

Masarykova univerzita

Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy

Teorie interaktivních médií

Veronika Sellnerová

Bakalářská diplomová práce

**Reflexe českého post-internetového umění**

Vedoucí práce: Mgr. Alina Matějová

2016

Čestné prohlášení

Prohlašuji tímto, že jsem bakalářskou diplomovou práci na téma *Reflexe českého post-internetového umění* vypracovala samostatně, pouze s využitím literatury a pramenů v této práci uvedených.

V Brně dne

.....  
Veronika Sellnerová

### Poděkování

Chtěla bych poděkovat Mgr. Alině Matějové za cenné rady a trpělivost při vedení práce. Také všem, kteří mi poskytli rozhovor nebo byli ochotni se mnou o post-internetu diskutovat a tím tak dovést tuto práci ke zdárnému závěru.

## Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Web 2.0 jako premisa vzniku post-internetového umění .....</b>	<b>6</b>
2.1	Internetové umění v éře webu 2.0 .....	7
2.2	Umělecké aktivity na Facebooku .....	8
<b>3</b>	<b>Post-internet.....</b>	<b>11</b>
3.1	Post-internetová situace .....	14
<b>4</b>	<b>Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy .....</b>	<b>16</b>
4.1	Přesun do galerijního prostoru .....	17
4.2	Vizuální reprezentace .....	18
4.3	Šíření informací, participace, korporátní identita .....	21
4.4	Sebereflexe post-internetového umění.....	23
<b>5</b>	<b>České post-internetové umění.....</b>	<b>24</b>
5.1	Post-internetová tvorba v kontextu lokální umělecké scény.....	25
5.2	Výstavy .....	27
5.3	Galerie.....	31
5.4	Teoretická reflexe, diskuze a hledání ukotvení pojmu post-internet....	33
<b>6</b>	<b>Zhodnocení českého post-internetového umění a jeho projevů v kontextu obecné charakteristiky.....</b>	<b>37</b>
<b>7</b>	<b>Závěr .....</b>	<b>41</b>
	<b>Resumé .....</b>	<b>43</b>
	<b>Summary .....</b>	<b>44</b>
	<b>Seznam vyobrazení .....</b>	<b>45</b>
	<b>Seznam pramenů a literatury.....</b>	<b>46</b>
	<b>Seznam elektronických zdrojů .....</b>	<b>47</b>

# 1 Úvod

V této bakalářské práci se zaměříme na post-internetové umění v kontextu české tvorby. Jedním z důvodů volby tohoto tématu je skutečnost, že se o post-internetovém umění v českém prostředí diskutovalo, avšak jeho samotná teoretická reflexe nebyla zatím příliš silná. Zaměřit se na toto téma by mohlo přinést nové poznatky vedoucí k zevrubnému zpracování tématu. Budeme pojem post-internet psát s pomlčkou, ale v rámci jiných textů se ale můžeme setkat s odlišnými variantami psaní tohoto pojmu. Užíváme spojovníku po vzoru textů zahraničních autorů<sup>1</sup>, nebo hesla na Monoskopu<sup>2</sup>.

Důležité je objasnit i samotný přívlastek „české“ umění. Zaměření se na lokální aspekt tvorby ještě více zdůrazňuje globalizaci současného umění. Nejde tedy primárně o hledání výjimečností či specifik českého post-internetového umění, byť nemůžeme popřít, že žádné během výzkumu nevyjdou na povrch. Mezi cíle práce patří pokusit se zjistit, s jakým zpožděním se zde s termínem post-internet začalo operovat, jak se zde projevoval, nebo jestli měl ambice a možnosti vstoupit do diskuze na mezinárodní úrovni a aktivně se tak podílet na jeho formování. Cílem této práce je představení konkrétních uměleckých aktivit, které jsou označovány, ať už kurátory, teoretiky nebo samotnými umělci, přívlastkem post-internetové.

Jednou z hlavních metod užitých při zpracování této práce je analýza, která se týká uměleckých děl, projektů a událostí. V rámci analýzy se snažíme odkazovat a vycházet z podstatných znaků post-internetového umění, popsanych v kapitole *Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy*. Kategorizace charakteristik vznikla skrze nahlížení a rozbor post-internetových uměleckých děl i textů zabývajících se touto problematikou. Další metodou, která byla v rámci této práce aplikována, je kvalitativní metoda pořizování rozhovorů. Jde o nestrukturované rozhovory<sup>3</sup>, které byly vedeny s českými umělci, teoretiky i kurátory v době psaní této bakalářské práce. Hlavním záměrem tvorby rozhovorů bylo v první řadě lépe a detailněji poznat český kontext post-internetové tvorby a případně odhalit, jak se přístupy a názory na ni (ne)liší. Seznam potenciálních respondentů, který vznikl při přípravách psaní práce, se liší od výsledného soupisu rozhovorů. Někteří z dotázaných neodpověděli na výzvu, jiní odmítli rozhovor poskytnout. Rozhovory neslouží jako primární prameny části práce o českém

---

<sup>1</sup> Jennifer Chan, Marisa Olson, Artie Vierkant aj.

<sup>2</sup> Post-internet. *Monoskop* [online]. 2016 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Post-internet>

<sup>3</sup> Rozhovory jsou publikovány online. *Reflexe českého post-internetového umění* [blog]. Blogger [cit. 2016-03-22]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/>.

post-internetovém umění. Mají za cíl lépe ilustrovat či dotvořit obraz o tomto typu tvorby v českém kontextu.

V práci postupujeme od obecného ke konkrétnímu. V první kapitole *Web 2.0 jako premisa vzniku post-internetového umění* se věnujeme proměně recepcce i produkce uměleckého díla a internetového umění v kontextu webu 2.0. Kapitola má objasnit východiska vzniku post-internetu. V druhé kapitole nazvané *Post-internet* se zaměřujeme na objasnění a definici tohoto termínu. Věnujeme se i jeho rozdělení na post-internetovou situaci a post-internetové umění – v kapitolách *Post-internetová situace* a *Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy*. Představíme čtenáři podstatné rysy a charakteristiky této tvorby<sup>4</sup>, abychom mohli dále volně přejít v kapitole *České post-internetové umění* k reflexi umělecké tvorby v českém kontextu.

Stěžejní část práce, kapitola *České post-internetové umění*, je složena z částí zaměřených na: představení lokální scény, tematické výstavy, tematické galerie a v neposlední řadě i problematiku teoretické reflexe a sebereflexní charakteristiku post-internetu v českém kontextu. Poslední kapitola *Zhodnocení českého post-internetového umění a jeho projevů v kontextu obecné charakteristiky* se věnuje syntéze předešlých představených rysů post-internetového umění aplikovaných na český kontext. Snaží se také o kritické zhodnocení fenoménu post-internetu.

## 2 Web 2.0 jako premisa vzniku post-internetového umění

Chceme-li mluvit o post-internetu a post-internetové tvorbě, nesmíme opomenout jednu ze základních premis jejího vzniku, kterou je web 2.0. Samotný termín web 2.0 byl, jak se zdá, poprvé užit roku 1999 Darey DiNucciovou.<sup>5</sup> Zásadním zlomem a změnou oproti webu 1.0 bylo rozšíření možností sdílení a uživatelské participace na tvorbě obsahu. Charakteristické pro tuto dobu je rozvoj webů, na kterých se mohou uživatelé – příjemci obsahu – stát zároveň i jeho tvůrci. Nové platformy umožňují tvorbu obsahu například ve formě blogů, interaktivitu a komunikaci, rozličné způsoby sdílení či tagování.<sup>6</sup> Roku 2001 vznikla otevřená encyklopedie Wikipedia<sup>7</sup>, její česká mutace zahájila provoz

---

<sup>4</sup> Jimiž jsou (podkapitoly jsou seřazeny chronologicky tak, jak jsou zmíněny v textu): *Přesun do galerijního prostoru, Vizuální reprezentace, Šíření informací, participace, korporátní identita, Sebereflexe post-internetového umění*.

<sup>5</sup> MACEK, Jakub. Web 2.0 jako imaginaire aneb ke kritice ideologie novosti. *ProInflow* [online]. 2012, roč. 4, č. 1, s. 104 – 117, s. 106 [cit. 2016-02-16]. ISSN 1804–2406. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/812/941>

<sup>6</sup> Označování obsahu na internetu pomocí přiřazování klíčových slov. O'REILLY, Tim. What Is Web 2.0. In: *O'Reilly Media* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>

<sup>7</sup> Otevřená webová encyklopedie. Wikipedia:About. *Wikipedia* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:About>

o rok později. Komunitní server Myspace, který je považován za jednu z prvních sociálních sítí, byl spuštěn roku 2003.<sup>8</sup> Za plně rozvinutý můžeme web 2.0 však považovat až od poloviny prvního desetiletí 21. století. V tomto čase začaly vznikat sociální sítě a webové služby jako internetový server pro sdílení audiovizuálních souborů YouTube roku 2005<sup>9</sup>, webový systém sloužící primárně k tvorbě sociálních vazeb a komunikaci Facebook roku 2004<sup>10</sup> či v roce 2007 Tumblr<sup>11</sup> – sociální síť a mikro-blogová<sup>12</sup> platforma. V současné době se hovoří o webu 3.0 jako o pokračování webu 2.0. S ním jsou spojovány pojmy jako sémantický web<sup>13</sup>, cloud computing<sup>14</sup>, bot<sup>15</sup>, automatické systémy generující obsah a přívlastky jako inteligentní nebo všudypřítomný. Zatím co podle časové osy Nova Spivacka se v éře webu 3.0 již nacházíme<sup>16</sup>, jiní se přiklání k názoru, že jsme k webu třetí generace zatím nedospěli.<sup>17</sup>

## 2.1 Internetové umění v éře webu 2.0

Internetové umění se v období nástupu webu 2.0, tedy mezi lety 2000–2005, dá označit, jak uvádí Olia Lialina na svém webu<sup>18</sup>, za poslední generaci net artových umělců. Umělci v tomto období stále tvořili, nebyli ale ve své tvorbě již tak úzce profilovaní a aktivní, jako před „prasknutím dot.com bubliny“<sup>19</sup>.

---

<sup>8</sup> Aboutmyspace. *Myspace* [online]. 2014 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://myspace.com/pressroom/aboutmyspace>

<sup>9</sup> O YouTube. *YouTube* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/about/cs/>

<sup>10</sup> Sloužící primárně pro komunikaci a sdílení obsahu mezi uživateli. Facebook. *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [https://www.facebook.com/facebook/info?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/facebook/info?tab=page_info)

<sup>11</sup> About | Tumblr. *Tumblr* [online]. 2014 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.tumblr.com/about>

<sup>12</sup> Mikro-blogging je charakteristický především malou velikostí sdílených příspěvků, např. samostatných vět, jednotlivých obrázků a videí. Příspěvky se v angličtině nazývají „microposts“.

<sup>13</sup> S konceptem sémantického (významového) webu přišel Tim Berners-Lee roku 2011. Jedná se o web, jehož obsah (informace) je strukturován dle pravidel.

<sup>14</sup> Poskytování služeb, které jsou dostupné z webového prohlížeče a přístupné prakticky odkudkoli. Jednou ze služeb cloud computingu je například cloudové úložiště – prostor na serveru, na který může uživatel ukládat data (podobně jako na pevný disk).

<sup>15</sup> Racionální agent v rámci sociální sítě, jehož vstupem jsou informace o interakcích a uživateli, výstupem interakce s okolím.

<sup>16</sup> SPIVACK, Nova. Diagram: Beyond Keyword (and Natural Language) Search. In: *Nova Spivack – Minding the Planet* [online]. Wordpress, 2007 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z:

<http://www.novaspivack.com/technology/diagram-beyond-keyword-and-natural-language-search>

<sup>17</sup> MEIXNEROVÁ, Marie. Web 2.0. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014, 66 – 67, s. 66. ISBN 978-80-87662-06-9. Žurnalistika a inzerce se rychle blíží k Webu 3.0. In: *Evropská observatoř žurnalistiky* [online]. [Praha]: Wordpress, 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://cz.ejo-online.eu/2148/nova-media-a-web-2-0>

<sup>18</sup> LIALINA, Olia. Net Art Generations. In: *Pages in the Middle of Nowhere* [online]. 2010 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [http://art.teleportacia.org/observation/net\\_art\\_generations/](http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/)

<sup>19</sup> Dot.com bublina, nazývaná také „internetovou horečkou“, označuje období mezi lety 1997–2001, kdy došlo k hromadným investicím a rozmachu internetových firem. Mnoho z nich však kolem roku 2000 začalo krachovat, tím došlo k ukončení této éry.

Charakter internetového umění se v prostředí webu 2.0 výrazně mění. Umělci přestávají být fascinováni novostmi internetu. Často upouštějí od kódování, svou pozornost upírají spíš směrem k sociálním sítím, prezentování vlastní značky<sup>20</sup> a způsobům sdílení obsahu. Na rozdíl od webu 1.0 a internetovému umění devadesátých let minulého století můžeme říct, že se setřel status konzumenta a producenta<sup>21</sup>, tvořit může i člověk bez potřebných znalostí. Tudíž i rozlišování na profesionálního a amatérského uživatele přestává mít určitou relevanci.<sup>22</sup>

Internetové umění je velmi úzce spjato a do jisté míry značně závislé na proměně samotného média internetu. Jeho proměnlivý charakter se odvíjí nejen od technologického vývoje, ale i pomíjivosti. Opětovná aktualizace dílo obnoví nejen pro novější verzi softwaru, ale zároveň ho tím vrhne do přítomnosti, ve které může ztratit své časové kontextuální zakotvení. Z tohoto úhlu pohledu můžeme usoudit: „Aktuálnost a temporálnost se internetového umění tedy týkala vždy, a to také po obsahové stránce, díky jeho odvěké snaze reagovat na aktuální trendy a sociokulturní a politické problémy.“<sup>23</sup>

Pokud se ale zaměříme na umění na sociálních sítích, je aspekt aktuálnosti posunut do krajní meze. Na sociálních sítích existuje převážně jeden čas, kterým je současný moment ignorující geografii a časová pásma.<sup>24</sup> Dohledat ve svém news feedu<sup>25</sup>, a někdy i na profilech nebo stránkách, obsah sdílený před několika dny potažmo týdnů je téměř nemožné. Navíc se v tak obrovské záplavě informací, která se na nás valí během času, který strávíme online, leckdy ztrácíme a s tím ztrácíme i zájem o zpětné dohledávání informací.

## 2.2 Umělecké aktivity na Facebooku

V této kapitole se zaměříme se na Facebook jako na médium, v rámci kterého můžou být viditelné charakteristiky umění spojeného se sociálními sítěmi. Pokusíme se

---

<sup>20</sup> TROEMEL, Brad, Artie VIERKANT a Ben VICKERS. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. In: *DJS Magazine* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>

<sup>21</sup> Axel Burns označuje tento jev v roce 2008 pojmem „produsage“. O dvacet osm let dříve Alvin Toffler označuje budoucí typ konzumenta, jež bude zahrnut do produkce za účelem individuální specifikace, názvem „prosumer“.

<sup>22</sup> QUARANTA, Domenico. Umění netizenů. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op.cit., s. 68 – 71.

<sup>23</sup> MEIXNEROVÁ, Marie. Facebook: Síť jako prostor pro umění. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op.cit., s. 68 – 71.

<sup>24</sup> Byť mohou být příspěvky načasovány pro zveřejňování v budoucnosti nebo naopak v čase minulém.

<sup>25</sup> Neustále aktualizující se seznam příspěvků, které uživatel vidí na své domovské stránce Facebooku.



zde vytvořit typologii uměleckých aktivit na této sociální síti – například hru s identitou, online happening nebo performance.

Facebook neslouží pouze ke sdílení uměleckých děl. K tomuto účelu může sloužit například ArtStack<sup>26</sup>, online muzeum, ve kterém si může uživatel vytvářet vlastní množiny děl, Pinterest<sup>27</sup> nebo Tumblr. Jak píše Brad Troemel v kolaborativním textu *Klubová mládež: Sociální život umělců na Facebooku*: „[...] my tvrdíme, že se nyní nalézáme v okamžiku umělců bez umění. Žijeme v době, kdy se mladí umělci vzájemně častěji dívají na svoje facebooky než na svá díla.“<sup>28</sup> Jde tedy o princip budování vlastní značky, vytváření sociálního kapitálu<sup>29</sup> a bytí součástí skupiny umělců, kteří jsou v rámci sítě propojeni. Umělci spolu uvnitř skupiny udržují kontakt, dále tvoří s vědomím druhých nebo realizují projekty a výstavy. Za dílo lze leckdy označit i pouhou interakci<sup>30</sup>, můžeme ale najít díla s jasnou ideou či konstantní činností, jako je tvorba online výstavních prostor.

Jedním z motivů tvorby je hra s online identitou. Americká umělkyně a kurátorka Chloë Flores začala svou facebookovou stránku<sup>31</sup> využívat k reflexi novomediální metodologie kurátorství. Její profil se stal rezidencí autorů, kteří se v rámci něj po měsíci střídali.<sup>32</sup> Celkem se projektu zúčastnilo dvacet šest umělců včetně teoretičky, kurátorky a umělkyně Marie Meixnerové, která vystupuje pod přezdívkou © merry.<sup>33</sup> Holandský umělec Constant Dullaart v rámci svého projektu *Terms of Service* veřejnosti poskytl své přihlašovací údaje k facebookovému účtu.<sup>34</sup> V českém prostředí můžeme zmínit Kristýnu Lutzovou, která na stránce loginlogout.cz zveřejnila přihlašovací údaje, se kterými se můžeme přihlásit nejen na Facebook, ale i na mnoho jiných sociálních sítí či služeb, jako například Google<sup>35</sup> či Twitter.<sup>36</sup> Stanislav Abrahám se vzdal uživatelského profilu během

---

<sup>26</sup> Webová stránka. Registrovaní uživatelé mohou zdarma vytvářet vlastní virtuální sbírky uměleckých děl.

<sup>27</sup> Webová stránka. Registrovaní uživatelé mohou zdarma vytvářet vlastní virtuální sbírky obrázků.

<sup>28</sup> TROEMEL, Brad, Artie VIERKANT a Ben VICKERS. Klubová mládež. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op. cit., s. 77.

<sup>29</sup> Autorem pojmu je Pierre Bourdieu. Označuje potenciál, který může osoba využít díky svým kontaktům s ostatními.

<sup>30</sup> TROEMEL, Brad, Artie VIERKANT a Ben VICKERS. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. In: *D/S Magazine* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>

<sup>31</sup> Facebookové stránky se liší od facebookových účtů tím, že jsou určeny nejen pro osobní, ale i komerční užití. Jsou spravovány uživateli, kteří mají facebookové účty.

<sup>32</sup> Projekt trval dva roky: 2011–2013.

<sup>33</sup> Na stránce Chloe Flores bylo v srpnu 2013. Vytvořila dílo *Facebook Sculpture*, které prezentuje jako první sochu na Facebooku, která byla vyrobena na Facebooku z Facebooku. Viz Being Chloë Flores | 2012. Finishing School [online]. [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://finishing-school-art.net/Being-Chloe-Flores-2012>

<sup>34</sup> Constant Dullaart – Works. Carroll / Fletcher [online]. London, [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://www.carrollfletcher.com/artists/76-constant-dullaart/works/5236/>

<sup>35</sup> Internetový vyhledávač. V tomto kontextu máme však na mysli služby, které Google poskytuje – konkrétně mailové klienty.

instalace díla *Circle Is not Line* v galerijním prostoru. Po dobu několika měsíců přidával na svůj profil pouze bílé čtverce. Návštěvník v galerii měl poté možnost udělat přesně to samé a stát se tak součástí Abrahámovy performance.<sup>37</sup>

Další z přístupů tvorby může být online performance. V minulosti se uskutečnily projekty jako *Will Miss You* Estebana Ottase<sup>38</sup> nebo simultánně probíhající performance umělkyně © merry<sup>39</sup> *I Like It* na Facebooku<sup>40</sup> a *Tweet It* na Twitteru<sup>41</sup>. Pokud se i zde zaměříme na českou scénu, v současnosti<sup>42</sup> probíhá na Facebooku například performance Jozefa Mrvy. Je založena na každodenních změnách názvu události a její úvodní fotografie, zatím co umělec tento proces zaznamenává.<sup>43</sup> Publikem se zde stává uživatel této sociální sítě, který potvrdil účast kliknutím na tlačítko „Zajímá mě to“. Uživatelé jsou tak každodenně doručována upozornění o aktualizaci události – uměleckého díla. Tento koncept bychom mohli označit za online happening. Má v sobě mnoho paralel například i s happeningy Fluxu, kdy se i publikum stává účastníkem uměleckého díla. Ba dokonce můžeme citovat definici happeningu slovy Allana Kaprowa: „*Soubor událostí předváděných nebo vnímaných po určitou dobu a na více místech [...].*“<sup>44</sup> a vnímat ji doslovně. Mrvův happening se sice odehrával v rámci jednoho časoprostoru – online, ale byl z výchozího bodu stránky události vnímán uživateli odkudkoliv.

---

<sup>36</sup> Loginlogout2012 [online]. 2012 [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://loginlogout.cz/>

<sup>37</sup> ABRAHÁM, Stanislav. *Circle Is not Line*. [video]. 2016 [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <https://vimeo.com/45731362>

<sup>38</sup> *Will Miss You*. Facebook [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Will-Miss-You-313937475385504/>

<sup>39</sup> Marie Meixnerové.

<sup>40</sup> Záznam viz (c) merry: To se mi líbí / Like [audio]. In: *Kurzor\_kolektiv* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://kurzorkolektiv.wordpress.com/2015/06/15/c-merry-to-se-mi-libi-like/>

<sup>41</sup> Tweet It (@TweetIt6). *Twitter* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://twitter.com/tweetit6>

<sup>42</sup> Začátek roku 2016.

<sup>43</sup> MRVA, Jozef. In the meantime, Facebook changed date format from LED 01 to 1 LED.

In: *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/events/1544188255906073/> dřívě MRVA, Jozef. Old covers are left over on the timeline and will never be put on again. In: *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/1525291957788472/>

<sup>44</sup> Happening. *Artlist* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, o.p.s., 2015 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z: <http://www.artlist.cz/klicova-slova/happening-107/>

### 3 Post-internet

V této kapitole se budeme dále věnovat post-internetu. Objasníme vznik termínu, jeho význam, možné definice i kategorizaci sestávající se z post-internetové situace a post-internetového umění. Jednou z jeho hlavních charakteristik post-internetu je však mj. neukončená diskuze, která v rámci post-internetového diskurzu probíhá – konkrétní definice post-internetu se proto různí. Neustálená definice, byť se o ni mnoho teoretiků, kurátorů a umělců v minulosti snažilo<sup>45</sup>, se mnohdy dá shrnout několika body, podle kterých můžeme posuzovat dílo a na jejichž základě mu případně přidělit přívlastek „post-internetové“. V rámci tohoto diskurzu můžeme pozorovat i vývoj významu a charakteristik post-internetu a post-internetového díla v časovém rozmezí 2008–2016. Neustálenost definice vyplývá i ze skutečnosti, že jsou snahy zachytit onen vývoj post-internetu v současné době jeho dění. Z toho vyplývá, že se mnohdy vytrácí odstup a nadhled k potřebné kritické analýze. Jednou z charakteristik se tak stává neukončenost, která je typická i pro kontext umění nových médií.

Samotný pojem post-internet byl v souvislosti s uměním pravděpodobně poprvé použit Marisou Olson roku 2008. Ta mluví o umění „po internetu“<sup>46</sup> již kolem roku 2006. Původní intencí M. Olson při užití těchto termínů bylo označení její tvorby, která vzniká v důsledku „kompulsivního surfování“<sup>47</sup> a stahování<sup>48</sup>. V též době popisoval podobné koncepty a důsledky spojené s všedností internetu Guthrie Lonergan pod názvem „internet aware art“ – umění, které si je vědomé internetu. Podobně artikulované myšlenky i samotný pojem se objevily již roku 2001 v publikaci Lva Manoviche a to jako součást definice postmediální estetiky.<sup>49</sup>

Co se týče významové roviny, jak naznačuje i počátek používání pojmu, neznačí post-internet umění po internetu, jak by se mohlo zdát při doslovném překladu. Post-internetové umění může být definováno jako umělecký počín v jakémkoli médiu, jež byl ovlivněn internetem a digitálními médii. Pokud se v rámci definice vztáhneme k net artu, můžeme říct, že net artová tvorba přistupovala k internetu jako neprozkoumanému a novému médiu, post-internetové umění s ním pracuje jako se samozřejmostí a snaží se

---

<sup>45</sup> Z těch nejvýznamnějších můžeme zmínit například diskuzní panely pořádané Rhizome: *Net Aesthetics* (2006), *Net Aesthetics 2.0* (2008), a panel *Post-Net Aesthetics* (2014).

<sup>46</sup> V původním znění „after internet“.

<sup>47</sup> Procházení webových stránek.

<sup>48</sup> MAGID, Václav. Ozvěny špatného smíchu. Postinternetové umění a kulturní průmysl. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2014, č. 17, s. 69.

<sup>49</sup> V rámci pojmu postmediální doba, který: „poukazuje ke konvergenci médií a k vzájemnému ovlivnění jazyků médií uměleckých i neuměleckých, tradičních i nových.“ Viz zdroj: MANOVICH, Lev. *Post-media Aesthetics* [online]. 2001 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>

na tento fakt reagovat. Tato definice je velmi obecná a v určitých případech nedostačující. Vzhledem k tomu, že post-internet je stále relativně novým pojmem a mění se forma umění, vyvíjí se tak i jeho definice. K té v minulosti přispělo i několik diskuzí a publikací, které představují různé pohledy na post-internet a post-internetovou tvorbu. Finální definice post-internetu však ještě neexistuje. Za svou krátkou existenci se diskuze k tomuto pojmu velmi proměňovala. Na začátku se o post-internetu mluvilo jako o matoucím neologismu, dnes je vnímán mj. jako nálepka, která je leckdy spojována s komercializací tvorby. Post-internet odkazuje však i k sociokulturní změně způsobené dnes téměř neexistující hranicí mezi online a offline. Za post-internetovou tvorbu můžeme označit umělecká díla prezentovaná virtuálně na internetu, stejně tak jako fyzicky v galerijním prostoru. Tato díla bývají často tvořena účelně pro cirkulaci na internetu.

K počátkům diskuze o post-internetu velmi významně přispěl Gene McHugh. Ten v roce 2009 získal *Arts Writers Grant* od Warhol Foundation, díky kterému mohl zasvětit devět měsíců kritickému i historickému zkoumání současného – post-internetového umění.<sup>50</sup> Vznikl tak blog s názvem *Post Internet*, který byl později vydán i knižně.<sup>51</sup> Výchozími tezemi tohoto blogu, a později i knižní publikace, byla prvotní definice Marisy Olson<sup>52</sup>, stejně tak jako formulace Louise Doulase, který post-internet označuje jako stav – v tomto smyslu tedy neoznačuje pouze určité tendence tvorby, ale celé období.

V říjnu roku 2013 se v Londýnském Institute of Contemporary Arts uskutečnila konference s názvem *Post-Net Aesthetics*.<sup>53</sup> Panelu se zúčastnili: umělec Harm van den Dorpel, kurátoři Rozsa Farkas, Ben Vickers, Josephine Berry Slater a moderátorka panelu – umělecká kritička Karen Archey. Jeho cílem bylo mj. možné zpřesnění pojmu post-internet. Záznam byl zveřejněn na webové stránce Rhizome.org zároveň s komentářem, který vystihuje post-internetové umění v té podobě, v jaké o něm bude psáno následující části práce:

*„Post-internet stances assume that the creation, distribution, and reception of the work of art have all been reconfigured by network technologies. Perhaps unfortunately, post-internet art has come to be associated with certain techniques and styles more than any particular critical position. These include the blending of digital collage with digital*

---

<sup>50</sup> MEIXNEROVÁ, Marie. Postinternet. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op.cit., s. 68 – 71.

<sup>51</sup> MCHUGH, Gene. *Post Internet: notes on the Internet and art, 12.29.09 > 09.05.10* [online]. 1. Brescia, [Italy]: LINK Editions, 2011 [cit. 2016-02-18]. ISBN 978-144-7803-898. Dostupné z: [http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene\\_McHugh\\_Post\\_Internet\\_Link\\_Editions\\_2011.pdf](http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf)

<sup>52</sup> Viz začátek kapitoly *Post-internet*, s. 11.

<sup>53</sup> *Post-Net Aesthetics*. ICA [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://www.ica.org.uk/whats-on/post-net-aesthetics>

*painting in 2D prints, videos, or sculptural objects, and the appropriation or adoption of glossy commercial aesthetics, images, and products.*<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Vlastní překlad: „*Post-internetové postoje předpokládají, že vytváření, distribuce a recepce uměleckého díla byly překonfigurovány síťovými technologiemi. Možná nešťastně je post-internet spojován s určitými technikami a styly více než se svým kritickým postojem. Tyto [techniky a styly] zahrnují prolínání digitální koláže a digitální malby ve 2D tiscích, videa či skulpturální objekty a přivlastňování nebo dokonce přijetí lesklé komerční estetiky, obrázků a výrobků.*“ Zdroj: Video of Post Net Aesthetics is Now Online. *Rhizome* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>.

### 3.1 Post-internetová situace

V debatě, která se týká post-internetu<sup>55</sup> a při snaze jej definovat můžeme rozlišit dvě roviny. První z nich je „post-internet condition“<sup>56</sup> jako označení současné doby a sociokulturních změn. Druhou pak „post-internet art“<sup>57</sup>, které na post-internetovou situaci určitým způsobem reaguje, zdůrazňuje a podílí se na ní.

Velmi obecně řečeno, post-internetová situace je dobou, kdy je hranice mezi online a offline světy tenká, až téměř zmizela. Tím je pozměněno naše vnímání identity, kultury i zkušenosti a recepce uměleckého díla. Jak píše Václav Magid: „[...] *Gene McHugh*<sup>58</sup> *charakterizuje postinternetovou situaci jako moment, kdy internet už není novinkou, ale stává se banalitou tedy, je akceptován jako neodmyslitelná součást našich každodenních životů.*“<sup>59</sup> V kapitole *Web 2.0 jako premisa vzniku post-internetového umění* již bylo zmíněno, že právě web 2.0 je jednou z premis vzniku post-internetu. Post-internetová situace, jak ji popsal Gene McHugh, je toho důkazem. Základní vlastnosti webu 2.0, kterými jsou interaktivita, aktivní participace na tvorbě obsahu a jiné, jsou mnohdy již natolik banální, až se staly neodmyslitelnou součástí našich životů. Tento fakt je akcentován technologiemi, například chytrými telefony, které nosíme s sebou po většinu času a jsme tak k zastihnutí online vlastně kdykoli a kdekoli. Sdílíme svůj život na síť se vši samozřejmostí, vytváříme podobu svého virtuálního já. Pokud se nemůžeme zúčastnit konference, stačí si otevřít webovou aplikaci *Twitter Fall*<sup>60</sup> a sledovat padající tweety se zásadními informacemi i perličkami v reálném čase. Zároveň ale nemůžeme říct, že vliv internetu dosahuje pouze tam, kam připojení. To, co se děje na internetu má totiž dopad i na oblasti, kde se k internetu připojíte jen stěží. V eseji *Too Much World: Is the Internet Dead?*<sup>61</sup> se německá umělkyně Hito Steyerl rozepisuje o smrti internetu. Popisuje formy projevů tohoto fenoménu – přesun a expanzi internetu do reálného, fyzického světa: „*The internet persists offline as a mode of life, surveillance, production, and organization—a form of intense voyeurism coupled with*

---

<sup>55</sup> Jak můžeme vidět i z rozhovorů, který vznikl na začátku roku 2016. *After-post* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://after-post.tumblr.com/>

<sup>56</sup> V tomto textu překládáno jako post-internetová situace, podle textu V. Magida.

<sup>57</sup> Post-internetové umění.

<sup>58</sup> MCHUGH, Gene. *Post Internet: notes on the Internet and art, 12.29.09 > 09.05.10* [online].

1. Brescia, [Italy]: LINK Editions, 2011 [cit. 2016-02-18]. ISBN 978-144-7803-898. Dostupné z: [http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene\\_McHugh\\_Post\\_Internet\\_Link\\_Editions\\_2011.pdf](http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf)

<sup>59</sup> MAGID, Václav. Ozvěny špatného smíchu. Op. cit., s. 71.

<sup>60</sup> *Twitter Fall* [online]. 2015 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://twitterfall.com/>

<sup>61</sup> STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? In: *E-flux* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>

*maximum nontransparency*.<sup>62</sup> Tento stav, sounáležitost života s internetem, vnímá jako realitu, jež je složena z obrazů. Ty jsou postprodukčně upraveny pomocí programů určených (nejen) pro tento účel. Podle Steyerl se postprodukční úpravy, jaké můžeme vidět na obrazech, transformovaly i ve vytváření reálného světa – tvoříme jej podle ní stejným způsobem. Jednou z možných variant, jak na tuto úvahu nahlížet, je optikou již historicky podmíněné linie, do níž zapadá koncept „hyperreality“ Jeana Boudrillarda, „spektákl“ Guye Deborda a analýzy kulturního průmyslu T. W. Adorna a M. Horkheimera.<sup>63</sup> Na rozdíl od modelu kulturního průmyslu, jak o něm psali Adorno a Horkheimer, Steyerl píše o době, kdy produkce obsahu i jeho postprodukce podléhá komunikačnímu modelu many-to-many<sup>64</sup>. V rámci tohoto modelu můžeme dosáhnout „masové individualizace“; nebo slovy Steyerl vztahované ke kontextu obrazové produkce: „[...] *image production moves way beyond the confines of specialized fields. It becomes mass postproduction in an age of crowd creativity*.“<sup>65</sup> Ve světě, kdy není potřeba přílišné specializace pro dosažení profesionálního výsledku, můžeme konstatovat, že každý může být umělcem – tvůrcem obsahu. Abychom se jím stali, stačí si založit blog a zveřejňovat svoje příspěvky na sociálních sítích v čistě textové, obrazové či multimediální podobě. V rámci post-internetové diskuze je tento jev označován jako „všudypřítomné autorství“<sup>66</sup>.

Jednou ze zásadních charakteristik post-internetové situace je tedy boření hranice virtuálního a fyzického světa. Rozlišovat bytí na online a offline ztrácí relevanci, u klávesnic trávíme velkou část našeho času<sup>67</sup>.

Gene McHugh se ve svém textu *The Context of the Digital: A Brief Inquiry into Online Relations*<sup>68</sup> věnuje vztahům ve virtuálním prostoru. V rámci tohoto tématu zmiňuje

---

<sup>62</sup> STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? In: *E-flux* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>. Vlastní překlad: „*Internet přetrvává offline jako způsob života, stálého dohledu [či sledování], produkce a organizace – jako forma intenzivního voyeurismu spojená s maximální neprůhledností.*“

<sup>63</sup> MAGID, Václav. Ozvěny špatného smíchu. Op. cit., s. 73.

<sup>64</sup> Komunikační model, v rámci kterého mohou komunikovat masy pomocí novým médiím a technologiím. Viz ZBIEJCZUK, Adam. *WEB 2.0 – charakteristiky a služby*. Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek.

<sup>65</sup> STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead?. Op. cit. Vlastní překlad: „[...] *produkce obrazů se posunuje za hranice specializovaných oborů. Stává se masovou postprodukcí v době davové kreativity.*“

<sup>66</sup> Z angl. „ubiquitous authorship“. Viz VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu. *Sešit pro umění a příbuzné zóny*. 2014, č. 17, s. 99 – 119.

<sup>67</sup> MAGID, Václav. Ozvěny špatného smíchu. op. cit., s. 72.

<sup>68</sup> MCHUGH, Gene. *The Context of the Digital: A Brief Inquiry into Online Relationships*. In: KHOLEIF, Omar. *You Are Here*. Manchester, Londýn: Cornerhouse, SPACE, 2014, 28 – 35. ISBN 978-0-9569571-7-7.

i publikaci J. Palfeyho a V. Gassera *Born Digital*<sup>69</sup>, která představuje problematiku tzv. digitálních rodáků<sup>70</sup>. Toto označení můžeme použít pro generaci, která si nepamatuje, že by něco nebylo spjato s internetem. Nevedou debaty o tom, co je na síti a co ne, tudíž nemají ani pomyslné dvě identity – rozdělené na online a offline svět reprezentací, ale pouze jen jednu, která je pro ně přirozeným stavem (a mnohdy nevědomky) syntézou obou. Tuto generaci můžeme také označit za „generaci Z“<sup>71</sup>.

Pokud se vrátíme zpět ke všudypřítomnému autorství, vyvstává tedy otázka: Je vše, co digitální rodáci vytvoří, uměním? Jak píše Domenico Quaranta: „*je-li digitální rodáctví předpokladem, net art je stále otázkou volby.*“<sup>72</sup> Je tedy logické, že umělci, kteří pochází z této generace, se staví k internetu a i samotnému internetovému umění jinak, než předchozí generace. Podle některých může být post-internet pokračováním klasického net artu, jak jej dnes máme možnost vidět v různých online archivech; podle jiných je zcela novou kapitolou, která jistým způsobem vychází z internetového umění.

## 4 Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy

Úvod této kapitoly začneme slovy Constanta Dullaarta: „*Post internet se odkazuje k umění, které bylo vytvořeno s vědomím toho, že internet je všudypřítomný a že tento fakt již déle není podstatný. Ovšem označení post internet se nyní používá pro umělce internetem inspirované (ostatně kdo dnes není) a vytvářející svá díla pro galerie.*“<sup>73</sup>

Jak již bylo zmíněno, s prvním užitím pojmu post-internet v kontextu umělecké tvorby bývá spojována Marisa Olson. Oficiálně je zmiňován rozhovor z roku 2008, byť samotná Olson přiznává, že si pamatuje, jak užila termínu již z roce 2006 v rámci diskuzního panelu pořádaném Rhizome.org<sup>74</sup>. Použila tohoto pojmu k popsání techniky práce, která odkazuje spíše než k práci *na* internetu na práci *po* čase stráveném na internetu, ovlivněnou internetem.<sup>75</sup> Můžeme říct, že tento tvůrčí model je stále považován za post-internetové umění. Co se ale týče změny způsobu vytváření a prezentace děl,

---

<sup>69</sup> PALFREY, John G a Urs GASSER. *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books, 2008, vii, 375 s. ISBN 978-0-465-01856-7.

<sup>70</sup> Z angl. digital natives. Termín byl popularizován díky článku M. Prenskyho, viz PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* [online]. 2001, roč. 9, č. 5, s. 1- 6 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+1.PDF>

<sup>71</sup> Jinak také „internetová generace“. Používá se jako označení pro skupinu lidí, kteří byli narozeni od poloviny 90. let 20. století dodnes.

<sup>72</sup> QUARANTA, Domenico. Umění netizenů. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op. cit., s. 70.

<sup>73</sup> *Katalog PAF 2012: 11. Přehlídka animovaného filmu*. 1. Olomouc: Pastiche Filmz, 2012, s. 49. ISBN 978-80-87662-01-4.

<sup>74</sup> CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art? In: *Rhizome* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>

<sup>75</sup> Ibid.



značí post-internetové umění také velmi zásadní posun – a to v podobě návratu do fyzických prostor galerie. Specifické aspekty post-internetového umění budeme v následující části textu ilustrovat na projektech a výstavách.

#### 4.1 Přesun do galerijního prostoru

Zatímco net artová díla byla téměř bez výhrad tvořena pro prezentování v online prostředí, post-internetové umění se vrací zpět do galerijního prostoru. Na otázku proč tomu tak je a z jakého důvodu se umělci, na rozdíl od těch net artových, vrací k fyzicky orientované tvorbě, bychom mohli najít mnoho spekulativních odpovědí. Proto se budeme věnovat spíše projevům tohoto fenoménu.

Post-internetové umění je stejnou měrou tvořeno do galerijního prostoru i pro prostor virtuální. Konkrétně pro jeho prezentaci na sociálních sítích a následnou cirkulaci na internetu. Byť je poté existence díla primárně online, objekty, které se uživatelům – divákům na obrazovkách zobrazují, jsou velmi často tvořeny strukturálně mimo digitální prostředí. V tomto případě můžeme mluvit o „*objektech, které jsou zároveň [fyzické] objekty i fotkami objektů cirkulujícími ve specifickém kontextu sítě.*“<sup>76</sup> Objekty typicky reprezentují prvky digitálního prostředí.<sup>77</sup> Těmito fyzickými objekty máme na mysli různá média: dvourozměrné digitální tisky [Obr. 2], videa, malby [Obr. 1], sochy či instalace z plexiskel. Můžeme říct, že do jisté míry jsou post-internetová díla remediací – médium zahrnuje či reprezentuje médium jiné. Podle Boltera a Grusina<sup>78</sup> novější média využívají starších médií a vyrovnávají se tak s vlastní existencí. V post-internetové tvorbě dochází ke kladení důrazu na médium internetu, tedy zobrazování a upozorňování na prvky digitálního prostředí. Dle teorie remediace Boltera a Grusina<sup>79</sup> bychom mohli post-internetové umění označit za hypermediaci.<sup>80</sup> Tedy umění, které neustále připomíná digitální prostředí, ve kterém existujeme. Zhmotňuje virtuální prostor sítě ve fyzické podobě, která je prezentována v galerijním prostoru – a to jak reálném, tak virtuálním –, zdokumentována, zveřejněna na internetu<sup>81</sup> a opět přichází k životu pomocí sdílení a repostů<sup>82</sup>.

---

<sup>76</sup> MEIXNEROVÁ, Marie. Postinternet. In: MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*, op. cit., s. 111.

<sup>77</sup> Viz kapitola Vizuální reprezentace, s. 18.

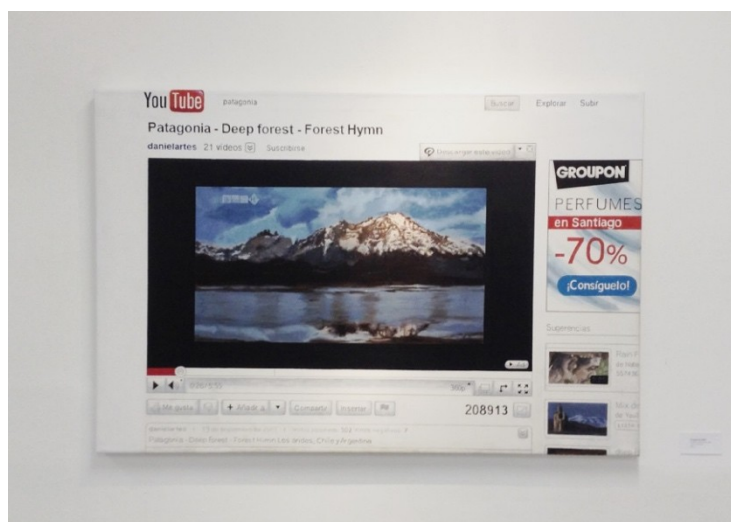
<sup>78</sup> BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.

<sup>79</sup> Ibid.

<sup>80</sup> CHAN, Jennifer. Notes on the Post-internet. In: KHOLEIF, Omar. *You Are Here*. Manchester, Londýn: Cornerhouse, SPACE, 2014, 106 - 123. ISBN 978-0-9569571-7-7. Dostupné z: [https://www.academia.edu/7508373/Notes\\_on\\_Post-Internet](https://www.academia.edu/7508373/Notes_on_Post-Internet)

<sup>81</sup> V případě vystavení děl ve fyzickém prostoru galerie, často neplatí u případu online galerií.

<sup>82</sup> Sdílení obsahu příspěvku v rámci stejné sociální sítě, kde byl publikován. Příklady: retweet na Twitteru, reblog na Tumblr, repost na Instagramu.



Obr. 1 – Felipe Rivas San Martín, *Patagonia BBC*, olej a akryl na plátně



Obr. 2 – Emily D. Miller, *Unproductive Expenditure*, digitální tisk

## 4.2 Vizualní reprezentace

S pojmem post-internet bývá často spojován určitý způsob vizuální reprezentace, druh estetiky. Klíčové ale je, že post-internetové umění není definováno pouze konkrétní estetikou a stejně tak ani estetika by neměla být jedinou náplní tohoto umění, byť tomu tak v mnohých případech je. Můžeme najít i subžánry post-internetové estetiky, například seapunk a vaporwave<sup>83</sup>.

<sup>83</sup> ZÁLEŠÁK, Jan. *Během posledních pěti let nepochybně proběhla jak institucionální reflexe, tak i něco, co by se dalo označit jako zkapitalizování postinternetu.* [online]. 14. 1. 2016. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/search/label/Jan%20Z%C3%A1le%C5%A1k> Viz dále podkapitola *Vizuální reprezentace*, s. 18.

Pokud se podíváme na světové výstavy, které si kladly za cíl nejen shrnout post-internetovou tvorbu do jednoho času a prostoru, ale i přispět k definování tohoto pro některé neuchopitelného pojmu, typologie užívané vizuality je velmi zřetelná. Jednou z těchto výstav byla *Art Post-Internet*, která se uskutečnila roku 2014 v Pekingu a jejíž kurátory byli Karen Archey a Robin Peckham<sup>84</sup>. Samotná výstava řadila díla do sedmi podkategorií: distribuce, jazyk, posthumánní tělo<sup>85</sup>, radikální identifikace, branding a korporátní estetika, malba a gesto, infrastruktura. Jak již bylo popsáno v předchozí kapitole, korporátní estetika je jedním z vyjadřovacích prostředků post-internetových umělců. V rámci pekingské výstavy můžeme tento jev pozorovat mj. u uměleckého díla dvojice Aids-3D nazvaném *Outperformance Options ATM Partion*<sup>86</sup>.

Další vizuální charakteristikou je odkazování se k digitální estetice devadesátých let minulého století. Ann Hirsch vytvořila dílo – aplikaci s názvem *Twelve*, která byla dostupná v iTunes Store<sup>87</sup>, internetovém obchodu s různými druhy digitálních médií, který je provozován firmou Apple. Aplikace byla fiktivní AOL chatovou místností<sup>88</sup>, která přejímala estetiku Windows 95. Aplikace byla z iTunes Store stažena, jedním z uvedených důvodů byl „simulation of a desktop experience“<sup>89</sup>.

Za jeden z dalších prostředků vyjádření a výraznou součást post-internetové vizuality můžeme považovat to, co vyjadřuje pojem „nová estetika“<sup>90</sup>. James Bridle tento termín použil poprvé roku 2011. Nová estetika odkazuje nikoliv k filozofické disciplíně či otázkám plynoucím z *Kritiky soudnosti* Immanuela Kanta, ale k jasně empirickému pokusu popsat „to, jak věci vypadají“. Konkrétně odkazuje k vizuálnímu jazyku internetu a digitálních technologií, který je přenášen do fyzického prostoru. Tím dochází k mísení virtuálního a fyzického.<sup>91</sup> V současné době Bridle spravuje blog s názvem *The New*

---

<sup>84</sup> Art Post-Internet. UCCA [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://ucca.org.cn/en/exhibition/art-post-internet/>

<sup>85</sup> Z angl. the posthuman body.

<sup>86</sup> Art-Post Internet: Booklet. In: UCCA [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: [http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI\\_booklet\\_en.pdf](http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI_booklet_en.pdf)

<sup>87</sup> Ann Hirsch [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://therealannhirsch.com/>

<sup>88</sup> AOL je poskytovatel internetových služeb a aplikací. Mezi jednu z funkcí, které poskytuje, je chat – komunikace dvou či více jedinců prostřednictvím komunikační sítě.

<sup>89</sup> DURBIN, Andrew. WE DON'T NEED A DISLIKE FUNCTION: POST-INTERNET, SOCIAL MEDIA, AND NET OPTIMISM. In: *Mousse Contemporary Art Magazine* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://moussomagazine.it/articolo.mm?id=1093>. Několik měsíců po zakázání aplikace Klaus\_eBooks vypustil do světa několik jail-broke iPadů s přednastavenou fungující aplikací *Twelve*. Jail-break je softwarová úprava zařízení s iOS, který je jinak velmi uzavřený a nemodifikovatelný.

<sup>90</sup> Z angl. „new aesthetics“.

<sup>91</sup> BRIDLE, James. The New Aesthetic and its Politics. In: *BookTwo* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/>

*Aesthetics*<sup>92</sup>, na kterém můžeme najít příspěvky primárně obrazového rázu, vizuálně odpovídající definici nové estetiky.



Obr. 3 – Kevin Heckart, *Bez názvu*



Obr. 4 – Autor neznámý, *Bez názvu*

V rámci vizuality post-internetové tvorby můžeme pozorovat dva často zmiňované sub-žánry: seapunk a vaporwave. Pokud budeme na žánry nazírat z chronologicky uspořádaného hlediska, bylo by vhodné začít seapunkem [Obr. 3]. Kolem roku 2011

---

<sup>92</sup> *The New Aesthetics* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://new-aesthetic.tumblr.com/>

začal internetem tento mikro-žánr kolovat. Začali s ním operovat lidé na sociálních sítích, skrze které také nabyl na popularitě. Významně k rozšíření těchto subžánrů přispěl právě Tumblr. Pojem seapunk odkazuje nejen ke specifickému stylu vizuality, ale také k hudební tvorbě. Oba tyto aspekty jsou spojeny odkazováním se k osmdesátým i devadesátým letům 20. století, a jak vyplývá ze samotného názvu, elementy spojenými se surfváním, vodní hladinou a holografickými objekty. V roce 2013 již vyčerpaný a „mrtvý“ námět seapunku nahradil vaporwave [Obr. 4]. Ten se, podobně jako seapunk, rozšířil především díky Tumblru, promítl se i do hudební produkce a opět odkazoval k postupům elektronické hudby posledních dvaceti let minulého století. Změnil se však estetický styl – vaporwaveové koláže využívají více prvků z digitálního prostředí, zvláště pak elementy z operačních systémů Mac OS X a Windows 95, dále pak populární ikony (osobnosti i produkty, například firmy Apple), reklamní estetiku či videa, která kvalitou připomínají záznamy na videokazetách. Z vizuality můžeme pozorovat nostalgickou rovinu tvorby, která odkazuje k minulosti – období webu 1.0.

Oba tyto mikro-žánry se velmi rychle vyčerpaly. Jedním z důvodů vyprázdění subžánrů byla nadměra uživatelské iniciativy, respektive kopírování obsahu, kvůli velmi lehké napodobitelnosti trendu. Na internetu můžeme najít například videa, která poskytují návod, jak napodobit estetiku vaporwave<sup>93</sup>. Můžeme říct, že tak subžánry „vykradly samy sebe“. Stále ale můžeme na Tumblr najít mnoho blogů, které se tematicky věnují seapunkové nebo vaporwaveové estetice. Co se novosti a zajímavosti týče, můžeme tyto trendy označit po formální i obsahové stránce za překonané.

### 4.3 Šíření informací, participace, korporátní identita

Jedním z častých témat post-internetového umění je problematika zdánlivé demokracie šíření informací, „informační smog“<sup>94</sup> a nebo participace na obsahu sdílených informací. Ve vztahu s těmito jevy bývá často během diskuzí i tvorby kladen důraz na korporátní identitu či korporátní estetiku. Korporátní identita i korporátní estetika odkazují k vystupování firem směrem k veřejnosti. V internetové tvorbě na ni bývá poukazováno jednak ve formě textové – eseje, ale i čistě vizuální – např. i pomocí fotobank. Jak praví nizozemská skupina Metahaven: „*Anonymous, Wikileaks nebo Pirate Bay nejsou jen strukturami, ale patří též do vizuální kultury.*“<sup>95</sup> Uměleckých děl na toto téma by bylo

---

<sup>93</sup> MICKYMAN007. How to make Vaporwave Asthetic. In: *YouTube* [online]. 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Su9lrKy2PXQ>

<sup>94</sup> Neboli informační znečištění. Značí záplavu nadbytečnými informacemi. Zabývá se jím mj. žurnalista David Shenk.

<sup>95</sup> NYKL, Lumír a Martina POLIAČKOVÁ. LOL, nebo SOS? A2 [online]. 2014, roč. 14 č. 24 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2014/24/lol-nebo-sos>

bezpochyby možné najít nekonečně mnoho, zde se však zaměříme na tvorbu Katji Novitské a skupinu Metahaven.

Projekt *Post Internet Survival Guide* byl realizován Katjou Novitskou a poprvé představen roku 2010. Kurátorem výstavy se stali Katja Novitska a Mike Ruize, odehrála se v galerii Gentili Apri v Berlíně a uskutečněna byla ve spolupráci s Future Gallery.<sup>96</sup> Na výstavě i v publikované knize bylo zastoupeno mnoho umělců a teoretiků, jako například B. Troemel, C. Dullaart, A. Vierkant či M. Kohout. Projekt Novitské se sestával z objektů různých médií – knihy, instalace, série výstav a událostí. V předmluvě stejnojmenné knihy<sup>97</sup> Novitska píše:

*„You are holding a guide to the ecology of a severe ongoing merging of matter, social and (visual) information in the present world. The shift to a multi-polar, mobile, post-democratic, gated, real-time set of conditions effectively redistributes the global balance of powers. The existing structures of our (Western) mode of thinking and being [...] are being reshaped and re-articulated. The scale of these changes are reflected in the dynamics of formats—files, gadgets, species, identities, ideologies, brands, styles, cultures, natural disasters, memes, technologies—entering the ultimate platform and player of dissemination: Internet.“<sup>98</sup>*

Záměrem projektu je tedy snaha o ulehčení komplexity doby, ve které žijeme. Knihou rezonuje situace, ve které se může každý na internetu pohybovat svobodně a bez kontroly – ve skutečnosti se však z velké části děje to, že je na naše aktivity dohlíženo korporacemi, jako jsou Google, Facebook aj. Ona svoboda se stává zdánlivou. Kniha je výstupem z blogu *Survival Tips*<sup>99</sup>, na který autorka publikovala různé tematicky vizuální podněty. Novitska svou prací reaguje do jisté míry i na téma korporátní identity.

Skupina Metahaven, designová a rešeršní agentura, se zabývá internetem jako politickým a tvůrčím prostředím. Tvorbu velmi stručně na svých stránkách shrnují dvěma slovy: estetika, politika<sup>100</sup> a nazývají ji „spekulativním či kritickým designem“. Mimo svou grafickou praxi se zabývají brandingem<sup>101</sup>, pořádají konference, vytvářejí publikace,

---

<sup>96</sup> NOVITSKA, Katja. POST INTERNET SURVIVAL GUIDE 2010. In: *From 0 to Infinity* [online]. 2015 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>

<sup>97</sup> Post Internet Survival Guide.

<sup>98</sup> NOVITSKA, Katja. POST INTERNET SURVIVAL GUIDE 2010. Op.cit. Vlastní překlad: „*Držíte příručku k ekologii probíhajícího prudkého slučování hmoty, sociálních a (vizuálních) informací v současném světě. Posun k multi-polární, mobilní, post-demokratické, synchronizované, v reálném čase souboru podmínek účinně přerozděluje dglobální rovnováhu sil. Stávající (západní) struktury režimu našeho myšlení a bytí [...] se přetvářejí a přeformulovávají. Rozsah těchto změn se odráží v dynamice formátů – souborů, přístrojů, druhů, identit, ideologií, značek, stylů, kultur, přírodních neštěstí, meme, technologií – vstupujeme do ultimátní platformy a přehrávače síření: internetu.“*

<sup>99</sup> *Survival Tips 0-∞* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://survivaltips.tumblr.com/>

<sup>100</sup> *Metahaven.net* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://metahaven.net/>

<sup>101</sup> Budování značky.

rozhovory či politický dokument.<sup>102</sup> Metahaven v rámci svých projektů spolupracují s mnohými umělci, jedním z témat, kterým se věnují, je kritika cloudových úložišť a usilování o transparentnost informací. Společně s Jonasem Staalem uskutečnili projekt *Nulpunt*<sup>103</sup>, v rámci kterého umožnili uživatelům odběr politických či obchodních dokumentů. Ti o dokumentech mohli poté diskutovat, či je sdílet libovolným způsobem.

#### 4.4 Sebereflexe post-internetového umění

Východiskem stojícím za touto podkapitolou je množství pokusů o vystihnouti podstaty post-internetu. Zároveň se snaží zvýraznit fakt, že stejně jako se stala nejasnou hranice mezi producentem a konzumentem<sup>104</sup>, mizí i striktní diferenciace umělců, kurátorů a teoretiků. Umělci se, po boku teoretiků umění a kurátorů výstav, aktivně zapojují do debaty a podílí se na zpětné teoretizaci svých vlastních i cizích děl. Přitom se zásadně podílí na formování významu pojmu „post-internet“. Nyní uvedeme několik málo událostí, které jsou s uměnovědnou sebereflexí post-internetového umění spojeny.

Některé z výstav, například *Art Post-internet*<sup>105</sup>, si kladly za cíl vystihnout podstatu post-internetové tvorby, a tak definovat post-internetové umění. Bylo uskutečněno také několik panelových diskuzí, z českého prostředí můžeme zmínit například *Já bych ty post-internetu zakázala*<sup>106</sup>, které se budeme věnovat později v kapitole *Teoretická reflexe, diskuze a hledání ukotvení*, a konferencí za účelem rozkrytí pojmu post-internet. Těchto událostí se účastnili nejen teoretici, ale i umělci, jejichž tvorba bývá za post-internetovou označována. Pozice umělce je tak proměnlivá a nemůžeme jednotlivé osobnosti, jako například Artie Vierkanta či Brada Troemela, zařadit pouze do jedné z kategorií. Jejich umělecká i teoretická tvorba se prolínají. Živá diskuze a reflexe v rámci tohoto diskurzu může být označena jako jev, který post-internetovou tvorbu provází od jejího vzniku do současnosti.

Jako konkrétní příklad můžeme uvést sborník *You Are Here: Art After the Internet*<sup>107</sup>. Jeho editor Omar Kholeif v úvodu knihy píše, že kniha není mapováním jevů, které souvisejí s post-internetem, ale platformou pro diskuzi. Má klást otázky, které s sebou internet nese. Ed Halter v předmluvě této knihy<sup>108</sup> předkládá otázku, z jakého důvodu přicházíme s novými pojmy jako „nová estetika“ či „post-internet“. Sám odpovídá,

---

<sup>102</sup> NYKL, Lumír a Martina POLIAČKOVÁ. *LOL, nebo SOS?*. Op. cit.

<sup>103</sup> *Nulpunt* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://nulpunt.nu/>

<sup>104</sup> Viz kapitola *Internetové umění v éře webu 2.0*, s. 7.

<sup>105</sup> *Art Post-Internet*. *UCCA* [online], op. cit.

<sup>106</sup> Panelová diskuze *Já bych ty post-internetu zakázala*, Praha, 28. 5. 2014.

<sup>107</sup> KHOLEIF, Omar. *You Are Here*. Manchester, Londýn: Cornerhouse, SPACE, 2014. ISBN 978-0-9569571-7-7.

<sup>108</sup> HALTER, Ed. Foreword. In: KHOLEIF, Omar. *You are here*, op. cit.

že jednou z příčin je konstantní vývoj, kvůli kterému se některé pojmy, například „nová média“ a „net art“, zdají být zastaralé. Umělci tak pocítují potřebu označit a pojmenovat současné fenomény<sup>109</sup>, což se neobejde bez další diskuze.

## 5 České post-internetové umění

V této části práce se budeme věnovat komplexněji českému post-internetovému umění – umělcům, dílům, tematickým galeriím a v neposlední řadě také snaze o ukotvení pojmu, tedy teoretické reflexi a debatám, jež se zde vedly. Kapitola nemá vyústit ve výčet specifík české tvorby ve vztahu k post-internetu. Nevylučujeme však, že během analýzy nevyvstanou některé dominantní rysy, které se budou nápadně lišit od zahraniční tvorby. Primárně se soustředíme na shrnující představení české post-internetové scény, pokud něco takového v minulosti existovalo, a to s důrazem na institucionální reflexi tohoto trendu.

Důvodem stanovení cíle práce v této podobě je skutečnost, že post-internetový trend probíhal, s mírnými nuancemi, po celém světě ve stejnou dobu. Díky technologiím – zejména internetu – se umělci v téměř reálném čase mohli dozvídat o tom, co se děje na umělecké scéně na druhém konci světa a hbitě na to reagovat. Určité úseky textu také doplníme o případné úryvky a závěry, které vyplývají z rozhovorů, jež byly vedeny primárně za účelem doplnění této práce.

Pokud bychom měli postupovat chronologicky a nejdříve zmínit umělce, kteří začali s post-internetem operovat jako první a postupně se dostali až k „poslednímu“ dílu, které do této kategorie můžeme zařadit, byla by tato snaha snad nakonec stejně nepodstatná, podobně jako spory Nam June Paika a Wolfa Vorstella o to, kdo byl prvním video umělcem<sup>110</sup>. Jak bylo zmíněno, tento trend vznikal globálně. Použijeme zde reakci Marie Meixnerové na to, kdo podle ní začal v českém prostředí operovat s pojmem post-internet jako první: lidé, kteří se věnují či věnovali post-internetu, jsou dost často propojeni. Toto propojení začíná už tím, že umělec, kurátor či pedagog nefunguje izolovaně od ostatních. Jde o společenský kontext – každý z nich má kolem sebe skupinu lidí, v rámci které se pohybuje.<sup>111</sup> Můžeme tedy dojít k závěru, že: „*Skupina lidí věnujících*

---

<sup>109</sup> HALTER, Ed. Foreword. In: KHOLEIF, Omar. *You are here*, op. cit.

<sup>110</sup> Nam June Paik a Wolf Vorstell spolu vedli při o tom, kdo z nich byl prvním video umělcem. Spor pramenil mimo jiné z faktu, že oba dva představili svá díla roku 1963 – Paik v rámci výstavy *Exposition of Music – Electronic Television* v Galerie Parnass, Vorstell představil dílo *Sun in Your Head* a další koláže ve Smolin Gallery. Skutečnost je ale taková, že Paik vystavoval o pár měsíců dříve než Vostell. Zároveň vlastně nezáleží na tom, komu prvenství „připadlo“.

<sup>111</sup> MEIXNEROVÁ, Marie. *Kurátor, umělec, teoretik, pedagog... to je pro mě u postinternetového umění často jedna osoba*. [online]. 13. 2. 2016. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/search/label/Marie%20Meixnerov%C3%A1>



se *postinternetu je tedy jakýsi průnik množin, vzájemné ovlivnění*.<sup>112</sup> Dále Meixnerová zmiňuje několik z hlediska post-internetového umění podstatných jmen a vysokých škol. Její odpověď se tak částečně překrývá s reakcí Jana Zálešáka, který ve svém rozhovoru uvedl: „*Poprvé jsem se myslím s užíváním toho slova setkal u studentů na Fakultě výtvarných umění v Brně, konkrétně u Marka Delonga a Martiny Růžičkové zhruba před třemi lety [v roce 2013]*.”<sup>113</sup> Meixnerová ale kromě Fakulty výtvarných umění v Brně zmiňuje i Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze a Univerzitu Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem.

## 5.1 Post-internetová tvorba v kontextu lokální umělecké scény

Tato podkapitola bude sloužit jako bližší pohled na výše zmíněné „skupiny lidí“, které v rámci post-internetového umění figurují. Cílem však není vytvořit vyčerpávající výčet jmen, ale přiblížení vývoje a fungování lokálních kontextů. Lokální kontexty vztahujeme ke dvěma městům, jež můžeme pro účely této práce definovat jako hlavní centra dění. Jsou jimi Brno a Praha. Není to výhradním pravidlem, ale můžeme vysledovat jistou korelaci mezi studenty vysokých škol, fenoménem post-internetového umění a jeho praxí.

V Praze funguje několik uměleckých vysokých škol, stejně jako uměnovědných oborů. Vznikaly zde post-internetově zaměřené galerie – Plevel galerie, Kurzor gallery. Lidé z pražské umělecké scény se podíleli na různorodých projektech, kromě galerií pořádali diskuze (Lumír Nykl, Martina Poliačková), fenomén teoreticky reflektovali (Václav Jánoščík, Václav Magid, Kateřina Cepáková, Petr Hošek) a v neposlední řadě se mu také věnovali v umělecké tvorbě (Martin Kohout, Kristýna Lutzová, Nik Timková, Richard Nikl). Podrobněji se budeme těmto aktivitám věnovat v následující části práce.

Na rozdíl od pražského prostředí, v Brně se setkáváme s opačným přístupem. Zde se k post-internetové tvorbě hlásili jednotliví umělci, zároveň jejich práce často nebyla galerijně reflektována<sup>114</sup>. Pokud se nyní v rámci brněnské scény a zaměříme se na post-internetové umění, naše pozornost se bude primárně soustřeďovat na studenty Fakulty výtvarných umění VUT. Zde s termínem post-internet začalo operovat od roku 2013. Ke studentům, kteří se s tímto termínem pojí, patří Martina Růžičková. Ta v roce 2013 uspořádala ve školní Galerii 209, přednášku, výstavu a večírek s názvem *Vizuální*

---

<sup>112</sup> Ibid.

<sup>113</sup> ZÁLEŠÁK, Jan. *Během posledních pěti let nepochybně proběhla jak institucionální reflexe, tak i něco, co by se dalo označit jako zkapitalizování postinternetu*. [online]. 14. 1. 2016. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/search/label/Jan%20Z%C3%A1le%C5%A1%C3%A1k>

<sup>114</sup> V případě brněnských galerií bylo uspořádáno několik menších monografických výstav (např. v Galerii Art), v rámci této práce se ale zaměříme především na výstavy kolektivní a tedy tematicky – post-internetově laděné, nikoli na samostatné výstavy autorů.

*smog*<sup>115</sup>. V rámci večeru se věnovala právě v té době velmi aktuálnímu post-internetu a trendu vaporwave. Mimo tuto událost se Růžičková post-internetu dlouhodobě věnovala, téma rezonovalo i v její bakalářské práci *Mediální ~obraz~ cultu Fu-Fu*<sup>116</sup>, ve které se dotýkala problematiky umělecké produkce, (sebe)prezentace umělce – umělec jako značka –, uměleckého díla jako produktu a toho, jak jsou tyto aspekty multiplikovány v důsledku post-internetové doby. Kryštof Ambrůz a Marek Delong jsou dalšími jmény, které je dobré zmínit. Marek Delong ve své diplomové práci s názvem *CLUSTER WORLD*<sup>117</sup> užíval pojmu post-internet a z písemné obhajoby je jasné, že se věnoval stěžejním problémům post-internetové situace. Zaznívají motivy jako všudypřítomnost internetu, mizející hranice fyzického a virtuálního světa, návrat do fyzického prostoru galerií a otázka autorství. Výstupem práce byl instalační celek, sestávající se z Full HD projekce videa představující umělecký prvek a konstrukce z potisknuté napnuté látky, který symbolizuje přírodní prvek v díle.

Pokud bychom se odvážili konstatovat, že Růžičková se ve své práci s post-internetu věnovala jak po stránce praktické, tak teoretické, Delong se soustředil více na koncept post-internetu než jeho vizualitu. Kryštof Ambrůz, kterému se budeme věnovat nyní, přejímal estetiku post-internetové tvorby a skrze tuto strategii rozjímal nad problémy současného světa. Pod jménem svého alter ega *Screenboy* publikoval na svůj Tumblr<sup>118</sup> blog videa, která fungovala na principu záznamu web kamery. Ambrůz se natáčel a splýval s nastaveným pozadím. Výstupem jeho bakalářské práce *UNTITLED TOY*<sup>119</sup> byla instalace [Obr. 5]. V Ambrůzově tvorbě můžeme pozorovat odkaz k estetice dalšího post-internetového subžánru plantwave<sup>120</sup>.

---

<sup>115</sup> *Vizuální smog. goodbye ~ party by ~ exhibition / by Martina Růžičková* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/1378225832423568>

<sup>116</sup> RŮŽIČKOVÁ, Martina. *Mediální ~obraz~ Cultu Fu-Fu*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Fakulta výtvarných umění VUT.

<sup>117</sup> DELONG, Marek. *Cluster World*. Brno, 2015. Magisterská práce. Fakulta výtvarných umění VUT.

<sup>118</sup> *Screenboy* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://skreenboy.tumblr.com/>

<sup>119</sup> AMBRŮZ, Kryštof. *Untitled Toy*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Fakulta výtvarných umění VUT.

<sup>120</sup> Tato podkategorie post-internetové estetiky je typická vyobrazováním rostlin a jejich využívání v kolážích spolu s prvky post-internetového umění jako kontrast k virtuálnímu světu. Otevírá otázku naší zkušenosti s přírodou, jež je často zprostředkovávána primárně z obrazovek počítače, nikoli fyzického prostoru. Rostliny také odkazují ke korporátní estetice devadesátých let – prostor kancelářů tvořen stolem, židlí, počítačem a v rohu stojící květinou, která dobře snáší permanentní umělé osvětlení.



Obr. 5 – Kryštof Ambrúz, *Untitled toy*, návrh instalace v prostoru

## 5.2 Výstavy

Jedním z typických aspektů post-internetového umění je návrat do fyzického prostoru galerií. Proto se budeme se věnovat několika výstavám, které se snažily o reflexi tématu post-internetu na obecnější rovině, nebo byly věnovány post-internetovým umělcům a jejich tvorbě. Výstavy jsou uspořádány chronologicky, přičemž se kromě těchto kolektivních výstav v České republice uskutečnily další, menší, monografické výstavy. Je dobré připomenout, že jakkoli se tato práce snaží být soubornou reflexí, bylo nutné si definovat pole, v rámci kterého se pohybujeme. Tímto polem jsou větší kolektivní či tematické výstavy, které se také snaží o mapování situace a vztahu lokálních umělců k post-internetu či předmětům, které se s ním obsahově pojí.

Jednou z prvních výstav, která si klade reflexivní otázku „*Jak současní mladí umělci ve své tvorbě reflektují každodenní samozřejmou přítomnost digitálních obrazů, chytrých technologií a sociálních sítí?*“<sup>121</sup> byla výstava s názvem *Generation Smart*, která probíhala v termínu 13. května – 13. června 2015 v Galerii NTK<sup>122</sup> v Praze. Galerie NTK se dramaturgicky zaměřuje na současné umění a tematicky akcentuje propojení umění, vědy, technologie a architektury. Kurátorem galerie je Milan Mikuláščík, který společně s Davidem Kořínkem kurátorsky zaštil i *Generation smart*. Kurátoři společně zároveň

<sup>121</sup> 12. 5. – 13. 6. / *Generation Smart* – Národní technická knihovna. *Národní technická knihovna* [online]. Praha, 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.techlib.cz/cs/83333-12-5-13-6-generation-smart>

<sup>122</sup> Národní technická knihovna.

vedou ateliér Supermédií na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze<sup>123</sup>. Výstava ve své anotaci doslovně poukazuje na pokus představit a přispět do diskuze o tom, co je to post-internetové umění. Kořínek a Mikuláščík však výstavu neavizují jako post-internetovou, nejprve objasňují východiska tvorby umělců, a vycházejíc z tohoto kontextu, zmiňují termín post-internetového umění. Podle kurátorů výstavy se tento termín do uměleckého diskurzu bez pochyb dostal a jejich záměrem bylo najít a představit umělce, kteří v rámci kontextu post-internetového umění tvoří. Na výstavě bylo vystaveno dvacet umělců – Kryštof Ambrůz, Filip Dvořák, Jakub Geltner, Katarína Hládeková, Ondřej Homola, Martin Kohout, Martin Kolarov, Adéla Korbičková, David Krňanský, Ladislav Kyllar, Martin Lukáč, Kristýna Lutzová, Andrea Mikysková, Richard Nikl, Olbram Pavlíček, Julius Reichel, Lucie Rosenfeldová, Tereza Rullerová, Barbora Švehláková, Ladislav Tejml, Nik Timková, včetně dvou uměleckých skupin Black Media a The Rodina. Díla nejsou omezena médii, na výstavě najdeme videa, instalace i tisky. Kurátoři mimo jiné v rozhovoru pro Artyčok.tv uvádějí, že post-internetová tvorba českých umělců, na rozdíl od zahraničí, neakcentuje tak razantně „designovost“ – estetickou dokonalost tohoto druhu umění. Slovy Kořínka: „*Nejsou to už věci, který jsou upatlaný, nebo který jsou tak nějak nahodile daný dohromady. Ale v té české verzi to má, jako všechno v českých verzích, svá specifika. Takže zase že by to bylo tak vyčištěno a tak vycizelováno, to prostě není.*“<sup>124</sup> [Obr. 6] Mikuláščík dodává, že je to mimo jiné způsobeno i ekonomickými podmínkami českých umělců, které jsou ve srovnání s možnostmi zahraničních umělců leckdy nesrovnatelné.<sup>125</sup> Název vychází ze záměru výstavy, tedy představit generaci umělců, která vnímá a pracuje s technologiemi (výpočetními, informačními, novými) jako se součástí každodenního života. Druhá část názvu výstavy může odkazovat ke „smart technologies“<sup>126</sup>, zároveň ale k něčemu vtipnému, nebo „cool“<sup>127</sup>. Název také vychází z textu Lva Manoviche *Generation Flash* z roku 2002<sup>128</sup>. Ve své podstatě se výstava snaží představit trend post-internetu, ale zároveň se nestaví do kritické pozice vůči tomu, jestli umělci post-internet opravdu berou jen jako trend a jejich tvorba je tak postavena na postupech, které jsou do trendu zapadají, či nikoli. Základem

---

<sup>123</sup> Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze. *Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.umprum.cz/web/cs/volne-umeni/supermedia>

<sup>124</sup> Generation Smart on Artyčok. In: *Artyčok.tv — Současné umění online* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://artycok.tv/lang/cs-cz/28315/generation-smart>

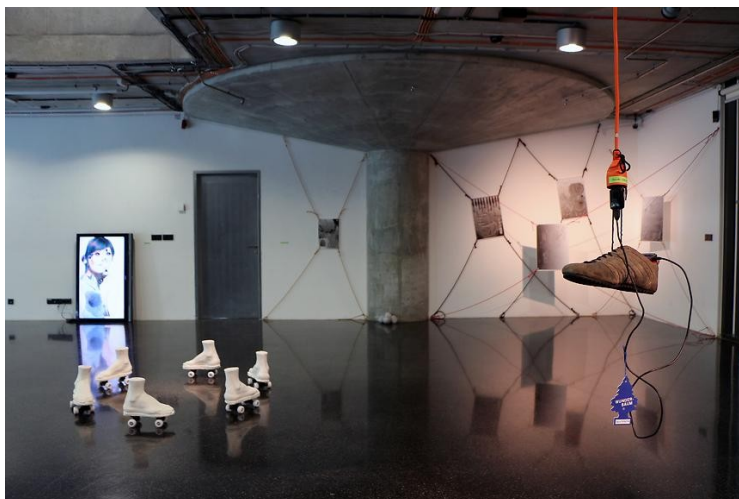
<sup>125</sup> Ibid.

<sup>126</sup> Chytrým technologiím.

<sup>127</sup> Parafráze. Viz zdroj: Generation Smart on Artyčok. In: *Artyčok.tv — Současné umění online* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://artycok.tv/lang/cs-cz/28315/generation-smart>.

<sup>128</sup> Text se týká změny internetového umění vlivem užívání plug-inu Flash. Viz MANOVICH, Lev. *Generation Flash*. In: *Lev Manovich – home* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/generation-flash>.

je však i poukázání na návrat nových médií do galerie v jiné podobě, než jak tomu bylo v minulosti, a na komodifikaci internetového umění.



Obr. 6 – Fotodokumentace výstavy *Generation Smart* v NTK



Obr. 7 – Fotodokumentace výstavy *Neklid věcí* v Kvalitářích

Dalšími výstavními projekty, kterým se budeme věnovat, jsou *Neklid věcí* a *Návrat objektu*. Obě tyto výstavy probíhaly od 11. září do 6. listopadu 2015 v galerii Kvalitář v Praze a jejich kurátorem byl Václav Janoščík. Samotná galerie Kvalitář se snaží představovat současné umění a mladé umělce domácí scény.

Výstavy jsou co do konceptu velmi podobné. Jedná se o Janoščíkův pokus nejen přiblížit nezasvěceným návštěvníkům podstatu post-internetového umění, ale zároveň klade důraz na filozofický přesah výstavy a to nejen v rámci kontextu post-internetové situace a umění, internetu věcí, ale i směrem ke spekulativnímu realismu, objektově orientované ontologii a akreleracionismu. To je především manifestováno znovu

vyvolaným zájmem o objekt a návrat do fyzického prostoru galerií. Právě objektovost a objekt je velmi důležitým momentem výstavy, která se dle slov kurátora: „[...] *soustředí na důležitost, kterou v současném umění mají objekty a jejich objektovost, ale také na jejich schopnost konfrontovat formy aktuálního systému kulturní distribuce (objektů)*.“<sup>129</sup>

Výstava *Návrat objektu* představuje americkou umělkyni Marisu Olson, mimo jiné jednu z prvních umělkyně, která začala užívat termínu post-internet. Olson v rámci této výstavy zdůrazňuje, že veškeré virtuálno vyžaduje objekty, od nichž je virtuální prostor závislý. Tyto objekty mají časovou omezenost. Pro uživatele jsou pomíjivé, po ztrátě jejich funkčnosti, nebo přechodu k novější verzi přístroje se pro nás objekty minulé stávají až neviditelnými. Olson touto instalací reflektuje dnešní společnost a kulturu, má připomenout naši vlastní přítomnost a jedná se také o fyzickou metaforu internetu. *Neklid věcí* je kolektivní výstavou [Obr. 7], na které se podíleli jak čeští<sup>130</sup>, tak zahraniční umělci<sup>131</sup>. V rámci této výstavy kurátor z části vychází z výstavy *Návrat objektu* a opět prozkoumává díla umělců, kteří jsou inspirováni internetem, zároveň však tuto zkušenost komunikují skrze fyzické objekty, nikoliv digitální díla či umění nových médií.

Výstavy se přímo nevztahují ani nevymezují vůči post-internetu nebo post-internetovému umění, koncepčně i chronologicky však vychází ze zkušenosti a situace, kterou jsme již v rámci této práce popsali jako post-internetovou<sup>132</sup>. Zároveň tato výstava ukazuje, že „post-internetový“ návrat do galerie<sup>133</sup> je spojen s daleko komplikovanější strukturou, než je komodifikace a snaha o sebereflexi – Janoščík zdůrazňuje, že „[...] *v současné době [je] na místě se snažit o vytvoření propojení mezi filozofií a současným uměním*.“<sup>134</sup> Toto stanovisko promítá i do antologie *Objekt*<sup>135</sup>, která vyšla jako „extenze“ výstav v Kvalitáři a věnuje se převážně problematice spekulativního realismu, objektově orientované ontologie a nového materialismu za účelem podněcení diskuze o filozofii, umění a teorii umění v českém prostředí<sup>136</sup>.

---

<sup>129</sup> Návrat objektu a Neklid věcí | Kvalitář. *Kvalitář* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>

<sup>130</sup> Marek Delong, Tereza Fišerová – Evžen Šimera, Martin Kohout, Martin Kolarov – Filip Dvořák, Kristýna Lutzová, Štěpán Marko, Richard Nikl – Jan Brož, Nik Timková – Jakub Hošek, Magdaléna Vojteková.

<sup>131</sup> Annabelle Arlie, Iain Ball, Constant Dullaart, Ted Whitaker.

<sup>132</sup> Viz výše *Post-internetová situace*, s. 14.

<sup>133</sup> Viz výše *Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy*, s. 16.

<sup>134</sup> HRUŠKOVÁ, Tereza. Z pojmu postinternetové umění se stala tržní nálepka. In: *Artalk.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/09/24/z-pojmu-postinternetove-umeni-se-stala-trzni-nalepka/>

<sup>135</sup> JANOŠČÍK, Václav. Objekt: Introduction / Table of Contents. In: *Academia.edu* [online]. Academia, 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:

[https://www.academia.edu/15982440/Objekt\\_Introduction\\_Table\\_of\\_Contents](https://www.academia.edu/15982440/Objekt_Introduction_Table_of_Contents)

<sup>136</sup> LEVY, Valentina. Artshake | Post – internet | Interview to Václav Janoščík. In: *Artshake* [online]. 2013 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.arshake.com/en/post-internet-intervista-a-vaclav-janoscik/>

Poslední výstava, kterou zmíníme, proběhla v galerii Video NoD 18. února – 13. března 2016. Nesla název *Virtual modality*<sup>137</sup>, kurátorovala ji Veronika Zajačiková a představovala nejmladší autory pracující s médiem videa a post-internetovými motivy. Vystaveni zde byli čtyři umělci: Kryštof Ambrůz, Andrea Mikysková, Anna Slámová a Ladislav Tejml. Autoři jsou studenty vysokých uměleckých škol a jejich tvorbu propojuje zájem o aktuální dění a estetické prvky vizuální reprezentace. Kurátorka v anotaci výstavy napsala: „Zde prezentované virtuální krajiny jsou předstupněm a východiskem pozdějšího vizuálního tvarosloví, které je skládáno z konkrétních znaků internetového prostředí.“<sup>138</sup> Nejvýrazněji a nejjistěji se v podmínkách post-internetové vizuality pohybují Ambrůz a Slámová. Ambrůz zde prezentuje videa, která patří do projektu jeho bakalářské práce *UNTITLED TOY*. Slámová přichází s 3D animacemi abstraktní krajiny, doplněné o audio nahrávku mluveného slova, která odkazuje k bezprostřednímu ovlivnění vnímání reality a zprostředkované zkušenosti skrze virtuální prostředí.

### 5.3 Galerie

V nadcházející kapitole se budeme věnovat galeriím, které se dramaturgicky odkazují k post-internetu, nebo se programově snaží otevírat otázku současného stavu společnosti a kultury ve spojitosti s internetem a online prostředím. Galerií, které zde s tímto zaměřením fungovaly nebo stále fungují, není mnoho. Mezi takové můžeme zařadit galerii Plevel. Galerie byla založena pravděpodobně Petrem Hoškem, Kateřinou Cepánkovou a Luisem Artemio De Los Santosem. Projekt galerie Plevel vyhrál otevřenou výzvu pro novou galerii v Karlin studios. Její zaměření bylo popsáno v manifestu, jehož autorem je Luis Artemio De Los Santos.<sup>139</sup> Hned v úvodu manifestu se můžeme setkat s hlavním cílem založení a aktivit galerie Plevel: „Galerie PLEVEL usiluje o rozbití monotónního cyklu, v němž se pohybuje galerijní svět. Uvádí na scénu post-internetovou generaci a zároveň nabízí umělcům fyzický prostor, v němž mohou tvořit.“<sup>140</sup> Zřizovatelům a kurátorům galerie dle vlastních slov šlo o formu, ne o obsah ani vystavované umělce. Původní myšlenkou stojící za jejím založením bylo zřízení prvních internetových stránek (facebookové stránky), které mají vlastní fyzický galerijní prostor. Svou výstavní činnost galerie Plevel zahájila na začátku roku 2013 – první výstavou 27. února 2013 – a ukončila

---

<sup>137</sup> Experimentální prostor NoD. *Experimentální prostor NoD* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://nod.roxy.cz/cs/program/gallery/911-virtual-modality-ambruz-mykiskova-sla>

<sup>138</sup> Ibid.

<sup>139</sup> DE LOS SANTOS, Luis Artemio. MANIFEST GALERIE PLEVEL. In: *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/manifest-galerie-plevel>

<sup>140</sup> Ibid.

ji v květnu 2014<sup>141</sup>. Za svou poměrně krátkou dobu existence zde proběhlo osm výstav, jejichž forma se s chodem galerie vyvíjela. Výstavy reflektovaly prvky a fenomény, které známe z online prostředí. V rámci výstav byli primárně představováni zahraniční umělci, výjimkou byla výstava *So, Who's the Artist?*<sup>142</sup>, na které bylo zastoupeno pět českých umělců a bloggerů: Nik Timková, Lukáš Hofmann, Jakub Hošek, Lumír Nykl, Lužek Marný. Zlom ve výstavním formátu, který byl do té doby jistou mírou klasický, předznamenala výstava *Z internetu do galerie*<sup>143</sup>, která představovala divákům mezníky v historii propojení internetu a umění. Důvodem uspořádání takto edukativní a částečně kunsthistorické výstavy byl fakt, že někteří návštěvníci galerie nepřijali post-internetové umění pozitivně. Kolektiv kurátorů se tak rozhodl návštěvníkům představit východiska a historii fenoménu post-internetového umění. Po této události se v Plevelu konaly ještě tři výstavy. *KISS ME!* probíhala během doby trvání *Z internetu do galerie*. Vystavovaly zde dvě české umělkyně – Kristýna Lutzová, která zde představila projekt *Loginlogout*, o kterém jsme již psali výše<sup>144</sup>, a Gabriela Procházka s video instalací *Galaxy of Stars*, jež prezentuje autoportréty dívek s tzv. duckface<sup>145</sup>. Poslední dva výstavní projekty byly koncepčně posunuty do jedné z krajích mezí a svou realizací otevírají otázku autorských práv na internetu. O výstavách *Reblogging MICHAEL MANNING* a *RYAN TRECARTIN: Každodenní radosti* byli vystavující umělci informováni skrze pozvánku na vernisáž výstavy – k užití jejich děl nebylo<sup>146</sup> potřeba souhlasu, galeristé prezentovali taková díla, která autoři zveřejnili online. Koncept vznikl na základě toho, že galeristé považují galerii Plevel za internetovou stránku, která má vlastní galerijní prostor. Petr Hošek odůvodňuje tento způsob prezentace takto: „[...] *jakýkoli umělec, který má svou vlastní internetovou stránku a vystavuje svá díla online, tak se vlastně vystavuje záměrně tomu, že kdokoli může tento obraz nebo toto dílo přeposlat nebo sdílet na své stránce. [...] tak jsme se rozhodli, že vlastně neděláme vlastně nic nezákonného [...]*“<sup>147</sup> Jak je z názvu výstavy Michaela Manninga patrné, galerie Plevel začala „reblogovat“ umělecká díla do fyzického prostoru galerie. Galerie Plevel ukončila svou činnost na konci května 2014

---

<sup>141</sup> PAF 2014 // Legenda o Galerii Plevel. In: *Vimeo* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://vimeo.com/140757688>

<sup>142</sup> *So, Who's The Artist?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/646048258759963/>

<sup>143</sup> *Z INTERNETU DO GALERIE* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/631019380269721/>

<sup>144</sup> Viz s. 9.

<sup>145</sup> Fenomén autoportrétů s našpulenými rty.

<sup>146</sup> Je otázkou, zdali ano, či ne – autoři na vernisáž vlastních výstav nepřijeli, zároveň ale neprojevíli nesouhlas či nevoli s jejich uskutečněním.

<sup>147</sup> PAF 2014 // Legenda o Galerii Plevel. In: *Vimeo* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://vimeo.com/140757688>



z osobních důvodů galeristů<sup>148</sup>, zároveň uvažovali o otevření galerie Plevel ve změněné podobě v Berlíně.

Další galerií, která se programově zabývá spojitostí přístupu k internetu, umění a otázkou vlivu každodenního užívání digitálních technologií, je Kurzor gallery. Tato galerie byla založena Kurzor kolektivem, za kterým stojí Kristýna Lutzová a Kateřina Cepánková. Kolektiv je uměleckým projektem, který si mimo galerijní činnost klade za cíl snahu o diskuzi na interdisciplinární rovině – propojení umění, umělecké teorie, technologií, lidského vnímání. Galerie funguje ve virtuálním i fyzickém<sup>149</sup> prostoru. Jeden z hlavních projektů, který se v prostorách galerie uskutečnil, se nazývá *Braincandy*. Kurzor kolektiv vypsal čtyři otevřené výzvy, jejichž podmínkou pro splnění bylo zaslání jednoho nebo více vteřinových videí. Jako inspirační zdroj a konkrétnější zadání měly účastníkům sloužit texty, které Kolektiv zveřejnil v popisu události *Open call* na Facebooku<sup>150</sup>. Projekt *Braincandy* poté vyústil ve čtyři výstavy, které představily vybraná vteřinová videa<sup>151</sup>.

Dále bychom jsme se mohli věnovat například webové platformě Screen Saver Gallery, která sama sebe chápe jako galerii současného digitálního umění, ale je postavena na jiných východiscích, než dvě výše zmíněné galerie. Screen Saver Gallery se snaží ohledávat vztahy mezi online a offline prostředím a podle slov zakladatelů galerie „není galerie v tom smyslu, že se v ní ukazují přehlídky děl, [...] je to spíše převlékající se osobní performer/kouzelník, který křiví/rovná prostor.“<sup>152</sup> Relace virtuálního a skutečného je zde akcentována především samotným principem galerie – stahování uměleckých děl, která jsou spořiči obrazovky.

## 5.4 Teoretická reflexe, diskuze a hledání ukotvení pojmu post-internet

Mezi charakteristické rysy post-internetového umění patří i pokusy o sebereflexi, snaha vést diskuzi a hledání ukotvení pojmu post-internetu, včetně vymezování se vůči jeho definicím. Můžeme říct, že tento jev pozorujeme napříč kurátorskými i teoretickými aktivitami v českém prostředí. Ať už se jedná o výstavy, které se snaží divákům představit

---

<sup>148</sup> Např. Petr Hošek se odstěhoval do Berlína.

<sup>149</sup> Bude spuštěna webová galerie, viz *Kurzor\_gallery* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.kurzorgallery.net/>. Kurzor\_gallery zároveň galerie do října roku 2015 fungovala v budově Microny v Praze.

<sup>150</sup> Viz *Kurzor\_kolektiv* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/kurzorkolektiv/events>

<sup>151</sup> Která je možno zhlédnout na YouTube kanálu Kurzor kolektiv. Viz Kurzor Kolektiv – YouTube. *YouTube* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:

<https://www.youtube.com/channel/UCFIfCrGrWQLt61q2T1mJKdg>.

<sup>152</sup> TRNKOVÁ, Barbora a Tomáš JAVŮREK. *Postinternetové umění vnímáme jako radost*. [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/04/postinternetove-umeni-vnimame-jako.html>

post-internetové umění, galerie, které se veskrze pokouší o to samé, nebo pořádání panelových diskuzí. Kapitulu začneme u Přehlídky animovaného filmu (PAF). Témata a aktivity, kterým se PAF věnuje, je mnoho. V popisu charakteristiky festivalu můžeme najít řadu klíčových slov od animace, přes archeologii médií, experimentální film, net art, až po remediaci či videoart.<sup>153</sup> Při procházení historie jednotlivých ročníků festivalu narazíme na mnoho odkazů k internetovému umění v různých podobách. Nejen, že představil zahraniční internetové i post-internetové umělce, například Olivera Larica<sup>154</sup> či Constanta Dullaarta, který se stal předmětem programové sekce *PAF kult*, prostor dostali i čeští umělci. Jedenáctý ročník PAF byl ve vztahu k post-internetovému umění pravděpodobně nejdůležitější. Sekce *PAF Rewind* se zabývala net artem a představovala i umění v kontextu současnosti. Martin Kohout za spoluúčasti teoretika Pala Fabuše prezentoval svoji tvorbu pod názvem *Co je to Skinsmooth?*. O post-internetu se v rámci jedenáctého ročníku PAF mluvilo především v souvislosti s Dullaartem, Kohout však patří v českém prostředí k nejvýraznějším osobnostem, které bývají označovány jako post-internetoví umělci. V anotaci prezentace se o jeho tvorbě píše jako o „environmentálních dílech internetu“. Kohout ve své práci akcentuje témata, která jsou zahrnutelná pod pojem post-internet – pracuje s médiem internetu jako se samozřejmostí a apropriačním způsobem pracuje s novými technologiemi. Jedna z dramaturgyň PAF, Marie Meixnerová, se dlouhodobě zabývá tématem internetového umění<sup>155</sup>. Není tedy divu, že se s net artem i post-internetovým uměním setkáváme i v dalších ročnících. Minulý rok – během 14. ročníku –, v sekci *PAF Art* proběhla pod kurátorskou záštitou Lumíra Nykla výstava post-internetových umělců Marka Delonga a Anny Slámové *Sandbox Frontex Litany*<sup>156</sup>.

Jedním z dalších pokusů o teoretickou reflexi v českém prostředí byla výstava *Vizuální smog*, kterou pořádala Martina Růžičková. O této výstavě jsme již psali v kontextu brněnské umělecké scény. Událost se odehrála ke konci roku 2013 v prostorách Galerie 209 v budově Fakulty výtvarných umění v Brně. Růžičková tuto událost neomezila pouze na zahájení výstavy, na které byla prezentována kromě její

---

<sup>153</sup> PAF – festival animovaného filmu. *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/profil>

<sup>154</sup> PAF 2011. *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/paf-2011>

<sup>155</sup> Působí jako kurátorka Screen Saver Gallery, aktivní umělkyně vystupující pod pseudonymem (c) marry a v současnosti se na internetové umění zaměřuje ve svém doktorandském výzkumu na Pedagogické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci.

<sup>156</sup> Marq Delong & Anna Slama: *Sandbox Frontex Litany*. *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/marq-delong-a-anna-slama-sandbox-frontex-litany>

umělecké tvorby i „*expozícia vizuálneho smogu z archívov FaVU*“<sup>157</sup>, v rámci večera měla proběhnout přednáška věnovaná jak představení vlastní tvorby, tak i fenoménu post-internetu. Růžičková jej zkoumala tvořila v rámci jeho kontextu. Záznam z přednášky se nedochoval, na stránkách galerie je ale dohledatelná reportáž této akce<sup>158</sup> i autorčina reakce na ni. V obou dokumentech je událost hodnocena metaforicky jako esej, která problematiku objasňuje, zároveň ale nepřichází s možnými řešeními, či inovativními tezemi. V reakci na recenzi Růžičková píše, že se přednáška *Vizuálny smog – Krátke pojednanie o súčasnom postinternete*<sup>159</sup> během večera neuskutečnila, proběhla ale v podání Lumíra Nykla během předmětu Jana Zálešáka *Umění po roce 2000* na brněnské Fakultě výtvarných umění.

28. května 2014 se v Café Jedna uskutečnila panelová diskuze *Já bych ty post-internety zakázala*. Byla pořádána Galeríí KIV, moderována Martinou Poliačkovou a Lumírem Nyklem, pozvání přijali a diskuze se účastnili umělci i teoretici – Palo Fabuš, Martin Kohout, David Kořínek, Richard Nikl. Diskuze problematizovala post-internet v českém prostředí. V úvodu se snažila obecně fenomén popsat a definovat, zároveň se ale stále pohybovala v rovině teoretické polemiky a problematičnosti tohoto termínu. V rámci pole působnosti tak diskutéri debatovali o internetových komunitách, zároveň i o komodifikaci internetu a komerčnosti post-internetového umění. Palo Fabuš post-internet během diskuze označil za vágní, podle něj totiž vyvstává z nejasných pojmů, proto je velmi problematické definovat pojem samotný a operovat s ním. V tomto ohledu se diskuze v post-internetovém diskurzu příliš nezměnila. Podle některých umělců a teoretiků se termín post-internet, jeho strategie a koncepty vyprázdnily.<sup>160</sup> Slovy Martina Kohouta: „*Stala se z něj [post-internetu] víceméně marketingová nálepka, která je nekritická jak sama k sobě, tak i k tomu, co se snaží shromažďovat.*“<sup>161</sup> Martina Poliačková a Lumír Nykl přispěli do debaty o post-internetu v českém prostředí nejen z pozice moderátorů této debaty. Jejich jména byla zmíněna v práci již několikrát. Martina Poliačková o post-internetovém umění přednášela během Konference o obecně sdílených statcích pořádané Sdružením SOK a kulturním čtrnáctidenníkem A2 v červnu

---

<sup>157</sup> RŮŽIČKOVÁ, Martina. *Najskôr jedno malé poopravenie* [online]. In: *Galerie 209*. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: [https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina\\_reakce.pdf](https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina_reakce.pdf)

<sup>158</sup> Reportáž má recenzní charakter, autorkou textu je Alžběta Bačíková. BAČÍKOVÁ, Alžběta. Martina Růžičková. In: *Galerie 209* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://galerie209.wordpress.com/2013/11/19/martina-ruzickova/>

<sup>159</sup> Viz RŮŽIČKOVÁ, Martina. *Najskôr jedno malé poopravenie* [online]. In: *Galerie 209*. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: [https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina\\_reakce.pdf](https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina_reakce.pdf)

<sup>160</sup> K tomuto názoru se přiklání v rozhovorech i další, například M. Meixnerová, J. Mrva, A. Somrová.

<sup>161</sup> KOHOUT, Martin. *Z post-internetu se stala víceméně marketingová nálepka, která je nekritická jak sama k sobě, tak i k tomu, co se snaží shromažďovat.* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/03/stala-se-z-nej-post-internetu-vicemene.html>

2014<sup>162</sup>. Poliačková mluvila o základních principech post-internetové tvorby i pozici umělce v post-internetové situaci. Mimo svou teoretickou a publikační činnost se věnuje i kurátorství, podobně jako Nykl.

Post-internetová reflexe se nevyhnula ani tištěným médiím. V sedmnáctém čísle *Sešitu pro umění, teorii a příbuzné zóny* se post-internetu věnovaly dva texty: prvním v nich je esej Václava Magida *Ozvěny špatného smíchu* s podtitulem *Postinternetové umění a kulturní průmysl*. Magid text uvozuje vzhledem do současné debaty o post-internetu a jeho diferenciaci na situaci a umění. Věnuje se však hlavně zasazení této problematiky do kontextu kritické teorie, kulturního průmyslu a akcelerationismu. Eсей i svým názvem odkazuje k určité dysfunkce post-internetového umění – autor přichází se závěrem, že kulturní průmysl posiluje, přitom ale přebírá jeho postupy a strategie.<sup>163</sup> Druhým textem zveřejněným v tomto vydání je překlad textu Artieho Vierkanta *Objekt obrazu po internetu*, který byl v originále zveřejněn roku 2010. Eсей může být vnímána jako manifest post-internetového umění, zároveň čtenář může vysledovat odlišnosti mezi Vierkantovým výkladem post-internetu a Magidovým úvodním shrnutím při jeho textu. Součástí *Sešitu pro umění, teorii a příbuzné zóny* je i černobílá obrazová příloha Vierkantových UV tisků *Image Objects*.

Post-internetovému umění se věnoval také kulturní čtrnáctideník A2. Kateřina Cepáková si ve článku *Co je po internetu?* klade další zásadní otázky. Věnuje se stručné historii pojmu i nekončící debatě, která je od definice post-internetu téměř neoddelitelná. Text Václava Magida *Aura postinternetového umění* se opět váže ke kritické teorii, je vztáhnut ke kanonickému textu *Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti* Waltera Benjaminova. Magid v textu naráží na přesun post-internetového umění zpět do galerií. Jeho slovy: „Částečně tak dochází k rehabilitaci prvků ‚auratického‘ uměleckého díla [...]“<sup>164</sup> Autor se odkazuje na T. W. Adornovu kritiku Benjaminova spojování aury pouze s materiální podstatou uměleckého díla. Magid označuje za nemateriální auru scrollování, například na webových stránkách galerií. Tam jsou díla vystavena, a na rozdíl od fyzických prostor galerie, nejsou podrobena hlubší kritice a analýze, jako ve své fyzické podobě. V závěru post-internetové umění hodnotí jako takové, jehož autoři v současné situaci informační a technologické přehlcenosti našli prostředky vyjádření, zároveň mnohokrát přebírají postupy a jazyk onoho média, k technologiím se staví kriticky a zpochybňují způsoby jejich užití. Post-internetovému umění se ve vydání věnují

---

<sup>162</sup> Konference o obecně sdílených stacích | Socialistická Solidarita. *Socialistická Solidarita | Proti válce a globálnímu kapitalismu* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://solidarita.socsol.cz/2014/akce/8424>

<sup>163</sup> MAGID, Václav. *Ozvěny špatného smíchu*. op. cit., s. 66.

<sup>164</sup> MAGID, Václav. *Aura postinternetového umění*. A2. 2014, roč. X č. 24, s. 11.

tři další texty: *Od obrazu k události* Barbory Švehákové o problematice přenosu děl z online prostředí do fyzických prostorů galerie. Post-internetové dílo autorka chápe od začátku jako performace, dílo je od počátku jeho tvorby sledováno lidmi a není tak chápáno jako uzavřený proces, který směřuje k vytvoření komodity, spíše než o výsledek jde o proces tvorby díla. Podobně jako Magid se zabývá problematičností aury uměleckého díla v podobě, jak ji chápal Benjamin. Následovaný překladem textu Domenica Quaranty vydaného v originále jako *Art and the Internet: 1994–2014* v rámci katalogu k výstavě *Megarave – Metarave*. Posledním textem je rozhovor s kolektivem Metahaven, který vedli L. Nykl a M. Poliačková.

První česky vydaná antologie o internetovém umění byla vydána v roce 2014. Editorkou *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace* je Marie Meixnerová. Do sborníku zařadila jak své texty, tak texty ostatních autorů, jenž doplnila o poznámky pod čarou i stručné shrnutí a úvody do tematických celků. Čtvrtým z těchto celků se týká post-internetu. Editorka do výběru zařadila tři do češtiny přeložené již publikované texty autorů Jennifer Chan – *Z prohlížeče do galerie (a zpět)*, *Poznámky k postinternetu – a Postinternet* Gene McHugha. Mezi jednotlivými texty je časový rozestup dvou let. Meixnerová se z pozice editorky snaží na problematiku poskytnout komplexnější pohled, proto vybírá texty odlišných charakterů z různých etap vývoje fenoménu.

Nejnoveji vydaným sborníkem pojmím se s post-internetovým umění je *Objekt* Václava Janoščíka. Jak jsme již psali, tato kniha má sloužit mimo jiné jako rozšíření výstav, které probíhaly v Kvalitáři v roce 2015. Vybrané filozofické a teoretické texty se věnují spekulativnímu realismu, akcelerationismu, novým médiím v obecnější rovině, ale především objektům, jejich utváření a artikulací. Mezi vybranými autory můžeme narazit na Seana Cubitta, Constanta Dullaarta, Grahama Harmana, Lva Manoviche nebo české autory Kateřinu Cepákovou, Dita Malečkovou a Jiřího Mahu.

## 6 Zhodnocení českého post-internetového umění a jeho projevů v kontextu obecné charakteristiky

Tato kapitola je věnována syntéze v práci uvedených charakteristik post-internetového umění a českého post-internetového umění. Jde o snahu dospět k závěru zhodnocením projevů post-internetu v Čechách vzhledem k charakteristickým rysům, které jsme popsali výše<sup>165</sup>. Naším cílem není komparace zahraničního

---

<sup>165</sup> V kapitole *Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy*.

a „domácího“ prostředí, ale spojení poznatků uvedených v této práci i kritické zhodnocení post-internetu v zahraničí i Čechách.

Byť se v Čechách nedá, s porovnáním situace v zahraničí, mluvit o rozvinutém trhu s uměním a tak ani přílišné komodifikaci internetového umění způsobené přesunem děl do fyzického galerijního prostoru, tento aspekt post-internetového umění je v českém kontextu patrný. Konkrétní ilustrací této charakteristiky mohou být výstavy – např. *Generation Smart*, *Neklid věcí* –, a galerie, které působily ve fyzických prostorech – galerie Plevel, Kurzor gallery. Skrze výstavy jsme měli možnost se seznámit s díly, která se zabývají problematikou internetové kultury, masovosti, vyobrazují prvky z důvěrně známého virtuálního prostředí a takticky jej divákovi představují v nových konotacích galerijního prostoru. Pokud se zaměříme na české prostředí separátně od zahraničí, je otázkou, zdali se onen přesun do fyzického prostoru galerií opravdu udál – na jednu stranu mluvíme o institucionální reflexi post-internetu, na straně druhé stojí komparace oproti dřívějšímu stavu. Zatím co v zahraničí bylo samotné internetové umění etablovaným pojmem, můžeme říct, že tomu tak bylo i v Čechách? A co více, pokud zde bylo tvorby internetového umění i samotných net artových umělců po málu, jak poté můžeme měřit změnu přístupu umělců k institucionalizaci a zhodnotit „návrat“ umění tematicky zaměřené na internet do galerií?<sup>166</sup> Post-internetová umění a jejich díla byla vystavena v galeriích. Kurátoři i galeristé se snažili rozšířit povědomí o post-internetu právě díky reflexi a umělci jim k tomu dali svolení i možnost – bez děl, která jsou schopna v reálném čase a prostoru fungovat, by k ničemu takovému nedošlo.

Post-internet je často redukován na pouhý aspekt vizuální reprezentace, například tendenční subžánr vaporwave. U tvorby českých umělců můžeme vyzorovat tendence spíše v konceptuální, než v estetické rovině. Je pravdou, že vizuální reprezentace digitálního prostředí je v dílech – ať už jde o instalace, objekty, fotografie, či audiovizuální díla – patrná, estetické subžánry se zde ale příliš neprojevovaly<sup>167</sup>. Jedním z důvodů může být skutečnost, že se zde post-internet objevil později<sup>168</sup> než jinde – až po „boomech“ seapunku a vaporwave. Umělci tak pouze nepřebírali vizuální strategie, jen aby se stali součástí trendu, ale snažili se o hlubší zamyšlení a reflexi, než je prvoplánové kopírování vzhledu. Nesoustředili se na subžánrovou estetiku, činností se snažili otevírat otázky a zaujmout diváka natolik, aby započal kriticky revidovat současnou sociokulturní a technologickou situaci. V české tvorbě se však příliš neobjevuje téma šíření informací,

---

<sup>166</sup> Tyto otázky mají řečnický charakter a míří k vědomosti rozdílnosti situací vzhledem k lokálním, potažmo globálním kontextům.

<sup>167</sup> „Nejvíce“ vlivu subžánrové estetiky na tvorbu můžeme pozorovat u brněnského umělce Kryštofa Ambrúze.

<sup>168</sup> Kolem roku 2013.

aktivismu, nebo korporátních identit<sup>169</sup>. Pozornost se soustředí na problematiku ontologie uměleckého díla, autorství, obklopení technologiemi nebo sebe prezentaci jedinců i umělců na sociálních sítích.

Kromě konkrétních uměleckých projevů post-internetu je možné si povšimnout jeho sebereflexní snahy. V České republice proběhla diskuze, bylo vydáno několik textů, které kromě artikulace cizích myšlenek nebo předkladů z cizích jazyků předkládají i autorské myšlenky a nové pohledy<sup>170</sup>. Proběhla však v českém prostředí opravdová diskuze o post-internetovém diskurzu? S pojmem se zde post-internet začalo operovat kolem roku 2013. V té době byla již zahraničí debata značně pokročilá. Na rozdíl od ní ta česká, která přišla později, do post-internetového diskurzu nijak výrazně nezasáhla, spíše z něj čerpala. Obecně se nám mohou jevit pokusy o vyvolání debaty o post-internetu spíše jako prezentování a snaha o objasnění tohoto termínu laické i odborné veřejnosti. Co se týče teoretické reflexe, mnoho textů, které byly publikovány česky, je často překladových, což nemusí být nutně na škodu – můžeme to vnímat jako způsob, jak vtáhnout českou scénu více do světového kontextu a jak rozproutit debatu o internetovém umění. Ojediněle se zde objevily i takové eseje, které se snažily na problematiku nahlížet jinak, než již známými způsoby. Můžeme konkrétně vyzdvihnout texty Václava Magida – jeho eseje spojují post-internetový diskurz s kritickou teorií a vedou k závěrům, které nabízí čtenáři místo pro zamyšlení v rámci širších kontextů.

Někteří umělci, jako například Kristýna Lutzová nebo Martin Kohout začali s tématy, ke kterým odkazuje post-internetová tvorba, pracovat kolem roku 2010 a dříve. Můžeme tento jev vnímat jako projev celosvětové nálady, zejména chápání technologií, která vyvolala jednotnou reakci. Jejich tvorba se jako post-internet začala označovat až později. Dá se tedy říct, že zde post-internet byl dříve než během již několikrát zmiňovaného roku 2013, ale debata, která post-internet tvořila, pokoušela se jej definovat či diskreditovat, už nikoli. Přišla až příliš pozdě na to, aby měla jakkoli relevantní a silný hlas, spíše jen doprovázela globální, již pomalu ukončený trend.

Pokud se na problematiku „lokálního kontextu“ podíváme optikou rozhovorů, které byly v rámci této bakalářské práce uskutečněny, nemůžeme opomenout jeden důležitý fakt. Někteří z umělců, kteří jsou zde zmíněni, se dle svých slov necítí být do problematiky ponořeni.<sup>171</sup> Přitom právě Richard Nikl debatoval po boku Martina Kohouta, Pala Fabuše a Davida Kořínka v roce 2014 na téma post-internetu během panelové diskuze *Já bych ty postinternety zakázala*. Umělci s post-internetovým uměním dnes spíše nechtějí být

---

<sup>169</sup> Jak je popsáno v kapitole *Šíření informací, participace, korporátní identita*.

<sup>170</sup> Převážně texty Václava Magida.

<sup>171</sup> Rozhovor s Richardem Niklem vedla Veronika Sellnerová, online 17. 2. 2016.

spojování, nebo jej už považují za mrtvé. „*Dělat a být post-internet bylo trendy, generační záležitostí, učitým stavem nebo dokonce životním stylem. [...] Teď je v kurzu mimo jiné akcelerationismus – pod který můžeme zahrnout i post-internet.*“<sup>172</sup>

Také je dobré neopomenout trendovost a problematičnost post-internetu v kontextu současného umění. Opravdu byl post-internet pouze trendem, který se záhy vyčerpá? Nebo jej můžeme označit jako umělecké hnutí či dokonce novodobou avantgardu, která se zapíše do dějin? Na tyto otázky je pravděpodobně příliš brzy odpovídat, kvalitu a význam post-internetového umění vzhledem k dějinám umění a budoucímu vývoji umění ukáže čas.

Post-internet je fluidní pojem. Dnes bývá leckým považován za mrtvý trend či vyprázdněný termín, který symbolizuje komodifikaci děl „internetového umění“ a verifikuje marketingovou úspěšnost díla, či konkrétního umělce. V obecné rovině jeho sociokulturního významu může být post-internetové umění chápáno jako málo funkční kritika současnosti, která pouze přebrala jazyk a principy masové kultury a estetiky webu 2.0.

---

<sup>172</sup> SOMROVÁ, Anita. *Jsem konceptuální popařka, akceleruju pop, kterej bublá v bažině.* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/04/jsem-konceptualni-poparka-akceleruju.html>



## 7 Závěr

V bakalářské práci jsme si kladli za cíl souborně shrnout post-internetové umění v českém prostředí, objasnit jeho východiska i definice. Nejdříve jsme představili východiska a prostředí vzniku post-internetu, tedy vývoj webu – přechod k webu 2.0 a důsledky, jež z této změny plynou: od tvoření obsahu na internetu po nové charakteristiky děl internetového umění. Poté jsme se věnovali samotnému post-internetu. Rozlišili a popsali jsme význam post-internetové situace a post-internetového umění, které, velmi stručně řečeno, z post-internetové situace vychází. V této fázi jsme dospěli k jádru práce – charakteristikám post-internetového umění, které jsou dále klíčovými pro zhodnocení a shrnutí situace post-internetového umění v českém kontextu. V rámci českého post-internetového umění jsme se zaměřili na několik celků, které v práci řešíme odděleně: výstavy, tematické galerie, teoretickou reflexi a sebereflexní povahu post-internetové tvorby.

Dospěli jsme k závěru, že můžeme mluvit o existenci českého post-internetového umění. Proběhlo zde několik výstav, které se touto problematikou zabývaly, nebo tematicky řešily podobné otázky, které byly popsány v kapitole *Post-internetové umění a jeho charakteristické rysy*. Tuto podobnost české post-internetové tvorby s jejími obecnými charakteristikami jak byly popsány výše, nemůžeme vztáhnout i na estetickou rovinu děl – pozorujeme ne příliš silný vliv subžánrů post-internetové estetiky. Dá se říct, že čeští umělci jsou post-internetovými především kvůli konceptuální rovině svých děl. V České republice vznikly i galerie, které se post-internetovým uměním zabývaly. Například galerie Plevel se dramaturgicky tomuto fenoménu věnovala po celou dobu své existence. Teoretická reflexe zde proběhla také. Diskuze českých autorů, teoretiků, kurátorů a dalších však neměla větší vliv na celkovém post-internetovém diskurzu, jelikož se s ním zde začalo operovat později, než v cizině. Vznikla zde ale snaha rozšířit povědomí o tomto uměleckém směru skrze publikované překladové texty a zapojení zahraničních umělců.

Z rozhovorů, které byly vedeny při této práci vyplynulo, že se v českém kontextu začalo s pojmem post-internet výrazněji manipulovat kolem roku 2013. Z rozhovorů, ale i ze samotného textu práce, můžeme vyzorovat také opakující se jména. Zajímala se o něj skupina lidí, kteří často byli studenty vysokých škol. Post-internet můžeme označit za generační trend, který je výsledkem širších sociokulturních kontextů, v rámci kterých denně fungujeme a pracujeme s novými médii, které už nejsou tak novými. Zároveň jej můžeme vnímat jako přehodnocení toho, co nám technologie v devadesátých letech „slibovala“ a co skutečně přinesla. A právě generace mladých umělců, kteří ale zároveň nepatří do tzv. digital natives, si tento zlom ve fungování společnosti markantně

uvědomuje („post-internet condition“) a reaguje na něj („post-internet art“). Jakkoli může být tato terminologie nepřesnou – vezmeme-li v potaz doslovné vyznění termínu post-internet –, pokouší se o reflexi současného stavu společnosti, každodenního života ve vztahu k technologiím a umění.

Mnoho umělců a teoretiků, kteří se během doby pojili nebo byli pojeni s termínem post-internet, dnes již tento trend odmítá. Někdo jej označuje za mrtvý, vyprázdněný či za marketingovou nálepku. Důvodem pro tuto separaci od pojmu může být jeho nadužívanost a zároveň neukotvenost – za post-internet může každý považovat, co se mu zlíbí a odkazovat se přitom na fluiditu tohoto termínu. Post-internet je proto sám k sobě málo kritický a nesnaží se o zlepšení tohoto stavu – například se pokoušet o autonomnost a pevné vymezení vlastních hranic. S tím může souviset i post-internetová estetika, která je ve své podstatě velmi lehce napodobitelná, celý trend se tak z části stal i obětí sám sebe – internetového trendu, který se šířil jako lavina sociálními sítěmi a blogy. V současné době se s pojmem post-internet v českém prostředí operuje dle mého názoru velmi opatrně a spíše, než aby zde vznikala snaha trend reflektovat a hodnotit, často děláme, že nikdy neexistoval. Nemůžeme ale tvrdit, že s post-internetem odešla z umělecké tvorby i témata, kterým se věnoval. Ba naopak, často se řešit nepřestala, byť se mohla posunout do lehce odlišné roviny nazírání na problematiku.

Diskuze se posunula jiným směrem a proto je nejspíš vhodné ukončit tuto bakalářskou práci podobně, jako jsou ukončeny rozhovory, uskutečněny během jejího psaní. Bylo post-internetové umění předvojem něčeho většího? Co značí návrat k objektu v internetovém umění? Začali post-internetoví umělci upírat svou pozornost směrem ke spekulativnímu realismu<sup>173</sup> a akcelerationismu<sup>174</sup>? A jaký to bude mít dopad na české umělecké scéně – stihneme se do debaty zapojit včas, nebo opět přijdeme později? To jsou otázky, které je dobré si klást – a ještě lepší na ně hledat odpovědi.

---

<sup>173</sup> Spekulativní realismus je současné filozofické hnutí, bojují proti korelacionismu – přesvědčení, že je možné redukovat veškerou existenci na lidskou zkušenost bytí (I. Kant, J. Derrida, K. Marx). Viz zdroj: PHETTEPLACE, Eric. Speculative Realism. In: *College & Research Library News* [online]. American Library Association, 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <http://crln.acrl.org/content/71/6/305.full>

<sup>174</sup> Akcelerationismus je označení pro přesvědčení, že správnou politickou reakcí na kapitalismus nejsou snahy o jeho potlačení či čekání na zánik, nýbrž akcelerace jeho tendencí. Viz zdroj: Accelerationism. *Monoskop* [online]. 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Accelerationism>

## Resumé

Bakalářská práce se zaměřuje na české post-internetové umění. Vznik post-internetového umění datuje do roku 2008 a často se projevuje velmi specifickou estetikou, stejně jako přesunem internetového umění z virtuálního prostředí do fyzických galerijních prostor. V práci toto umění charakterizujeme podle jeho distinktivních rysů. V rámci kontextu české tvorby a post-internetového umění se věnujeme několika kategoriím: výstavám, tematickým galeriím, teoretické reflexi – diskuzím a publikacím. Cílem je pokusit se o shrnutí a kritické zhodnocení českého post-internetového umění ve vztahu k jeho obecným charakteristikám.

## Summary

This thesis focuses on Czech post-internet art. Post-internet art is an art movement. Its origin dates back to 2008. This phenomenon represents very specific aesthetics, as well as the shift of representation internet art: from a virtual environment to a physical gallery space. In this text we characterize post-internet art by its distinctive features. Within the context of Czech production and post-Internet art we are focusing on several categories: exhibitions, thematic galleries, theoretical reflection – discussions and publications. The aim of this theses is to summarize and critically evaluate post-internet art in the Czech context in its relation to general characteristics.

## Seznam vyobrazení

Obr. 1 – SAN MARTÍN, Felipe Rivas, *Patagonia BBC*. In: Feliperivas.com. [online]. 2015 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.feliperivas.com/pintura-de-interfaz.html>

Obr. 2 – MILLER, Emily D., *Unproductive Expenditure*. In: Emilydrew.net. [online]. 2014 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.emilydrew.net/2014/>

Obr. 3 – HECKART, Kevin, *Bez názvu*. In: Kevinheckart.com. [online]. 2015 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.kevinheckart.com/portfolio/>

Obr. 4 – Autor neznámý, *Bez názvu*. In: Tumblr.com. [online]. [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: [https://45.media.tumblr.com/d86f709b7a0a7bb841cfd38b67a74ae3/tumblr\\_nwjp2tcGjF1urwr46o1\\_500.gif](https://45.media.tumblr.com/d86f709b7a0a7bb841cfd38b67a74ae3/tumblr_nwjp2tcGjF1urwr46o1_500.gif)

Obr. 5 – AMBRŮZ, Kryštof, *Untitled toy*. In: Vutbr.cz. [diplomová práce] 2014 [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: [https://www.vutbr.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=83589](https://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=83589)

Obr. 6 – Autor neznámý, *Generation Smart*. In: Milanmikulastik.blog.cz. [online]. [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://milanmikulastik.blog.cz/galerie/generation-smart-galerie-ntk#>

Obr. 7 – Autor neznámý, *Bez názvu*. In: Kvalitar.cz. [online]. [cit. 2016-04-26]. Dostupné z: <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>

## Seznam pramenů a literatury

1. BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: understanding new media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.
2. *Katalog PAF 2012: 11. Přehlídka animovaného filmu*. 1. Olomouc: Pastiche Filmz, 2012. ISBN 978-80-87662-01-4.
3. KHOLEIF, Omar. *You Are Here*. Manchester, Londýn: Cornerhouse, SPACE, 2014. ISBN 978-0-9569571-7-7.
4. MAGID, Václav. Aura postinternetového umění. *A2*. 2014, roč. X, č. 24, s. 11.
5. MAGID, Václav. Ozvěny špatného smíchu. Postinternetové umění a kulturní průmysl. *Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny*. 2014, č. 17.
6. MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014. ISBN 978-80-87662-06-9.
7. PALFREY, John G a Urs GASSER. *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books, 2008, vii, 375 s. ISBN 978-0-465-01856-7.

## Seznam elektronických zdrojů

1. (c) merry: To se mi líbí / Like [audio]. In: *Kurzor\_kolektiv* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://kurzorkolektiv.wordpress.com/2015/06/15/c-merry-to-se-mi-libi-like/>
2. 12. 5. – 13. 6. / Generation Smart – Národní technická knihovna. *Národní technická knihovna* [online]. Praha, 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.techlib.cz/cs/83333-12-5-13-6-generation-smart>
3. About | Tumblr. *Tumblr* [online]. 2014 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.tumblr.com/about>
4. Aboutmyspace. *Myspace* [online]. 2014 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://myspace.com/pressroom/aboutmyspace>
5. ABRAHÁM, Stanislav. *Circle Is not Line* [video]. 2016 [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <https://vimeo.com/45731362>
6. Accelerationism. *Monoskop* [online]. 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Accelerationism>
7. AMBRŮZ, Kryštof. *Untitled Toy*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Fakulta výtvarných umění VUT. Dostupné z: [https://www.vutbr.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=83589](https://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=83589)
8. *Ann Hirsch* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://therealannhirsch.com/>
9. Art-Post Internet: Booklet. In: *UCCA* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: [http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI\\_booklet\\_en.pdf](http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI_booklet_en.pdf)
10. BAČÍKOVÁ, Alžběta. Martina Růžičková. In: *Galerie 209* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://galerie209.wordpress.com/2013/11/19/martina-ruzickova/>
11. Being Chloë Flores | 2012. Finishing School [online]. [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://finishing-school-art.net/Being-Chloe-Flores-2012>
12. Beyond Toffler, beyond the Prosumer. *ProduSage* [online]. 2015 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z: <http://produsage.org/node/58>
13. BRIDLE, James. *The New Aesthetic and its Politics*. [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/>
14. CONNOR, Michael. *What's Postinternet Got to do with Net Art?* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>
15. Constant Dullaart – Works. *Carroll / Fletcher* [online]. London, [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://www.carrollfletcher.com/artists/76-constant-dullaart/works/5236/>
16. ČAJKOVÁ, Eva. PRODUSAGE A KREATIVITA 21. STOLETÍ. *TIM ezin* [online]. 2012, roč. 2, č. 1, s. 36-41 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/tim/article/view/261>

17. DE LOS SANTOS, Luis Artemio. MANIFEST GALERIE PLEVEL. In: *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:  
<http://www.pifpaf.cz/cs/manifest-galerie-plevel>
18. DELONG, Marek. *Cluster World*. Brno, 2015. Magisterská práce. Fakulta výtvarných umění VUT. Dostupné z:  
[https://www.vutbr.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=99342](https://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=99342)
19. DETRICK, Ben. Little Mermaid Goes Punk. *The New York Times* [online]. 2012, 4. března 2012 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z:  
<http://www.nytimes.com/2012/03/04/fashion/Seapunk-a-Web-Joke-With-Music-Has-Its-Moment.html>
20. DURBIN, Andrew. We Don't Need a Dislike Function: Post-Internet, Social Media, and Net Optimism. In: *Mousse Contemporary Art Magazine* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=1093>
21. Experimentální prostor NoD. *Experimentální prostor NoD* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://nod.roxy.cz/cs/program/gallery/911-virtual-modality-ambruz-mykiskova-sla>
22. Facebook. *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z:  
[https://www.facebook.com/facebook/info?tab=page\\_info](https://www.facebook.com/facebook/info?tab=page_info)
23. GENE MCHUGH. Post Internet: notes on the Internet and art, 12.29.09 > 09.05.10 [online]. 1. Brescia, [Italy]: LINK Editions, 2011 [cit. 2016-02-18]. ISBN 978-144-7803-898. Dostupné z:  
[http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene\\_McHugh\\_Post\\_Internet\\_Link\\_Editions\\_2011.pdf](http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf)
24. Generation Smart on Artyčok. In: *Artycok.tv — Současné umění online* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://artycok.tv/lang/cs-cz/28315/generation-smart>
25. Happening. *Artist* [online]. Praha: Centrum pro současné umění Praha, o.p.s., 2015 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z: <http://www.artist.cz/klicova-slova/happening-107/>
26. HRUŠKOVÁ, Tereza. Z pojmu postinternetové umění se stala tržní nálepka. In: *Artalk.cz* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:  
<http://artalk.cz/2015/09/24/z-pojmu-postinternetove-umeni-se-stala-trzni-nalepka/>
27. JANOŠČÍK, Václav. Objekt: Introduction / Table of Contents. In: *Academia.edu* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:  
[https://www.academia.edu/15982440/Objekt\\_Introduction\\_Table\\_of\\_Contents](https://www.academia.edu/15982440/Objekt_Introduction_Table_of_Contents)
28. KOHOUT, Martin. *Z post-internetu se stala víceméně marketingová nálepka, která je nekritická jak sama k sobě, tak i k tomu, co se snaží shromážďovat.* [online]. [cit.



- 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/03/stala-se-z-nej-post-internetu-vicemene.html>
29. Konference o obecně sdílených statcích | Socialistická Solidarita. *Socialistická Solidarita | Proti válce a globálnímu kapitalismu* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://solidarita.socsol.cz/2014/akce/8424>
30. Kurzor Kolektiv – YouTube. *YouTube* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/channel/UCFIfCrGrWQLt61q2T1mJKdg>.
31. *Kurzor\_gallery* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.kurzorgallery.net/>
32. *Kurzor\_kolektiv* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/kurzorkolektiv/events>
33. LEVY, Valentina. Artshake | Post – internet | Interview to Václav Janoščík. In: *Artshake* [online]. 2013 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.arshake.com/en/post-internet-intervista-a-vaclav-janoscik/>
34. LHOOQ, Michelle. Is Vaporwave The Next Seapunk? In: *THUMP* [online]. Vice Media LLC, 2016 [cit. 2016-02-29]. Dostupné z: [https://thump.vice.com/en\\_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk](https://thump.vice.com/en_us/article/is-vaporwave-the-next-seapunk)
35. LIALINA, Olia. Net Art Generations. In: *Pages in the Middle of Nowhere* [online]. 2010 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [http://art.teleportacia.org/observation/net\\_art\\_generations/](http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/)
36. Loginlogout2012 [online]. 2012 [cit. 2016-01-24]. Dostupné z: <http://loginlogout.cz/>
37. MACEK, Jakub. Web 2.0 jako imaginaire aneb ke kritice ideologie novosti. *ProInflow* [online]. 2012, 4(1), s. 104 – 117 [cit. 2016-02-16]. ISSN 1804–2406. Dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/proinflow/article/view/812/941>
38. MANOVICH, Lev. Generation Flash. In: *Lev Manovich – home* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/generation-flash>.
39. MANOVICH, Lev. *Post-media Aesthetics* [online]. 2001 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>
40. Marq Delong & Anna Slama: Sandbox Frontex Litany. *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/marq-delong-anna-slama-sandbox-frontex-litany>
41. MEIXNEROVÁ, Marie. *Kurátor, umělec, teoretik, pedagog..., to je pro mě u postinternetového umění často jedna osoba.* [online]. 13. 2. 2016. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/search/label/Marie%20Meixnerov%C3%A1>
42. *Metahaven.net* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://metahaven.net/>

43. MICKYMAN007. How to make Vaporwave Asthetic. In: *YouTube* [online]. 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Su9lrKy2PXQ>
44. MRVA, Jozef. In the meantime, Facebook changed date format from LED 01 to 1 LED. In: *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/1544188255906073/>
45. MRVA, Jozef. Old covers are left over on the timeline and will never be put on again. In: *Facebook* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/1525291957788472/>
46. Návrat objektu a Neklid věcí | Kvalitář. *Kvalitář* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-postinternet>
47. NOVITSKA, Katja. POST INTERNET SURVIVAL GUIDE 2010. In: *From 0 to Infinity* [online]. 2015 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://katjanovi.net/postinternetsurvivalguide.html>
48. *Nulpunt* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://nulpunt.nu/>
49. NYKL, Lumír a Martina POLIAČKOVÁ. LOL, nebo SOS? A2 [online]. 2014, roč. 14, č. 24, [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://www.advojka.cz/archiv/2014/24/lol-nebo-sos>
50. O'REILLY, Tim. What Is Web 2.0. In: *O'Reilly Media* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>
51. PAF – festival animovaného filmu. *PAF Olomouc / ¿Co je to animace?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/>
52. PAF 2014 // Legenda o Galerii Plevel. In: *Vimeo* [online]. 2016 [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://vimeo.com/140757688>
53. PHETTEPLACE, Eric. Speculative Realism. In: *College & Research Library News* [online]. American Library Association, 2016 [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <http://crln.acrl.org/content/71/6/305.full>
54. Post-internet. *Monoskop* [online]. 2016 [cit. 2016-05-03]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Post-internet>
55. Post-Net Aesthetics. *ICA* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://www.ica.org.uk/whats-on/post-net-aesthetics>
56. PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon* [online]. 2001, roč. 9, č. 5, s. 1- 6 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://edorigami.wikispaces.com/file/view/PRENSKY+-+DIGITAL+NATIVES+AND+IMMIGRANTS+1.PDF>

57. RŮŽIČKOVÁ, Martina. *Mediální ~obraz~ Cultu Fu-Fu*. Brno, 2014. Bakalářská práce. Fakulta výtvarných umění VUT. Dostupné z:  
[https://www.vutbr.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=83549](https://www.vutbr.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=83549)
58. RŮŽIČKOVÁ, Martina. *Najskôr jedno malé poopravenie* [online]. In: *Galerie 209*. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:  
[https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina\\_reakce.pdf](https://galerie209.files.wordpress.com/2013/11/martina_reakce.pdf)
59. *Skreenboy* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://skreenboy.tumblr.com/>
60. *So, Who's The Artist?* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z:  
<https://www.facebook.com/events/646048258759963/>
61. SOMROVÁ, Anita. *Jsem konceptuální popařka, akceleruju pop, ktorej bublá v bažině*. [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/04/jsem-konceptualni-poparka-akceleruju.html>
62. SPIVACK, Nova. Diagram: Beyond Keyword (and Natural Language) Search. In: *Nova Spivack – Minding the Planet* [online]. Wordpress, 2007 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://www.novaspivack.com/technology/diagram-beyond-keyword-and-natural-language-search>
63. STEYERL, Hito. Too Much World: Is the Internet Dead? In: *E-flux* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>
64. *Survival Tips 0-∞* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z:  
<http://survivaltips.tumblr.com/>
65. *The New Aesthetics* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://new-aesthetic.tumblr.com/>
66. TRNKOVÁ, Barbora a Tomáš JAVŮREK. *Postinternetové umění vnímáme jako radost*. [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/2016/04/postinternetove-umeni-vnimame-jako.html>
67. TROEMEL, Brad, Artie VIERKANT a Ben VICKERS. Club Kids: The Social Life of Artists on Facebook. In: *DIS Magazine* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://dismagazine.com/discussion/29786/club-kids-the-social-life-of-artists-on-facebook/>
68. TURNER, Anthony. Generation Z: Technology and Social Interest. *Journal of Individual Psychology* [online]. 2015, roč. 71, č. 2, s. 103-113 [cit. 2016-02-24]. ISSN 15222527. Dostupné z:  
<http://ezproxy.muni.cz/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,cookie,uid&db=a9h&AN=103721595&lang=cs&site=eds-live&scope=sit>

69. Tweet It (@TweetIt6). *Twitter* [online]. 2016 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://twitter.com/tweetit6>
70. *Twitter Fall* [online]. 2015 [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <https://twitterfall.com/>
71. Video of Post Net Aesthetics is Now Online. *Rhizome* [online]. [cit. 2016-02-18]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>
72. *Vizuální smog. goodbye ~ party by ~ exhibition / by Martina Růžičková* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/1378225832423568>
73. Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze. *Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.umprum.cz/web/cs/volne-umeni/supermedia>
74. *Wikipedia* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Hlavn%C3%AD\\_strana&action=info](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Hlavn%C3%AD_strana&action=info)
75. *Will Miss You*. Facebook [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Will-Miss-You-313937475385504/>
76. YouTube. *YouTube* [online]. 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/yt/about/cs/>
77. *Z internetu do galerie* [online]. [cit. 2016-04-24]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/events/631019380269721/>
78. ZÁLEŠÁK, Jan. *Během posledních pěti let nepochybně proběhla jak institucionální reflexe, tak i něco, co by se dalo označit jako zkapitalizování postinternetu*. [online]. 14. 1. 2016. Dostupné z: <http://after-post.blogspot.cz/search/label/Jan%20Z%C3%A1le%C5%A1k>
79. ZBIEJCZUK, Adam. *WEB 2.0 – charakteristiky a služby*. Brno, 2007. Diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. David Kořínek. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/52155/fss\\_m/](http://is.muni.cz/th/52155/fss_m/)
80. Žurnalistika a inzerce se rychle blíží k Webu 3.0. In: *Evropská observatoř žurnalistiky* [online]. [Praha]: Wordpress, 2016 [cit. 2016-02-16]. Dostupné z: <http://cz.ejo-online.eu/2148/nova-media-a-web-2-0>