

### **Internet jako místo uměleckého vyjádření**

Na následujících řádcích se pokusím rozepsat vlastní úvahu nad internetem jako virtuálním prostorem využitým ve spojení s uměním.

Předně je důležité dělení umění. Nelze totiž spojovat internetové umění a umění na internetu. Prvně jmenované vyžaduje nástroje internetu jak ke své tvorbě, tak i k následné prezentaci. Umění na internetu využívá síť hlavně k prezentaci děl vzniklých jiným způsobem, například fotografie, obrazy, klasická hudba. Pojďme ale nejprve obecněji k internetu.

Těžko si někdo ve Spojených státech zhruba před půl stoletím dokázal představit, kam až dnešní světová síť dospěje. Primární účely - pro vědu a armádu, pro které byl internet vytvořen, s postupem času v podstatě vzaly za své. Ne snad, že by vymizely, ale v poměru ke všem ostatním činnostem se výrazně zmenšily. S narůstajícím počtem uživatelů z různých sociálních vrstev bylo potřeba přizpůsobit i obsah dat, aby každý našel to, co potřebuje a chce. Zprávy, bulvár, určité odreagování. A s narůstajícím počtem uživatelů si mnozí chytrí obchodníci uvědomili, že internet je jedinečnou příležitostí k výdělku nebo minimálně k upozornění na sebe. O tom dnešní internet je - o penězích. Nemyslím to tak negativně, jak to možná vyznívá, ale ať chceme nebo ne, tak dennodenně se v tomto virtuálním prostoru protočí obrovské částky v různých měnách.

Za příklad nám poslouží projekt Second Life. Může se zdát, že se teď odklááme od původního tématu a že s uměním nemá nic společného, ale to zdaleka není pravda. Splňuje obě podmínky - přítomnost financí i umění všeho druhu. Už po samotné registraci musí zájemce o tento „druhý život“ projevít svou fantazii při tvorbě svého avatara, jenž ho bude ve virtuálním světě reprezentovat. Po náležitém zapojení se do života můžeme znovu nechat průchod své fantazii a ideám. Jsem-li v reálném životě výtvarně nadaný, nic mi nebrání k seberealizaci i

v tomto virtuálním světě. Ba co víc, je velmi pravděpodobné, že se k mé tvorbě dostane mnohem více lidí, než by tomu bylo ve skutečnosti. A smýšlením valné části společnosti se znovu dostaneme k penězům. Je-li virtuální prezentace úspěšná, začnou se o danou osobu lidé více zajímat i v reálu. V případě Second Life jde takový úspěch využít přímo ve virtuálním světě. Second Life je totiž druhý život se vším všudy, včetně financí, trhu a ekonomiky. Své produkty můžu nabídnout ostatním obyvatelům, kteří si je můžou zakoupit. Utržené Linden Dollary se potom dají vyměnit za klasické americké dollary. Jak prosté.

Nebál bych se internet označit za „megatrh“ fungující na jednoduchém principu nabídky a poptávky. Neplacené i placené, i když termín „neplacené“ je v několika uvozovkách, protože i k samotnému internetu se téměř nedá bezplatně připojit, pokud pomineme nějaké nabourání do sítě. Vzpomínám na dobu vytáčeného připojení, kdy se člověk podíval jen na to nejnutnější, e-mail, velké portály a zase rychle odpojit. O moc více možností, kam zasurfovát stejně nebylo. Podoba internetu záležela na ochotě firem platit za svoji elektronickou prezentaci a na šikovnosti webových designerů. Laičtí uživatelé se mohli v podstatě jenom dívat. Za zlomový bych označil nástup blogu.

Právě pomocí blogů se začaly na dění na síti podílet i „lidové“ vrstvy, které měly do té chvíle funkci spíše diváků než aktivních tvůrců. Tento okamžik bych viděl jako jeden z impulzů internetového umění i umění na internetu. V případě prvně jmenovaného (internetového umění jako produktu práce s nástroji internetu) se vstup veřejnosti jeví pozitivně. Můžeme vidět mnohá, velmi zajímavá díla, která by třeba ani nevznikla a nerozšířila se, nebýt elektroniky, počítačů a internetu. V případě umění na internetu bych to tak světle neviděl. Je bohužel smutným faktem, že velké části uživatelů internetu nic neříkají termíny jako například „autorská práva“. Tím jsme poměrně rychle dospěli k tomu, že jakmile někdo umístil své dílo na síť, tak si mohl být téměř jistý, že se dočká

kopie na jiných stránkách, pochopitelně bez uvedení zdroje. K tomuto problému se ale vrátíme později.

Při bližším zkoumání a procházení ale zjistíme, že ty „nuly a jedničky“ nabízí obrovské možnosti. To si uvědomovali i například hackeři někdy na přelomu šedesátých a sedmdesátých let, jejichž činnost byla také svým způsobem umění. Ovšem ne v tom smyslu, jak se bere dnes. Ale možná právě v této době prvních počítačových krůčků se díky některým nenechavcům rodily první experimenty, co vše počítač dokáže mimo běžného zpracování dat, což mohlo nakonec vést k dnešnímu internetovému umění. Je to i vcelku logický výstup postupů, při nichž se člověk snaží najít co nejvíce využití pro svůj objev. Krásně to dokládá případ telefonu. Těžko si pánové Meucci a Bell představovali, kam až jejich vynález dospěje. Pro nás je dnes mobilní telefon nabitý rozličnými funkcemi, včetně připojení na internet, zcela běžnou věcí.

Chtěl jsem tím naznačit linii, která se, v případě informatiky, táhne již zhruba půl století. A i přes velké pokroky, které nastaly, bych si dovolil současnou situaci označit teprve za rozjezd. Ještě jsme nedosáhli stropu v kvalitě výpočetní techniky a tím logicky nejsou zdaleka uzavřeny možnosti a směry činností s počítači. Pokud by záleželo na mně, zkusil bych se ubírat směrem k virtuální realitě, jelikož ta přesně splňuje podmínky pro budoucí rozvoj. Je náročná na techniku, z čehož vyplývají i větší finanční požadavky a tím pádem i zhoršení dostupnosti. S pokračujícím vývojem technologií dojde k lepší dostupnosti i pro širší vrstvy společnosti. Je sice pravdou, že virtuální realita po takovém větším boomu na přelomu staletí trošku ustoupila. Není to tak dávno, kdy každý toužil po tom, nasadit si na hlavu displej a vydat se do jiného světa, nebo po městech jezdily tahače s „virtuálními budkami“ pro pár lidí. To dnes podle mého názoru trošku ustoupilo, možná právě pro tu technickou náročnost. Možná také přišlo určité vystřízlivění v tom smyslu, že prostředí virtuální reality je sice fajn a užitečné, využitelné v mnoha oborech, protože se v něm dá zobrazit prakticky téměř vše, ale

náklady jsou až příliš velké. Ale s vývojem technologií si myslím, že se stejně neubráníme takové „druhé vlně“ virtuální reality, která by mohla být pro širší veřejnost zásadnější. Zvláště pokud se podaří využít virtuální svět jako další komunikační prostředek. Není nepředstavitelné, že například pomocí virtuální reality budou architekti z různých končin světa záraz konzultovat a navrhovat budovy, budou moci ihned měnit polohu stěn, oken atd., lékaři by mohli provádět konzultace nad přesným virtuálním modelem lidského těla, a našlo by se mnoho dalších využití. Otázkou ovšem stále zůstává, jestli nezůstane jen u slov a zbožných přání.

I když, dá se říct, že virtuální realitu už dnes využíváme v podobném stylu, v jakém se o ní mluvilo při jejím rozmachu, tzn. virtuální prostor, svět se svými pravidly. Je to právě onen výše zmíněný Second Life. Jen vstup do něj je pro nás stále klasický, pomocí zobrazení na monitoru. Mohl by někdo namítnout, že s takovou se dá za virtuální realitu považovat každá počítačová hra. Nicméně si myslím, že tomu tak není. Virtuální realitu vidím jako interaktivní prostředí, ve kterém se člověk pohybuje a svou činností se podílí na jeho vzhledu a fungování. To se o počítačových hrách tak docela říci nedá. Ovšem oblast počítačových her bude, dle mého názoru, první, kde se užívání technologií virtuální reality začne mezi společností šířit nejdříve. Ale to se dostáváme trochu někam jinam.

Pokud bychom měli spojit umění s virtuální realitou, dojdeme bezpochyby k velmi zajímavým výsledkům. Uznejme, že možnost projít se nějakou grafikou či mezi fraktály, je vcelku zajímavou představou.

Je poměrně škoda, že se na umění v elektronickém světě trochu zapomíná. Nebo respektive zapomínalo, a bylo podporováno a provozováno jen několika málo nadšenci. V dnešní době člověk „prohání“ počítačem v mnoha oborech kde co. Armáda, medicína, chemie, fyzika a mnoho dalších. Naštěstí dnes, začátkem třetího tisíciletí, můžeme říct, že se mezi výše zmíněné oblasti začíná čím dál výrazněji

prosazovat i umělecká činnost, a doufejme, že se člověk při své zvědavosti a určité nenechavosti dostane ještě mnohem dále. Čekaly by nás bezpochyby velmi zajímavé výsledky.

Dotkl jsem se už několika málo slovy autorských práv a jejich dodržování, resp. nedodržování v rámci internetu. V následujícím odstavci se pokusím představit svůj pohled na podmínky ochrany práv autora. Nemá smysl polemizovat o tom, jestli jsou nebo nejsou porušována. Všichni víme, že jsou porušována den co den. A ruku na srdce, každý z nás pravděpodobně už má za sebou minimálně jednu pirátskou kopii čehokoli, kterou pak využili i další lidé. Osobně nemám problém s tím, když někdo něco stáhne nebo okopíruje pro své soukromé účely. Stažení písniček, kterými si zpříjemním chvíle doma, uložení obrázku, který pak umístím na plochu monitoru, to není, dle mého, nic proti ničemu. Dávám-li na internet nějaký svůj materiál, musím si být vědom toho, že jej umístí do „prostoru sdílení“. A když už daný objekt na síť umístím, je to většinou proto, že chci, aby byl pokud možno co nejvíce spatřován či poslouchán. Proto svým způsobem můžu být rád za každého „piráta“, který si to stáhne, případně rozešle dál s informací, že to našel tam a tam. Je to dobrá, levná reklama. Problém nastává, jak víme, když dojde k ignorování tvůrce. Ono to svádí, Ctrl+C a Ctrl+V. Nebo zapnout v kině kameru. Je to jednoduché. Proč k tomu uvádět autora? Proč to nehodit hned po premiéře na internet? Můžu sám vypadat rozumně a schopně. Nicméně zřejmě jen málo lidí si uvědomuje, že se jedná prakticky o krádež. A když už si to uvědomí, tak si z toho stejně nedělají těžkou hlavu, protože se pravděpodobně žádného většího postihu nedočkají. Naštěstí se v tomto ohledu snaží mnohé organizace dělat patřičné kroky, aby plagiátorům jejich činnost co nejvíce znesnadnili. Oceňuji v tomto směru systém, jenž užívá Masarykova univerzita, který dokáže rozpoznat, zda-li byl text odněkud překopírován. A také mi připadne, že je v poslední době zvýšená aktivita proti internetovým stránkám, které nabízí kopie různých filmů a seriálů. Na

druhou stranu to ale bude tak trošku boj s větrnými mlýny. Jedna stránka bude odhalena a zakázána, objeví se druhá.

Teď ještě k samotnému internetovému umění, aby nebylo zcela zanedbáno. Adam Zbiejczuk rozděluje internetové umění na *alternativní prohlížeče a programy, příběhy a hypertextové fikce, „dadaistické“ struktury a koláže, aktivismus a hacking, projekty využívající HTML kód jako vizuální prostředek, interaktivní projekty, dezinformační projekty, osobní stránky* (zdroj: <http://www.msg.sk/text/netart/netart23.html>). Pokud bychom toto nebo podobné rozdělení řekli člověku jen minimálně zasaženému moderními technologiemi, zřejmě by si poklepal na čelo se slovy pochybujícími o tom, že právě výše zmíněné může patřit do umění. Co člověk, to názor. Jen velmi těžko ale dnes zpochybníme existenci internetového umění. Pokud bychom se pustili do zpochybňování tohoto, museli bychom pak přikročit i k „hodnocení“ dalších, řekněme kontroverzních, směrů a děl. Nicméně já osobně se k tomu stavím asi takto: Je-li možné považovat za umění například takový pisoár (narážím na Duchampovu Fontánu), může pak být za umění považováno prakticky téměř cokoli, různých okýnek, tlačítek a obrázků na monitoru nevyjímaje. Teď jsem to trochu zjednodušil, ale mnozí lidé takto mohou na NET art nahlížet; a také že nahlíží, pokud se nepustí do hlubšího zkoumání této oblasti. Nebyl jsem jiný.

Samotné internetové umění ve mně vyvolává rozporuplné pocity. Stejně jako například i elektronická hudba. Téměř dvacet let jsem znal umění jen to „klasické“ - hudební nástroje jako klavír, housle, dechové nástroje atd., obrazy, sochy a podobně. S uměním využívajícím moderní technologie jsem se seznámil vlastně až díky studiu na VŠ. Nebudu se tajit počáteční nedůvěrou a poměrně značným odstupem, který jsem si od tohoto „umění“ udržoval. S postupným poznáváním dané oblasti ale člověk přijde věci na chuť. V takové situaci se ale bohužel nachází velká část lidí, alespoň v mém okolí. Udivené a nechápavé výrazy obličejů při zmínce o oboru, který studuji, jsou toho jasným důkazem. Ať chceme

nebo ne, tak moderní technologie jsou ve většině oborů stále ještě nové a způsob jejich využití lépe znají snad jen odborníci v oboru. Proto mám pochopení pro ty, kteří se třeba na takový NET art nebo elektronickou hudbu dívají s jistou rezervou.

Ale právě po důkladnějším pohledu na věc vnímavého člověka musí napadnout, že i za těmi okýnky a tlačítky stojí pestré nápady a produkty lidské fantazie. Navíc kritizovat je velmi snadné, ocenit dobrý nápad už o něco horší. Použijí již zmíněné Fontány. Mnozí by se nad tím mohli pohoršovat - „hrůza, pisoár a umělecké dílo?“ Málokdo ale dokáže ocenit tu původní myšlenku. Primitivní? Možná, ale podle mě přinejmenším originální. Navíc umění v moderních technologiích je dnes někde jinde, než pisoár. Vyžaduje složitější technické zázemí, větší znalosti umělce v oboru, aby vůbec něco dokázal vytvořit. A uznejte sami, že možnost číst román, který může několikrát dopadnout úplně jinak, podle toho, kam se zrovna proklikáte, je přeci zajímavé a originální. U těchto tzv. hypertextových románů můžete nechat svého hrdinu třeba zahynout hned na začátku nebo se s ním dostat až na úplný konec příběhu (ačkoli samozřejmě záleží na variantách, které autor dá k dispozici).

Tyto „čtecí“ varianty internetového umění jsou tak trochu méně radikální. Existují totiž i projekty, které v nás mohou navodit pocit, že náš počítač je nadobro v koncích. Například jedna věcička od jodi.org, na kterou mi poslala odkaz jedna známá bez jakéhokoli varování. To, co se po kliknutí na odkaz začalo dít na obrazovce mého monitoru, ve mně vzbudilo nejprve značné zděšení, že jsem se nechal nachytat nějakým virem. Po ploše začala rychle létat malá okna internetového prohlížeče, stále sem a tam. Naštěstí se mi záhy dostalo vysvětlení, že je vše v pořádku a že se jedná o jedno z děl jodi.org.

Dnešní doba je zvláštní. I co se oblasti umění týká. Alespoň tedy moderního umění, které využívá nezvyklé prostředky. Jedna věc zůstává stejná - nové dílo vždy vyvolává zvýšené emoce, ať už kladné nebo záporné. Tak tomu bylo vždy; když lidé povstávali v sálech a ve stoje

aplaudovali nádherným koncertům, nebo naopak rozzlobeně odcházeli, či dokonce bučeli nad skandálním kusem. V dnešní době, podle mého názoru, umění ještě více dotírá na lidské emoce, snaží se je „vytočit do vyšších obrátek“, a nalézá si k tomu stále rozmanitější prostředky. Internet, elektronika, pokusy v klasických oblastech umění (mechanické hračky namočené v tuši a poskakující po plátně, „preparované“ hudební nástroje atd.) hrátky s médii (radio art, video art, gramofony, magnetofony apod.), různé performance na veřejných místech. Čím radikálnější jsou „díla“, tím radikálnější je přijetí či nepřijetí veřejností. Kdo je příznivcem umění, myslím, že se má v blízké budoucnosti na co těšit. Kde je vůči umění netečný, musí se spíš obrnit trpělivostí.