk, přídavek. V tomto případě konstrukce monitoru, rámec zobrazování obrazu.

⁵¹ Myslím, že nadešel ten pravý okamžik, abych zdůraznil tichý sociologický konsenzus v otázce klasifikace „neskutečna“ od „skutečna“. Jak se zdá, aby něco mohlo být skutečné v laickém smyslu, musí to být podpořeno hapticky, respektive přístupné popisu všemi smysly. Z tohoto důvodu je virtuální rozhraní (*interface*) od počátku vytlačeno z této strany reálnosti: nepřesvědčivá vizualizace, absence vůně, doteku a chutě, ohraničený zvuk.

2.1.3 Simulace – simulakrum (postmodernismus)

Na rozdíl od předchozí „virtuální úrovně“, simulakrální neskutečno, dostupné do počátku veřejného užívání internetu⁵², se vyznačuje absencí účelově rozvíjených sociálních sítí - interakcí mezi velkým počtem uživatelů v globálním kontextu. Jedná se o frontální televizní přenos obrazu a zvuku⁵³, projekci a reprodukci určité fyzické situace či události na napojené robustní televizní aparáty. K přechodu této technologické možnosti multiplikace žádoucího viděného do služeb politickým účelům dochází téměř okamžitě a intelektuálům způsobuje úzkostné stavy ze stále všudypřítomnější nadvlády kopie a simulace nad tradičně originálním či reálným. Tyto formy neskutečného, zapojené do širší západní spotřební mašinerie jako angažované produkty výroby senzace a spektaklu, vyvolávají u mnohých autorů kritické reakce, zvláště bych pak zmínil Debordovu kritiku každodenního politického/kulturně-uměleckého života jako požitku ze spektaklu a Baudrillardovu pesimistickou vizi budoucnosti.

„Spektákl není souborem obrazů, nýbrž společenským vztahem mezi osobami, zprostředkovaným obrazy.

Spektákl nelze chápat jako přebujelost světa vidění, jako produkt technik masového šíření obrazů. Je spíš určitou Weltanschauung, jež se stala faktickou a materiálně vyjádřenou. Je to jisté vidění světa, které se zobjektivizovalo.”⁵⁴

„Zde se již nejedná o imitaci, dokonce ani o parodii, ale o vkládání znaků jako náhražky samotné skutečnosti...

... Iluze již není dále možná, protože skutečné již není dále možné.”⁵⁵

Termín „simulakrum” (lat. *simulacrum*) je latinský překlad pro slova z Platónových dialogů, jež by se dnes dala přeložit jako *přelud* či *iluze*. Je to forma neskutečna, která byla populárně popisována a opětovně aktualizována ve francouzské filozofické tradici druhé poloviny 20. století a zároveň byla v té době označována za nejefektivnější formu „neskutečna” a jeho poslední konkrétní krok v účinném poli skutečna. Teoretický konflikt a spory ohledně pozice a reputace tehdy dostupných

⁵² http://en.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web [vyhledáno 23.11.2010.]

⁵³ Manevičova idea temporality: klasické obrazovky (které exponují neměnný, statický obraz), dynamické obrazovky (které exponují pohyblivý obraz minulosti), a konečně displeje reálného času (real-time, closed-circuit TV), jež ukazují současnost.

⁵⁴ DEBORD, Guy. *Društvo Spektakla*. Beograd: Blok 45, 2001.

⁵⁵ BAUDRILLARD, Jean. *Simulakrumi i Simulacija*. Novi Sad: IP Svetovi, 1991. s. 4. a 6.

simulaker byly v té době založeny především na únavné analýze toho, co je skutečné a co je neskutečné, přičemž ono „skutečné“ bylo něco chtěného, tedy to, co je dobré (odpovídá pravdě), zatímco ona nová a podivně mocná forma neskutečna představuje hrozbu pro tradiční platónský „morální“ dualismus esence a iluze (přelud⁵⁶). Nicméně řada autorů, jako například Deleuze, opakovanou přítomnost simulakra v teoretických postupech využívají jako příležitost k revizi platónismu a podvracení hierarchie originálu, prvotnosti, podobnosti a imitace jako důležitého parametru pro uspořádání dějin umění.

Jelikož tématem této kapitoly je i přezkoumání způsobů užívání dostupných technologických možností umělecké vizualizace/reprodukce, měli bychom nyní věnovat pozornost jednotlivým uměleckým praxím v oblasti dominance média televize.

Ze souborného díla audio-vizuální neoavangardy 60. let 20. století mi jedna práce připadá obzvláště významná pro pochopení efektivního dosahu televizního média, a to sice projekt „Magnet TV“ Nam June Paika⁵⁷ (viz obr. 3). TV přijímač může, v rámci svých parametrů, díky magnetu vizuálně reprezentovat kosmický mikrovlnný signál v pozadí⁵⁸, který je popisován jako pozůstatek elektromagnetického záření velkého třesku (Big Bang), a rozpohybovat ho konstatním působením magnetu. Samotný signál může být definován jako pra-obraz, potenciálně vizuální energie, která existuje od samého počátku, a která je přímo provázána se samotnou ontologií vysílání obrazu. Na rozdíl od očekávané televizní projekce statické, minulé či real-time AV⁵⁹ situace, zde se jedná o projekci něčeho až do nedávna zcela neznámého dokonce i naší představivosti. V tom momentě ztrácí televizní přijímač svou vyhrazenou výrobní funkci, a prakticky se stává konvertorem nám neznámých „vizuálních“ dimenzí.

⁵⁶ V latinských překladech Platónových děl, *simulacrum*.

⁵⁷ Nam June Paik, video-instalace, skulptura, 1965.

⁵⁸ “Cosmic microwave background”, jež byl téhož roku objeven a popsán vědci Arne Penziasem i Robert Woodrow Wilsonem.

⁵⁹ Audio-Vizuální.

2.2 Aktuální interpretace fenoménu Virtuální realita

Pojem „virtuální realita“ byl prvně formátován v terminologii postmoderních teorií simulacionismu. Obrazy na obrazovkách video snímků a počítačů vytvářejí obraz virtuální reality. Každý obraz či filmový audio-video narativ může být virtualizován vnesením do počítače, konvertováním („překladem“) do digitálního jazyka a následným konvertováním softwarového záznamu, který se poté převádí do formy obrazu nebo zvuku. Termín kyberprostor (*cyberspace*) zavedl roku 1984 William Gibson, aby popsal umělé prostory počítačových simulací. Podle Paula Virilia se kompletní hardware (infrastruktura počítače) stává prodloužením lidského těla, protézami, které člověka transformují do podoby umělého kybernetického organismu a výrazně tak zvyšují efektivitu jeho komunikačního rozsahu a strategií. Následující odstavec evokuje některé velmi důležité aspekty fenoménu Virtuální reality, naznačující použitou ontologii.

*„Virtuální realita v postmoderním smyslu není efektem určité oblasti (malby, skulptury, obrazovky), ale globální, a to znamená ambientní, simulací reality. Virilio poukazuje na to, že globalizace a virtualizace, tj. vidět svět jako umělou elektronickou představu, jsou simultánní procesy transformace lidského světa ve virtuální technologický svět. Tento nový technologický svět je: Svět komprese času a prostoru v aktuální informaci. Svět přesahující biologické hranice člověka jeho spojením s kybernetickým systémem.“*⁶⁰

Termín globalizace, který Virilio užívá pro analogii s virtualizací, je klíčový, protože implikuje strukturu komplexních komunikačních systémů. V tomto smyslu se virtuální infrastruktura nespokojuje s izolovanými efekty, které se manifestují u jednotlivých uživatelů, nýbrž se do popředí dostávají systémy komunikace a zprostředkování informací. Podle Šuvakoviće takto vzniká posloupnost:

*„Od Boha, který je středem světa (křesťanský středověk), přes člověka, který je středem světa (moderní doba), a objekt, který je středem světa (postmoderna), k systému, který je středem světa (umění v době kulturní epochy totalizujícího globalizmu).“*⁶¹

⁶⁰ DENEGRÍ, Ješa. *Umjetnost u drugoj polovini XX vijeka*. Novi Sad: Svetovi, 2005. s. 168.

⁶¹ ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Konceptualna umjetnost*. Novi Sad: Svetovi, 2007. 681.

Nepochybně se jedná o charakteristický odklon softwaru od subjektu a objektu směrem k systému, kdy se systém manifestuje prostřednictvím efektů softwarových funkcí. Takový systém, který my nazýváme internet, teprve sekundárně rozpoznává uživatele jako umělce či hotelovou obsluhu, a to především podle statistik prohlíženého obsahu. Ani jeden z nich ostatně nemůže učinit nic výraznějšího, pokud jde o strukturu systému, protože už skrze samotný rituál přistoupení k internetu se jasně definují „revoluční“ okruhy uživatelů, pokud vyloučíme hackerské, pro systém dekadentní, návyky uživatelů. „Surfování“ internetem přes hypertextové odkazy není omezeno žádnými „virtuálními“ barikádami, kromě měnových, takže uživatel cítí naprostou svobodu pohybu a konzumace. V tomto smyslu internet neodolatelně připomíná axiomy monetární demokracie, respektive manipulace potřebou volného pohybu, kdy uživatel putuje prostorem informací, které může konstruktivně použít, ale pouze způsobem, jenž podpoří již ustavenou vládnoucí strukturu. Podle Šuvakoviče je okouzlení tímto systémem zároveň i okouzlením mocí, kterou systém prokazuje, ale také odcizeným a neidentifikovatelně naznačeným požitkem z množení vztahů prostřednictvím systémů médií:

„Má to spíše jakousi erotickou či ekonomickou orientaci, každopádně se to odlišuje od biologické (sex), nebo kulturní (gender) identifikace. Je to orientace na požitek z hegemonické moci médií, které rozkládají a spojují systémy obrazů (reprezentací) na úrovni reálného či imaginárního druhého. Erotičnost systému médií je zcela odlišná od erotičnosti biologického těla či sexuality biologických organismů. Je to pohyb bez řádu (zdroje) a bez cíle (hloubky): jedná se o čistý požitek (jouissance), ve kterém se vše stává efektem či stimulem, ale také omezením, symptomem, hodnotovým ukazatelem pro teoretickou klasifikaci. Klasifikace je skutečný přečin, protože představuje jak nabídku, tak i cenzuru: utajování a odhalování. Na druhou stranu, utajování a odhalování jsou také účinky softwarové manipulace, která má hardwarové, displejové efekty.”⁶²

2.2.1 Případová studie: Slavoj Žižek – reálnost virtuálního

Žižkovu přednášku „reálnost virtuálního“ (*The Reality of the Virtual*) lze snadno najít na Youtube.com. Žižek od samého počátku vytváří určitý kontrapunkt

⁶² ŠUVAKOVIČ, Miško. 2007. s. 572.

k populárnímu pojetí virtuální reality, když říká, že Virtuální realita je jen další nepodstatná idea, která hlásí jednoduše toto: *Pojďme reprodukovat naši zkušenost reálného života uvnitř umělého, digitálního média*. Naopak zdůrazňuje účinné aspekty virtuální identity v kontextu její autoritativnosti založené na moci manipulace tradiční realitou, a z této pozice implikuje reálnost respektive přítomnost virtuálního. K popisu vztahu Virtuální – Reálno používá jako vzoru Lacanovu „trojici“, když ustanovuje trojici pojmů:

- Imaginární virtuální
- Symbolické virtuální
- Reálné virtuální

Jako příklad imaginárního virtuálního užívá fenoménu „hrozby“, respektive dopadů hrozby prostřednictvím autoritativních gest na konkrétní, aktuální situaci⁶³.

Zobrazit romanizaci „*Skutečné účinky, vytvořené, generované něčím, co ještě úplně neexistuje.*“⁶⁴

Symbolicky virtuální se manifestuje skrze dimenzi, která operuje na úrovni symbolična, tedy „víry“. Pomocí uvedených příkladů Žižek interpretuje některé zcela obvyklé společenské smlouvy, jakou je například víra v Ježíška. „*Ani rodiče ani děti skutečně nevěří v Ježíška, ale přetvařují se, předstírají naivitu, aby nezkazili rituál Vánoc, předávání dárků a tak dál*“. Dále v textu pak zmíněný příklad projektuje v rámci politického diskurzu, když argumentuje, že nikdo z nás doopravdy nevěří v demokracii, která je čistě virtuální entitou, kterou nechceme „zklamat“.

„*Nikdo účinně nevěří, dostačuje, když se předpokládá, že věří někdo druhý, a víra se tak stává skutečnou, strukturuje skutečnost.*“⁶⁵

V případě reálného virtuálního Žižek nejprve přezkoumává samotné pojmání Reálna, přičemž zmiňuje Lacanovu minimální definici Reálného jako něčeho, co odolává symbolizaci, a dále ho klasifikuje na:

- Imaginární Reálno:

⁶³ Například rodičovská autorita k tomu, aby byla efektivní, potřebuje svou virtuální formu, v tomto případě „hrozbu“.

⁶⁴ ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*. Youtube.com: zveřejnil DorianDawn, 16. 01. 2009. <http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104> [23.11.200.]

⁶⁵ Tamtéž.

... *“Například obrazy, které jsou tak silné a traumatické, že se stávají skutečnými, ale příliš dramatickými na to, aby byly shlédnuty, přesto jsou stále pouze obrazy. Přemítání o neshlédnutelných katastrofách, monstrech atd.”*⁶⁶

- Symbolické Reálno:

... *“Kvantová fyzika je formule, která funguje, je experimentálně prokázána a potvrzená, přesto ji však nelze transformovat do našeho každodenního zakoušení obvyčejné skutečnosti. A to je něco velmi zneklidňujícího, ne-li traumatického, v souvislosti s kvantovou fyzikou, to, že jí nemůžeme porozumět doslova (tj. nelze vybudovat konzistentní ontologii, která by ji doplnila).”*⁶⁷

- Reálné Reálno:

... *„Příklad výroku Donalda Rumsfelda, který teprve před blížící se invazí USA do Iráku elaboroval rozdíl mezi „známým“ a „neznámým“. Znamé o známém, věci, které víme, že známe (víme, že je Saddám Husajn irácký prezident), ustanovuje známé neznámé, tedy věci, které víme, že neznáme (nevíme, jaké zbraně hromadného ničení má Saddám Husajn k dispozici). Dále, neznámé neznámého, to jsou věci, které nevíme, že neznáme, tedy věci, jež jsou tak daleko a tak imaginární, že dokonce ani nevíme, že je neznáme (možná měl Saddám Husajn nějakou naprosto neznámou, smyšlenou zbraň). Zde se Rumsfeld bohužel zastavil, já myslím, že měl jít ještě o krok dále, k chybějící čtvrté kategorii, nikoli známé neznámého, nýbrž neznámé známého, to jest věci, které nevíme, že známe. Známe je v tom smyslu, že jsou součástí naší identity a určují naše činnosti, ale my nevíme, že je máme.”*⁶⁸

Je velice těžké sledovat Žižekovy verbální, intelektuálně-emozivní výboje, protože velmi často mění diskurzvní formáty, a v mnoha případech ani nedokončuje zahájenou myšlenku, unesen pryč nějakou jinou konstelací. V této jeho, dnes už klasické, žižekovské rétorice je v podstatě něco abstraktního (virtuálního), avantgardního, co se zvláštním způsobem, mimo rámec konkrétního audio narativu, nabízí pouze jako apropriace virtuálních prvků uvnitř pragmatičnosti.

⁶⁶ ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*.

⁶⁷ Tamtéž.

⁶⁸ Tamtéž.

2.3 Virtuální společenská smlouva

Jedním z nejdůležitějších aspektů pro střízlivé chápání vztahu umělců a kurátorů je v současné době sociocentrická dekonstrukce internetu jako nejprogresivnější platformy digitální kultury. Myslím, že není třeba popisovat prehistorii internetu, která sahá až do 40. let 20. století⁶⁹. Mnohem důležitější je podle mého názoru zabývat se hlavními indikátory z počátku 90. let, které určily směry masmediální expanze internetu, a také formou „net artu“, která se neobyčejně rychle přizpůsobila novému prostředí, které vzápětí kriticky a „kreativně“ infikovala.

Každý potenciální uživatel (bez ohledu na to, zda umělec, kurátor, inženýr, hotelový kuchař či filozof), jehož záměrem je pohodlně používat internet, by měl respektovat následující kroky: vlastnit osobní počítač⁷⁰ s potřebným hardwarem pro připojení k internetu, uzavřít smlouvu s jedním z dostupných poskytovatelů služby internet, instalovat veškeré nezbytné softwary, které mu umožní nerušené prohlížení WWW či e-mailu, a také mít dostačující znalosti pro používání těchto potřebných softwarů. Tento výčet je pouze abstrahovanou alegorií, která nám má ukázat, do jaké míry je infrastruktura, jež byla vytvořena pro potěšení z virtuálního informačního média, už sama o sobě nekonečně provázaná se všemi ostatními formami technologické produkce, od počítačového stolku až po ubrousky na čištění monitoru, a také je neodolatelnou aluzí na Todosijevičův text/dílo „Edinburghské prohlášení“, jež v angažovaném smyslu tvoří analogii mezi tradičně „podezřelou“ identitou umění v rámci pragmatických společenských potřeb a „podezřelou“ přítomností virtuálního systému v nostalgickém a chaotickém vztahu k předmětnému světu věcí a jevů.

Samotný internet je už tak vyvinutý, že neodolatelně připomíná (de)koláž klíčových sociologických parametrů zodpovědných za současný globalistický kulturní kontext. Uvádím zde nyní tři kategorie jako klíčové při tvorbě jeho identity.

- Internet jako médium: komunikace mezi fyzickými (text, audio, video) a virtuálními uživateli (avataři v prostorových simulacích).
- Internet jako systém hypertextových odkazů: struktura World Wide Webu.
- Internet jako produkt: problém přístupu k obsahu, cenzura výrobků.

⁶⁹ Pro ty, co si myslí, že je to nezbytné: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet> [vyhledáno 23.11.2010.]

⁷⁰ Předpokládá se konstantní elektrické napájení.

2.3.1 Internet jako médium: Komunikace mezi uživateli, výměna dat

První počítačové textuální znaky byly definovány pomocí jednoho z nejúspěšnějších standardů - kódovou stránkou ASCII⁷¹ (*American Standard Code for Information Interchange*, 1963), který podporuje anglickou abecedu i interpunkční znaménka. Nicméně, expanze počítačů do jazykových oblastí, kde se neužívá anglická abeceda, s sebou přinesla i nutnost revize a rozšíření standardu ASCII, který se tak dočkal několika verzí. Dnes je nejběžnějším standardem digitálního záznamu textu Unicode UTF-16⁷², jenž obsahuje vícejazyčné kódování, které zahrnuje téměř všechna písmena a umožňuje jejich paralelní použití v rámci jednoho dokumentu. Díky standardizacím písem mají lidé na celém světě možnost vzájemně si vyměňovat a editovat všechny texty napsané v tomto systému kódování či do něj přeložené.

Vuk Ćosić⁷³, mimo jiné autor pojmu Net art, svou vizuální poetiku založil v prvé řadě na okouzlení kódem ASCII a na přezkoumávání jeho možností vizualizace statických či pohyblivých obrazů. Fenomén generování různých vizuálních formací pomocí manipulace s ASCII ještě před Ćosićem zkoumal i Kenneth Knowlton ve svém díle „Studie v percepci I”, kde problematizoval estetické zákony / specifčnosti nových médií.

Audio komunikace je regulována VOIP (*Voice over Internet Protocol*) technologií. První komerční software vyvinula v roce 1995 izraelská společnost VocalTec. Dnes nejoblíbenějším softwarem určeným přednostně pro hlasovou komunikaci mezi uživateli je Skype s asi 50 miliony každodenních aktivních uživatelů. Od roku 2006 Skype navíc nabízí i video spojení v reálném čase.

⁷¹ První počítače byly vyráběny převážně pro anglicky hovořící území a podporovaly pouze anglickou abecedu, čísla, závorky a některé další kontrolní znaky, což dohromady činilo 128 možných písmen (v 7 bitech). To byl tzv. ASCII respektive US-ASCII standard.

⁷² Existuje více verzí Unicode-u. Základní verze je dvoubitový formát na $2^{16} = 65536$ znaků. Její název je UCS-2 protože používá dva oktety, respektive dva bity. S těmito 65536 znaky je vyřešen problém zápisu skoro všech existujících písem (což zahrnuje dokonce i některá vymyšlená, jako například klingonské písmo). Tento typ Unicode-u se nazývá Plain UCS-2 či UTF-16.

⁷³ ĆOSIĆ, Vuk (1966). Vystudoval Akademii výtvarných umění (*Akademija likovnih umetnosti*) v Bělehradě. Známý především svými díly *ASCII Unreal* (an art game), *ASCII Camera*, *ASCII Architecture*, *Deep ASCII* a *ASCII History of Moving Images*.

2.3.2 Internet jako systém hypertextových odkazů

World Wide Web je soubor vzájemně propojených dokumentů hypertextovými odkazy, síťový systém, který umožňuje vyhledávání síťových (online) zdrojů (dokumentů) na internetu. Skládá se z jedinečných databází, které jsou všem k dispozici. „*Nezávislý badatel Tim Berners-Lee v CERN-u (Švýcarsko) roku 1991 napsal stručný popis projektu WWW a odstartoval tak revoluci.*”⁷⁴ Obsah webu⁷⁵ je přístupný prostřednictvím některého z webových prohlížečů⁷⁶. Až do vzniku Webu 2.0, byl dostupný obsah omezen pouze na frontální prohlídku dokumentů (text, video, audio), takže byl vývoj Web 2.0 přednostně směřován k větší interaktivitě nejen v relaci uživatel – obsah, ale i uživatel - uživatelé. Některé z inovací Webu 2.0 jsou například: webově založené společnosti (*web-based communities*), webové aplikace (*web applications*), sociální sítě (*social-networking sites*), servery pro sdílení videa (*video-sharing sites*), wiki stránky (*wikis*), blogy (*blogs*) atd. Vytvořené komunikační strategie vyústily ve vytvoření „virtuálních” sociálních sítí, kdy v současné době největší, Facebook, sdružuje na 500 milionů aktivních uživatelů⁷⁷. Dekonstrukce Facebook-u by vydala na samostatnou magisterskou práci, takže nyní zdůrazním pouze některé z aspektů virtuální společenské smlouvy definované jeho inženýry a především jeho tvůrcem Markem Zuckerbergem.

Nový uživatel musí nejprve vyplnit jednoduchý vstupní formulář a souhlasit s podmínkami užívání, aby se mohl stát “plnoprávným” členem této sítě. Pak přidává (nachází) přátele, sdílí s nimi fotografie, hudbu a videoklipy, nebo si s nimi píše přes chat. Může volně vytvářet nové skupiny, události či aktualizovat stránky kultovních osobností, zveřejňovat statusy vypovídající o své současné náladě atd. Takto vyjmenovaná řada vypadá jako axiom volné komunikace, protože cenzura ze strany Facebooku je omezená na repetici už dobře známých způsobů sociální „ochrany a abstinence”, které se spíše zdají být strategií pro získávání dalších uživatelů, než upřímnou snahou bránit se vulgárním obsahům, které jsou beztak, jako například různé pornografické obsahy, na internetu víceméně přístupné všem generacím. Přesto se právě Facebook stal terčem nespočtu kritik, většinou zaměřených na ochranu údajů,

⁷⁴ Zdroj: Wikipedia

⁷⁵ World Wide Web.

⁷⁶ Softwary: Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Netscape, Safari, Google Chrome.

⁷⁷ “Facebook Statistics”. <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>. Retrieved February 12, 2010 ; Anthony Ha, VentureBeat. „More than 500 million active users.” [vyhledáno 10.01.2011.]

vulgární obsah, bezpečnost dětí, zneužívání dat, reklamní skripty atd. Vybral jsem jeden incident, který plasticky vykresluje komplexnost sociálních vztahů a střetů různých sfér zájmů vládnoucích mezi uživateli.

V roce 2009 se Facebooku dostalo kritiky mimo jiné i za skupiny, které popírají holocaust⁷⁸. Barry Schnitt, mluvčí Facebooku, k tomu řekl: „*Přejeme si, aby Facebook byl místem, kde se může diskutovat i o myšlenkách, které mohou být kontroverzní,*” a také že nemůže garantovat, že se někde nenachází obsah, který porušuje jejich pravidla.

Vedle příběhu stojícího v popředí, příběhu o porušování pravidel obsažených v podmínkách použití, jež představuje formalizaci kritiky, tušíme, že v pozadí se nalézají mnohem hlubší problém, a to sice otázka přechodu konfliktních vztahů z reálného do virtuálního prostředí. Kdysi jsem si myslel, že vstupem do virtuální sociální sítě / hry dochází k určitému restartování vybudovaných vztahů mezi různými vzájemně si oponujícími skupinami, respektive, že toto nové symbolické sociální prostředí může být chápáno jako záminka k nalézání kompromisů. Nicméně jako aktivní uživatel virtuálních sociálních sítí / her jsem si všiml, že konfliktní situace přinesené z reálného života získávají v novém diskurzivním prostředí nový elán a sílu, zvláště pak ty konflikty, které jsou založeny na tradičně pochybných a imaginárních hodnotách jako je rasismus, šovinismus či náboženský fundamentalismus. V tomto smyslu je virtuální sociální síť užívána pouze jako komplexnější médium kanalizace těchto nevyřešených konfliktů. Na druhou stranu uživatelé, kteří nemají předchozí vzájemné zkušenosti, mají úplně jiný postoj k dostupným nástrojům sociálních sítí. Rituál komunikace, používání emotikonů, doba komunikace, virtuální dárky / virtuální pozornost jsou abstrahované symbolické hodnoty se svými účinky a především se svěží sociální auroou.

Existují dvě základní formy výskytu umění v rámci sociálních sítí. Propagace (*advertising*) stávajících fyzických situací nebo osob a manipulace virtuálními sociálními parametry s cílem vytvoření nových vizuálně - literárních formací. V prvním případě se vracíme k přístupu k sociálním sítím jako médium glorifikace reality, zatímco v druhém případě se jedná o konkrétní přijímání nových esteticko-konceptuálních pravidel a jejich legitimizaci. Thierry Geoffroy⁷⁹ prostřednictvím svého fotoalba „Artists Using Facebook” archivuje situace - akce uživatelů-umělců,

⁷⁸ “Facebook won't ban Holocaust denial groups.” *JTA*. 10 May 2009. 11 May 2009.

⁷⁹ Thierry Geoffroy (1961), dánsko-francouzský konceptuální umělec.

kteřé jsou specifické svou koncepcí nebo si pohřávají s ontologií Facebooku. Zde bych vyzdvihl jedno „dílo“ Dylana Reida (viz obr. 4), který se na své profilové fotografii (*profile picture*) reprezentuje sugestivním nápisem „přidej mě“⁸⁰ (*add me*). Tímto způsobem poukazuje na samotný akt přidávání, zvyšování počtu přátel, s cílem dosažení společenské popularity, jako na akci, která je účelem sama o sobě.

2.3.3 Internet jako produkt

Uživatelé v západní Evropě, Americe a některých zemích Dálného východu mají nesrovnatelně efektivnější infrastrukturu a podmínky pro maximální využívání tohoto média v porovnání se zeměmi v společensko-ekonomické transformaci nebo ekonomicky slabými zeměmi. Avšak samotný internet, pokud jde o obsah, který nabízí, neklasifikuje uživatele podle rychlosti jejich připojení ani podle státní příslušnosti, takže je zde v tomto smyslu přítomna relativizace fyzického prostoru. Například já z pozice uživatele v Bosně a Hercegovině potřebuji sedmkrát více času ke stažení nějakého souboru ze serveru v Kanadě, v porovnání s uživateli řekněme ve Francii. Ve formálním smyslu se neproblematizuje různorodost dostupného obsahu z pozice dvou výše zmíněných zemí, ale pouze doba potřebná k „otevření obalu“. To jsou ale stále pouze efekty kapacity a výkonnosti různých fyzických systémů (ve vztahu k internetu), a ne parametry samotného internetu, který je v tomto smyslu uniformním produktem. Kromě pomalého připojení, které může bránit pohodlnému a kompletnímu prohlížení webu, se objevuje i otázka cenzury internetu. Při podrobnějším pohledu na mapu se značenými úrovněmi cenzury internetu v jednotlivých zemích se nám nabízí zcela deformované pořadí v porovnání s globální ekonomickou rozvinutostí. Takto se konečně dotýkáme problému zda, respektive kde se internet více manifestuje a je vnímán jako systém (strukturálně) a kde jako produkt (obsahově). Když se na něj podíváme z hlediska strukturálního, jako na infrastrukturu a protokoly, které dobývají nová území a přinášejí nové standardy, pak si uvědomíme analogii s mapou zobrazující hospodářskou rozvinutost. Když se však na internet podíváme jako na produkt a prouzkoumáme ho z hlediska jeho obsahu a účelu, výsledkem je totální deformace ve srovnání s předchozí mapou. Zdá se totiž, že

⁸⁰<http://www.facebook.com/album.php?aid=70304&id=611663154&ref=mf#!/photo.php?pid=2083777&id=611663154&fbid=94359813154>
[vyhledáno 24.11.2010.]

některé, dokonce i nejvýkonější ekonomiky⁸¹, odmítají přijmout obsahy dostupné na internetu či svobodu pro vytváření těchto obsahů, obecně se tak vytváří skupina zemí s výraznou cenzurou internetu⁸² (viz obr. 5), které lze (podle důvodů cenzury) dále rozdělit na dvě podskupiny:

- Totalitární systémy - klasifikují internet jako produkt, jehož normativnost je nepřijatelná pro logiku systému (Čína, Vietnam, Severní Korea, Kuba, Írán)
- Islámské státy – cenzurují „amorální“ obsahy i sociální sítě jako prevenci šíření smilstva a všeho, co není v souladu s Koránem (Írán, Saúdská Arábie, Sýrie, Egypt, Tunisko, Turkmenistán, Uzbekistán)

⁸¹ Případ čínské ekonomiky či Arabského světa.

⁸² „ONI: Internet Filtering Map” (Flash). Open Net Initiative. <http://www.opennet.net/map/index2.html>. Retrieved 31 August 2006. [vyhledáno 24.11.2010.]

3. Dekonstrukce uměleckých paradigmat v druhé polovině 20. století

V půli minulého století dochází k viditelnému přelomu ve vztahu k předcházejícímu období. Tento přelom se neodráží pouze v umění, ale má širší souvislosti. Máme tím na mysli samozřejmě druhou světovou válku, jež podmínila nejen přerušování intenzivní umělecké aktivity na několik let, ale po svém závěru přinesla řadu výrazných změn na politické a kulturní mapě světa.

Po druhé světové válce se jak umělecká tak politická scéna značně proměnila a došlo k různým transformacím. Jedním z „důsledků“ byl náhlý rozvoj a změna uměleckých strategií.

V Evropě se na uměleckou scénu překvapivě rychle (pokud se zaměříme na blízkou minulost) vracejí dvě velmi rozvinutá kulturní prostředí – Německo a Itálie. Tyto země v době totalitárních režimů představovaly oblasti, kde bylo moderní umění buď drasticky potlačeno nebo marginalizováno.

Přínos kulturních prostředí, o kterých je řeč, do poválečné evropské umělecké obnovy spočíval nejen v kreativní účasti umělců z těchto prostředí, ale významně také podněcoval organizaci uměleckého života, konkrétně v obnově a rozběhnutí velkých mezinárodních manifestací, jako jsou Biennale⁸³ v Benátkách a Documenta⁸⁴ v Kasselu. Naopak celá východní Evropa se silnými kulturními centry, jakými byli Československo, Polsko, Maďarsko, po krátký čas i Jugoslávie, upadla do sféry vlivu Sovětského Svazu, což v umění představovalo především prosazení doktríny socialistického realismu⁸⁵. Vnímáme očividný dualismus a chápeme, že toto rozdělení není náhodné a že není charakteristické pouze pro svět umění. Nejvíce se totiž odrazilo v politickém a ekonomickém životě a v rozdělení na západní a východní blok (studená válka).

Evropská země, která měla též velký vliv na pole umění, především na experimentální avantgardní praxe odvozené z tradice kubismu, dada, surrealismu, je Francie.

⁸³ Biennale v Benátkách je podle aktuálního schématu interdisciplinární výstava současného umění. <http://www.labiennale.org/en/Home.html> [vyhledáno 27.11.2010.]

⁸⁴ Documenta platí za jednu z nejvýznamnějších výstav současného umění na světě. <http://www.documenta.de> [vyhledáno 27.11.2010.]

⁸⁵ Socialistický realismus je teleologicky orientovaný realistický umělecký směr, jehož úkolem je posilovat a šířit myšlenky komunismu a socialismu. http://sr.wikipedia.org/sr/Социјалистички_реализам [vyhledáno 27.11.2010.]

Je možné říci, že avantgarda⁸⁶ vzniká na poli intermediálnosti, tj. využívání a propojování různých médií v tvorbě uměleckého díla. Dále je důležité poznamenat, že se tato experimentálnost rozšřřuje na další disciplíny, přesněji jejich propojování, kde se umění odehrává v jednom novém interdisciplinárním diskursu. Umělecká díla se již nedrží logiky jednoho média, nýbrž se začínají zaměřovat na odlišné oblasti, tj. kombinují předměty, zkušenosti, události druhých disciplín. Od avantgardního umělce se čekává jeho společenské a politické angažmá, a na rozdíl od modernismu se nechápe umění jako pole autonomního tvůrčího činu, ale jako pole intervenčního působení v daných společenských, historických, kulturních a politických podmínkách. Umělec = aktivista, i proto se avantgarda stává jedním složitým polygonem mezi různými uměleckými a kulturními paradigmaty. Ve výsledku se uvádí v pochybnost umělecké dílo; avantgardní umělec je spíš aktér než tvůrce a ukazuje, že umění existuje a reaguje skrze přímé transformace samotné společnosti a sociálních vztahů.

„Umělecká činnost Marcela Duchampa vedla od smyslovosti do konceptuálnosti. Jeho ready made se vyhýbaly didaktičnosti teoretizace tím, že se držely oblasti subtilních a sofistických konceptuálních provokací kánonu či funkcí modernistického světa umění. Na rozdíl od Duchampa se mladá generace umělců, kterou můžeme nazvat neodadaisty, odklání od kritického konceptualismu Duchampa směrem k teoretické didaktičnosti. V tomto duchu vznikají teoretické performance Johna Cage. Od 40. do 90. let u Cage vzniká teorie činem. V Cageově tvorbě došlo k vývoji, který směřoval mimo hudbu či jinými slovy k chápání hudby jako rozšřřené činnosti, která může být v intertextuálním či interbehaviorálním vztahu s hudbou Druhého, druhých umění nebo formami diskursivního vyjádření a projevu.”⁸⁷

Jasper Johns se pouští do něčeho, co bylo pro malíře v modernismu, od Picassa k Pollockovi, nepřipustné. Tito malíři zobrazovali svůj vnitřní život, emoce, vztek. Pollock by řekl: „Maluji tak, jak to příroda činí, nemá to nic společného s rozumem, to je bouře, co se děje na plátně.”

Naproti tomu Jasper Johns netvoří ze své emoce, nýbrž z textu, který mu jakožto lidské bytosti předchází. V jeho případě nastává veliký přelom. Umělec

⁸⁶ Pojem avantgarda (fr. avant – před, garde – sřřezit) pochází z francouzského vojenského jazyka a vztahuje se k vojákům, kteří šli před armádou jako předvoj. Pojem nejčastěji označuje inovativní, experimentální, heterodoxní umění, které je před svou epochou.

⁸⁷ ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Teorijski performans*. Ljubljana: Maska br. 1-2, 2005. s. 90-91.

překračuje rámeček modernismu tím, že experimentuje s hraničními, krajními oblastmi tvorby.

Paralelně s pojmem neoavantgarda⁸⁸ či neodada⁸⁹ vzniká v Americe a Evropě nové hnutí ovlivněné Johnem Cagem, které je pojmenováno Fluxus⁹⁰. Jejich základní postoje se opíraly o antiúmění a antiestetiku, ideje byly navíc různorodé a často si protiřečily.

Ve stejné době jako neoavangarda a neodada se objevuje i neokonstruktivismus⁹¹. Jeho vznik podmínil nenadálý vývoj technologie, jejíž pomocí začaly umělci vytvářet novou lidskou realitu. Z aktuálních uměleckých médií se stávají nová komunikační média (noviny, rádio, film). Vznikající dílo již nemá auru⁹² manuálního zápisu a činu, ale auru reprodukce a masové výroby a spotřeby. Umělec se mění ve figuru, která odhaluje svou samostatnou intelektuální, prakticky tvůrčí a teoretickou pozici, ve které přestává být tvůrcem. Přejímá roli aktivisty a aktéra a místo uměleckého díla předkládá vícemediální či multimediální systém uměleckých jevů.

„Německý umělec Joseph Beuys, který měl blízko k Fluxusu a konceptuálnímu umění, rozvinul praxi přednášených performance s cílem přípravy a realizace sociální skulptury. Sociální skulptura je utopický projekt, jímž se společnost (společenský organismus) vymezuje jako oblast uměleckého činu a utváření nového civilizačního stupně. Joseph Beuys od roku 1973 přednesl řadu politických a iniciačních přednášek (v New Yorku, Chicagu, Londýně, Oxfordu, Bělehradě).”⁹³

Podle výše uvedeného vidíme, že v relativně krátkém období došlo k mnoha různým událostem a transformacím na poli umění, na něž měly nesporně vliv různorodé teorie nebo „epochy teorií”⁹⁴, jak je v širším kontextu nazývá holandská teoretička Mieke Bal. Na tomto místě je třeba zmínit některé významné teorie, které měly podstatný vliv na umění druhé poloviny 20. století.

⁸⁸ Neoavantgarda je směr po druhé světové válce, jenž představuje kritiku a subverzi dominujícího vysokého a velikého modernismu v době studené války.

⁸⁹ Neodada je neoavantgardní umělecké hnutí, jež vzniklo v USA koncem 50. let.

⁹⁰ Fluxus byla vlastně myšlenka, podle které umělecké dílo již neexistuje.

⁹¹ Neokonstruktivistické umění bylo umění experimentu s novými technologiemi a umělec sebe často viděl jako inženýra.

⁹² V roce 1936 píše německý filosof Walter Benjamin významný esej „Umělecké dílo v době technické reprodukce”, ve kterém rozvíjí metaforu aury.

⁹³ ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Teorijski performans*. s. 4.

⁹⁴ http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke_Bal [vyhledáno 28.11.2010.]

Na přelomu 50. a 60. let generace francouzských poststrukturalistů⁹⁵ přehodnocuje tradiční velké filosofické otázky, např. o lidské bytosti. Spojeni jsou výlučně s časopisem *Tel Quel*⁹⁶, jehož zakladatelem byl francouzský spisovatel Philippe Sollers. Jejich výklad se zakládá na tom, že je člověk určen strukturou a že struktura není to, co my vytváříme. Lidské reálné drama není drama, ale konstrukce, jež je dána jazykem, kulturou, systémy prezentace, vyjadřováním. Přesněji, člověk je ukotven v něčem, co existuje, co je dáno. Strukturální svět jako takový je třeba přijmout, vyrovnat se s ním a pomocí hluboké analýzy a jejím prostřednictvím tvořit umělecké dílo. Takovýto výklad je novou dimenzí vědomí umělce. Na rozdíl od paradigmat romantismu umělec již není stavem bujení, ze kterého se rodí nepopsatelné umění. Naopak, umělec pracuje s již existujícími texty, naráží na příklady, prochází určitými strukturami.

V této době se objevuje značný počet teoretiků, kteří si přejí radikální změnu v tradičním pojetí evropské filosofie. Roland Barthes, Claude Lévi-Strauss, Louis Althusser, Jacques Lacan „napadají“ autora jako tvůrce, zjednodušeně řečeno, autor se podle nich stává autorem teprve ve vztahu k určitým textům. Michel Foucault napsal slavný text „Co je autor?“⁹⁷, ve kterém říká, že autor není živá bytost, z které promlouvá já, nýbrž je místem, ze kterého promlouvají diskursy. Jinými slovy, my jsme v poli struktur, hlubiny neexistují, jsme souhrn textů, které se kříží tady a teď.

Julija Kristeva, bulharská teoretička literatury, kultury, psychoanalytička, autorka spojená s *Tel Quel*, zavádí pojem intertextuálnost⁹⁸, který slovy profesora Miška Šuvakoviće v intertextuálním smyslu proměnil naší civilizaci. Termín se zakládá na následujícím:

„Jeden text neexistuje pouze ve vztahu s jinými texty, jeden text sám o sobě nenese významy, nýbrž je druhem polygonu či matrice, která nabývá významu ve spojení s jinými texty, jejich vztahy, konflikty, transformacemi, atd.“

Kristeva také v rámci svého zkoumání přichází ještě s jednou důležitou myšlenku, a to myšlenku „označující praxe“, (znak, označující, označované). Označující je to podstatné, co ovlivňuje a mění koncept, respektive označované.

⁹⁵ Poststrukturalismus je název pro více teoretických a filosofických škol (sémiologie, dekonstrukce, teoretická psychoanalýza, teorie textu, kritika společenských praxí označování, teorie rizomy, teorie simulace), které vznikly kritikou a evolucí strukturalismu v polovině 60. let.

⁹⁶ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585787/Tel-Quel> [vyhledáno 28.11.2010.]

⁹⁷ <http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012Klages/foucault.html> [vyhledáno 28.11.2010.]

⁹⁸ ŠUVAKOVIĆ, Miško. 1999. s. 128.

Koncem 50. let 20. století vzniká mezinárodní hnutí, známé jako „Situacionistická internacionála“⁹⁹ se sídlem ve Francii a působením v Itálii, Švédsku, Německu. Založeno je ve stejnou dobu jako Tel Quel a dá se říci, že mu svým způsobem konkurovalo. Klíčovou osobností a zakladatelem této skupiny byl *Guy Debord*, jenž je autorem i jedné fundamentální knihy situacionismu „Společnost spektaklu“.

„Je třeba mít na paměti, že je tato kniha psána s vědomým úmyslem uškodit společnosti spektaklu. Přesto v ní není nic přehnané.“¹⁰⁰

Činnost situacionistické internacionály byla teoretická a propagační, usměrněná analýzami a diskuzemi o proměnách současné společnosti, kultury a umění. Situacionisté v roce 1966 na univerzitě ve Štrasburku organizovali vzpouru, která začala fyzickým útokem na profesora kybernetiky Abrahama Molesa. Studentské májové demonstrace v roce 1968 vnímali jako uskutečnění své revoluce. Pro situacionisty byla politická akce formou performance art.

„Chceme, aby se myšlenky staly nebezpečnými“.

„Debord psal, že se situacionistické hnutí může vykládat jako umělecká avantgarda, jako experimentální výzkum možných způsobů, jak svobodně konstruovat každodenní život, a jako přínos pro teoretický a praktický rozvoj nového revolučního boje. Každý výtvar kultury proto, stejně jako kterákoli kvalitativní společenská přeměna, záleží na kontinuálním vývoji vícedisciplinárních akcí a činností v každodennosti.“¹⁰¹

Aby se napadla totalitární konzumní společnost spektaklu, nestačí povstat jen proti jejich strukturám a institucím, ale i proti hodnotám. Především se musí práce podrobit kritice.

Zrušení práce není podle nich utopie, nýbrž první předpoklad nadvlády otrocké společnosti. Aby byla svobodná, činnost člověka musí být umělecká, musí se zakládat na hře. Pouze umění a hra mohou vrátit do každodenního života racionalitu a konkrétnost. Situacionisté byli nadšeni úmyslem přeměnit spontánní vzpourou mas

⁹⁹ Situacionistická internacionála, internacionální evropské společenství a hnutí umělců, aktivistů a teoretiků.

¹⁰⁰ DEBORD, Guy. 2001. s.1.

¹⁰¹ DEBORD, Guy. *The Situationists and the New Forms of Action in Politics or Art* (1963), in MC DONOUGH, Tom. *Guy Debord and the Situationist international – text and Documents*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press, 2002, s. 159-166.

život lidí v umění. Byli proti tomu, aby se ze života dělalo umění. Ideální situacionista byl amatér expert a antispecialista.

Jedním z hlavních teoretiků, důležitých pro pochopení (nejen) uměleckých paradigmat v druhé polovině 20. století je Jean-Francois Lyotard. Ve své knize „Postmoderní situace”¹⁰², vymezuje postmodernu¹⁰³ filosoficky i metahistoricky. Tato situace by se mohla charakterizovat jako „situace vědění” v nejrozvinutějších společnostech té doby, jak ji také nazývá. Popisuje, v jakém stavu se nachází kultura po změnách, které ovlivnily pravidla hry ve vědě, literatuře a umění.

Poukazuje na jeden důležitý znak postmoderny a to, že se postmoderna zakládá na uzavřených jazykových hrách, které mezi sebou nekomunikují a zároveň jsou legitimní. Paralelní fungování odlišných systémů a jejich legitimnost či neuvádění v pochybnost jediného systému podle velkého morálního, estetického, politického, metajazykového kritéria je jedno ze základních hesel postmoderny.

Dnešní postmoderní umělec je designer, producent i střihač. Nevytváří dílo ze svého vnitřního nadšení, ale z intertextuální praxe, jejíž pomocí realizuje projekt. Umělec je ten, kdo pracuje v systému distribuce kapitálu.

Ve svých dekonstrukčních¹⁰⁴ analýzách Jacques Derrida ukazuje, že se na literární dílo nemůže nahlížet pouze jako na dílo jednoho spisovatele, ale jako na výsledek konfliktů uvnitř jednoho kulturního prostředí či myšlení. Dekonstrukci není cizí, když se v jednom díle odráží více myšlení, výkladů, chápání, které jsou často propleteny a vzájemně si odporují.

Teorie dekonstrukce pochází z kritiky západní metafikce, která se zakládá na sémantickém propojení jazyka a světa, což znamená, že významy diskursů filosofie, vědy, ideologie, psychoanalýzy a literatury nejsou přirozenými významy.

„V diskursu dekonstrukce se neozývá pouze jeden hlas (Boha, vládce, tvůrce, muže, otce...), ale více různorodých, navzájem se lišících hlasů, které rozbíjejí silný logocentrický subjekt západní metafikce.”¹⁰⁵

Teoretickou metodou je rozbor, relativizace, rekonstrukce a intertextuální paradoxní střetávání silných teoretických dogmatických modelů modernismu, avantgard a

¹⁰² LYOTARD, Jean-Francois. *Postmoderno stanje*. Zagreb: Ibis grafika, 2005.

¹⁰³ Hnutí, které se nejprve objevuje v architektuře 70. let minulého století a uvádí v pochybnost model moderny.

¹⁰⁴ Dekonstrukce jakožto filosofická doktrína je systém analýzy a kritiky, jež vede k odkrývání rozdílů mezi strukturou a základem významu subjektu.

¹⁰⁵ ŠUVAKOVIĆ, Miško. 1999. s. 67.

neoavantgard. Derrida dekonstrukci aplikuje výlučně na své pole působnosti a bádání, což je samozřejmě filosofie, která však rychle nalézá útočiště i v jiných literárních interpretacích a uměleckých disciplínách. Dekonstrukce jako teorie je kontextuální povahy, jejíž pomocí se realizuje významový rámec uměleckého díla a jež poskytuje schémata a modely pro realizaci uměleckého díla. Derrida ve své teorii odmítá přijmout kompletované faktické formy uvnitř jazyka, se svojí metodou usiluje o to umožnit odpor každému ustálenému konečnému významu v textu.

V druhé polovině 20. století má dekonstrukce na poli vizuálních umění silnou pozici, pod jejím vlivem se rozvíjejí hnutí jako např. „transavantgarda”¹⁰⁶, „nové baroko”¹⁰⁷, „neo-geo”¹⁰⁸, „britská nová skulptura”¹⁰⁹, „neokonceptualismus”¹¹⁰. Na tomto místě je třeba připomenout a jasně vymežit rozdíly a vývoj v uměleckých strategiích mezi dvěma kontinenty po druhé světové válce, kdy se v roli „hlavního města umění” přetlačují New York a Paříž.

A tak na rozdíl od evropských umělců, kteří za sebou mají tradici historických avantgard a kteří mají neustále sklon ke kulturním matricím a modelům, tj. umění se výlučně obrací k historii, jejíž „duch” je všude okolo, zatímco si americký umělec zakládá na odhalování a užívání vlastních prostředků a jejich šíření v každodennosti. Americké umění po druhé světové válce není zatíženo tradicí a výlučně se zabývá pokračováním své současnosti a experimentem, který existuje v nově nastalém technologickém kontextu. Zkoumání nových poetik plyne nespoutaně, přijímá se a reaguje bez tlaku tradice, zatímco se v Evropě umění klasifikuje a projevuje ve společenském kontextu, uvězněno ve svých kulturologických schématech.

„...americký umělec chápe, že je trh směrodatný pro faktické uznání díla a jeho kvality, přeměna uměleckého díla ve zboží představuje politický problém pro evropského umělce. Chápání umění jako zboží je ideologický důkaz, že se otázka

¹⁰⁶ „Transavantgarda je mezinárodní hnutí, které se objevuje v Itálii v druhé polovině 70. let 20. století a které překračuje avantgardní dogmata, tj. avantgardy opírající se o optimistické experimenty s novými technikami a materiály, které se zakládají na přesvědčení o lineárním vývoji dějin i umění. Mění jsou všechny avantgardy, od historických z počátku století až do dneška.”

BONITO OLIVA, Achille. *Moderna umetnost III*. Beograd: CLIO, 2006. s. 81.

¹⁰⁷ <http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ftype=2&tid=10721> [vyhledáno 29.11.2010.]

¹⁰⁸ [http://en.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo_\(arts\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Neo-Geo_(arts)) [vyhledáno 29.11.2010.]

¹⁰⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/New_British_Sculpture [vyhledáno 29.11.2010.]

¹¹⁰ Neokonceptuální umění není název uměleckého hnutí, nýbrž neurčité a otevřené označení pro různé postkonceptuální (tj. plurální) taktiky mediální a konceptuální relativizace vztahu elitního a populárního (vysokého a nízkého) umění po dlouhé období bezmála 20 let (1980-2000).

ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2007. s. 628.

avantgardy přežila, jakmile se dílo začlenilo do tržního organismu. Americký trh agresivními ekonomickými prostředky, svým uměleckým zbožím dobývá svět.”¹¹¹

Umění druhé poloviny 20. století absorbuje a problematizuje množství tendencí, jevů, směrů, které v kvantitativní smyslu do té doby historie moderního umění neznala. Tento enormní počet údajů, přesněji dění v rámci umění v druhé polovině 20. století dosahuje takové intenzity, že držet krok s děním vyžaduje orientaci v obrovském množství údajů. Na základě toho docházíme k závěru, že je umění 20. století skutečně heterogenní a hybridní, zejména v druhé polovině, jelikož se rozvíjí překvapivě rychle, následujíc objevy v oblasti technologie.

Na přelomu století v mediální praxi nabývají na důležitosti digitální média.

3.1 Umění v době kultury

Pojem „umění v době kultury” je možné charakterizovat jako epochu na přelomu 20. a 21. století, ačkoli bere v potaz i konec 70. a začátek 80. let s náznaky postkonceptualismu¹¹². Toto umění je svým způsobem výsledek čistého a chladného intelektuálního vědomí, které nepodléhá vlivu metafyzické formální produkce. V tomto případě intelektuální vědomí znamená poznávání problémů kulturologických diskursů, transparentní pohled na společenský systém, chápání a demystifikace mainstreamu, dekonstrukce sociologických systémů a jejich paradigmat, následování technologických vymožeností atd.

Název „umění v době kultury” naznačuje vzájemné propojování umění a kultury jakožto epochálního fenoménu, pro který jsou charakteristická krátká spojení, tj. spojitost umění a kultury. Pro postkonceptuální umění v raných 80. letech je charakteristická aplikace analytického přístupu filosofie jazyka a sémiotiky na zkoumání v oblasti tradičních a nových médií. „Jedná se o zkoumání nejen „techniky” a „technologie”, na kterých se zakládají tradiční i nová média, ale i konceptů, ideologií a mikropolitik prezentace mediální práce. Ve skutečnosti se ukazovalo, že neexistuje „neutrální technika”, ale že každá technika svými sémantickými a

¹¹¹ BONITO OLIVA, Achille. *Moderna umetnost III*. s. 8.

¹¹² „Obvykle se syntagmatem ‚postkonceptuální umění’ označuje umění pozdního konceptuálního umění během druhé poloviny sedmdesátých let, ale také umění po konceptuálním umění, tj. postmodernistická hnutí v sedmdesátých letech a během osmdesátých, jež se orientují na procedury mediální analýzy, interpretace a dekonstrukce populární kultury.” ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2007. s. 627.

pragmatickými konsekvencemi provokuje společenské a historické ukotvení umění, umělce a diváka.”¹¹³

V raném konceptuálním umění¹¹⁴ se umělci jako Joseph Kosuth, Robert Barry, Douglas Houbler, skupina Art&Language pokoušejí o realizaci kritické teorie, zatímco se nekonceptuální umění 80. a 90. let pokouší o mediální dekonstrukci skrze vztahy mezi vysokou a populární kulturou (Cindy Sherman, Barbara Kruger, Jenny Holzer). Jednou z charakteristik neokonceptuálního umění je, jak profesor Miško Šuvaković uvádí:

*„zájem o teoretické poststrukturalistické kontroverze postmoderní kultury a společnosti, od Derridovy dekonstrukce přes Lacanovu teoretickou psychoanalýzu a Baudrillardovu postkritickou teorii simulace, simulacra a hyperreality k Jamesonově a Žižekově novokritické teorii masmediální konzumní společnosti.”*¹¹⁵

Práce neokonceptuálního umění se především realizují multimediálním přístupem a příklady jsou: prohlášení, texty, autobiografické a paraliterární knihy, performance, instalace, grafický design, video art, digitálně generovaná interaktivní práce, net art atd.

Obratné tahy a manévrování dovedlo umění do symbiózy s kulturou a přeměny v ní (produkce, multiplikace, výměna, použití, spotřeba, aplikace...), stejně jako do transformace kultury v umění (montáž, simulace, použití, transformace, *ready-made*, intertextuálnost, koláž, parafráze atd.). Mezi teorií umění a teorií kultury dnes existují průsvitné a propustné hranice.

V ideologickém¹¹⁶ kontextu dochází k tomu, že se po pádu Berlínské zdi, rozpadu Sovětského svazu, taktéž rozpadu Jugoslávie, respektive radikální blokové

¹¹³ ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2007. s. 627.

¹¹⁴ Konceptuální umění vzniká s úmyslem odvojit umělecký diskurs od jeho tradičních předmětů a materiálů. Až do 60. let 20. století se umění zabývalo konkrétními formami a materiály. Cíl konceptuálního umění je však zkoumání vlastního pojmu a vlastního významu.

BONITO OLIVA, Achille. 2006. s. 76.

¹¹⁵ ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2008. s. 629.

¹¹⁶ Pojem ideologie (fr. „idéologie”, ze dvou pojmů řeckého původu *idea* a *logos*) zavedli francouzští osvícenci v 18. století. V 19. a 20. století nabývá u různých myslitelů různých významů.

Ideologie má v každodenní mluvě tři významy:

~ ideologie jako forma společenského vědomí (bez rozdílu ve vztahu k náboženství, vědě, morálce...)

~ ideologie jako forma pokřiveného vědomí a

~ ideologie jako systém myšlení, přesvědčení a norem (bez rozdílu ve vztahu k ostatním systémům myšlení).

<http://sr.wikipedia.org/sr/Ideologija> [vyhledáno 29.11.2010.]

dialektiky rozdělení světa, ideologie projevuje jako výraz principů označujícího efektu.

Bezpočet příkladů lze nalézt v různých ideologických doktrínách. Navíc dochází k překvapivým transformacím, např. přejímání religiózního symbolismu soc. realistickými institucemi, spojování byrokratické levice a nacionalistické pravice v kontextu socialistických a patriotických sil, inaugurace amerického prezidenta přejímá a rozpracovává ikonografii soc. realistického sjezdu jakožto utopické chvíle ohlašující nový svobodný svět, přebírání strategií akumulace kapitálu levicí, zatímco pravicové strany prosazují programy rovnoměrného a sociálně spravedlivého rozdělení hodnot.

„Pokud se na ideologii, ať už je jakákoli, uplatňuje přístup s příklady, pak se s ní nakládá jako s naturalizací symbolického řádu v kontextu, který není neutrální.“¹¹⁷

3.2 Galerijní institucionalismus a výstavní strategie v éře globalizace

Dnešní „globální tranzit“ proměňuje povahu uměleckých médií a forem zkoumání. Umělecké a kulturní instituce přejímají nové strategie řízení. Umění se tak stává složitě konstruovanou sítí globalisticko-kapitalistických toků. Svět umění se mění v jedno velké pole vzrušujícího trhu. Umění na přelomu století „nezdobí“ velká a revoluční vrcholná díla, jako tomu bylo v modernismu, nýbrž podstatné působení umění na kulturu a společnost.

Dá se říci, že se jedná o umění v době kultury, umění atrakce, efektivnost globalizace a recesivní difúznosti jako průvodního jevu.

Muzeum ve svém tradičním smyslu mělo funkci shromažďovat svědectví o minulosti, z nichž vytvářelo jeden mozaikovitý obraz, díky němuž má návštěvník možnost fragmentárního přehledu a výčtu historie.

Hlavní kritici tradičního muzea v čase moderny jsou historické avantgardy. Jejich diskurs byl notně ostrý vůči muzejnímu systému vystavování s argumenty, které jsou jasné a velice známé: „muzea jsou pohřebiště umění“. Avantgarda tedy tíhla k vynesení uměleckého díla z prostoru muzeí, z temných dep do „skutečnosti“, do samotného života. Je zapotřebí působit a tvořit přímo v životě, aby se tvaroval živý

¹¹⁷ ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2008. s. 761.

svět. Pokud k tomu přidáme i kritiku namířenou na muzeum současného umění, jež už ve svém názvu obsahuje paradox. Jakkoli schraňuje „nové“ umění, ono tímto činem „stárne“ a zaostává o krok za současností. Můžeme tedy podle tradičního paradigmatu muzeí dojít k závěru, že je muzeum schopné shromáždit včerejšek, ale ne i dnešek. Vztah muzejí k dějinám umění se však od základů změnil.

„Počínaje Duchampem alespoň víme, že se umělecká praxe především nemanifestuje ve výrobě věcí, nýbrž ve vztahu k věcem. Naším vztahem k umění minulosti tak vytváříme umění současnosti.”¹¹⁸

Namísto jediné historie máme dnes množství parciálních, kontradiktorních a odlišných historií, které se představují v individuálních kustodních projektech. Muzeum mění svou politiku a svou strukturu, ve které generuje nové strategie, takže se z místa opatrování a prezentace stálé expozice stává jeviště, kde se prezentují nové vystavené projekty.¹¹⁹ Boris Groys má jednu velice zajímavou interpretaci výstavních strategií a muzeí současného umění. Velkou roli a důležitost přisuzuje umělecké dokumentaci, stejně jako strategii dnešní *biopolitiky*¹²⁰. Proto se u něj často setkáme s termínem „umění v době biopolitiky“.

„Na život se již nehledí jako na přirozený jev, jako na osud, štěstěnu, ale jako na čas, jenž se uměle vytváří a formuje. Tehdy je život automaticky politizován. Umění, které vzniká v těchto nových podmínkách biopolitiky, to zákonitě musí na sobě pocítit a použít jako téma. Nyní se tedy čas, trvání a život sám nemohou přímo předvést, leda zdokumentovat. Dominantní médium moderní biopolitiky je byrokratická a technologická dokumentace, jež zahrnuje plány, předpisy, statistiky, analýzy, zprávy, projekty... Ne náhodou používá umění stejná média, když chce poukázat na sebe jako na život.”¹²¹

¹¹⁸ GROYS, Boris. *Učiniti stvari vidljivima, Strategija suvremene umjetnosti*. Zagreb: Muzej suvremene umjetnosti, 2006. s.81

¹¹⁹ “Rozdíl mezi „uměleckých dílem“ a uměleckým projektem spočívá v tom, že dílo je vytvořený nebo vyrobený dokončený kus (obraz, socha, instalace, koncert, video, performance), zatímco umělecký projekt je mapa institucionálních potenciálů, jimiž se propojuje a realizuje konceptuální, ekonomický, výrobní, produkční, prezentační nebo výstavní, propagační a recepční modely a praxe otevřeného nebo uzavřeného uměleckého díla či řady děl v konkrétní kultuře.”

ŠUVAKOVIĆ, Miško. 2008. s. 797.

¹²⁰ Michel Foucault říká, že je biopolitika styl vlády sloužící k manipulaci s populací za pomoci „biopower“ (aplikace a vliv politické moci na všechny aspekty lidského života).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Biopolitics>

¹²¹ GROYS, Boris. *Učiniti stvari vidljivima, Strategija suvremene umjetnosti*. s. 9.

Znamená to tedy, že se umělecká dokumentace skládá z textů a obrazů, které je možné reprodukovat, a že instalací¹²² pak získává auru originálu. Instalací dokumentace dobývá své místo „tady a teď“, své zabydlení v historii, takže kontextuální zapisování ničí ideu „ztráty aury“, jak ji už v 30. letech zdůrazňoval Walter Benjamin¹²³.

Americký estetik a filosof George Dickie rozpracoval takzvanou „institucionální teorii uměleckého díla“¹²⁴. Zcela jednoduchým způsobem definuje svou tezi slovy: „*umělecké dílo je to, co se seskupení odborníků rozhodlo nazvat uměleckým dílem.*”

I když jde možná o na první pohled „banální“ konotaci, George Dickie říká, že se tímto způsobem artefaktu poskytuje diskursivní status, tj. připravuje svět na jeho „rození“ jakožto umění. Jinými slovy se nacházíme ve specifickém, kulturním, diskursivním prostoru, kde určité instituce definují cosi jako umění. Také podle Arthura Danta je k tomu, aby se umění objevilo, zapotřebí příznivé klima, tj. připravit svět na takový jev. Svět umění na to připravují instituce, veřejná média, manažeři, kritici, kustodi, teoretici, filosofové, spisovatelé...

Achille Bonito Oliva říká, že ve druhé polovině 20. století globalizace označila současnou uměleckou produkci a její průtok. Vzniká „systém umění“.

„Umělec tvoří, kritik analyzuje, galerista vystavuje, sběratel shromažďuje, muzeum historicky vymezuje, masmédia zveličují a publikum pozoruje a vnímá. Takto produkce, průtok a spotřeba v Systému umění nacházejí svůj přirozený kontext, který určuje přidanou hodnotu, hodnotu uměleckého díla, přechod na určitá ekonomická a kulturní pravidla.

... Nyní, v novém tisíciletí se zdá, že se upřednostňuje masové publikum pod vlivem Systému umění, jenž usiluje o realizaci komunikace performance nebo představení. Zároveň se tento systém staví proti mediálnímu průmyslu, jenž prostřednictvím přitažlivých multimediálních výrobků určených k přímé spotřebě rozvíjí fotografické vnímání a citlivost publika. Systém umění na začátku 21. století je

¹²² “Co jiného je instalace, videoinstalace, nežli ‚neexistující prostor‘, prostor, který je možné složit i rozložit, který může být pokaždé odznova konstruován v závislosti na architektonickém prostoru, do kterého se umísťuje?... Co jiného je instalace, nežli neschopnost a namyšlenost umění přebrodit tuto dobu dematerializace, jež dominuje telematikou.”

BONITO OLIVA, Achille. 2006. s. 49.

¹²³ <http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm> [vyhledáno 28.11.2010.]

¹²⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art [vyhledáno 29.11.2010.]

*proto multikulturní, transnacionální, multimediální, zcela v souladu s velmi pokročilým komputelizovaným kontextem.*¹²⁵

¹²⁵ BONITO OLIVA, Achille. 2006. s. 75.

4. Kyberprostor jako alter-ego či super-ego Reálnosti

4.1 Vliv reálna na návyky virtuálna

Na tomto místě je nezbytné kriticky prozkoumat příčiny a modely sociálních simulací ve virtuálních světech, jež se staly velmi populárními na internetu počátkem prvního desetiletí 21. století. Na rozdíl od sociálních sítí jako jsou *Facebook* či *Twitter*, v rámci kterých je komunikace mezi uživateli založena na funkční distribuci digitálního textu, audia a videa, osvobozené od vizuálnosti trojrozměrného formátu, který se nám nabízí ve fyzickém prostoru, virtuální světy (angl. virtual worlds) své komunikační strategie rozvíjejí opačným směrem, tj. určitou formou zpětné vazby (angl. feed back) vůči zkušenosti z fyzického prostoru, usilují tedy o virtuálně zpracovanou konstelaci fyzického zážitku, který ve větší či menší míře revidují či dekonstruují. Tyto světy jsou schopné produkovat ze základní struktury řady substruktur, což je činí velmi složitými ke „čtení“. Pro nás je podstatné vnímat postoje a reflexe umění a umělců v rámci vybraného virtuálního světa¹²⁶ stejně jako analogii s návyky převzatými z fyzického prostoru a intenzitu vzájemné **závislosti**.

4.1.1 Případová studie: *Second Life*

Second Life (viz obr. 8) je simulace tří-dimenzionálního virtuálního světa vyvinutá internetovou společností Linden Lab v roce 2003¹²⁷. Její uživatelé používají tzv. avatar¹²⁸ k prozkoumávání virtuální krajiny a také ke své *e-socializaci* v jejím rámci. Nabízejí se otázky:

Jaké je postavení *Second Life* na Internetu a do jaké míry je propojen s ostatním dostupným obsahem v jeho síti?

Jaké jsou vizuální formáty jeho „virtuálnosti“, resp. závislosti na zkušenosti fyzického prostoru?

¹²⁶ V našem případě se jedná o *Second Life*.

¹²⁷ <http://secondlife.com/> [vyhledáno 30.11.2010.]

¹²⁸ <http://secondlife.com/whatis/avatar/> [vyhledáno 30.11.2010.]

Putování po *Second Life* virtuálním světě se provádí pomocí *viewer*-prohlížeče¹²⁹, který je volně ke stažení na oficiálním webu této simulace, což znamená, že první předpokladem pro účast v SL¹³⁰ je webový prohlížeč. Po instalaci *viewer*-prohlížeče se však uživatelská potřeba webového prohlížeče postupně zmenšuje a ten se tak stále více a více izoluje v rámci nových, introvertních hypertextových odkazů SL, zasazených do simulace tří-dimenzionálního prostoru. Díky tomu má SL velmi blízko ke klasickým 3D hrám, jež využívají internetové technologie k propojení svých uživatelů v rámci *RT*¹³¹. V tomto smyslu tedy SL technologicky nenabídl nic revolučně nového, nýbrž jeho úspěch je založen především na ideologickém posunu ve vnímání počítačových her. *Second Life* jako komerční produkt používá strategii simulace sociálních návyků převzatých z našeho fyzického prostoru¹³², což z psychoanalytického a psychosociálního hlediska představuje vděčný nástroj sublimace konfliktů ze skutečného života a nepřímým způsobem tak racionalizuje popularizaci SL.

Dostupná virtuální krajina SL je poněkud „virtuálně plachá“, protože jak její estetické, tak i konceptuální principy jsou založeny výhradně na základě zkušenosti fyzické skutečnosti. To například znamená, že tam nacházíme architekturu, která je kompletně v zajetí imperativů fyzického prostoru jako je třeba gravitace¹³³ nebo počasí¹³⁴, ale to jsou jen rámcové kontradikce, které bych obecně označil jako „*Second Life* paradox“. Tento paradox je založen na principu chybné interpretace či ignorace vizuální konstelace neboli metodologie virtuálního prostoru, tedy nekontrolovaného a podvědomého importu návyků, tvarů či postupů z naší fyzické zkušenosti, které nejsou odůvodněny ničím jiným než pouhou „touhou“ po nich. Percepce SL jako alternativního prostoru pro alternativní realizaci nenaplněných přání z fyzického života je o to více aktuální v teoretickém smyslu. V jednom z kriticky zaměřených článků o architektuře SL, Tor Lindstrand¹³⁵, jenž je významný i díky svému zpracování vzdělávacího aspektu SL, s pozice architekta problematizuje „žádoucí“ architekturu *Second Life*.

¹²⁹ <http://wiki.secondlife.com/wiki/Viewer> [vyhledáno 30.11.2010.]

¹³⁰ Zkráceně *Second Life*.

¹³¹ V reálném čase - angl. *Real Time*.

¹³² Sbíráni předmětů, nakupování, soutěžení, svádění atp.

¹³³ Architektonické struktury umístěné na pomyslnou zem.

¹³⁴ Budovy se střechou, okny, topným systémem atp.

¹³⁵ Docent na Katedře architektury na Královském technologickém institutu ve Stockholmu, Švédsko.

„... **Tor_Lindstrand:** Je to zajímavé, protože v životě jsou hranice mezi jednotlivými vrstvami našeho soukromého prostoru jasně definovány: oblečení, byt, dům, město, stát, kontinent. Ale v *Second Life* jsou tyto hranice mlhavé, difuzní, a to je něco, co je vysoce propracované. Myslím, že lidé věnují mnohem více času avatarům než architektuře a její konstrukci.

heatherring: Když se podíváte na většinu architektury v *SL*, je to opravdu neuvěřitelné, jak je konzervativní a nudná.

Tor_Lindstrand: Na počátku jsem hodně přemýšlel, co je toho příčinou: pokud můžete dělat, cokoli chcete, proč je to pak tak předvídatelné? Poté jsem se ale zhlédl epizodu „*MTV Cribs*“ a pochopil jsem, že když mají lidé veškerou svobodu a peníze k tomu, aby mohli dělat to, co chtějí, to je to, co i udělají. Myslím, že to pro mě bylo určitého druhu osvobození, protože jsem si uvědomil, že můžu přestat přemýšlet o tom, co lidé chtějí dělat.

heatherring: Ale počkejte – myslíte si, že architektura *Second Life* představuje „to, co lidé chtějí“ - nebo že jen ukazuje na limity jejich vlastní fantazie?

Tor_Lindstrand: Myslím si, že žijeme ve světě, kde je tvorba našich přání a tužeb zcela pod kontrolou tržního hospodářství, a to že se projevuje i v případě *Second Life*. To také ukazuje, že uvažování o architektuře je dnes více orientováno prostřednictvím jiných médií než skrze architekturu samu. Namísto prostorové zkušenosti je to mnohem více o fotografiích, televizi, filmech, hrách. Zajímalo by mě, proč má „obraz architektury“ tak dominantní postavení v platformách jako je *Second Life*, jak to souvisí se skutečností, že se obraz stává stále dominantnějším v současné architektuře, do jaké míry architekturu konzumujeme skrze Hollywood, atd. ...¹³⁶

Toto je úryvek z delší emailové konverzace mezi *heatherring* (Heather Ring¹³⁷) a Torem Lindstrandem, kterého bychom měli v každém případě mít na zřeteli pro jeho heterogenní přístup k virtuální architektuře. Tor Lindstrand je zajímavý také tím, že aplikoval práci se studenty na formát *Second Life* a použil jej tak jako vzdělávací, simulační platformu pro realizaci studentských cvičení.

„*Andrén*¹³⁸ se musel naučit, jak řídit projekt, spolupracovat s *Dance Company* a zorganizovat akci. „Tyhle věci je super těžké uskutečnit v akademickém prostředí,

¹³⁶ http://archinect.com/features/article.php?id=47037_0_23_0_M [vyhledáno 30.11.2010.]

¹³⁷ Americká *landscape* architektka.

¹³⁸ Lindstrandův student

řekl Lindstrand. „Využíváme proto tohoto virtuálního nástroje, který projekt činí mnohem skutečnějším než jakýkoli nástroj skutečného světa.“¹³⁹

To nás vede k závěru, že *Second Life* se svou strukturou tolik podobá systémům převzatým z fyzického prostoru, že je snadno použitelný jako sociální simulátor, kde se testují reakce spotřebitelů na nové produkty a jejich design.¹⁴⁰ V tomto smyslu SL není soubor izolovaných, nově vytvořených, virtuálních hodnot či zákonitostí, nýbrž komplexní systém reklamy a propagace s cílem zvýšení zisku fyzických firem. V případě SL se virtuální život zdá být bezmocná, asketická jevištní scéna, jejímiž prvky pohybují "neviditelní" animátoři z nějaké vyšší dimenze, kteří jsou současně i autory této scény.

Mimo hlavní proud SL, který jsme právě popsali, existují i iniciativy, které jsou více autoreflexivní a, řekněme, ontologické ve svém vztahu k realizačním možnostem virtuálního prostoru. Takže se setkáváme například s kinetickou architekturou¹⁴¹, jež má v rámci virtuálních parametrů bohatý výrazový rejstřík. Nebo tzv. tekutá architektura¹⁴² (angl. *liquid architecture*), která je pak skutečným výsledkem „digitálního“ způsobu myšlení.

Pokud jde o platformy pro současné umění v rámci SL, jež jsou přirozeně *e*-institucionalizované a poněkud banalizované stejně jako ostatní vrstvy SL *e*-společnosti, svým konceptem je výjimečná *Odyssey*¹⁴³.

Odyssey existuje od konce roku 2006, a to, co ji odlišuje od moře ostatních výstavních prostorů, které jsou doslova na „intelektuální úrovni zarámovaného obrazu ve virtuálním prostoru“, je pracovní strategie, jež podněcuje sebereflexi a kontextualitu umělců, kteří jednak pracují s fenomény simulace *Second Life* jako je například *Avatar*¹⁴⁴, který kriticky staví do kontrastu k fyzickému tělu jako analogickému problému, ale také s typickými virtuálními strukturami nezátíženými „tělesností“.

¹³⁹ <http://www.metropolismag.com/story/20070518/school-of-second-life> [vyhledáno 30.11.2010]

¹⁴⁰ Seznam společností, které používají *Second Life* k reklamě: <http://www.nbhorizons.com/list.htm>

¹⁴¹ Definice a příklady na: <http://www.encyclopedia.com/doc/1O1-Kineticarchitecture.html>

¹⁴² Definovaná *Marcosem Novakem* ve studii „Tekutá architektura v kyberprostorech“.

<http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html> [vyhledáno 30.11.2010]

¹⁴³ <http://odysseyart.ning.com/> [vyhledáno 30.11.2010]

¹⁴⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28computing%29 [vyhledáno 30.11.2010]

4.2 Anonymní, virtuální morálka

Když říkáme „virtuální morálka“, nemáme na mysli úroveň morálky virtuálního prostoru ve srovnání s jinými, skutečnými prostory, ačkoli i to by mohlo být předmětem diskuse. V této souvislosti je myšleno rozpoznávání, přechod a pronikání etických norem typických pro vztahy ve fyzickém prostoru v rámci virtuálně vytvořených vztahů.¹⁴⁵

Když jsem se někdy v roce 2000 poprvé přihlásil na jedno z městských internetových fór¹⁴⁶ a prohlédl si tamější témata a příspěvky (angl. posts¹⁴⁷), pocítil jsem svobodu zapojit se do rozhovoru způsobem, který jsem nikdy předtím neprovedl v rámci běžných fyzických rozhovorů, uchvátil mě určitý druh "virtuálního maniactví". Komentáře, jež jsem zanechával, byly oprostěny od jakéhokoli strachu z morální exkomunikace ze strany druhých účastníků fóra. Ve skutečnosti jsem si myslel, že následky takovéto virtuální exkomunikace jsou zanedbatelné v porovnání s možností anonymního uvolňování konfliktů importovaných z fyzického prostoru. Záhy však moje idealizace virtuálního rétorického vztahu a jeho romantizace jako jakéhosi od reality vzdáleného, hermetického kognitivního systému, který je schopen zmírňovat všechny frustrace fyzického prostoru, došla vystřízlivění. Uvědomil jsem si totiž, že uživatelé, ačkoli možná nemají tušení, kdo je kdo v skutečném¹⁴⁸ životě, přenášejí diskuze vytvořené zcela v rámci webové aplikace do každodenní, verbální konverzace, a to často velmi agresivně, nenechávají žádný prostor pro rozhovor o obyčejné fyzické každodennosti. Tato analytická pozice posuzování vzájemnosti fyzického a virtuálního prostoru mi je obzvláště sympatická, protože se zde nejedná o kritiku komunikačních systémů, nýbrž o kritiku přístupu k nim systémům komunikace, které jsou přijímány jako takové. Přístupy k virtuální konverzaci jsou z velké části určeny událostmi či děními¹⁴⁹ převzatými z fyzické zkušenosti, ale tím jak je Internet stále komplexnější a schopný produkovat stále více obsahu, tak se i diskuze mezi uživateli stává stále více (sebe)reflexivní na jevy specifické jen pro Internet.

¹⁴⁵ *Second Life* (ne)přátelství, (ne)přátelství na internetových fórech atp.

¹⁴⁶ Internetové fórum je webová aplikace pro vedení diskuzí mezi jeho členy.

¹⁴⁷ *Post* - zpráva, kterou uživatel zanechává na fóru.

¹⁴⁸ Pokaždé, když použiji tento termín, hryže mě svědomí, protože si myslím, že to, co je označováno jako "virtuální život" je také "skutečný život", jednoduše si uvědomuji nemožnost nalezení adekvátního termínu, jež by odlišil jednání týkající se fyzického prostoru a postupy týkající se digitálního obrazu.

¹⁴⁹ Událost a Dění v interpretaci Viléma Flussera.

*Your World Of Text*¹⁵⁰ (česky „Tvůj textuální svět“) je experimentální web, který všem uživatelům Internetu umožňuje přímo, textuálně, reagovat na obsah webových stránek. Formát prostoru pro zadávání textu není ohraničen okraji, vypadá proto jako nekonečný ve všech směrech v rámci webového prohlížeče, a to je to, co ve skutečnosti ohrožuje tradiční postavení signifikantu¹⁵¹, který je téměř vždy podmíněn formátem vkládání textu¹⁵². Druhá, zásadní věc týkající se "Tvého textuálního světa" je, že se vlastně v podstatě nejedná o „tvůj“ text, protože všichni uživatelé mají neustále možnost mazat vaše nebo své komentáře či ASCII kresby, jež jsou, bez ohledu na to, jak jsou rozsáhlé či komplikované, plně vystaveny a zcela závislé na vůli druhých uživatelů. V tomto smyslu se tedy jedná o textuální svět „kohokoli“, a proto je zajímavé povšimnout si, že uživatelé obvykle neničí komplexní ASCII kresby, přestože za takový čin nehrozí žádný postih. Jedná se čistě o „respekt“, což nás zavádí k problematice morálky, moci a distribuce „tiché“ společenské smlouvy, která až do vzniku dynamických webových stránek nebyla nikdy tak zřejmá a viditelná.

4.3 Vlivy Virtuálního prostoru na diskurzy Reálného prostoru

V tomto bodě není ani tak zásadní dekonstrukce závislosti sociálních makrosystémů, jako například archivů či celých státních systémů¹⁵³, na Internetu, kde je vzájemná závislost očividná a nesporná, nýbrž to, že prostřednictvím subtilnější percepce (de) idealizujeme anonymního uživatele a jeho dilemata týkající se nového komunikačního a intelektuálního prostředí.

Je evidentní, že vztah uživatele k virtuálnímu prostoru a jeho specifickým vlastnostem prochází fázemi typickými pro setkání subjektu s neznámým objektem či systémem objektů. Například, co se týče webu a jeho aplikací, uživatelům trvalo určitý čas, než překonali stav anonymity či pseudonymity a přistoupili na zveřejňování údajů a fotografií, které přímo odkazují na jejich fyzické tělo. Tento posun je obzvláště průlomový, protože v ideologickém smyslu zásadně mění vztah fyzické identity k událostem a dění na Internetu. Až do okamžiku vzniku virtuálních sociálních sítí jako je *Facebook*, postoj k virtuálnímu výsledku či virtuálním

¹⁵⁰ <http://www.yourworldoftext.com/> [vyhledáno 03.12.2010.]

¹⁵¹ *Signifikant* – označující, *signifiant*, *designans*.

¹⁵² Dokonce i v případě aplikací k vytváření textu jako je *Word* nebo *Writer*.

¹⁵³ Příklad Estonska, které pro své občany plně digitalizovalo přístup ke státní správě.

následkům jakékoliv komunikace mezi osobami fyzicky neznámými byl převážně „letargický“. Avšak díky vzniku a rozšíření sociálních sítí, jež jsou založeny nikoli na pseudonymech¹⁵⁴, nýbrž na faktech uživatelské fyzické identity, se konstituuje jakási zpětná vazba, fyzický prostor-virtuální prostor-fyzický prostor, ve smyslu vlivu, efektů a výsledků virtuálních akcí (*e-událostí*) v rámci fyzické konstelace, ve které se uživatel nachází. Následující příklad vypracovává charakter diskurzu tří imaginárních uživatelů s různým stupněm internetové anonymity:

Dušan nahrává na *Youtube.com*¹⁵⁵ *self-imaging video*¹⁵⁶, ve kterém je vizuálně rozpoznatelná jeho fyzická identita, přičemž jméno osoby ve videoklipu je odkazem na skutečné jméno snímaného. Dušan pak prostřednictvím svého audio-video snímku něco z různých důvodů vyjadřuje či říká, s cílem vyprovokovat různé reakce diváků. Diváci poté komentují Dušanovo video v rámci prostoru ve webovém prohlížeči tomu vyhrazeném. Po několika dnech je diskuze doprovázející Dušanovo video už poměrně rozsáhlá a stejně zajímavá jako i samotné video. Dva přátelé, kteří se pak náhodně potkají na ulici, se domluví, že zajdou na kávu, aby si mohli popovídat o každodenních banalitách. Jelikož jsou oba součástí „internetové generace“¹⁵⁷, spontánně se dotknou tématu nových a zajímavých videoklipů na *youtube.com* a zjistí, že oba zhlédli Dušanovo video, ale nejen to, také si uvědomí, že se oba zapojili do diskuze týkající se tohoto videa a nad kávou proto pokračují v rozhovoru o tomto videu a charakteru divácké diskuze. Po nějakém čase si tito dva přátelé všimnou Dušana, jenž vchází do stejného prostoru. Dušan poznává jednoho z dvojice přátel, který je jeho starým známým, se kterým je díky virtuální sociální síti *Facebook* často v kontaktu, a proto bez váhání zamíří k jejich stolu a přisedne si k této dvojici. Marek se účastnil diskuze o jeho videu anonymně, respektive pod pseudonymem, který žádným způsobem neodkazuje na jeho fyzickou totožnost či alespoň její část. Miroslav na rozdíl od něj používal své skutečné jméno, ale protože osob se jménem Miroslav existuje mnoho, i on si tak udržel určitou anonymitu, zvláště když na svém profilu na *Youtube.com* nemá nahrané své fotografie, zatímco na síti *Facebook* je, předpokládáme, má. Po úvodních zdvořilostních frázích se rozhovor stočil zpět

¹⁵⁴ Jak je tomu v případě internetových fór.

¹⁵⁵ *Youtube.com* je populární online služba pro sdílení video obsahu, kde uživatelé mohou nahrávat, prohlížet si, hodnotit, komentovat a preposílat videoklipy.

¹⁵⁶ Sebe-portrétování - nahrávání svého vlastního těla.

¹⁵⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Z [vyhledáno 03.12.2010.]

k Dušanovu videu, nyní však už v jeho přítomnosti. Dušan pak také komentuje diskuzi ke svému videu, a zajímá se, zda se do ní zapojili i Miroslav a Marek. Miroslav reaguje kladně a pokračuje v „živé“ diskuzi s Dušanem. Marek, kvůli povaze svých komentářů pod Dušanovým videem, odpovídá záporně.

Z tohoto příkladu a mnoha jemu podobných, jež jsem i já osobně mnohokrát zažil, vyplývá, že vztah k virtuálnímu rozhovoru již dávno pozbyl ono „ontologické“ dilema, které je charakteristické pro setkání s něčím novým či efekty něčeho nového. Zde se jedná se o implicitní přijetí nových komunikačních složitostí jako *a priori* součásti každodenního života¹⁵⁸, přičemž z historického hlediska se pouze nezpochybnitelně pragmatických a „reálné“ věci úspěšně infiltrovaly do rituálu každodennosti.

Žižek se tímto tématem zabývá ve své přednášce „reálnost virtuálna“¹⁵⁹, ačkoli on přímo neproblematizuje vkládání a cirkulaci osobních údajů týkajících se fyzické identity, jež se ve formátu Internetu odvíjí „rychlostí hypertextového odkazu“, jako odstranění poslední překážky na cestě Virtuálnosti k tomu, aby se stala stejně skutečnou jako Realita sama.

¹⁵⁸ V celé své různorodosti, která je přirozenou součástí každodennosti.

¹⁵⁹ ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*. Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104> [vyhledáno 04.12.2010.]

5. Reálný umělec a virtuální umění

5.1 Evoluce digitálního umění

„Digitální umění“¹⁶⁰ je značně komplexní pojem a nejčastěji se sjednocuje s termínem počítačové umění („*computer art*“¹⁶¹). Pokud se ale na věc podíváme zblízka, dojdeme k závěru, že je paleta významů v terminologickém smyslu mnohem širší. K *digital art* se vážou různorodé termíny a umělecké praxe jako: „multimedia“¹⁶², „net art“¹⁶³, „cyber art“¹⁶⁴, „interactive art“¹⁶⁵, „video art“¹⁶⁶, „video game art“¹⁶⁷, „pixel art“¹⁶⁸, „virtual art“¹⁶⁹, „electronic art“¹⁷⁰, „software art“¹⁷¹, „generative art“¹⁷², „electronic music“¹⁷³, „ascii Art“¹⁷⁴ atd.

Komplexnost čtení a terminologického vymezení tu však nekončí, jelikož i samotnému pojmu digitální umění je nadřazen jiný širší pojem, a to „New media art“¹⁷⁵. Pokud opomeneme terminologickou komplexnost, můžeme konstatovat, že je digitální umění vlastně obecný pojem, označující umělecké praxe, které používají digitální technologie, tj. digitální média. Začátkem 20. století v kulturním a ekonomickém diskursu vzniká nová informační společnost, která se rozvíjí hrůzu nahánějící rychlostí a jejímž „produktem“ (či průvodním jevem v kladném slova smyslu) je digitální technologie.

¹⁶⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art; http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална_уметност [vyhledáno 17.12.2010]

¹⁶¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶² <http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia> [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶³ http://en.wikipedia.org/wiki/Net_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberarts> [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷² http://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷³ http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_music [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii_Art [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷⁵ TRIBE, Mark – JANA, Reena. *New media art*. Cologne (DE): Taschen, 2005.

Pro „informační společnost“¹⁷⁶ je charakteristické, že se tvorba, distribuce, rozprostření, využití, integrace a manipulace s informacemi¹⁷⁷ stává uvnitř společnosti významnou ekonomickou, politickou a kulturní činností. Informační společnosti se také jinak říká „věk znalostí“ či „společnost znalostí“.

„Z teorie informace vznikla i kybernetika¹⁷⁸, vědecká disciplína, věnující se zkoumání komunikačních a kontrolních systémů, jejíž zakladatelem je Norbert Wiener¹⁷⁹ a jež hraje výraznou roli v robotice, počítačových vědách, biologii, ekonomii, managementu, sociologii, politice i v tzv. „relačních dovednostech“.

Možnost obchodovat se znalostmi a jejich materiálními konsenkvenecemi je stejně stará jako ekonomie, a vývojem digitální infrastruktury v druhé polovině dvacátého století se informace stává důležitým činitelem ve vztazích a organizaci současné společnosti, kultury a umění.“¹⁸⁰

„Digitální infrastruktura“¹⁸¹ se dějinně pojí výlučně s Americkým vojenským průmyslem, v jehož výzkumném sektoru se angažují vědecká a akademická obec a kde je vše provázáno trendy konzumní společnosti a popkultury. Začátkem 40. let minulého století začala výroba prvních zcela elektronických digitálních binárních počítačových zařízení, v 60. letech pak vývoj tranzistorové elektroniky a samozřejmě elektronického průmyslu umožnil zrychlený výzkum a kompaktnost výpočetních zařízení a jejich systémů.

„V šedesátých letech ve vojenském průmyslu a civilním letectví vyvinuly elektronicky kontrolované simulátory létání, jízdy atd., jejichž komputerizace umožnila vznik robotiky, virtuálních odvětví a technologických konceptů virtuální reality. Koncem šedesátých let vznikly koncepty a technologie bitmapového obrazu, grafického interface, desktopu, počítačových oken, počítačové myši a grafické tabulky.“¹⁸²

V šedesátých letech minulého století vzniká také internet jakožto výsledek ostražitosti a strachu USA z ruského jaderného arzenálu. Toto období studené války vyvrcholilo v roce 1969 první geograficky vzdálenou počítačovou sítí nazvanou

¹⁷⁶ http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо_друштво [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁶⁵ <http://hr.wikipedia.org/wiki/Informacija> [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics> [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁷⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert_Wiener [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁸⁰ http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁸¹ http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html [vyhledáno 17.12.2010.]

¹⁸² http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html [vyhledáno 17.12.2010.]

ARPANET¹⁸³, jež propojovala čtyři tehdejší superpočítače na Kalifornské univerzitě v Los Angeles, na Kalifornské univerzitě v Santa Barbaře, ve Výzkumném institutu ve Stanfordu a na Univerzitě Utah.

Později vývoj počítačových síťových technologií přijal globální a komercializovaný kontext. Globální komputelizace se tak chápe jako stav a produkt infromatické kultury současného člověka. Umělecká hnutí, praxe a paradigmatata nezůstaly imunní vůči informační technologii a s nadšením přijímají digitální média a experimentují s nimi. Digitální a novomediální umění se nadále opírá o tradiční koncepty výtvarného umění.

„... například myšlenka propojit průmysl, nové technologie a umění (futurismus, konstruktivismus), sekvencionálnost a algoritmus (konceptuální umění), příklad (DADA, Duchamp, Fluxus), generativnost a interaktivnost (Duchamp přes Rauschenberga, Johnse a Cage, Fluxus) a propozice (raný modernismus, Bauhaus, Fluxus, konceptuální umění).“¹⁸⁴

První umělec, který ve své tvorbě používal digitální médium, byl *John Whitney*. Později společně s bratrem Jamesem zkonstruovali animační přístroj, realizovali několik experimentálních filmů¹⁸⁵, což podnítilo používání zvláštních efektů v komerčním filmu. (Film *Tron* z roku 1982 Stevena Lisbergera je považován za první velkorozpočtový film s digitálními počítačovými efekty.)¹⁸⁶ Je třeba poznamenat, že pionýry digitálního umění byli zejména technici, inženýři a programátoři, jejichž zvědavost a experimentování vedla k „explozi“ a vývoji digitálního a novomediálního umění. Jejich práce se zakládala především na digitálních počítačových obrazech (Michael A. Noll, Herbert W. Franke, Georg Nees, Desmond Paul Henry, Vera Molnar, Edward Zajec i Manfred Mohr), z čehož vzešla i „digitální či počítačová grafika“¹⁸⁷, a zatím Charles Csuri vytvořil první animaci pomocí digitálního počítače nazvanou *Hummingbird*.¹⁸⁸

První muzejní a galerijní výstavy digitálního umění byly *Computer-Generated Pictures* (1965, galerie Howard Wise, New York), *Nova tendencija 3* (1965, Galerija

¹⁸³ <http://en.wikipedia.org/wiki/ARPANET> [vyhledáno 19.12.2010.]

¹⁸⁴ http://dejangrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html [vyhledáno 19.12.2010.]

¹⁸⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY> [vyhledáno 19.12.2010.]

¹⁸⁶ <http://www.imdb.com/title/tt0084827/> [vyhledáno 19.12.2010.]

¹⁸⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics [vyhledáno 19.12.2010.]

¹⁸⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc> [vyhledáno 19.12.2010.]

suvremene umjetnosti, Zagreb), Cybernetic Serendipity (1968, ICA, London) i Software (1970, Židovské muzeum, New York).

Galerijně-muzejní systém přeci jen pochopil význam digitálního a novomediálního umění. Přijímá je taková, jaká jsou, zapojuje je do svých systémů a vytváří specifická paradigmat a diskursivní platformy, díky nimž se tato média stávají jednou z dominantních forem současného umění a kultury.

5.2 Internet jako nové „nové médium“

V interpretaci Waltera Benjamina a jeho známého eseje „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ německý teoretik a filosof Boris Groys tvrdí, že v dnešní době není muzeum jediným prostorem, kde se kopie mění v originál. Internet je dnes jedním z nejdůležitějších míst, kde se odehrává akt „profánního osvícení“, přesněji přeměna reprodukce.

„Pokud reprodukce z originálů vytváří kopie, pak síťování z kopií vytváří originály.“¹⁸⁹

Aktem připojení do sítě kopie získává svou adresu, topologické vymezení, kontextualizaci a tím se zapisuje do „života“, dostává své „tady a teď“. Data v síti takto získávají svou vlastní historii, jež charakterizuje možná či reálná ztráta. V digitálním kontextu se to projevuje ztrátou dat, smazáním, virovými útoky, „stárnutím“, což se může dovést „smrtí“ atd. Na rozdíl od Walterovy interpretace my dnes mnohem více „navštěvujeme“ nežli zveme. Uživatel internetu (surfer) je cestovatel virtuálním prostorem, což je zásadní rys vytváření aury, jelikož se (jak Walter podotkl) aura ztrácí, když směřuje umělecké dílo k nám (jakožto reprodukce), a ne my k němu. Na digitální data je třeba nahlížet jako na jazykové bytosti, které se prezentují v jazyce a skrz jazyk. Dnes se digitální technika využívá v novém, novomediálním umění. Logikou nových médií se může každé médium stát novým médiem, na čemž záleží jeho způsob využití. Webové stránky, jako jsou elektronické noviny, blogy, fora, digitální televize, mají vlastnosti nových médií, nehledě na to, že jako média existují po delší dobu. Klasicky reprodukční média 20. století se tedy mohou stát procesem digitalizace novými médii.

189

http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/scena/XXXVIII_1/d010/show_html?stdlang=gb
[vyhledáno 19.12.2010.]

Nová média jsou jak komunikační tak umělecká média. Obousměrný tok informací, možnost, že někdo může působit na vás a zároveň vy na něj (wikipedia). Informace je základní jednotka nových médií. Data, se kterými se manipuluje, programuje podle své vůle.¹⁹⁰

*„Vedle internetu máme na mysli i nové technologie a nová média, nové interface a nové umělecké formy – tedy celou jednu explozi nového na horizontu budoucí informační společnosti.“*¹⁹¹

5.3 Mesiáš „Google“

Klíčová slova: Mesija, Messiah, Mesiáš, Google, Gugl, Гугл, Dobrý pastýř, Ježíš Kristus, sociologický fenomén, internet, význam, síť, server, vyhledávač, vyhledávání, průvodce, databáze...(viz obr. 6-7)

*„Mnohá náboženství za klíčovou událost v dějinách lidstva považují příchod Mesiáše, osoby, jež spasí lidstvo.“*¹⁹²

*„Mesiáš pochází z hebrejského slova Masijah či Mosijah (משיח), které znamená pomazaný. V překladu do řečtiny získáme slovo Kristus (Χριστός).“*¹⁹³

*„Pro koho bylo vyhrazeno privilegium pomazání? V Bibli, ve Starém Zákonu, Bůh vyžadoval, aby se budoucí kněží pomazali olejem. Symbolickým významem obřadu pomazání olejem bylo pověření od Boha, že se z dotyčného stává kněz. Jelikož je olej v Bibli symbolem Ducha Svatého, pomazání olejem znamenalo, že Bůh kněze povede Duchem Svatým.“*¹⁹⁴

... *„Pomazání přijímali také králové na začátku jejich kralování. Znamenalo to, že král bude vládnout pod vedením, vlivem Ducha Svatého.“*¹⁹⁵

„Já jsem brána. Kdo mnou vejde, spasí se: vejde a vyjde a pastvu nalezne“

... *„Přijď, Duchu Svatý, pomoz mi, abych dnes vešel tou branou. Dobrý pastýř Ježíš mě volá, pomoz mi, abych mu odpověděl a přijal od něho vše, co si přeje mi dát na té pastvě duše.“*¹⁹⁶

¹⁹⁰ DAKOVIĆ, Nevena. *Teorija novih medija*. Bělehrad: Přednáška (audio – mp3 formát), 2006.

¹⁹¹ <http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/5/sajberkultura.htm> [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹² http://www.isusdolazi.org/hriscanski-portal/index.php?option=com_content&view=article&id=260:o-nama&catid=89:najvanije-istine&Itemid=179 [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹³ <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija> [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹⁴ <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija> [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹⁵ <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija> [vyhledáno 20.12.2010.]

... „Pro Boha není nic nemožné. Bůh činí i pro nás nemožné věci, aby nás blaze nasměroval na cestu, které vede k životu.“¹⁹⁷

... „Proto Hospodin, Bůh Izraele, praví proti těm pastýřům, pastýřům svého lidu, toto: „Mé ovce rozptylujete, rozháníte je a nedohlížíte na ně. Hle, já vás za vaše zlé skutky ztrestám, je výrok Hospodinův. Sám shromáždím pozůstatek svých ovcí ze všech zemí, kam jsem je rozehnal, a přivedu je zpět na jejich nívy a budou plodné a rozmnoží se. Ustanovím nad nimi pastýře a ti je budou pást, nebudou se již bát ani děsit a žádná nebude pohřešována, je výrok Hospodinův“.

... „Jaká jsem já ovce? V dnešní době je toto slovo synonymem pro někoho, kdo nedovede myslet vlastní hlavou a bez rozmyšlení jde za kýmkoli.“¹⁹⁸

„Ale přesto ani my lidé dneška jsme se nevzdálili mentalitě ovcí a stáda. Když pozoruji lidi v mase, když poslouchám, jak jsme manipulováni televizí, politikou, sexualitou, penězi – platy a důchody, vidím, že staré moudro, lidé jsou jako ovce, platí i dnes. Možná se já ze své podstaty dobře cítím v mase stáda a ve shodě bečím s ostatními.“¹⁹⁹

„Poslušnost není sama o sobě ani dobrá ani špatná vlastnost, ale záleží na tom, koho poslouchám a komu dovoluji, aby mě vedl.“²⁰⁰

... „Pro dobrého Pastýře je každá ovce drahocenná. Pokud se kterákoli z nich ztratí, on vše opouští a hledá ji, dokud ji nenajde. „Když ji nalezne, vezme si ji s radostí na ramena. (Luk 15,4)“

... „Touží každého přivést k sobě: „Mám i jiné ovce, které nejsou z tohoto ovčince. I ty musím přivést. (Jan 10,16)“²⁰¹

... „Dovoluji mu, aby mě vedle, aby mě našel a vrátil na pravou cestu, kdykoli se ztratím? Dovoluji mu, pomáhám mu, aby našel mé ztracené bratry a sestry?“²⁰²

„On je můj Spasitel a Bůh. Nemám jiného. Do jeho rukou vkládám svůj osud, jemu věřím. Za ním toužím jít a poslouchat jeho hlas. Toužím mu dovolit, aby o mě

¹⁹⁶ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹⁷ <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija> [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹⁸ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 (Citát z Jer 23,2-4, s použitím českého ekumenického překladu, dostupného na www.bible.net.cz – pozn. překl.) [vyhledáno 20.12.2010.]

¹⁹⁹ <http://www.skac.hr/propovijedi/volenik/vA4vaz.htm> [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰⁰ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰¹ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 (Ve skutečnosti se jedná o citát z Luk 15,5. Podle ekumenického překladu Bible, dostupného na www.bible.net.cz – pozn. překl.) [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰² http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 [vyhledáno 20.12.2010.]

*pečoval a vedl mě. Pokud se ztratím, nechť mě nalezne. Pokud upadnu, nechť mě zdvihne, vezme na ramena a nese.*²⁰³

... „I já chci být ovcí tvojí, věrně půjdu všude za tebou;

*hlas tvůj přemilý budu poslouchat, nevzdám se od tebe.*²⁰⁴

*„Pokud je Internet nepochybný technologický, ekonomický a v krajním případě civilizační fenomén, pak to vše ještě ve větší míře v sobě zahrnuje jeho nejúspěšnější dítě – Google.*²⁰⁵

*„Google (Google Inc. NASDAQ: GOOG u LSE: GGEA) je americká veřejná korporace, specializující se na vyhledávání a reklamu na Internetu.*²⁰⁶

*„Informační společnost GOOGLE zcela zaslouženě zaujímá první místo v žebříčku globálních internetových vyhledávačů.*²⁰⁷

*„Google spustil lavinu jednoduchého, ale geniálního webového designu: jeho stránky jsou velice jednoduše navrženy, zároveň neztrácejí nic na přitažlivosti. Zajímavým faktem je, že Google poprvé v historii Internetu vyhledával pomocí v té době jedinečného systému uživatelské návštěvnosti. Pokud byla některá stránka více navštěvovaná, nacházela se při vyhledávání slov na viditelnějším místě. Dnes většina velkých internetových vyhledávačů využívá právě tuto techniku.*²⁰⁸

*„Google ode dneška (publikováno 8.9.2010 v 19:31) vyhledává v internetu v reálném čase, resp. tak rychle, jak dokáže uživatel psát.*²⁰⁹

*„Jméno Google pochází z chybné výslovnosti slova googol²¹⁰, což je název čísla 10¹⁰⁰.*²¹¹

„Jakožto ‚sít‘ všech sítí, systém, který propojuje přes miliardu počítačů na světě, od velkých ‚serverů‘ k miniaturním ‚netbookům‘, Google opodstatňuje existenci této sítě: napomáhá k tomu, aby se z explodujícího univerza dat, jejichž kvantifikace je stejně nesmyslná jako počítání hvězd za jasné noci, získaly užitečně informace.

²⁰³ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰⁴ http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101 [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰⁵ <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html> [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰⁶ <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугл> [vyhledáno 20.12.2010.]

²⁰⁷ http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147 [vyhledáno o 20.12.2010.]

²⁰⁸ <http://bs.wikipedia.org/wiki/Google> [vyhledáno 21.12.2010.]

²⁰⁹ <http://www.mojportal.ba/novost/54958/google-od-danas-pretrazuje-mrezu-u-realnom-vremenu> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁰ <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугол> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹¹ <http://sr.wikipedia.org/sr/Гугл> [vyhledáno 21.12.2010.]

... Google je mimo to i nejkonkrétnější důkaz toho, nakolik drasticky se svět změnil za posledních deset let, a že jsme tuto změnu vzali za samozřejmost a postupně se jí přizpůsobili, aniž jsme ji jakkoli zaznamenali.

... O významu Google možná nejlépe svědčí přirování k alexandrijské knihovně jakožto prvním pokusem na jednom místě shromáždit veškeré tehdejší znalosti. Google představuje nejnovější snahu docílit téhož se současným stavem vědění. Ovšem, na pohled úspěšněji.

...Google analyzuje vše, co jeho uživatelé na Internetu hledají, a na základě toho vedle požadovaných výsledků diskrétně umisťuje i ‚kontextuální inzeráty‘, tedy nabídky, které jsou automaticky sladěné se zájmy uživatelů Internetu.”²¹²

„Google denně odpoví na něco přes 200 milionů dotazů, přičemž během největší zátěže provede několik tisíc uživatelských požadavků za sekundu. Požadavek se typicky uskuteční za cca 0,3 sekundy, což zahrnuje prohledání databáze, v které se nachází více než tři miliardy indexovaných webových stránek v nejrůznějších formátech, bezmála miliarda konferenčních (Usenet) zpráv a 250 milionů obrázků.”²¹³

„Google je v poslední letech čím dál kontroverznější a získává reputaci skutečného ‚Velkého bratra‘.”²¹⁴

„Každá společnost, která o sebe dbá, se snaží, aby se její webové stránky umisťovaly v relevantních vyhledávání na Googlu. Třebaže „Britannica”²¹⁵ toho ví dost, pokud někoho nemůžete ani Googlem vyhledat, dotyčný definitivně neexistuje.”²¹⁶

„Vše, co od Google naoko bezplatně získáváme, platíme svými osobními údaji. Google veškeré naše dotazy, jež jsou pochopitelně zrcadlem našich zájmů, cílů, přání, obav, ukládá na tisíce serverů ve svém „Googleplexu”²¹⁷, analyzuje je a svým způsobem prodává inzerentům.

... Podobných vyhledávání je na miliardy denně, a tak se, odkaz po odkazu, Google fakticky stává vlastníkem velké ‚databáze našich úmyslů‘. Se svým programem elektronické pošty Gmail, se stránkou video-záznamů YouTube, s vyhledávačem

²¹² <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹³ <http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁴ <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁵ <http://www.britannica.com/> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁶ <http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847> [vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁷ <http://en.wikipedia.org/wiki/Googleplex> [vyhledáno 21.12.2010.]

Chrome o nás Google ví tolik, že to, co o nás eventuálně sbírají tajné služby, se jeví jako mateřská školka.

... Jak uvádí jeden německý profesor, pokud se přes Google poptáte po těhotenském testu, za devět měsíců vám přes Google přijde nabídka dětských plen a za šest let rada, do které školy dítě zapsat.”²¹⁸

Poznámka:

Veškeré údaje jsou „vygooglované“²¹⁹ a přenesené copy/paste metodou, bez jakýkoli zásahů. Takto je citát umístěn do sousedství druhých citátů (textů), kde společně vytvářejí mozaikovitý celek a vzniká tak intertextualita²²⁰ v akci v doslovném významu tohoto termínu.

²¹⁸ <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html>
[vyhledáno 21.12.2010.]

²¹⁹ Termín „googlovat“ se čím dál častěji nachází v nových anglických větách a čím dál častěji je možné zaslechnout „zeptám se svého přítele Google“.
http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147
[vyhledáno 21.12.2010.]

²²⁰ „Každý text se sestavuje jako mozaika citátů; každý text do sebe začleňuje a přetváří jiný text“ (Julia Kristeva).
<http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/intertex.htm> [vyhledáno 21.12.2010.]

6. Cyber Art Gallery *Art Zeppelin*

Virtuální galerie *Art Zeppelin* (angl. *Cyber Gallery Art Zeppelin*) je projekt, který realizujeme jako praktickou část diplomové práce v rámci našeho studia na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. *Art Zeppelin* přímo souvisí s teoretickou částí naší diskuze „[R]evoluce výstavních modelů“, a jejím prostřednictvím chceme konečně ujednotit fragmenty této diskuze, jež často působila jako náhodné přezkoumávání fenoménů přímo či nepřímo souvisejícího s fenomenologií virtuálního prostoru (viz obr. 9). Teprve poté, v závěrečné řeči, budeme schopni určit klíčové aspekty, jež jsou zodpovědné za identitu [r]evoluce výstavních modelů, jakož i antiteze, které zpochybňují nejen odůvodnění, ale i úroveň nezávislosti virtuálních výstavních platform vzhledem ke konvenčnímu, fyzickému, muzejně-galerijnímu systému.

Art Zeppelin je tedy v podstatě svého druhu konsolidace dosavadní diskuse, stejně jako její implementace do praxe v podobě aktivní výstavní platformy na Internetu.

„Projekt s názvem „Cyber Gallery Art Zeppelin“ je zaměřen na zkoumání možností art-reprezentace v rámci nových médií. Vizualní řešení projektu je založeno na simulaci trojrozměrného prostoru, který návštěvníkovi poskytuje „iluzi“ volného pohybu uvnitř e-prostoru a umožňuje mu interakci s dostupným vizuálním obsahem prostřednictvím hypertextových odkazů. Pomocí této koncepce jsou přezkoumávány on-line kurátorské praxe, využívání copy-left internetových zdrojů a také se problematizuje virtuální architektura, její podoby ve formátu digitálních simulací a její účel.

*Skrze tento projekt dochází k prohlubování zformované výstavní strategie net.artu a audio-video web streamingu. Kriticky se zde analyzuje fenomenologie a metodologie digitálně generovaného prostoru, postavení a reflexe umění a umělců v rámci tohoto formátu, jakožto i analogie s návyky převzatými z fyzického prostoru a intenzita vzájemné závislosti.“*²²¹

Výše uvedená citace je nejobecnějším prohlášením určeným návštěvníkům projektu *Art Zeppelin*, který je jejich percepci k dispozici 24 hodin denně všude tam,

²²¹ <http://artzeppelin.com/htm/home.html> [vyhledáno 02.01.2011.]

kde existují podmínky pro prohlížení webu. Pro dosažení subtilnějších teoretických průniků použijeme jako základ pro analýzu *Art Zeppelin* ideogram vytvořený pro potřeby prezentace na *ArtistTalk.eu* a *Vimeo*²²² kanálu.

6.1 Ilustrace rozhraní

Prohlížení virtuální galerie *Art Zeppelin* je založeno na technologii *OpenGL*²²³ a *TurnTool* prohlížeče²²⁴, který umožňuje integraci a dostupnost 3D modelů v rámci webového prohlížeče. Hypertextový odkaz na *Art Zeppelin* se skládá z:

- *TurnTool* souboru, jenž obsahuje 3D grafiku.
- Grafického uživatelského rozhraní s instrukcemi k použití.
- Kanálu pro rozhovor, který návštěvníkům umožňuje *real-time* diskusi na téma aktuálního obsahu.
- Linků: About exhibition²²⁵, Artists²²⁶, Archive²²⁷, Help²²⁸
- Výběr ze dvou kamer: *walking cam*²²⁹ a kamerou z třetí osoby²³⁰
- Volby: zvuk *on*, zvuk *off*.
- Volby *Search*²³¹.

Minimální předpoklady pro zobrazení a prohlížení obsahu hypertextových odkazů jsou: operativní systém *Windows XP/Vista/7*, *DirectX 7* nebo *OpenGL 1.1*, 64MB RAM, 32MB paměti grafické karty.

V současné době je *TurnTool* prohlížeč podporován webovými prohlížeči *Firefox Mozilla* a *Internet Explorer*.

²²² *Vimeo* představuje konkurenční servis *YouTube*, nabízející podobné služby jako *YouTube*, přičemž se od něj liší především svým designem a charakterem uploadovaných videí. *Vimeo* nedovoluje komerční videa, na rozdíl od *YouTube*, kde jsou povolena.

²²³ <http://en.wikipedia.org/wiki/OpenGL> [vyhledáno 02.01.2011.]

²²⁴ <http://www.turntool.com/> [vyhledáno 02.01.2011.]

²²⁵ O aktuální výstavě, jejím konceptu a údaje o jejím autoru.

²²⁶ Umělci. Všichni umělci, kteří jsou spolupracují s *ArtZeppelin*.

²²⁷ Archiv. Přehled předchozích výstav.

²²⁸ Pomoc. Návod pro přístup, potřebný software a možné komplikace.

²²⁹ *First-person* kamera, tj. z pohledu první osoby.

²³⁰ *Third-person* kamera možností rotace a přibližování objektu.

²³¹ Vyhledávání.

6.2 Art Zeppelin ideogram

Art Zeppelin ideogram (viz obr. 10) je pokusem o vizualizaci důležitých aspektů přímo souvisejících s pracovní platformou *Art Zeppelin*, a jejich vzájemného, vizuálního označování a nadřazování. Ideogramu dominuje kružnice, která symbolizuje Internet jako uzavřený okruh *e*-statků. Pokud jde o umístění projektu *Art Zeppelin*, Internet představuje makrostrukturu, která umožňuje různé další, subtilnější teoretické konstelace, a z tohoto důvodu bylo důležité skrze diskuzi fenoménu Internetu v celé jeho heterogenitě identifikovat mezi ostatními projevy virtuální kultury, stejně jako i virtuální kulturu ve vztahu k fyzickým.

6.2.1 Bosensko – hercegovinský *net.art*

V rámci internetu je AZ²³² umístěn do formátu webového prohlížeče a jeho normativnosti. Tradice, která předchází projektu AZ je z historického hlediska *net.art* paradigma 90. let minulého století. Způsob uvažování o *net.art* umění je zásadní, referenční strukturou, o kterou se opírá strategie fungování AZ. Samotné *net.art* paradigma, ve velmi abstrahované ilustraci, bychom mohli označit jako linii určenou dvěma body: Postkomunistickým je Alexej Šulgin a Olia Lialina, Západním je jodi.org. Rozdíl mezi jodi.org a Šulginem, který jsme již částečně popsali, spočívá především v metodologii a přístupu k novému komunikačnímu a intelektuálně-kreativnímu médiu. V této souvislosti bych chtěl zmínit text Lva Manoviče, inspirovaný Šulginovým pojednáním „Umění, moc, komunikace“:

... „*Zkušenosti struktur Východu a Západu. Jaký je postoj k novým médiím z pozice Východu a Západu. Pro západní umělce je interaktivita ideálním dopravním prostředkem přenosu ideálů demokracie a rovnosti, zatímco na Východě je jen další formou manipulace, při níž umělci používají moderní technologii ke vnucování své totalitní vůle publiku. Západní mediální umělci často přistupují technologii naprosto vážně, a proto jsou zoufalí, když nefunguje. Postkomunističtí umělci, na druhé straně, uznávají, že nefunkčnost patří k povaze technologie, která nutně podléhá zkáze, a nikdy tak nebude fungovat podle očekávání. ... Západní umělec vidí Internet jako dokonalý nástroj k rozbíjení veškerých hierarchií a přibližování umění lidem (zatímco*

²³² Zkráceně *Art Zeppelin*.

ve skutečnosti je častěji užíván jako *super-médium* k propagaci umělcova jména). Naproti tomu, jako postkomunistický subjekt nemohu jinak než vidět Internet jako kolektivní byt Stalinovy éry: žádné soukromí, jedni druhé navzájem špehují, existence určitých společných prostor, jako jsou koupelny či kuchyně.“²³³

Je poněkud choulostivé a nevděčné klasifikovat *net.art* na Západní a (nebo) Východní²³⁴, protože většina příslušníků hlavního proudu *net.art* umělců pracovala společně, takže mezi nimi ani nemohl existovat tam nějaký druh konkurence na základě jejich geografické pozice. Manovič nám spíše předkládá dva různé prostorové geopolitické kontexty, do kterých vstupuje nové médium, a tvrdí, že způsob chování vůči tomuto novému médiu je do značné míry určen sociálním empirismem rozvinutým v rámci daného geopolitického prostoru. Co se týče konkrétně metodologie, to, co ji do velké míry determinuje v rámci projektu AZ, a také objasňuje, proč má blíže k ruským *net.art* umělcům 90. let než k typické západoevropské vysoce-modernistické digitální dekonstrukci obrazu, jsou sociální podmínky a historické dědictví, ve kterých byla tato metodika vytvářena.

Důvodem, proč má *Art Zeppelin* tendenci k všezahrnující komplexnosti v teoretickém i praktickém smyslu, je absence lineárního vývoje „písma“ a „obrazu“ v lokálním bosensko-hercegovinském kontextu, která během staletí kulminovala, takže během digitální revoluce zde dochází ke konečné a nekontrolované explozi něčeho, co mělo mít logický historický vývoj, jako je tomu v případě západní Evropy. Ruský *net.art* přichází do prostředí, v němž byl vývoj ruské modernistické avantgardy a cíleně zneškodňována a sabotována nastupující postmoderna. Toto kulturní vakuum se po pádu komunismu, za podpory nového ruského aktivismu²³⁵, ihned znovu naplnilo díky nově převzatým médiím, které v postkomunistickém sociálním chaosu znamenaly novou, kritickou a diskursivní platformu.

Na rozdíl od Ruska, kde se ideologická hermetičnost společnosti měřila na desetiletí, Bosna a Hercegovina se tradičně nalézala vně vládajících evropských kulturních diskursů. Dnes má BaH problém s nacionálním romantismem, který se velmi agresivně projevuje ve veřejném životě, a to právě z toho důvodu, že se v něm neobjevil už v 19. století, jako tomu bylo ve většině evropských případů. Jinými

²³³ MANOVICH, Lev. *On totalitarian interactivity*. <http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html> [vyhledáno 03.01.2011.]

²³⁴ Ve formálním taxonomickém smyslu.

²³⁵ ŠUVAKOVIC, Miško. 2007. s. 711.

slovy, *net.art* se v prostoru BaH objevuje po naprostém ideologickém a technologickém vakuu, a ze západoevropské kognitivní pozice se proto v tomto svém konečném osvobození chová až příliš ambiciózně. Pokud jde o přílišnou ambicióznost, myslím si, že je zcela legitimní a přirozená, a že nahromadění vakua, ke kterému v BAH došlo, stvořilo téměř laboratorní podmínky pro simultánní komparaci různých historických podmínek, vlivů a souvislostí, které jsou vytrženy z jejich vzájemné historické provázanosti, a jako makro-struktury jsou aktualizovány v rámci úzkého diskursivního prostoru Bosny a Hercegoviny. Předpokládejme, že jakákoli strategie koordinace mezi tolika makro-diskursy na tak malém prostoru, nemůže mít za výsledek typickou západoevropskou pořádnost, která se scvrkává na dobře naplánované a kontrolované budování hlavního proudu kulturního těla, dokonce i když to tak vždy nevypadá. Z pozice bosensko-hercegovinských umělců pracujících s novými technologickými médii bude typický západoevropský „festival počítačově založeného umění“ vypadat jako sbírka nudných, dekontextualizovaných, velkorozpočtových, středoškolsky kreativních oslav nových technologií a nových praktických úrovní „interaktivity“. Nehovoříme zde o (de)legitimizování metodologie, nýbrž o součtu jejího aktuálního + historického.

6.2.2 *Art Zeppelin* jako virtuální architektura

Nad základnou, která se konkrétně týká metodologie *net.artu*, se ještě nalézá důležitý, třetí bod, který se podílí na tvorbě deformovaného trojúhelníku, jenž představuje ideové zájmové pole projektu AZ v rámci Internetu, a to sice digitální simulace tří-dimenzionálních architektonických modelů. Virtuální galerie *Art Zeppelin* je sama o sobě jednou z takových simulací tří-dimenzionálního prostoru, integrovaná do webového prohlížeče. Proč ale trváme na tom, že projekt AZ má nejbliže k *net.artu*, a ne řekneme k jiným neologismům digitální kultury, jako jsou například *hacktivismus*, *game art*, *3D art* nebo *browser art*? Důvodem je to, že jeho struktura je opřena o ontologii síťových systémů, což je velmi typické právě pro *net.art*, který v rámci technologie *Web 1.0* využíval webovou síť jako prostor pohybu, ale také pro generování významu, který svým původem typicky odpovídal postmodernistickému „Proč?“, a ne reprezentačnímu formalismu a jeho legitimností. S technologií *Web 2.0* se pak stává možnou integrace tří-dimenzionálních simulací v rámci samotného

webového prohlížeče, kde tří-dimenzionální simulace představuje obsah hypertextového odkazu, stejně jako jakýkoli jiný dvou-dimenzionální obsah na Internetu. V tomto smyslu zde nedochází k ontologickému posunu v logice propojování obsahu²³⁶, nýbrž v komplikovanosti a úrovni formální interaktivity s obsahem v rámci samotného hypertextového odkazu, takže propojení webového obsahu i nadále zůstává nejzákladnější strukturou přenosu významů a determinantů projektu *Art Zeppelin*.

Vzducholod' je zde angažována jako výstavní prostor, ale také jako nástroj k přezkoumání smyslu a forem expozice umění na webu. Vzducholod', historicky vzato, naprosto selhala jako prostředek letecké dopravy. K její opětovné aktualizaci dochází především v oblasti reklamy, kde se velký, vizuálně využitelný prostor naplněný heliem používá jako mobilní billboard, který pronásleduje spotřebitele v urbánním světě. Aktivní „výstavní“ prostor se však v našem případě nachází uvnitř tohoto prostoru, ve fyzických podmínkách naplněného heliem, kde se pomocí virtuálních parametrů přistupuje k dekonstrukci daného objektu typického pro fyzický prostor. Proto bylo také nutné zvážit *Second Life* jako příklad virtuálního „ekosystému“, konfliktní zóny symbolismu importovaného z fyzického prostoru a nové virtuální funkcionálnosti tohoto symbolismu. Takto i forma vzducholodi a její virtuální rekonstrukce jako symbolu je ustanovením nové virtuální funkčnosti.

6.2.3 Další konceptuální vrstvy podstatné pro *ArtZeppelin*

Jak je patrné z ideogramu, AZ má kompletně mnohvrstevnatou *e*-sociální identitu, ale také jistý druh *e*-schizofrenie. Tato schizofrenie však neznamená domyšlivé kritizování všeho možného, nýbrž svobodné přecházení z jednoho diskursivního formátu do jiného, bez nostalgie po vybudovaných modulech, či jeho glorifikace. V rámci projektu AZ neexistují žádná méně atraktivní témata k diskusi, všechny importy-exporty závislé na Internetu jsou potenciálními kandidáty pro aktualizaci - problematika *copy-right*, *copy-left*, virtuální morálky, dostupnosti obsahu, internetové cenzury atd.

²³⁶ Což je dá se říct strategie virtuálního světa *Second Life*.

6.3 Strategie fungování „galerie“

Strategie fungování virtuální galerie *Art Zepelin* je založena na kladení otázek, které, ať už hrubě či jemně, pronikají do aktuálních percepce Internetu a jeho angažovanosti. Cílem je vytvořit transparentní platformu, otevřenou pro veškeré zainteresované mentální kreace a jejímu využívání jako nástroje kriticizmu, nebo jako pasivního *e-předmět nabízejícího* svá dilemata související nejen s Internetem, ale i se všemi *parergony*, jež ho determinují. V tomto smyslu může být tato virtuální vzducholoď nástrojem či strukturou problematizování, vizualizovaná v rámci Internetu, ale také prostorem pro vstup a vnášení nejrůznějších kritických „těl“ a „těles“, která vypovídají o široké diskursivní objemnosti, kterou je AZ schopen přijmout. Pojem „cyber gallery“ označuje něco, co je zcela v rozporu se svým fyzickým protějškem, tedy v tomto případě institucionalizovanou galerií, jejíž prostor je dán k dispozici artefaktům či kritice artefaktů. Ve fyzických podmínkách je taková kritika legitimní, protože přítomnost tří-dimenzionálního, utopického artefaktu je vždy možná ve fenomenologii a historii „hodnoty“, která ho i definovala. Jelikož však tradiční artefakt nemůžeme vnést do rámce zákoností distribuce digitálního kódu, *Art Zeppelin* se proto ani nezabývá „troj-dimenzionálností“ artefaktu či systému artefaktů, nýbrž složitými simulakrálními konstelacemi, jejich sugestivní vizuální účinností a autoritativností.

Krátký závěr

Netypicky pro závěr se znovu zmíníme o „cíli“ této magisterské diskuze, jež jsme naznačili v úvodu, neboť výčty dilemat často ponechávají jen málo prostoru pro konvenční zakončení. Takže připomeňme si, že cílem naší diskuze nebyl přehled, stanovení a definice zřetelných výstavních formátů, které dominují, nebo by měly dominovat v éře „digitální reprodukce“, nýbrž pochopení podmínek, za kterých dochází k novým reprezentačním či simulakrálním efektům a jejich vzájemné komunikaci. Poslední velký posun inspirovaný novými technologickými podmínkami, ale i uživatelskou senzibilitou, byla popularizace technologie *Web 2.0*, která uživateli samotnému umožňuje vytvářet obsah v rámci webového prohlížeče. S předcházející technologií *Web 1.0* byl uživateli dostupný pouze výběr obsahu, zatímco ještě dříve, s televizí, pouhé sledování selektovaného obsahu. V tomto smyslu, *Web 2.0* v porovnání s *Web 1.0* nabízí sociální nástroje primárního významu, jakožto ve své době i výskyt selektovaného televizního programu ve srovnání s přenosem rádiových signálů. Nedávno jsme se zúčastnili diskuze týkající se projektu *Art Zeppelin* v Banja Luce, kde jedna ze spoludiskutujících uvedla, že Internet již není nové médium s odvoláním na stáří s ním svázané terminologie. Takové prohlášení je nejen z technického hlediska, nýbrž i v sociocentrickém smyslu doprovázeno naprostou neznalostí Internetu. Za určitých podmínek lze říct, že termín Internet ztratil status nového, ale struktury, které implikuje, jsou ve smyslu inovativnosti a auto-revize mnohem živější než jakákoli předchozí technická paradigmatata. To je také důvodem, proč je velmi obtížné pokrýt všechny relevantní a důležité aspekty týkající se produkce a propagace umění uloženého v digitálním kódu, jakožto i předvídat budoucí způsoby distribuce.

Nicméně, umění v rámci digitálních hodnot je nutné de-romantizovat od představy jakési nepřítomné virtuální entity, jejíž hodnoty a strategie tvorby významů jsou daleko od fyzického artefaktu. Pomocí psychoanalýzy totiž bylo prokázáno, že reprezentační platnost fyzických artefaktů je založena především na významech simulakrálního původu, a v tomto smyslu bychom tedy neměli podceňovat ani reprezentační moc digitálně generovaného obrazu. Jedná se o diskrétní diskursivní pole, kde konvenční etymologické rozdíly mezi „skutečným“, „fyzickým“,

„aktuálním“, „virtuálním“, „imaginárním“ a „simulakrálním“ nejsou ani symbolicko-sémanticky ani funkcionálně opodstatněné.

Seznam použité literatury

1. Klasické tištěné zdroje: monografie

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulakrumi i Simulacija*. Novi Sad (SRB): IP Svetovi, 1991.
- BONITO OLIVA, Achille. *Moderna umetnost III*. Beograd (SRB):CLIO, 2006.
- DENEGRI, Ješa. *Umjetnost u drugoj polovini XX vijeka*. Novi Sad (SRB): IP Svetovi, 2005.
- GROYS, Boris. *Učiniti stvari vidljivima - Strategija suvremene umjetnosti*. Zagreb (CRO): Muzej suvremene umjetnosti, 2006.
- LYOTARD, Jean-Francois. *Postmoderno stanje*. Zagreb (CRO): Ibis grafika, 2005.
- NELSON, Robert S. – SHIFF, Richard. *Critical terms for art history*. Novi Sad (SRB): Svetovi, 2003.
- RUSSEL, Bertrand. *Istorija zapadne filozofije*. Beograd (SRB): Narodna knjiga „Alfa”, 1998.
- TIFFIN, John – TERASHIMA, Nobuyoshi. *HyperReality: paradigm for the third millennium*. London (UK): Routledge, 2001.
- ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Konceptualna Umjetnost*. Novi Sad (SRB): Muzej Savremene umjetnosti, 2008.
- ŠUVAKOVIĆ, Miško. *Pojmovnik moderne i postmoderne likovne umetnost i teorije posle 1950-te godine*. Beograd - Novi Sad (SRB): SANU – Prometej, 1999.
- TRIBE, Mark – JANA, Reena. *New media art*. Cologne (DE): Taschen, 2005.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Znak, Označitelj, Pismo*. Beograd (SRB): Mladost, 1976.

2. Kapitoly v knize – různí autoři

- DEBORD, Guy. *The Situationists and the New Forms of Action in Politics or Art* (1963), in MC DONOUGH, Tom. *Guy Debord and the Situationist international – text and Documents*. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press, 2002, s. 159-166.

3. Články v seriálových publikacích

- ŠUVAKOVIĆ, Miško Šuvaković. *Teorijski performans*. Ljubljana: Maska br. 1-2., 2005, s. 90-91.

4. Elektronické zdroje

- BENJAMIN, Walter, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Transcribed: by Andy Blunden 1998; proofed and corrected Feb. 2005.
Dostupné z:
<http://www.marxists.org/reference/subject/philosophy/works/ge/benjamin.htm>
- CSURI, Charles. *Fragmentation Animations, 1968 - 1970: Hummingbird (1968)*. Youtube.com: Artexetra, 2009.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc>
- DEBORD, Guy. *Društvo Spektakla*. Beograd: Blok 45, 2001.
Dostupné z: <http://anarhija-blok45.net1zen.com/>
- DAKOVIĆ, Nevena. *Teorija novih medija*. Bělehrad: Přednáška (audio – mp3 formát), 2006.
- DOSSE, Francois. *Gilles Deleuze and Félix Guattari: Intersecting Lives*. <http://cup.columbia.edu/book/978-0-231-14560-2/gilles-deleuze-and-flix-guattari/excerpt>
- FOUCAULT, Michel. *What is an Author?*
Dostupné z:
<http://www.colorado.edu/English/courses/ENGL2012Klages/foucault.html>
- GRBA, Dejan. *0=1 [digitalna i novomedijska umetnost]*.
Dostupné z:
http://dejanrba.dyndns.org/Academic/Lectures/0=1/0=1_001.html
- GROYS, Boris. *Benjaminova igra zavodjenja*.
Dostupné z:
http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/scena/XXXVIII_1/d010/show_html?stdlang=gb
- GROYS, Boris. *Religion in the Age of Digital Reproduction*. 2008.
Dostupné z: <http://www.e-flux.com/journal/view/49>
- LISBERGER, Steven, *Tron*. IMDB review.

- Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0084827/>
- MANOVICH, Lev. *On totalitarian interactivity*.
<http://www.manovich.net/TEXT/totalitarian.html>
 - NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Dostupné z:
<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=10721>
 - NENIĆ, Iva. *Kultura sajber prostora*.
Dostupné z: <http://www.bos.rs/cepit/evolocija/html/5/sajberkultura.htm>
 - Reporters without borders. Internet censorship.
Dostupné z: <http://en.rsf.org/>
 - RENDON, Jim Rendon. *School of (Second) Life*.
Dostupné z: <http://www.metropolismag.com/story/20070518/school-of-second-life>
 - WHITNEY, John & James, *Five Film Exercises*. Youtube: DanSpegel, 2009.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=kuZbgM8yxtY>
 - ŽIŽEK, Slavoj. *The Reality of the Virtual*. YouTube: zveřejnil DorianDawn, 16. 01. 2009.
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=NXi46W51104>
 - Facebook statistics.
Dostupné z: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>
 - "ONI: Internet Filtering Map", Open Net Initiative. Retrieved 31 August 2006.
Dostupné z: <http://www.opennet.net/map>
 - <http://www.labiennale.org/en/Home.html>
 - <http://www.documenta.de>
 - Tel Quel. Encyclopædia Britannica.
Dostupné z: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585787/Tel-Quel>
 - <http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/intertex.htm>
 - <http://secondlife.com/>
 - Architecture's Second Life,
Dostupné z: http://archinect.com/features/article.php?id=47037_0_23_0_M
 - <http://odysseyart.ning.com/>
 - <http://www.yourworldoftext.com/>

- http://www.isusdolazi.org/hriscanski-portal/index.php?option=com_content&view=article&id=260:ot-nama&catid=89:najvanije-istine&Itemid=179
- http://www.katolici.org/bolest.php?action=c_vidi&id=101, (Citát z Jer 23,2-4, s použitím českého ekumenického překladu, dostupného na www.biblenet.cz – pozn. překl.)
- <http://www.skac.hr/propovijedi/volenik/vA4vaz.htm>
- <http://www.katolici.org/>
- Nova Aleksandrija, <http://www.politika.rs/rubrike/Tema-nedelje/Ceo-svet-Internet/Nova-Aleksandrija.lt.html>
- Bratislav Uraković, Google pretraživač KG web-a, http://www.teklareka.com/index.php?option=com_content&task=view&id=1958&Itemid=147
- <http://www.mojportal.ba/novost/54958/google-od-danas-pretrazuje-mrezu-u-realnom-vremenu>
- Saša Marković, “*Google and Googol*”,
- <http://www.vreme.com/cms/view.php?id=338847>
- <http://www.oocities.com/gimn1gradacac/knjizumjet/intertex.htm>
- Wikipedia:
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Criticism_of_Facebook
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_graphics
 - <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>
 - <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>
 - <http://hr.wikipedia.org/wiki/Mesija>
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28computing%29
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Generation_Z
 - <http://en.wikipedia.org/wiki/Biopolitics>
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art
 - http://de.wikipedia.org/wiki/Mieke_Bal
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Institutional_theory_of_art
 - http://sr.wikipedia.org/sr/Други_светски_рат
 - <http://sr.wikipedia.org/sr/Ideologija>
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_art,
 - http://sr.wikipedia.org/sr-el/Дигитална_уметност

http://en.wikipedia.org/wiki/Computer_art
<http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>http://en.wikipedia.org/wiki/Net_art
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberarts>
http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Software_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Generative_art
http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_music
http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii_Art
http://sr.wikipedia.org/sr/Информационо_друштво
<http://hr.wikipedia.org/wiki/Informacija>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics>
http://en.wikipedia.org/wiki/Norbert_Wiener

Obrazová příloha



1. CNN Homogram, 2008



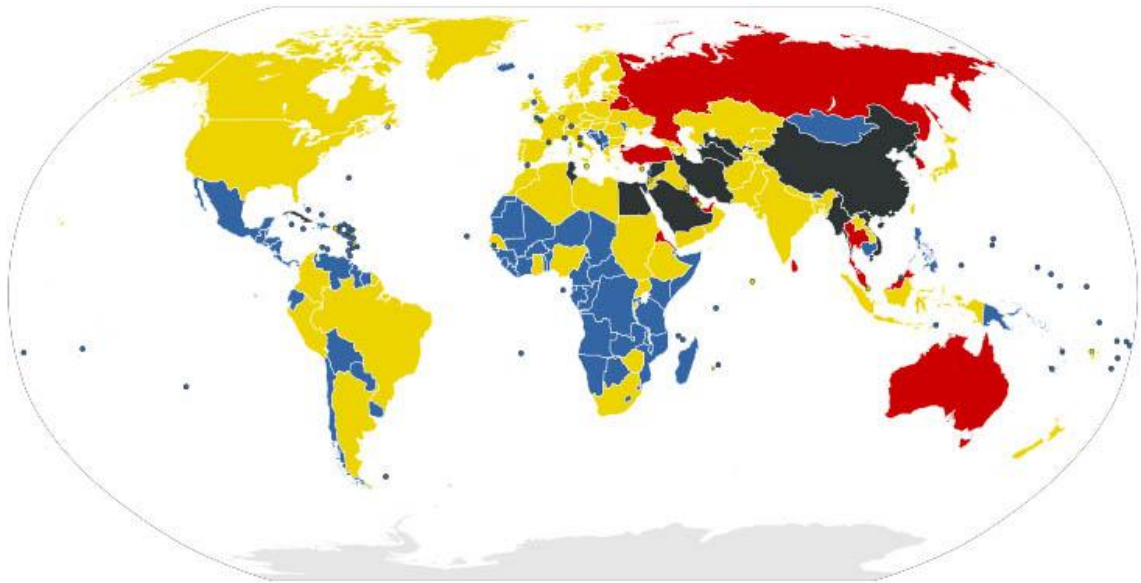
2. Alexei Shulgin, DX 386, performance in public space of Moscow, 1998



3. *Nam June Paik, Magnet TV, 1965*



4. Dylan Reid, Add me, from Thierry Geoffroy facebook photo album „Artists using facebook”, 2010



- Unknown
- No censorship
- Some censorship
- Under surveillance
- Heavy surveillance (“Internet black holes”)

5. Reporters Without Borders, *Internet censorship ratings*



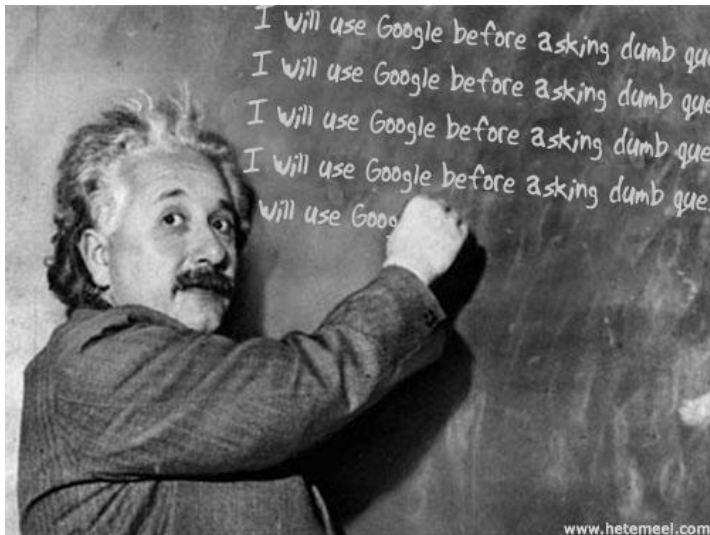
[Advanced Search](#)
[Language Tools](#)

Google Search
I'm Feeling Lucky

[Advertising Programs](#)
 [Business Solutions](#)
 [About Google](#)
 [Go to Google Česká republika](#)

© 2010 - Privacy

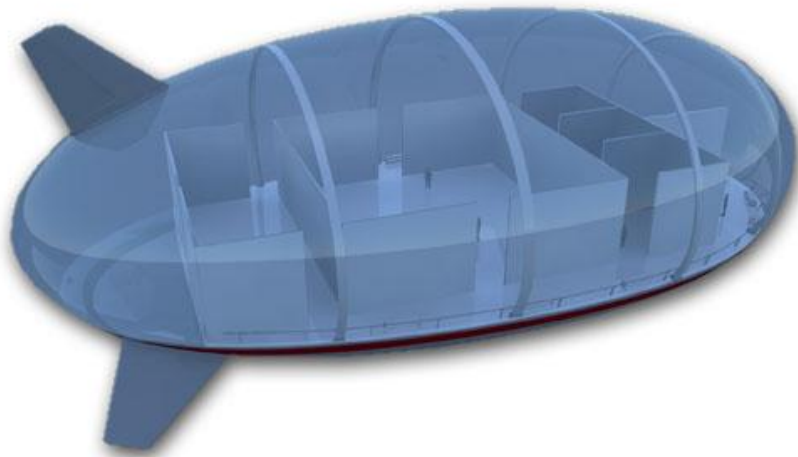
6. *Google.com*. Dostupné z: <http://www.google.com/> [03.01.2011]



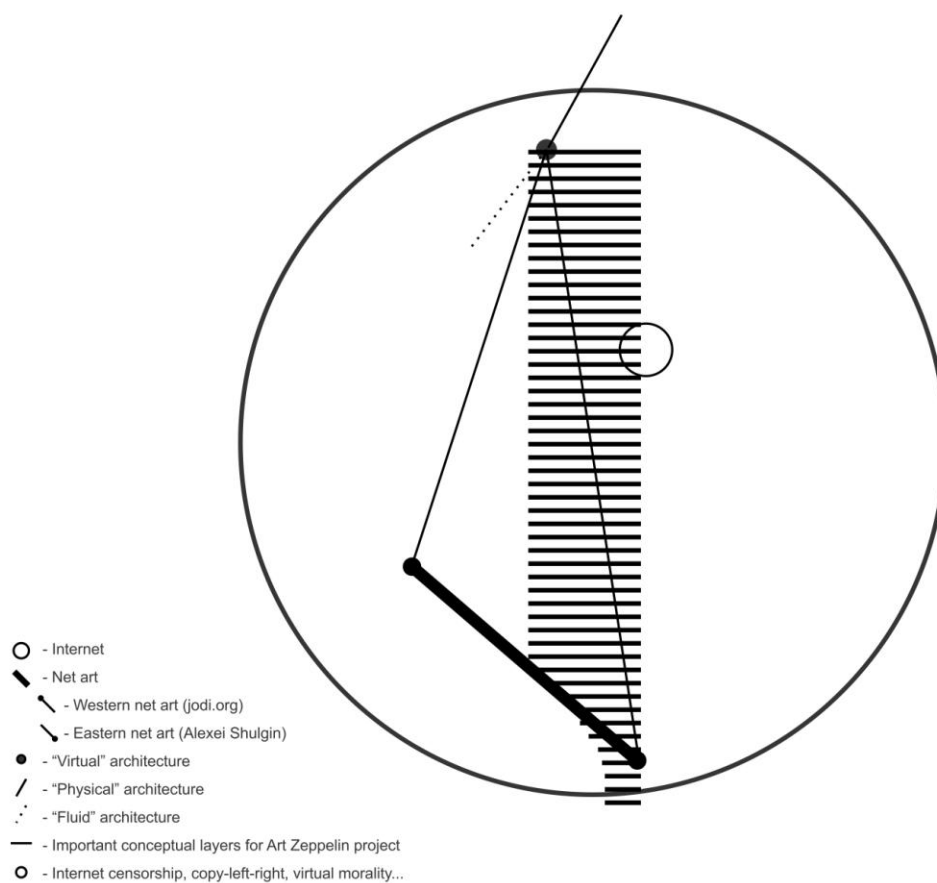
7. *I will use Google before asking dumb questions.* Dostupné z:
<http://www.joeschmidt.com/img/einstein-google.jpg> [03.01.2011.]



8. *Second Life* interface. Dostupné z:
<http://www.tonybates.ca/2010/03/01/new-interface-for-second-life/> [03.01.2011.]



9. Cyber Gallery „Art Zeppelin”. Dostupné z:
<http://artzeppelin.com/htm/home.html> [05.01.2011.]



10. ŠPIRIĆ, Dajan – BUNDALO, Mladen. *Art Zeppelin Ideogram*, 2010.