

Jana Zámoravcová

UČO: 215659

IM077

Internet jako místo uměleckého vyjádření

## Prezentace umění na internetu

Dynamika, pohyb a trvání v čase. To jsou atributy, kterými se vyznačuje druh umění, které vzniklo koncem 20. století. Internetové umění vzniká opět jako přímá reakce na rychlý a dynamický technický pokrok. Tento pokrok představuje především zrod internetu a vývoj vyspělejších informačních technologií a výpočetní techniky. Internet nabízí všechny zajímavé umělecké tradice a autoři hledají pro svá díla nové možnosti, nový prostor - mimo izolované muzeum.

Internet se stal největší světovou počítačovou sítí i přes to, že z počátku byl určen pouze ke strategickým vojenským účelům. Technologický základ tvořila od roku 1969 síť ARPANET, která byla přístupná především vědecké a vojenské komunitě. Na konci 80. let se začaly připojovat služby veřejnosti a od roku 1993 se Internet otevřel i komerčním firmám. Zveřejnění protokolu WWW v roce 1993 přiblížilo prostředí Internetu nejširší veřejnosti. Od té doby se pojmy internet a web stávají pro většinu uživatelů synonymy. Prostředí, které bylo povětšinou doménou vědeckých a akademických pracovišť, se začalo otevírat nejširší veřejnosti. Po rychlém průniku komerčních firem na web, začínají možnosti komunikační sítě objevovat i organizace z kulturní oblasti. Toto prostředí se však také stává novou výzvou pro umělce a jejich tvorbu.

Internet se stal pro většinu z nás perfektním zdrojem informací a prostředkem rychlé komunikace. Prostor Internetu můžeme popsat slovy virtuální, elektronický či digitální. V tomto prostředí se kromě lidí hledajících zábavu, poučení nebo obchod, pohybují také umělci. Jejich tvorba byla vždy vázána na proces prezentace. Protože ale díla, která jsou tvořena pomocí digitálních kódů a nejrůznějších programů již nemají charakter uzavřeného celku, který by bylo možno nějak zarámovat a vystavit v běžné galerii nebo promítnout

v kině, umělci a kurátoři jsou dnes nuceni hledat nebo dokonce sami tvořit prostory, kde svá díla mohou předvést veřejnosti.

Poměrně diskutovaným tématem je umění na internetu versus internetové umění (net art). Ráda bych na příštích stránkách dotkla jak institucí poskytujících a vystavujících umění na internetu, tak samotného net artu. Z mého úhlu pohledu je s tímto tématem úzce spojen ještě další fenomén, který se také začal plně rozvíjet až s nástupem internetu a to elektronické umění. A právě vymezením pojmu elektronické umění bych ráda začala. Podle mého názoru je totiž internetové umění svým způsobem podmnožina právě umění elektronického.

#### Elektronické umění

Tento druh umění se dostává do širšího povědomí až v devadesátých letech dvacátého století s rozšířením internetu, exponenciálním nárůstem nových technologií, s diskusemi o nových médiích a počítačově zpracovávaných datech. Děje se tak i díky vzniku nových festivalů a institucí zbyvajících se touto problematikou. Toto téma se tak stává stále diskutovanějším a způsobuje tak zájem o toto umění i mezi širšími řadami publika.

Začátky elektronického umění jako takového se datují někdy k šedesátým letům dvacátého století, což zapříčiňuje vznik videoartu a okruh lidí pohybujících se kolem tohoto fenoménu. Videoart představuje druh umění v němž se tvůrci snaží o netradiční skloubení zvuku a obrazu a s tím spojenou velkou dávkou originality a nadšení pro tento umělecký směr, který se právě v šedesátých letech začíná plně rozvíjet. Mnozí z těchto pionýrů videoartu se později stávají všeobecně známými avantgardními umělci: např. Steina a Woody Vasulkovi, Eric Siegel, Dan Sandin, Steven Beck či Nam June Paik.

Pokud bychom hledali úplné prapočátky elektronického umění, museli bychom se vrátit do první poloviny dvacátého století a zaměřit se především na vznik a rozvoj filmu, rádia či televize.

Tehdy byly tyto technologie ještě v plenkách, zato dnes dochází k jejich zdokonalování a především nárůstu možností jak a kde je využívat. Alternativou pro přístroje typu televize, telefonu či rádia se stal jeden obrovský virtuální prostor, internet. Většina médií je tu zastoupena a představující zde produkty své práce se vydávají „novou“ elektronickou cestou. Internet také samozřejmě představuje nový prostor pro umělce, kteří na začátku devadesátých let dostali šanci pracovat s nově vzniklým médiem, které se dále masově rozšíří a toto umění jimi vytvořené s ním.

Pro rozšíření obzorů na poli elektronického umění je příhodný například festival nové hudby New! New!, Stimul či Electroconnexion. Tyto festivaly mohou nabídnout a zprostředkovat veřejnosti pohled na aktuální dění v oblastech experimentální a živě prováděné elektronické a elektroakustické hudby, multimedii, videoartu, digitálního filmu, nových médií a dalších forem počítačového umění. Pokud bychom to ještě dále specifikovali, mohli bychom náplň těchto a jim podobným projektům rozčlenit na:

- 1, hudební linie (koncerty se zvláštním důrazem na živě prováděnou experimentální elektronickou a elektroakustickou hudbu, v žánrovém rozpětí od ambientní hudby, idm, micro-house, click'n'cuts, glitch, noise, minimal, 8-bitové hudby a dalších odnoží alternativní elektronické hudby až po soudobou vážnou hudbu)
- 2, nová média (multimedia, videoart, digitální film, soundart atd.)
- 3, nadžánrové projekty, interdisciplinární projekty pracující s přesahy a průniky do experimentálního divadla, výtvarného či pohybového umění

A samozřejmě je tu také prostor pro prezentace a vzájemné konfrontace nekomerční tvorby umělců, pohybujících se právě v oblasti elektronických umění.

### Internetové umění, net art

Jak už bylo řečeno, net art využívá internet přímo jako médium pro stvoření uměleckého díla, kreativně využívá jeho komunikační prostředky a také distribuce díla probíhá jeho prostřednictvím. Ještě před několika lety teoretik umění Tilman Baumgaertel svým termínem net art (síťové, respektive internetové umění) označoval práce, kde bylo obsahem hlavně samotné médium, testování jeho hranic, zkušenosti se sítí a počítačová estetika. V současné době pojem net art vymezuje všechny projekty, které nemohou existovat mimo prostředí internetu. Pro toto médium je charakteristická hravost a nezávaznost v komunikaci. Mezi typické znaky tohoto umění patří nemateriálnost, relativní všudypřítomnost a stálá

dosažitelnost. Díky těmto atributům uspěje v net artové konkurenci ten, kdo s novou výtvarně programátorskou prací přijde jako první.

Internetové umění v sobě pojí a slučuje mnoho složek – vizuální, zvukovou, práci s textem, animací a podobně. Ale jeho základní vlastností je interaktivnost – možnost diváka přetvořit dílo ve vlastní multimediální montáž. Diváci se stávají uživateli a konečné autorství zůstává zajímavou otázkou.

Pokus klasifikovat internetové umění se zdá nelogický, ale přesto se dají vysledovat přinejmenším určité způsoby zacházení s internetovými prostředky: browsery (Web Stalker, Shredder, Netomat), internetový aktivismus (RTMark, Irrational, Jodi, Plagiarists), hypertextová ilustrovaná poezie, dada struktury (Shulgin, Mouchette, Superbad), zvukové projekty (Sound Creatures, AudioRom), audio a video broadcasting (Xchange, orang), komunikační projekty (S. Collins, Communimage), zaměření na text (ASCII obrazy a filmy Vuca Cosice) a multimediální interaktivní projekty (Melinda Rackham, Milica Tomic).

Hranice net artu, které se ještě před několika lety zdály jasné, se beznadějně rozmazaly. Počítače a internet ke své práci používá celá řada umělců, digitalizace zasáhla film, videoart. Mnoho webdesignérů vytváří net art - ale nikdy by tomu tak neřekli. Objevují se projekty kombinující prostředí počítačových her a filmové postupy.

Ve světě se net artu začínají věnovat oficiální instituce, kurátoři řeší problém s prezentací projektů, existují soutěže, kde jsou speciální kategorie net artu. Oproti galeriím mají internetové prezentace řadu výhod: prohlédnete si je kdykoliv a odkudkoliv. Jsou upravovatelné, můžete si je uložit, zkopírovat, pozměnit - ale v tom je samozřejmě i jejich nevýhoda či komplikace. Většina umělců žije z grantů nebo komerčních zakázek, protože "originál" webu neprodáte. Navíc mění-li se s každým novým přístupem návštěvníka.

I u nás se tak pomalu dostává net art do širšího povědomí (Markéta Baňková, Denisa Kera vyučující o netovém umění na FF UK, studentská tvorba na pražské AVU a brněnské FaVU), ovšem pořád máme ještě hodně co dohánět.

## Umění na internetu, virtuální muzea a galerie

Internet slouží především k propojování organizací s jednotlivými uživateli. Jeho další velkou přednost představují nabízené služby a možnost jejich bezplatného využívání. A právě muzea a galerie všechny tyto služby využívají obdobně jako jiné subjekty, ale specifický význam pro ně má prezentace sbírek a informací o svých činnostech prostřednictvím služby World Wide Web.

Tyto instituce mají ze zákona povinnost, takové informace poskytnout veřejnosti, k čemuž si mohou vybrat jakoukoli formu prezentace. Aktuálnost zpráv, nejlépe zaručuje pravidelné informování na Internetu prostřednictvím WWW stránek. Návštěvník stránek je tímto způsobem zdarma informován o potřebných údajích. Muzea využívají prezentaci na Internetu především jako informační a marketingový nástroj. Mnoho muzeí má v dnešní době vlastní Internetové stránky a některá nabízí vstup do svých sbírek, online katalog sbírek a někdy i virtuální výstavy, které nemají svou předlohu ve fyzickém prostoru muzea. Prostřednictvím Internetu máme tedy možnost navštívit virtuální, online muzea a procházet jejich sbírkami. Trend virtuálního vystavování sbírek, je více rozšířen v zahraničí, ale i u nás se tyto nové formy prezentace kulturního dědictví začínají rovněž objevovat.

Na Internetu i ve virtuální datové části expozice musí být možnost docílit toho, co u exponátu nejde – například moci se hypertextem dostat k podrobnostem, kliknutím na části virtuálního exponátu si rozvíjet cesty informace například do plánů, do struktury kovu, do znázornění obtékání, funkce navazujících zařízení a tak dále.

### Virtuální muzea:

Virtuální muzeum bývá většinou chápáno jako muzeum fyzicky neexistující, tedy není umístěno v žádné budově, nespravuje žádné sbírky. Jako virtuální muzeum, se někdy označuje i prezentace sbírkových předmětů existujících muzeí. Tato muzea, ovšem častěji nabízejí ve svých webových prezentacích pouze různé virtuální procházky nebo prohlídky odlišných kvalit. Jde v podstatě o informační projekt, sbírku digitální dokumentace (textové i obrazové), k nějakému tématu. V té vypracovanější podobě obsahuje i informace související a doplňující. Většinou se jedná o běžnou internetovou stránku, kde kromě textu najdete i obrázky nebo krátké filmy, které si můžete na ploše svého monitoru prohlédnout, aniž byste museli cestovat. V lepším případě jsou tyto galerie řešeny tak, že připomínají skutečné prostory muzea a dovolují návštěvníkům procházet se mezi jednotlivými díly. Do určitého

muzea se tak virtuálně můžete podívat ještě dříve, než se tam opravdu vypravíte. Má-li to být muzeum lákavé, musí se ve virtuální expozici pořád objevovat něco nového; buď vylepšováním stávajících exponátů nebo přidáním virtuálních výstav; jedním z exponátů je i sám proces digitalizace v muzeu.

O virtuálních muzeích, ať už v podobě digitalizovaných sbírkových fondů nejrůznějších kamenných muzeí, nebo v podobě čistě elektronických fondů vyvěšených na Internetu, se mluví již dlouho. Současné postmoderní okouzlení virtualitou, donutila některá světová muzea postoupit ještě o krok dál. Běžná virtuální muzea, obvykle prezentují své sbírky na Internetu v podobě speciálních webových stránek.

Virtuální muzeum ve virtuálním světě je např. International Spaceflight Museum. Společný projekt lidí z celého světa zahrnuje exponáty a akce z našeho reálného světa, týkající se kosmonautiky a cestování do vesmíru. Virtuální muzeum nemá ani adresu či telefonní číslo, ale spojit se s ním je možné přes emailovou adresu. Stránky nabízejí také vyplnění dotazníku, který se týká nového sponzorského programu muzea, dalším lákadlem jsou videa, která jsou umístěna na YouTube, kde je možno shlédnout dokument o Sputniku a dalších exponátech z oblasti kosmonautiky a vesmíru v akci. Leb design těchto stránek je velice dobře propracován.

Jiným zajímavým muzeem je „virtuální pobočka“ kamenného muzea Exploratorium ze San Franciska v USA, zaměřeného na popularizaci vědy a techniky, které již dnes ve virtuálním světě pořádá nejrůznější vzdělávací interaktivní akce. Příkladem vzdělávací akce přes Internet tohoto muzea je, „Dívej se online“, která se zabývá lidským okem. Vyjmuté oko z těla člověka je na několika stránkách zobrazeno v několika detailech a fotografie jsou hodně realistické.

Co nás ještě může čekat? Snad zbývá už jen expozice v reálném kamenném muzeu předvádějící virtuální exponáty z virtuálního světa.

Myslím, že do budoucna můžeme předpokládat, že s dospíváním lidí, kteří, obklopeni novými typy technologií vyrůstali, bude obliba elektronického či internetového umění stoupat a na scéně se začne objevovat více a více tvůrců s netradičními a originálními názory na tento druh umění.

