

Do dějin internetového umění

Electronic Superhighway. From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet, 2016–1966 (*Whitechapel Gallery, Londýn, 29. 1.–15. 5. 2016*)

V první polovině roku 2016 se v londýnském výstavním prostoru Whitechapel Gallery¹⁾ uskutečnila výstava neskromně si kladoucí za cíl „postihnout dramatický vývoj kreativního spojení umění a nových technologií“ od 60. let 20. století do nejaktuálnější současnosti. Kurátorům šlo především o přiblížení vlivu počítačové technologie a specifiky internetu na umělce a jejich tvorbu.

Název výstavy je odvozeninou titulu slavné práce stěžejního pionýra elektronického obrazu Nam June Paika,²⁾ respektive novotvaru, který tento umělec a vizionář v roce 1974 použil pro svou vizi globálního propojení skrze nové technologie.³⁾ Paikova idea „elektronické superdálnice“, jejímž jádrem je binární systém jedniček a nul oživovaných elektrickými impulsy, je dnes dle mnohých jednoznačně ztělesněna internetem. Právě tuto síť lze vnímat jako středobod či

explicitně přiznanou osu celé výstavy ve Whitechapel Gallery, od prvních kolaborativních experimentů probíhajících v 60. letech mezi umělci a technickými inženýry Bellových laboratoří (*Experiments in Art and Technology*) přes specifickou uměleckou formu vlastní internetu druhé poloviny 90. let (*net.art*) až po současné aluminiové post-internetové sochy a mnohem dál.⁴⁾

Od samého počátku byla výstava svými organizátory propagována jako „zcela zásadní“ či „přelomová“,⁵⁾ a vyvolávala tedy velká očekávání, nabádající k potenciálnímu srovnání s nejvýznamnějšími výstavami internetového a internetem ovlivněného umění, dokumentou X (1997, Kassel), CONNESSIONI LEGGENDARIE NET.ART (1995–2005) (2005, Milán) nebo Art Post-Internet (2014, Peking).⁶⁾ Zatímco v Kasselu šlo o vůbec první seriózní snahu vystavit v galerijním

1) 77–82 Whitechapel High Street, London E1 7QX; www.whitechapelgallery.org.

2) Nam June Paik, *ELECTRONIC SUPERHIGHWAY: CONTINENTAL U.S., ALASKA, HAWAII*, 1995.

3) V eseji *Media Planning for the Postindustrial Society — The 21st Century is now only 26 years away*. Celý Paikův esej podrobně analyzuje televizní a komunikační systémy v USA, výňatek, shrnující pouze vizionářský aspekt eseje, je dostupný např. na stránkách *Medien Kunst Netz*. Online: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/>, [cit. 25. 6. 2016].

4) Srov. Omar Kholeif, *You Are Here: Art After the Internet*. Manchester: Cornerhouse and SPACE 2014.

5) Viz například tisková zpráva k výstavě či webová stránka White Chapel Gallery. Dostupné online: <www.whitechapelgallery.org>. Tuto dikci posléze převzala též světová média.

6) *documenta X* (Museum Fridericianum, Kassel, 21. 6. až 28. 9. 1997). Umělecká ředitelka: Catherine David. *Documenta*. Dostupné online: <http://www.documenta12.de/archiv/dx/deutsch/frm_home.htm>.

prostředí net.art, umění vycházející z, vytvořené na a recipovatelné pouze prostřednictvím internetu, a doslovný způsob tehdejší instalace simulující jakési kancelářské prostředí s počítačovými terminály zůstává podnes spíše kritizovaným kontroverzním milníkem,⁷⁾ italská CONNESSIONI LEGGENDARIE byla patrně prvním pokusem uvažovat o net.artu jako o avantgardě — namísto nepatřičné snahy vnášet fragmenty výsostně internetového umění do sterilního galerijního prostoru se soustředila na vyprávění a dokumentaci jeho metanarativu.⁸⁾ Na pekingské výstavě Art Post-Internet se pak kurátoři snažili komplexně pojmut umění označované nedostatečně definovaným a i u nás hojně diskutovaným termínem Post-Internet, které lze vnímat jako *svého druhu* historického nástupce net.artu a posléze internetového umění.⁹⁾

„Zásadnost“ britské Electronic Superhighway měla spočívat v postižení vývoje či chronologického nastínění uměleckých projevů, které byly ve své podstatě osudově ovlivněny internetem v jeho různých „vývojových stádiích“. Prezentovaná díla tudíž nezahrnovala jen elektronická média, videoart, net.art či aktuální Post-Internet, ale také světelné instalace, objekty, film, sochu, malbu, digitální tisky, kresby, fotografie, mobilní skulptury, dokumentace a artefakty performance, díla mul-

timediální povahy a sofistikované instalace. Celkem výstava nabídla více než stovku prací od sedmdesáti umělců či uměleckých uskupení doslova z celého světa. O časovou náročnost celé výstavy se však spíše než počet prezentovaných děl (či historické rozpětí, kterému se věnovala) postarala zásadní role, jakou v expozici zaujímal pohyblivý obraz — ať již skrytý v náročných interaktivních dílech s rozvětvenými narativy, animovaných gifech, počítačových animacích a digitálních videích, klasickém videoartu či videosochách. Cesta od *experimentů s uměním a technologií k umění po internetu* totiž chtít nechtít není pouze cestou internetu, ale také cestou filmového média — cestou pohyblivého obrazu.

V 60. letech, kdy se v Experiments in Art and Technology (E.A.T.) objevily první pokusy s počítačově generovanou animací, existovala ještě jasná dělicí linie mezi dvěma formami pohyblivého obrazu — filmem, zaznamenaným na fyzickém analogovém médiu, pro jehož projekci je nutné osvětlovací technické zařízení, a videem — proudem elektronického obrazu rozloženého do prokládaných řádků.¹⁰⁾ Třetí, dnes převažující podoba pohyblivého obrazu — ta digitální — byla vyhrazena pouze animovaným snímkům vytvořeným prostřednictvím počítačového softwaru, a měla zatím ryze experimentální povahu. Kupří-

CONNESSIONI LEGGENDARIE NET.ART (1995–2005) (Mediateca Santa Teresa, Milán, 20. 10. až 10. 11. 2005). Kurátor: Luca Lampo.

Výstavní katalog: Luca Lampo – Marco Deseriis – Domenico Quaranta (eds.), CONNESSIONI LEGGENDARIE. NET.ART 1995–2005. Mediateca Santa Teresa, Milán, 20. 10. až 10. 11. 2005. Milán: Ready-Made 2005. Dostupné online: <<https://files.dyne.org/readers/ConneSSIONiLeggendarie.pdf>>, [cit. 9. 8. 2016].

10) *Art Post-Internet* (Ullens Center for Contemporary Art, Peking, 1. 3. až 11. 5. 2014). Kurátoři: Karen Archey, Robin Peckham, Art Post-Internet. Dostupné online: <<http://post-inter.net/>>, [cit. 9. 8. 2016].

7) Viz např. Domenico Quaranta, *Lost in Translation. Or, Bringing Net Art to Another Place?* Pardon, Context. In: Domenico Quaranta, *In Your Computer*. Brescia: Link Editions 2010, s. 71–79. Dostupné online: <http://www.lulu.com/items/volume_70/9992000/9992921/3/print/In_Your_Computer.pdf>, [cit. 9. 8. 2016].

8) Domenico Quaranta, *Legenda net.art*. In: M. Meixnerová, *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*, s. 52–56.

9) Karen Archey – Robin Peckham (eds.), *Art Post-Internet: INFORMANITON/DATA*. Beijing: Ullens Center for Contemporary Art. Dostupné online: <<http://post-inter.net>>, [cit. 9. 8. 2016]. Srov. Veronika Seilnerová, *Reflection of Czech Post-Internet Art // Reflexe českého post-internetového umění*. Dostupné online: <<http://after-post.blogspot.cz/>>, [cit. 9. 8. 2016].

10) Film v elektronické podobě byl pouze výsadou převodu pro televizní vysílání, remediací, technicky umožňující cílové audiovizuální dílo přenést skrze elektronickou televizní technologii k divákovi.

kladu programátor Bellových laboratoří Kenneth C. Knowlton je autorem vůbec prvního systému pro výrobu animovaných filmů BEFLIX,¹¹⁾ s jehož pomocí vytvořil svou sérii osmi filmů POEM-FIELDS (1966–1971) Stan VanDerBeek, nebo pozdějšího EXPLOR (Explicit Patterns, Local Operations and Randomness), který umožňoval snadnější manipulaci s dvojdimenzionálními tvary.¹²⁾ Aby mohly být prezentovány, musely však být tyto snímky vždy převedeny na filmový materiál.¹³⁾ Tvorba filmů za pomoci počítačové animace tak byla ve skutečnosti jen mezičlánkem řetězce využívajícího opět technologie dominantního filmového média.

Jak píše ve svém textu pro katalog výstavy newyorský filmový historik Ed Halter,¹⁴⁾ nástupcem „filmovosti“ se staly až první net.artové práce v polovině devadesátých let. Na rozdíl od videa, pracujícího s rozkladem obrazu, byl web postaven na sekvenčnosti — měl tedy mnohem blíže filmu. Původně undergroundová experimentální filmařka Olia Lialina, která po zrušení výroby 16mm matérie v Rusku¹⁵⁾ přesunula svůj zájem na nejnovější médium — internet — ve svém kanonickém a dodnes obdivovaném net.artovém díle MY BOYFRIEND CAME BACK FROM THE WAR (1996) úspěšně aplikovala postupy sovětské montážní školy. S následným nástupem digitálního videa ale došlo ke zvratu. Tento nový, záhy dominantní „tvar“ pohyblivého obrazu umožnil postupně nejen vznik digitálních snímků přímo v počítači, ale také jejich bezpro-

blémové okamžité šíření po internetu, kde je rovněž recipují jejich diváci. Díky vývoji technologie, vyřešení problémů s datovým tokem a nejširší uživatelské dostupnosti dříve pouze profesionálům vyhrazených nástrojů pro vytváření a další postprodukci audiovizuálních děl dnes vznikají digitální videa a další práce současných internetových či „post-internetových“ umělců. Internet nejenže se stal přirozenou součástí našich životů, ale prostoupil rovněž životní cyklus pohyblivého obrazu — stejně jako díky němu a mobilním portálům (smarthponům, tabletům, laptopům ad.) pohyblivý obraz razantněji vstoupil do naší každodennosti.

To je ostatně dobře zjevné díky obráceně-chronologickému řazení, které se kurátoři rozhodli zvolit pro instalaci výstavy. Návštěvník se tak dostával přízemím galerie skrze přítomnost, zastoupenou pracemi Amalie Ulmanové, Ryana Trecartina, Olivera Larica, Jona Raffmana a dalších současných ikon, k jejímu historickému podhoubí v horních patrech Whitechapel; přes zmiňovaného Nam June Paika, Stana VanDerBeeka nebo Roye Ascotta až po nejstarší, v titulu výstavy zastoupený inter-disciplinární projekt Experiments in Art and Technology v poslední místnosti expozice. Zvláštním novým pocitem bylo spatřovat často techno-utopické práce průkopníků prizmatem bezprostřední divácké zkušenosti s neaktuálnějšími díly, nezřídka kriticky poukazujícími na náš současný život nejen již do velké míry závislý, ale i negativně ovlivněný technologií (to jako

11) Srov. desetiminutový film Kenneth C. Knowlton, A COMPUTER TECHNIQUE FOR THE PRODUCTION OF ANIMATED MOVIES, 1963.

12) Ed Halter, Three Episodes in the Evolution of Digital Cinema. In: Omar Kholeif (ed.), *Electronic Superhighway: From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet, 2016–1996*. London: Whitechapel Gallery 2016, s. 35.

13) Převedení počítačové animace na filmový materiál neprobíhalo v poměru 1 : 1, ale s precizními instrukcemi pro personál filmových laboratoří týkajících se temporality jednotlivých sekvencí — jinými slovy, kolikrát je třeba to které konkrétní políčko z masteru na pás vykopírovat k dosažení kýžené délky. Kenneth C. Knowlton, A Computer Technique for Producing Animated Movies, Proceedings of the April 21–23 1964, Spring Joint Computer Conference on — AFIPS '64, 1964. Cit. In: Ed Halter, c. d., s. 36.

14) Ed Halter, Three Episodes in the Evolution of Digital Cinema. In: O. Kholeif, c. d., s. 34–43.

15) Cine Fantom. An Essay on Russian Parallel Cinema by Olia Lialina (1996). Dostupné online: <<http://v2.nl/archive/articles/cine-fantom>>, [cit. 09. 08. 2016].

téma buď přímo řeší, nebo ve svých pracích méně explicitně vyjadřuje dá se říci většina zastoupených umělců mladší generace. Např. Zach Blas: *FACIAL WEAPONIZATION SUITE: FAG FACE MASK* — OCTOBER 20, 2012, LOS ANGELES, CA, 2012; Addie Wagenknecht: *ASSYMETRIC LOVE*, 2013; Evan Roth: *SELF PORTRAIT: JULY 17, 2012*, 2013; Amalia Ulman: *EXCELLENCES AND PERFECTIONS*, 2014; Eva and Franco Mattes: *MY GENERATION*, 2010; Oliver Laric: *VERSIONS /MISSILE VARIATIONS/*, 2010 a další), včetně s internetem úzce souvisejících monitorovacích systémů,¹⁶⁾ jejichž proliferaci z velké míry umožnil právě internet, který se sám stal vysoce „velkobratrským“ prostředím,¹⁷⁾ „náměstím globální vesnice zítřka“.¹⁸⁾

Ač na malém prostoru Whitechapel Gallery výstava působila trochu zahlceným, přeplněným dojmem, dílčím instalacím jednotlivých „expozic“ nelze nic vytknout. Naopak za zvláštní vyzvednutí mi závěrem stojí instalace pod záštitou newyorského ambasadora digitálního umění, organizace Rhizome,¹⁹⁾ precizně prezentující ikonická webová díla jak v jejich interaktivní podobě na dobové technologii, tak formou audiovizuální dokumentace přívětivé k „nezasvěceným“ návštěvníkům,²⁰⁾ či pokojík s vůbec první interaktivní instalací na světě — LORNOU (1987–1982) americké filmařky a umělkyně Lynn Hershman

Leesonové. Také důkladně pojatý výstavní katalog (ed. Omar Kholeif)²¹⁾ sám o sobě zafungoval jako kvalitní nadčasová publikace, vycházející z dlouholeté editorské zkušenosti jednoho z kurátorů výstavy, Omara Kholeifa, který se dlouhá léta věnuje fenoménům umění spjatého s internetem. Kromě kvalitní obrazové dokumentace jednotlivých děl katalog na 272 barevných stranách přibližuje kontext výstavy formou tří obsáhlých teoretických a historických statí („Towards a Possible Future for Art and Internet“ Omara Kholeifa, „Time Frames: Three Episodes in the Evolution of Digital Cinema“ Eda Haltera, „On the Grid“ Eriky Balson) a původními i archivními rozhovory s umělci a archiváři internetového umění (Draganem Espenschiedem, Nam June Paikem, Judith Barry, Jonasem Lundem a Ullou Wiggen). Příjemný stříbřitý retro-futuristický design pracující s oblíbeným prvkem (post)internetových umělců, gradientem, láká k zakoupení do vlastní knihovničky.

Marie Meixnerová

16) Např. *NINE EYES* (2008–), projekt Johna Rafmana pracující se snímky pořízenými kamerami a drony google street view, lustr z CCTV kamer a DSL internetových kabelů *ASSYMETRIC LOVE* (2013) Addie Wagenknecht ad.

17) Těto tematické se letos podrobně věnovala např. výstava *GLOBALE: GLOBAL CONTROL AND CENSORSHIP* (Weltweite Überwachung und Zensur) v německém ZKM. (ZKM Karlsruhe, 3. 10. 2015 až 31. 7. 2016). Kurátor: Bernhard Serexh, ko-kurátor: Livia Nolasco-Rózsás.

18) Bill G a t e s , Cit. in. Proslov Jeremy H u n t a , Department for Culture, Media and Sport, 28. 9. 2010. Dostupné online: <<https://www.gov.uk/government/speeches/royaltelevision-society>>, [cit. 26. 10. 2015].

19) Rhizome. Dostupné online: <<http://rhizome.org/about/>>, [cit. 9. 8. 2016].

20) Právě způsoby instalace net-based děl, často interaktivních a se složitou strukturou, jsou často diskutovanou problematikou, kterou se většinou nepodaří příliš dobře zvládnout. Desítky let starý hardware či software („autentický“ zpřítomněný díky technice emulace původního prostředí, kterou účelně rozvíjí pod vedením konzervátora digitálních děl Dragana Espenschieda právě *Rhizome*) se mnohdy od svého dnešního ekvivalentu natolik liší, že proniknout do podstaty interaktivního díla může být pro diváka (či „uživatele“) velmi obtížné. Díky technice screen capture lze prezentovat dokumentační video, které zachycuje podstatné momenty díla v nové, remediované podobě — jako digitální videofilm.

21) Omar K h o l e i f (ed.), *Electronic Superhighway: From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet, 2016–1996*. London: Whitechapel Gallery 2016.