

Masarykova univerzita  
Filozofická fakulta  
Ústav hudební vědy  
obecná teorie a dějiny umění  
Teorie interaktivních médií

Štěpán Staňa  
262021

Internet - **NOVÁ** instituce umění

Internetové umění má potenciál de-institucionalizace umění. Internet nepotřebuje svůj fyzický prostor, proto i umění, které ho využívá (jako své médium) se pouze těžko dá polapit do fyzického světa, kde pozbývá svého smyslu. Tak se zdá, že těžko může nastat ta situace, která postihla například avantgardu, jež u svého počátku, stála na brojení proti institucím, aby zanedlouho splynula v institucích společenských či uměleckých. Jak správně poznamenává Dušan Šindelář v knize paradox umění: „Dadaismus odmítal sloužit v jakékoli formě jako instituce, ač byl od svého zrodu institucí kulturní (v roce 1916 T. Tzara a další založili Cabaret Voltaire jako klub spojený s výstavami a jevištním projevem).“<sup>1</sup> Troufám si tvrdit, že to se stát internetovému umění nemůže, protože ze základních vlastností nových médií jsou *disperze a virtualita*<sup>2</sup>, které by poměrně úspěšně mohli sloužit jako obrana proti centralizaci a institucionalizaci tohoto druhu umělecké tvorby.

Další stránkou internetového umění versus instituce může být amatérismus. Instituce totiž zaštiťuje společenství specialistů a profesionálů. Ovšem u počítačů od svého počátku stojí nadšenci kutilové a amatéři. Jakub Macek ve své studii *koncept rané kyberkultury*<sup>3</sup> zařazuje jednu celou její etapu, kdy se počítače rozšiřují za hranice univerzit a institutů právě mezi takovými nadšenci, kteří sice tvořili kluby (*Homebrew computer club, Phonephreaks*), ale z řad ryze amatérských hackerů. Dnešní možnosti technologií, které jsou dostupnější, než tomu bylo dříve a uživatelsky přívětivější (více uživatelsky orientovanější), dovolují tvořit každému člověku, který má alespoň trochu zájem a ukrývá v sobě alespoň malý kousek kreativity. Neříkám, že technologie udělá umělcem každého, komu se zachce jím být, ale dává mu velkou možnost se projevit a možná v sobě kousek toho umělce najít.

Umělecké instituce také dávají pevné společenské role, rozdělují lidi na ty, kteří obdivují a ty kteří tvoří, na diváky a herce, hudebníky a posluchače. Umberto Eco se ve své eseji nazvané „*Hotové příběhy, které teprve musíme vytvořit*“ zamýšlí nad možnostmi hypertextového románu:

---

<sup>1</sup>Šindelář, D. *Paradox umění*. Praha: Československý spisovatel, 1986. s. 157.

<sup>2</sup>Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT press, 2001

<sup>3</sup>Macek, J. *Koncept rané kyberkultury, druhá etapa rané kyberkultury* (s. 10).  
[online] [macek.czechian.net/texts/macek-koncept\\_rane\\_kyberkultury.pdf](http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf)

„U hypertextového románu *Vojny a míru* byste mohli osud postav změnit v každém uzlovém bodě příběhu. A co víc, mohli byste začít psát novou *Vojnu a mír*[...]Tak byste se vyhnuli dvěma podmínkám, které mnohým připadají represivní: že jste postaveni před hotový román a musíte přijmout společenské postavení na ty, kdo píšou, a ty kdo čtou.“<sup>4</sup>

Takovéto potence internetového umění jsou fascinující, zde by se dalo odkázat na další atribut nových médií podle Lva Manoviche a tím je *variabilita* a možná *neuzavřenost*<sup>5</sup>.

Každý se může podílet na tvorbě uměleckého virtuálního díla a každý ho může variovat ve vztahu ke svému vkusu. Artefaktuprosté dílo je také neustále vystaveno novým nápadům, je stále přetvářeno a neexistuje tak žádný finální produkt.

Instituce nelze brát jenom jako překážku ve světě umění, kterou je třeba přeskochit, ale má nesporně svoje kladné stránky, které ostatně ještě minulé století docela dobře fungovaly. Instituce totiž svým způsobem jedince vychovává, učí ho vztahu k umění a normám. Jedinec je institucí zespolečenšťován, ač to zní jakkoli strašidelně. „*Jedinec má požitek z umění, protože mu ho umožňuje to, co je svou povahou nadosobní.*“<sup>6</sup> Proto snad nikdo z futuristů nezapálil žádné muzeum či knihovnu.

Díky tomu, že existují instituce, existují i určité alternativy k nim jako například virtuální umění internetu, protože kdyby neexistovalo nic mimo něj, bylo by to zase jen umění a internet byl jeho institucí. Ač to zní, jako nikam nevedoucí blábol je třeba si uvědomit, že vše nové a alternativní vděčí za svou existenci starému a danému.

Internetové umění evokuje také mnohé teorie, kde se rodila jeho myšlenka, z čeho pochází jeho estetika, jestli něčím étericky novým, nebo je vyústěním umění dvacátého století, myšlenek strukturalismu a poststrukturalismu. Roland Barthes člověk, který strukturalismus zásadně ovlivnil, se ptá po smrti autora. Stejně jako J.M. Foucault, který na něj reaguje se ptá: Kdo je autor?

Já bych se v oblasti internetového umění zeptal, kde je zde autor a jaká je jeho role? Není zde náhodou umělec ten, který připravuje prostředí pro tvůrčí útok internautů? Není to ten, který tvůrčí program tvoří více, než kdo je využívá? Jak moc je zde umělec důležitý?

---

<sup>4</sup>Eco, U. *Poznámky na krabičkách od sirek*. Praha: Argo, 2008, s.256-257

<sup>5</sup>Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT press, 2001

<sup>6</sup>Šindelář, D. *Paradox umění*. Praha: Československý spisovatel, 1986, s. 160

Marshal McLuhan o světě počítačů tvrdí, „že je to svět v němž lidé, kteří zacházejí s počítači, potřebují tvořivou imaginaci umělce.“<sup>7</sup> Čili pro orientaci ve světě jedniček a nul je umělec a jeho schopnost abstraktně přemýšlet, rolí naprosto nezbytnou, ale není ho lepší nazvat spíš programátorem?

Ve studii nazvané média a kulturní změna, tento mág elektronického věku (stále mám na mysli McLuhana), píše o počítačovém rozhraní (interface), že „odkazuje k interakci na základě vzájemných podnětů. V umění a poezii tomu odpovídá technika symbolismu[...]“<sup>8</sup> Zde se můžeme dostat k zjištění, že umění a kybernetika se ve svém vývoji vzájemně ovlivňovali. Lev Manovich v tomto případě hovoří o dalším atributu nových médií, kterým je *kulturní překódování*.<sup>9</sup> Určitě se tedy dá najít obousměrný vztah mezi uměním a internetem. Lze tedy rozlišit jak umění internetu, tak umění, které je internetem a interaktivními médii ovlivněno či reflektuje jejich dopad na kulturní vrstvu.

Internet, interaktivní média a jejich atributy dávají člověku úžasný a nevyčerpatelný nástroj pro kreativitu. Někteří lidé jí věnují svůj neskonalý obdiv a důvěru. Stejně tak můžeme svěřit svoji fantazii a představy, které může ve virtuálním prostředí zhmotňovat a sdílet. Musíme být, ale do jisté míry realisty. I Piere Levi, ač se zdá, že na svoji kyberkulturu kouká přes růžové brýle, je mimo své vize opatrný. „Kyberkultura je částečným řešením problému předešlého období, ale zároveň sama produkuje množství problémů a konfliktů, pro které se zatím nerýsuje žádné celkové řešení.“<sup>10</sup> Je jisté, že koncept internetového umění je něčím úplně novým, co je sice historickým vyústěním tendencí umění předešlého a přináší sebou i nové paradoxy. Mění a decentralizuje roli umělce, který se stává spíše programátorem a jeho jazyk je ovlivněn a možná i redukován na jazyk programový. To sebou přináší i tendence pohlížet na počítač jako umělce, ne jako na nástroj pro umění.

---

<sup>7</sup> McLuhan, M. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2008, s.275

<sup>8</sup> Tamtéž s. 97

<sup>9</sup> Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT press, 2001

<sup>10</sup> Lévy, P. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000, s. 225-226

Osobně považuji tuto tendenci jako mýtus pozůstatku kyberoptimismu osmdesátých a devadesátých let, jak ho ve své práci popsal Jakub Macek.<sup>11</sup> Vždyť přece jakýkoli stupeň automatizace, je přece jen příkazem, který pochází z lidského jazyka. Samotná internetová struktura by byla pouze prázdný pojem, kdyby se z ní všichni lidé odpojili.

Na závěr bych použil větu Umberta Eca z výše již citované eseje o možnostech hypertextového románu. „*Hypertextová próza nás může vychovávat ke svobodě a kreativě. To je dobře, ale není to všechno. Hotové příběhy nás učí také umírat.*“<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>Macek, J. *Koncept rané kyberkultury. Utopické koncepty*. s. 2 [online] [macek.czechian.net/texts/macek-koncept\\_rane\\_kyberkultury.pdf](http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf)

<sup>12</sup>Eco, U. *Poznámky na krabičkách od sirek*. Praha: Argo, 2008, s.256-257

#### Seznam literatury:

Eco, U. *Poznámky na krabičkách od sirek*. Praha: Argo, 2008

Lévy, P. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2000

Macek, J. *Koncept rané kyberkultury*,). [online] [macek.czechian.net/texts/macek-koncept\\_rane\\_kyberkultury.pdf](http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf)

Manovich, L. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT press, 2001

McLuhan, M. *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: Jota, 2008

Šindelář, D. *Paradox umění*. Praha: Československý spisovatel, 1986