

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVÍZNÍ FAKULTA

Obor fotografie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

«Imitacionism»

«Imitacionism» jako nová forma umění v prostoru sociálních médií

Elizabet Khaust

Vedoucí práce: Mgr. Václav JANOŠČÍK,
Ph.D.

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Praha 2017

AKADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
FILM AND TV SCHOOL OF ACADEMY OF PERFFORMING ARTS IN PRAGUE

Department of Photography

BACHELOR THESIS

«Imitacianism»

«Imitacianism» as a new form of art in the area of social media.

Elizabet Khaust

Thesis supervisor: Mgr. Václav
JANOŠČÍK, Ph.D.

Thesis opponent:

Thesis defense:

Prague 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: ««Imitacionism» as a new form of art in the area of social media» vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, 19.6.2017

Súhlas

Súhlasím s využitím práce pre prezenčné štúdium v kninici AMU

Praha, 19.6.2017

Abstrakt

V mojí práci bych chtěla prozkoumat fenomén vlivu internetu na moderní umění.

Cílem tohoto zkoumání je odhalení nových uměleckých žánrů vznikajících převážně ve virtuálním světě. Kromě toho se budu věnovat otázce historického vzniku sociálních médií, jejich interakce se sférou moderního umění.

První fázi této práce bych chtěla zaměřit na analýzu vzniku uměleckého žánru „net.art“ a vyjádřit jeho charakteristické rysy.

Další fázi práce věnuju problematice historického vzniku sociálních médií a jejich vlivu na umění.

Poslední fázi zkoumání jsem určila k rozboru jednotlivých příkladů sociálně-mediálního umění a jejich charakteristice.

Klíčova slova: simulace, avatar, memes, social media, facebook, imitacionism, společnost, performance.

Abstrakt

In my work I would like to explore the phenomenon of the impact of the Internet on modern art. The aim of this research is to uncover new artistic genres that originate mostly in the virtual world. In addition, I will address the issue of the historical origin of social media, their interaction with the sphere of modern art. I would like to focus the first phase of this work on the analysis of the artistic genre “net-art” and to express its characteristic features.

The next phase of the thesis is devoted to the issue of the historical emergence of social media and its influence on art. The last phase of this work, I determined to analyze the various examples of social-media art and their characteristics.

Keywords: simulation, avatar, memes, social media, facebook, imitacionism, society, performance.

Obsah

Úvod	1
Sociální sítě, jejich vznik a vývoj	2
Společenství a komunity.....	2
Sociální sítě	4
Sociální sítě a moderní umění	9
Net art či internetové umění	11
MEM	15
Co to je MEM?.....	15
MEM-art.....	18
Sociální média a performance	21
Performance dříve až po současnost	21
Performance v prostoru sociálních médií	23
Deníková sociálně-mediální performance	26
Imitacionismus.....	27
Závěr	30
Seznam použitých zdrojů	31
Literatura:	31
Internetové zdroje a online literatura:.....	32
Obrazová příloha	34

Úvod

Až do nedávné doby klíčovým momentem zkoumání internetového prostoru byl fenomén zachování jednotlivcem vlastní anonymity, která se jim nezřídka využívala pro vlastní účely. Současný vývoj sociálních sítí odhalil však novou oblast vědeckého zájmu, jež ukazuje, že hranice mezi soukromím a veřejností, běžnou skutečností a virtuální realitou se stále rozšiřují.

Pojem „sociální síť“ byl poprvé představen v díle profesora Jamese Barnese Class and Committees in a Norwegian Island Parish (1954)¹. Podle Barnese sociální síť je zvláštním druhem sociální struktury s vlastní organizací, která se skládá ze skupin jednotlivců a interních vztahů mezi nimi. K velkému šíření tohoto pojmu došlo až ve druhé polovině dvacátého století, když se začal hodně prosazovat v angloamerickém vědeckém diskurzu. Modernizace jevů technologického světa, jako například vznik neomezeného internetu, vedla k patrnému přehodnocení termínu sociální síť, který získal nový význam, jehož používáme až doteď.

V současnosti virtuální realitu a sociální sítě chápeme již jako běžné prostředí, jemuž věnujeme stále více času; je to moderní prostor pro individuální a skupinovou komunikaci.

Dnešní člověk stále častěji vnímá svět prostřednictvím gadgetů, hranice mezi virtuální realitou a opravdovým světem postupně mizí. Dané tendenci se podřizuje každá sféra života moderního člověka, z nichž jednou z důležitějších můžeme označit právě umění.

¹ Barnes J. A. «Class and Committees in a Norwegian Island Parish» 1954 (online). Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/001872675400700102>

Sociální sítě, jejich vznik a vývoj

Společenství a komunity

Význam pojmu komunita považovaného za jeden z klíčových termínů vznikajících v sociálních teoriích 20. a 21. století, se nejednou proměňoval. Na začátku byly jim nejčastěji označovány skutečné rodinně-příbuzenské vztahy, kdežto v současnosti se tento pojem rozšířil do označení moderní virtuální komunikace.

V kontextu klasických sociologických teorií pojem společenství byl používán jednak k označení obou podob sociální interakce, jednak k definování určitých společenských skupin.

Rozdíl mezi pojmy společenství a komunita byl určen již v klasickém období. Společenství bývá nejčastěji charakterizováno z pozic individualismu a formalismu, zatímco pojem komunita klade důraz na pocit účasti, tradici, akcentuje jazykovou shodnost. V rámci sociologické vědy byly tyto termíny poprvé definovány Ferdinandem Tönniesem, jenž konkretizuje rozdíl mezi *Gemeinschaft* a *Gesellschaft*². Ve svém díle Tönnies rozlišuje tak zvanou preindustriální (zemědělskou) a industriální (městskou) společnost.

Avšak v polovině minulého století se význam těchto termínů značně posunul; zároveň se objevily nové sociologické pojmy, jako například *community*.

V roce 1955 americký sociolog J. Giller prozkoumal více než 100 definic tohoto pojmu a dospěl k závěru, že mezi nejuznávanějšími patří charakteristiky jako například sociálně-kulturní interakce, teritoriální pospolitost, přítomnost společenských vztahů. Současně zdůrazňoval Giller blízkost termínu *community* a komunikace, neboť pojem komunikace byl analyzován pouze v souvislosti s organizací sociálně-kulturní interakce.

V 60 až 80 letech 20. století v akademickém prostředí se hodně diskutovalo o podstatě *community*, a to z hlediska hodnocení jejich kvalit a společenských funkcí, a zároveň nových metod analyzování. Pravděpodobně v kontextu tohoto diskurzu se poprvé objevil současný význam pojetí *community*, který již neodkazuje na dřívější teritoriální společenství, nýbrž se jim míní právě nové sítě společenských vztahů.

² Ferdinand Tönnies «*Gemeinschaft und Gesellschaft*» 1887. Překlad do ruštiny «Общность и общество. Основные понятия чистой социологии» 2002. ISBN: 5-93615-020-8

Možnost přehodnocení fenoménu community se objevila především v období vzniku a vývoje internetových komunikace a virtuálních komunit.

Sociální sítě

Přechod od industriálního druhu společnosti k postindustriálnímu (období informace) koreluje s proměnami uvnitř společnosti a přehodnocením konceptu lidské osobnosti; přicházejí nové informační a komunikační technologie, které postoupají každou životní sféru současného lidstva.

Stále vznikají nové roviny společenské reality, které zdůrazňují patřičné kvality lidské osobnosti a odhalují nové hodnotové systémy. Reálná životní praxe se nahrazuje jejími simulačními formami. Moderní typ lidské osobnosti je individuum, které je “ponořené” do virtuálně-simulační reality, a patrně vnímající vlastní životní skutečnost jako “herní prostor”.

Podle D. V. Ivanova³, termín “virtualizace” nejenom odpovídá fenoménům označovaným jako postmodernismus, ale na rozdíl od postmoderních konceptů nabývá převážně heuristických vlastností, jelikož již nevyovídá o “zániku” předchozích společenských struktur, nýbrž prohlašuje stanovení nových forem společenské reality.

Pojem sociální síť se objevuje v kontextu sociologické teorie, která se zabývá tak zvanou “situací modernity”. James Barnes, jenž tento pojem uvedl⁴ (Class and Committees in a Norwegian Island Parish, 1954), používal ho k označení druhů relací vznikajících uvnitř malých společenských skupin.

Později pomocí skupinových experimentů A. Bavelas a H. Levitt došli k závěru, že odlišné komunikační modely patrně různým způsobem ovlivňují proces splnění úkolů participanty experimentů. Síťová struktura ukazovala rozdělení větších skupin participantů na menší sociální struktury, v nichž byla informace sdělována pouze v určitých směrech skrz určité pozice.

S nástupem internetových technologií pojem “sociální síť” se začal označovat mezilidskou interakci v internetovém prostoru. V současnosti je sociální síť obecně vnímána jako multiuživatelské webové stránky, jejichž obsah se naplňuje každým z účastníků síťové komunikace. Automatizovaný sociální prostor umožňuje komunikaci založenou především na jednotě zájmů účastníků virtuální interakce. Následně vznikají tematické diskusní fórumy, profesionálně zaměřeny

³ Ivanov D.V. «Virtualizace společnosti» 2002. SPb.”Petersburg orientálních studií”, 2000 - 96 p. ISBN 5-85803-154-4

⁴ Barnes J. A. «Class and Committees in a Norwegian Island Parish» 1954 (online). Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/001872675400700102>

sociální sítě, elektronické vědecké knihovny, encyklopedie. Z tohoto hlediska můžeme community definovat jako shromáždění lidí, které interagují na základě jejich společných zájmů a cílů, nacházejí se ve stejný čas ve stejném prostoru. V současných sociologických výzkumech se používají termíny jako například virtuální komunita (důraz na virtuální charakter interakce lidí v cyberprostoru), online-community (protiklad „offline-komunitám”, který poukazuje na komunikační interaktivitu a interakce lidí v cyberprostoru, jež se uskutečňuje v reálném čase).

Vývoj technologií spojených s virtuální realitou ovlivňující každodenní skutečnost nutí člověka neustále “existovat“ ve virtuálním prostoru. Použití sociálních sítí je důležitým faktorem socializací. Pro většinu lidí se sociální média stávají základním komunikačním prostředkem, ačkoliv nové možnosti přenášejí zároveň nové problémy.

“Reálná” skutečnost se podřizuje pravidlům a jiným omezujícím faktorům, zatímco virtuální svět člověka omezuje mnohem méně, i když úplně nevyklučuje aspekt sebeidentifikace.

V “raném“ období internetových dějin došlo k šíření internetových chatů, zatímco v dnešní době se více používají „personalnější“ komunikační prostředky jako například icq, skype aj.

Většina z uživatelů tehdejších chatů odmítala užívání skutečných jmen, jejich požadavkem byla spíše anonymita umožňující neomezenou komunikaci. Z tohoto důvodu úroveň důvěry v této komunikaci byla neskutečně nízká.

Později došlo ke vzniku nových vztahových systémů a nových virtuálních prostorů, k začátku budování virtuální hierarchičnosti. Jednou z prvních tuto hierarchickou strukturu vytvořila internetová společnost Ebay, která uvedla reputační systém umožňující provádět patrné hodnocení uživatelům, které se neznají a ve skutečnosti bydlí v různých městech a státech.

Internet stále potvrzuje vlastní multifunkční povahu, což je mimo jiné odůvodněno pořád se zvětšující rychlostí připojení uživatelů k síti. Stará verze internetu (1.0) byla svérázným informačním depozitářem, o jehož doplňování se starali profesionálové. Dnešní neomezený a rychlý internet (2.0) se vyznačuje “tím, že jeho v širším slova smyslu obsah (texty, fotografie, video aj.) začínají produkovat amatéři, kteří tento obsah zároveň spotřebují”⁵.

Internetové uživatelé už nejsou pouze autory, nýbrž mají možnost přímě editovat

⁵ Dolgin A.B. «Runet: hra s předstihem. Co je to web 3.0?» 2008. Dostupné z: <http://polit.ru/article/2008/04/02/web3/>

informaci, která se objevuje ve virtuálním prostoru. Důležitým faktorem je množství lidí, které se podílejí na “životu“ webových stránek, a zároveň věrohodnost informace, s níž se tam setkávají. Z tohoto důvodu internet již není pouze informačním depozitářem, v současnosti je to prostor určený k sebe prezentaci a komunikaci.

Jakožto příklad můžeme zmínit sociální sítě jako Facebook, Instagram aj. Na rozdíl od dřívějších chatů, základním rysem současných sociálních sítí je reprezentace reální lidské identity. Možným důvodem tohoto přechodu od raného druhu sociálních sítí do dnešního typu je rostoucí touha internetových uživatelů po sebe prezentaci a “zvěčnění” svého virtuálního já, která zvítězila nad dřívější schopností leccakým způsobem využívat prostředků anonymity.

Fenomén sociálních médií nezdůrazňuje pouhou komunikaci, je to především budování vlastní sítě se zapojením uživatelů z celého světa. Pravděpodobně z tohoto důvodu sebe prezentace skrz vymyšlená jména již není tak populární. “Navzdory všeobecně přijímanému ve vědeckém diskurzu názoru, že internetová aktivita motivuje jedince k vytvoření vlastního ideálního Já, podle průzkumu lidská sebe prezentace na internetu vypadá překvapivě čestně.”⁶

Později internetovou komunikaci začali uživatelé vnímat reálněji a osobněji. Skoro každá druhá stránka, již lze potkat na sociálních sítích, obsahuje údaje jako například vztahy uživatele s jinými lidmi, jeho preference, důkazy fyzické existence (třeba fotografie) a jinou obecnou informaci. Vlastní internetová stránka je svérázným virtuálním pasem, který se vyplňuje podle potřeb jednotlivce. V důsledku těchto procesů se mění tradiční představy o základních faktorech lidské identity: genderu, rase, náboženské příslušnosti aj. Dřívější společenské instituce se znehodnocují, vznikají nové podoby identifikování. Podle Petera Kellyho budování osobní identity v internetu koreluje se změnou společenských struktur. Dostí “rozestřená“ identita moderního člověka se uskutečňuje ve virtuálním prostoru.

“Žijeme v období, které se vyznačuje stanovením fenoménu virtuálního identifikování. Jedná se o dvou souběžně existujících procesech: přechod lidské individuality do digitální podoby a vytvoření jejího „otisku“ v internetovém prostoru.”⁷

⁶ «CanYouTrust a FacebookProfile» 2010. Dostupné z: <http://www.spring.org.uk/2010/02/can-you-trust-a-facebook-profile.php>

⁷ Kelly P. «Human Identity Part 1: Who are you?» / Netropolitan life/E-lecture from the univercity course about the net. 1997

Musíme zdůraznit, že tato forma lidské identity, kterou označujeme jako virtuální, je důsledkem procesu rozdělení života individua na společensky reálný a virtuálně reálný. V každém z těchto dvou světů se jedinec chová podle pravidel, které jsou tam stanoveny. Virtuální svět nám dovoluje měnit a pohrávat s elementy naší reálné identity. Podle Belinské “jedinou realitou lidské osobnosti ve virtuálním světě se stává realita sebe prezentace; většina z badatelů zdůrazňuje, že v současnosti “Já” jakožto řídicí a sémantická struktura je vlastně zbytečná”. Ze společenského hlediska je nezbytná pouze inscenace vlastní individuality, v níž se osobnost ukazuje pomocí “fasády”, obrazu. Ztráta společenských orientačních bodů nutí jedince k budování sociálních vztahů a vlastní identity”⁸. Všechno však záleží na úhlu pohledu konkrétního člověka a jeho individuální percepce těchto jevů. Řáda uživatelů pocházejících z vyspělejších zemí vůbec odmítají reálnou skutečnost jakožto výchozí bod lidské existence. Podle nich virtuální mezilidská interakce není pouze abstrakcí nebo fikcí, neboť za počítačem sedí reálně existující člověk, jenž má schopnost k emočnímu prožitku. Právě jeho emoce jsou základním obsahem virtuálních zpráv⁹. Tato domněnka byla zpochybňována opozicí internetové komunikace. Důvodem ke skepsi se stala pochybnost ve faktoru čestnosti účastníků, jež byla založena na přesvědčení, že virtuální realita nutí člověka převážně splňovat “sny“ společníků, což je podmíněné internetovou anonymitou. Můžeme však zdůraznit, že virtuální identita nevyžaduje úplné odmítnutí jedincem své reálné identity, neboť je nutno pouze dodržovat pravidla existující v tomto sociálním prostoru.

Je taky zpochybňována možnost vytvoření skutečného emočního kontaktu pomocí internetových prostředků u lidí, kteří se předtím neznali. Podle teorie osobnosti se tímto způsobem realizuje neuvědomělý proces přiřazení neznámému člověku rysů, které neodpovídají nutně skutečnému stavu věcí. Nedostatek neverbálních signálů, absence tělesného kontaktu umožňují vytvoření libovolné osobnosti.

⁸ Asmolov A.G. a Asmolov G.A. «Jsme média do Ja-Media: Transformace identity ve virtuálním světě» 2009. Dostupné z: https://asmolovpsy.ru/sites/default/files/voprosy_psihologii.pdf

⁹ Belinskaya E.P., Zhichkin A.E. «Strategie sebe prezentace na internetu a jejich vztah s reálnou identitou» 2004. Dostupné z: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>

V závěru první části práce bych chtěla zmínit, že systém internetové komunikace je velice složitý a nejednoznačný. Kvůli technologickému rozvoji se neustále objevují nové žánry sociálních komunikací, jež jsou důležitou součástí našeho života. Virtuální komunikace a virtuální světy se prolínají s reálnými, proto již není jednoduché stanovit, co je na tom pouze imitací a co je skutečností.

Sociální síť a moderní umění

V důsledku technického pokroku došlo k zásadním změnám ve všech oblastech lidské činnosti, a to i v oblasti umění. Nové technologie ovlivnily umělecké prostředí a následkem toho vznikl nový fenomén, digitální umění. Pojem digitální umění označuje takové druhy umělecké činnosti, jejichž konceptuální a produktivní základ je určen digitálním prostředím. O nově vzniklé tvorbě aktivně diskutují odborníci z širokého spektra oblastí: umění, kultura, věda a technika. Vznik digitálního umění způsobil vznik nových uměleckých žánrů a forem. Díky takovým oblastem jako například 3D animace, virtuální realita, interaktivní systémy a internet byly objeveny mimořádně rozsáhlé kreativní možnosti. Digitální technologie také značně ovlivnily již ustálené formy umění, jimiž jsou kinematografie, 2D animace, videoumění a hudba, a přispěly přitom k vytvoření nových žánrových poddruhů.

Díky jazyku digitální kultury se digitální umění okamžitě postavilo proti veškerému tradičnímu umění, které se vůči digitálnímu umění nazývá analogovým. Digitální umění je otevřený systém, a proto se vyvíjí v kontextu veškerého umění, aktivně spolupůsobí s analogovým uměním a přitom jej ovlivňuje. Tak tradiční druhy výtvarného umění, tj. malířství, grafika a sochařství, podlehly vlivu digitálního umění nejprve. Začaly vznikat holografické obrázky imitující obraz, sochu nebo dokonce i stavbu. Umění nových médií nejvíce ovlivnilo syntetická umění – happening a performance.

Co umění poskytly nové technologie? Odpověď na tuto otázku současně vymezí základní rysy moderního umění, které se zformovalo pod vlivem technologií.

1. 1. Interaktivita či možnost diváka vstoupit do kontaktu s umělcem a dokonce i zúčastňovat se tvorby děl.
2. 2. Nové umělecké prostředky.
3. 3. Elitnost digitálního umění, nejčastěji síťového umění nebo umění nových médií. V dnešní době nejprogresivnějším směrem moderního umění je videoart, které díky digitálním technologiím výrazně pokročilo. Z hlediska náročnosti tvorby je videoart nejsnadnějším druhem umění, protože nevyžaduje skoro nic kromě kamery, kterou se dá vypůjčit si. Pokud by neexistovaly digitální technologie v oblasti videa, dnes by konečně zanikl takový jev, jako nezávislá kinematografie. Nicméně expozice děl, vzniklých díky videoartu, je problematická, protože vyžaduje kvalitní technické zařízení, jehož cena je poměrně vysoká.

Dnes síťové umění již nepoužívá pouze interaktivní internetové projekty, ale dostává se do reality a tvoří sítě, které sjednocují lidi, vytváří nové horizontální

prostředky komunikace mezi lidmi a vyhýbá se přitom propagandistické mašinérii masových médií. V této oblasti umění zažívají analogická jednotka a digitální jednotka nejzajímavější kolize. I když na začátku jsme mohli považovat síťové umění za obzvláště digitální, pak se síťové umění paradoxně rozvíjelo do analogového umění a značně ovlivnilo takové jevy, jako akcionismus (vznikl mediální aktivismus) a happening (vznikl flash mob). Je zajímavé, že se umění nicknamů a virtuálů přirozeně spojuje s nejradiálnějším analogovým uměním, které existuje pouze v okamžiku, když je vytvořeno, a vyžaduje přímou přítomnost autora, diváka nebo účastníka.

Jednou z nejnovějších tendencí v oblasti moderního digitálního umění je sociální mediální umění. Jeho charakteristickými rysy jsou dostupnost pro všechny, interaktivita a možnost přímého kontaktu s divákem přes sociální média.

Do sociálního mediálního umění patří nejenom interaktivní sociální mediální performance a blog performance, ale i umění na základě internetových memů, což je nový virtuální jazyk, který na internetu vznikl.

Net art či internetové umění

Umělci všech dob si vždycky snažili osvojovat neznámé a nové prostory za použití mechanismů a barev z odvětví letecké výroby, železných nosných konstrukcí ze skládek odpadu, obrazů a symboliky nových měst, formy a nálady politických směrů a společenských událostí, a dokonce i čistě teoretických konstruktů. Svět se neustále mění, ale umělci si pořád osvojují skutečnost, v níž jsou nuceni bydlet.

Právě proto v 60. letech 20. století, když vznikla první přenosná videokamera, začalo si hodně umělců osvojovat nový prostor, tj. obrazovku. Zapojenost subjektu a samotné kamery do děje a hry, vytvoření obrazu, který existuje mimo určité místo a nová symbolika jsou objevy, které se staly klasickými.

Tak vznikl směr, který se nazývá mediální umění. To je směr spojující veškeré druhy umění, které pracují s médii, tzn. ty, které používají nějaké technické prostředky, například telefon, fax, videokamera, televize a později i počítač. Není pochyb o neobyčejnosti a přitažlivosti virtuálního prostředí či světa, do něhož se dá dostat přes počítač. Samostatný hyperreálný třírozměrný prostor tvořící „vylepšenou kopii“ světa, tzn. svět rychlejší a informativnější, se rychle stal středem pozornosti a objektem průzkumu teoretiků umění, odborníků na kulturologii, umělců, sociologů, politologů, filosofů atp., a to díky novému pojetí a způsobu osvojení času a prostoru, jiným principům pohybu, rychlosti, děje a jinému způsobu vybudování lidských vztahů.

Jelikož se k tomuto novému prostoru zvýšil zájem, přirozeně na něj obrátili pozornost také umělci. To je docela logické: pokud tato hyperrealita obsahuje všechno, proč by do ní nemohlo patřit také umění?

Net art či internetové umění je síťové umění; patří k němu díla vytvořená na internetu a pro internet, tzn. ta díla, která se umísťují, existují a fungují na internetu. Je nutné odlišovat síťové umění jak od web designu a barevné úpravy webových stránek, tak i od tradičních druhů umění, které jsou na internetu představeny, například webové stránky muzeí s „vyvěšenými“ obrazy, fotografie atd.

Nejčastěji net-art existuje ve formě webové stránky, která nemá funkční zatížení a může obsahovat vizuální, textové a audio prvky.

Aleksej Šulgin¹⁰, opatrovník a jeden z autorů manifestu ruského net artu, nabízí následující klasifikaci děl síťového umění, a to podle formy a charakteru záměru:

- Vyprávění příběhů
- Cestovní zpráva
- Interaktivní projekty: vyplnitelné formuláře a CGI skripty vyžadující přímou účast diváka
- Síť jako estetický objekt: vizuální aspekty hypertextu, modemového připojení, webového prohlížeče a animací ve formátu GIF
- Svrhnutí
- Vytvoření falešných totožností
- Softwarový produkt jako umělecké dílo
- Komunikační projekty
- Self-promotion

Do tohoto seznamu bychom mohli také přidat takový směr, jako mem art, který získává stále větší popularitu.

Nejčastěji dílo síťového umění není funkční: taková webová stránka je uměleckou prací a je souhrnem vizuálních obrazů, animace, textu, grafiky a harmonické činnosti různých aplikací a programů, jejichž cílem je splnění autorského záměru. Jedním z hlavních rysů net artu je důraz na komunikaci, nikoli reprezentaci. To znamená, že úkolem umělce není výrazné sebevyjádření a demonstrace, což znamená vtírání osobního názoru a vlastního vidění, ale komunikace, tj. kontakt s divákem a zapojení diváka do tvůrčího dialogu. Druhým charakteristickým rysem net artu je nezávislost na státních institucích a angažovanosti.

Díla net artu jsou velice rozmanitá. Jedním z nejzajímavějších a nejznámějších projektů je literární web projekt “Psací stroj na psaní milostných dopisů”. Tento projekt, art skupina Jodi a webové stránky <http://www.jodi.org/> jsou skoro prvním projektem v takovém formátu.

¹⁰ Mogilevska T. «Network art - dynamika v Rusku» 2000. Dostupné z:<http://www.guelman.ru/xz/362/xx28/x28011.htm>

Za zmínku také stojí projekt, který byl vypracován tvůrčím tandemem Eva and Franco Mattes na platformě třírozměrného virtuálního světa Second life¹¹. K prvním dílům vytvořeným na dané platformě patří vizuální portréty avatarů z této hry, které byly pak vytištěny na plátno a prezentovány ve skutečných galeriích. Dvojice okomentovala tento projekt v rozhovoru s kritikem umění Domenico Quaranta a vysvětlila, že “vnímá avatary jako autoportréty, jako něco realističtějšího než většina portrétů, i když nejsou založeny na tom, čím vy jste, ale spíše na tom, čím byste chtěli být.”¹²

Následně zahájili Mattes rekonstrukci světově známých performancí ve hře Second Life. Tento projekt získal jméno “syntetické” performance. Jsou v něm představena díla známých umělců Mariny Abramovičové, Vita Acconciho aj.



¹¹ <http://secondlife.com/>

¹² Quaranta D. (edited by), Portraits, Exhibition Catalogue, Fabio Paris Art Gallery, Brescia, January 2007.

Dostupné z:http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2007_01_Mattes_LOL.pdf



Záměrem tandemu bylo nejenom ukázat pomíjivost naší skutečnosti, ale zvýraznit nové možnosti, jež moderním umělcům poskytují sociální média a internet. Teď, když jsme částečně prozkoumali, co je net art či internetové umění, měli bychom vymezit nové umělecké směry, které vznikly na základě sociálních sítí. Nejprve prozkoumáme mem art jako nový druh internetového umění a formu nového jazyka, která se používá v internetové komunikaci. Následně se pokusíme určit vliv sociálních médií na performance, vymezit hlavní reprezentanty moderní sociální mediální performance a vysvětlit pojem imitacionismus jako určení sociální mediální performance založené na vytvoření falešné osobnosti.

MEM

Co to je MEM?

Internetové memy jsou internetovým fenoménem získávajícím na popularitě. Jsou založeny na sociálním povědomí, individuální zkušenosti a tvůrčí představivosti. Díky Internetu pojem memu, ačkoli to zní paradoxně, mutoval. Evoluční biolog Richard Dawkins, tvůrce termínu „mem“, ho chápal ve smyslu určité analogie genu v genetice, kulturní replikátor, „jednotka předávání kulturního dědictví, jednotka imitace. Stejně jako se geny šíří v genetickém fondu a přechází z jednoho těla do druhého pomocí spermatozoidů nebo vajíček, se i memy množí podobným způsobem, když přechází z jednoho mozku do jiného pomocí procesu, který by se v širším pojetí dal nazvat imitací“¹³.

V širším smyslu tohoto slova je mem vnímán jako mechanismus předávání a ochrany kulturní informace. Hlavní vlastností memu je schopnost replikace. Internetový mem je v podstatě jednotka informace, objekt, který dosáhl popularity, většinou spontánně, v prostředí které obsluhují informační technologie. Spontánnímu nekontrolovanému šíření mezi uživateli internetu není přístupná každá technologie, ale jenom ta, která nějakým způsobem nenechává vícero uživatelů lhostejnými, vyvolává zájem nebo nějaké asociace.

Právě internetové memy začaly nejpřesněji odrážet internetovou kulturu. Částečně je to spojené s tím, že internetovou kulturu lze vnímat jako kulturu okamžiku, kde nové významy rychle vznikají a stejně rychle zanikají. Internetové memy se staly „okamžitými snímky“ důležitých elementů kultury, které zahrnují nejen informaci o společné tradici, ale také noviny a jejich interpretace. Při vytváření a předávání memů uživatel rekonstruuje a vysílá svoje vnímání světa do Internetového publika, tím ho zveřejňuje, upevňuje odpovídající pozice u jiných uživatelů. Pokud se jeho zážitky setkají s ohlasem, mem je i nadále předáván. D'Arnard píše¹⁴, že pokud jsou tyto vzkazy systémem odběratelů vnímány jako relevantně důležité, jejich význam je přijímán. Pokud ve společnosti nepanuje shoda o relevantnosti a vzkazy jsou odmítány, diskuze stejně pokračuje. Taková výměna názorů podporuje ucelenost společnosti, upevňuje celistvost a individualitu významových systémů.

¹³ Dawkins R. «Sobecký gen» 1976. ISBN: 978-5-17-077772-3

¹⁴ Chirkov V. «Fundamentals of Research on Culture and Psychology: Theory and Methods» 2015. ISBN-13: 978-0415820325
citáty z D'Andrade R.G. «Culture theory: Essays on mind, self, and emotion»

Memy jsou aktuální a operativní reakcí na situaci, koncentrují na ni pozornost, jsou výzvou, probouzí diskuzi nebo vlnu nových memů.

Hlavní typy internetových memů:

- Textové memy: slova a fráze;
- Memy obrázky;
- Videomemy
- Memy, které se skládají z textové a vizuální části

Textové memy – jak už bylo řečeno, představují nejčastěji ironická slovní spojení nebo fráze. Sem můžeme také zahrnout svérázné klišovité obraty. Zdroji vzniků podobných memů se často stávají samotní uživatelé sociálních sítí nebo citáty z internetových obsahů.

Memy – obrázky – existují ve dvou základních podobách:

- Obrazy, které jsou poznávány všemi aktivními uživateli internetu
- Obrázky změněné pomocí grafických redaktorů

Ve dvou případech memy – obrázky nejčastěji vznikají s určitým sociálně mediálním příběhem v pozadí

Videomemy – komické video náměty, které jsou umístěny na osobních stránkách uživatelů sociálních sítí, jsou předávány od uživatele uživateli elektronickou poštou aj. Specifika jejich užívání spočívá v možnosti opakovaného přehrávání, opakovaného zhlédnutí, včetně kolektivního. Jejich popularita se oceňuje pomocí počtu zhlédnutí. Je pozoruhodné, že některé videomemy jsou zamýšleny a točeny jako parodie, a jiné, naopak, se stávají zdrojem komismu nečekaně pro hlavního hrdinu nahrávky.

Memy, které se skládají z textové a vizuální části – druh kreolizovaných textů, „povrchová úprava která se skládá ze dvou nehomogenních částí: verbální jazykové (řečové) a neverbální (patřící k jiným znakovým systémům, než přirozený jazyk)”¹⁵. Hlavními komponenty kreolizovaného textu jsou verbální část (nadpis/podpis) a ikonická část (obrázek, fotografie, tabulka). V různých typech textů je můžeme potkat v odlišných kombinacích. Často jsou konstruovány na

¹⁵ Sorokin YU.A., Tarasov E.F. „Creolizovaný texty a jejich komunikativní funkce/Optimalizace vlivu řeči, 1990. Dostupné z: <http://www.twirpx.com/file/244812/>

základě jednoho obrázku a dvou frázích umístěných nahoře a dole. Horní fráze je zápletkou, spodní – neočekávaným rozuzlením. Kontrast, který vzniká při navazujícím přečtení dvou frází, počítá s efektem neopodstatněného očekávání, který způsobuje vznik komického efektu. Obsahová část daných memů je obvykle spojována s filologickou nebo lingvistickou tematikou.

Zdrojem vzniku internetových memů, které se skládají z textu a vizuální části, se často stává specifický komický internetový žánr – demotivator – obraz sestavený podle určitého formátu, skládající se z obrázku a komentujícího ho překvapivého nápisu – sloganu. Charakter demotivatorů je určen jejich kulturním významem v té nebo jiné společnosti a projevuje se jak mírou šíření odkazů na ty nebo jiné demotivatory na stránkách uživatelů, tak i citováním textového komponentu demotivatorů v různých sférách dorozumívání mimo internetovou komunikaci.

MEM-art

Memy se staly neodmyslitelnou součástí virtuální komunikace, ale také značně ovlivnily umění.

Současní malíři začali používat ve svých pracích obrazy populárních memů jako symbolů naší doby. Objevuje takový fenomén jako mem-art.

V dnešní době je jedním z nejvýznamnějších malířů, kteří se dostali pod vliv memů a spojují analogové a digitální umění, Lauren Kaelin¹⁶.

Ve poskytovaných rozhovorech mluví o tom, že série prací „Benjamemes“ zasvěcená memům byla součástí její osobní analýzy filozofických prací Waltera Benjamina, který se zabýval otázkami hodnoty originálu v umění.

Mem svým způsobem reprezentuje, mem nikdy nebude originálem, ale nepostrádá originalitu a není jen prázdnou kopií. V pracích Lauren Kaelin je jasně vidět myšlenka toho, že i kopie může být jedinečnou a neopakovatelnou, zároveň však v sobě zachovávat jednoduchost vnímání. Kaelin podtrhává symbolický význam memů v současné kultuře.



¹⁶ <http://www.laurenkaelin.com>



Matthias Fritsch je další známý umělec, který pracuje s tématem mem. Fritsch zašel ještě dál a vytvořil svůj vlastní mem na základě existující postavy. Při čerpání ze systému prací sociálních médií, Fischer natočil video na jedné z techno-party. Video představovalo 4 minutový klip, na kterém byla zachycena postava Vikinga¹⁷, která tančí v davu na techno hudbu. Jak říká samotný Fritsch, hlavním úkolem daného videa bylo sledování reakcí uživatelů internetu a sebe-stvoření nového obrazu/memu. Také jednou z otázek, která ho zajímala, byla, nakolik reálné se bude zdát toto video divákům. Díky tomu, že dané video bylo natočeno dokumentárním způsobem a obraz, který se na videu odehrával, vytvářel určitou kognitivní disonanci u diváka, video se docela rychle rozšířilo do sítě a mělo úspěch.



¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=MMh8V04s7Ts>

Jedním z výrazných znaků umění post internetu je přepracování klasického a anologového do digitálního. Právě tak lze charakterizovat styl práce Nastyi Nudnik¹⁸. Nudnik používá malířské práce světových umělců pro vytvoření svých digitálních koláží. Přidává do nich symboly současnosti a tak se z nich stávají memy.

Samotná Nastya prohlašuje, že v jejích pracích podtrhává dualitu naší doby a možnost rozdílného vnímání.



Ke konci této kapitoly je nutné zmínit, že se v prostředí internetu od uživatele k uživateli tradičně předávaly bajky, vtipy, odkazy na média – objekty zábavní povahy, ale zvláštní pozornost jevu, který je dnes nazýván internetovým memem, byla věnována pouze tehdy, když se podle stejného principu začaly šířit nejen vtipy, ale i složitější útvary, ve kterých verbální a neverbální elementy vytváří stejnorodý významový a funkcionální celek. Pod vlivem MEMů se ocitlo nejen současné umění, ale celý internetový kontent. Používání memů se stalo neodmyslitelnou součástí PR kampaní a postů zpráv, a také postupně proniká z virtuálního světa do reálného, takový fenomén jako textový mem se stal součástí lingvistické zásoby současné společnosti.

¹⁸ <http://nastya-ptichkek.tumblr.com/>

Sociální média a performance

Performace dříve až po současnost

Se vznikem takových projektu jako je “the Portal” pod vedením sidneyských galerií, zdrojů jako je <http://rhizome.org>, <https://hyperallergic.com> nebo výstav věnovaných výhradně mem-artu jako součásti naší kultury, lze s jistotou říct - internet už je zde. Virtuální část našeho života už není něčím vzdáleným a beztvárným a nezůstává pouze v prostorech internetu.

V předchozí kapitole jsem psala o fenoménu zvaném „Mem“ a o jeho vlivu na umění. V této kapitole se budu věnovat performanci a její moderní sociální mediální formě.

Říká se, že v širším měřítku slovo „performance“ bylo poprvé použito avantgardním skladatelem Johnem Cagem pro označení jeho výtvaru “zvuku okolního prostředí” “4'33”.

Pojmem performance nazýváme události, jednání nebo procesy, při kterých umělec používá svoje tělo a těla svých kolegů, kostýmy, věci nebo okolí a přidává při tom každé pozici, gestu, poloze v prostoru, kontaktům s předměty a prostředím symbolickou a rituální povahu. Nehledě na některý divadelní nádech takové akce, hlavním rysem odlišujícím performance od divadelní hry je to, že účastníci nehrají role, ale používají technické nástroje za účelem symbolizace příslušného pojmu. Jelikož performance je reálním jednáním, hranice oddělující ho od běžného života se pomalu stírají. Meze performance se rozšiřují a zahrnují události, které se odehrávaly před samotným jednáním, to znamená, že „umění jednání“ obsahuje v sobě i životní prostor.

Na konci šedesátých let konceptuální umění a zejména umění performance způsobily výraznou změnu v uměleckém myšlení, která spočívala v odmítnutí tradiční plastické formy ve prospěch znakových uměleckých „gest“. Moderní kultura změnila i postavení umělce. Umělec začal volit pro svou tvorbu materiály, které ještě nedávno patřily mimo hranice umění, to jest do reálného života.

Performance poskytla umělcům možnost používat nové nefyzické formy vyprávění, místo světa předmětů umělci najednou měli možnost pracovat ve světě bezčasového jednání. Gesto umělce se najednou stalo důležitějším než samotný objekt. Pokud na to budeme pohlížet z tohoto hlediska, dá se říct, že jedním ze zakladatelů umění performance byl Jackson Pollock, který ve svých pracích ukázal, že občas je důležitější to, jak objekt byl vytvořen než to, jak ve finále vypadá. K dalším umělcům, kteří zbořili hranice mezi dvěma světy, řadíme Lucia Fontanu a

jeho sérii pořezaných pláten.

Jeden z teoretiků konceptualismů Joseph Kosuth ve svém základním článku „Umění po filozofii“¹⁹ psal, že narozdíl od umění předchozí doby, současné umění bylo zbaveno všech svých funkcí kromě estetické. Jediný způsob překonání vzniklé krize kultury je přijetí moderním uměním filozofických úkolů a odstranění diktátu estetické funkce.

Podobná záměna funkce se stala jedním z technických prostředků konceptualismu. Dle Kosutha hlavním úkolem konceptuálního umění je především výzkum podstaty umění. Konceptualismus se jeví jako reakce na formalismus v umění.

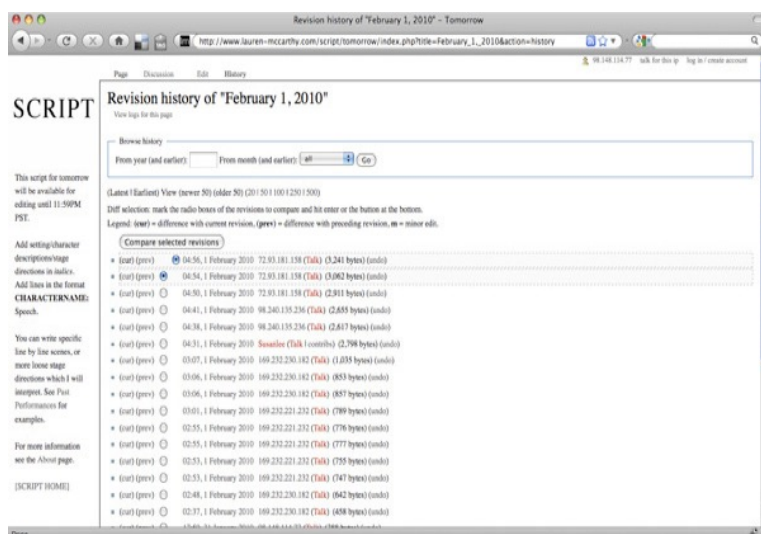
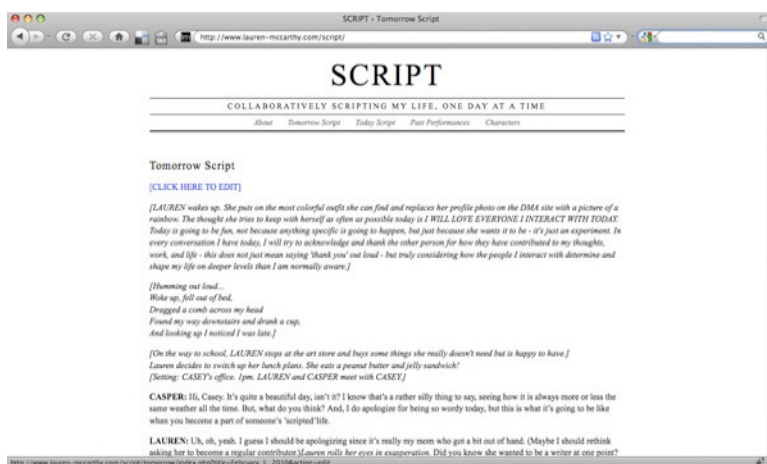
„Zatímco formalisté, zvláště poválečné doby, si mysleli, že obraz je tvořen barvou a plátnem, konceptualisté se jakoby vrací k do-formálnímu umění a tvrdí, že důležitým je příběh o tom, jak dílo bylo vytvořeno, samotné dílo je druhořadou záležitostí“²⁰ - komentuje Vitalij Komar

¹⁹ Kosuth J. «Art after Philosophy / Art after Philosophy and After, Collected Writings» 1993. ISBN-13: 978-0262610919

²⁰ Komar V. rozhovor s Colta.ru 2016. Dostupné z: <http://www.colta.ru/articles/art/10227>

Performance v prostoru sociálních médií

Performance, které vznikly v prostorech sociálních médií se vyznačují především svou přístupností a mobilitou, nejde tady už o územní nebo časová omezení. Z hlediska virtuálního světa hranice mezi umělcem a divákem se stávají minimálními. Objevují se zde možnosti působení na umělce nejen ze světa reálného, ale i virtuálního. Například jedna z performancí Lauren McCarthy²¹ "SCRIPT", která spočívala v tom, že uživatelé mohli sami naplánovat její den tím, že pro ní vymyslí seznam online-script úkolů, které má splnit. Na tuto performanci lze pohlížet z různých stran: jedním ze zajímavých rysů performance je to, že je v ní použit hrací prvek, který na jednu stranu symbolizuje podřízení se umělce moderním médiím a divákovi, na druhou stranu zdůrazňuje nové možnosti a mobilitu moderního umění.



²¹ <http://lauren-mccarthy.com/SCRIPT>

V praxi se podobný interaktivní druh performance používá už dávno a zasahuje nejenom do sféry umění, ale i do mnoha dalších. Příkladem je vystoupení známého herce Shia LaBeoufe s názvem #allmymovies, které vzbudilo četné diskuse. Shia LaBeouf je už dávno znám pro svou náklonnost k performativnímu umění. Tak například, rozhovor pro časopis Dazed²², Shia poskytl mlčky za účelem přeměnit nudnou pro každého hollywoodského herce záležitost v umělecký akt. Na premiéru filmu „Melancholie“ herec zase dorazil s papírovou taškou na hlavě. Kromě vyřezaných otvoru pro oči na něm bylo napsáno „I am not famous anymore“.

Vrátíme se ale k #allmymovies, kde herec v průběhu několika dnů seděl v kině a díval se na filmy se svou účastí.



Nejenže performance se vysílala živě, ale i místo, kde byla konána, bylo přístupné širší veřejnosti, která mohla se performance osobně zúčastnit.

Pokud se budeme dívat na rozbor této akce pragmaticky, můžeme si všimnout, že performance byla provedena poměrně naivním způsobem a její důraz na osobní prožitky herce není určen k pochopení obyčejných lidí. Ale zase jsme u toho, že

²² Shia LaBeouf rozhovor s DAZED magazine 2014. Dostupné z: <http://labeoufronkktoturner.com/interview/>

celá věc spočívá nejen v tom, co se děje, ale v metodách výstavby akce. Jako v případě performance Lauren McCarthy, stojí tady za pozornost skutečnost, že divák může do situace zasahovat a neustále být s umělcem v kontaktu v online režimu.

Na příkladu těchto akcí lze vymezit několik klíčových charakteristik současné virtuální performance:

- neustálý online přístup
- na umělce se už nepohlíží jako na příliš elitního jedince. Přímý kontakt umělce s divákem.
- performance často probíhá v reálném a virtuálním světě současně a poskytuje tak více možností pro dokumentaci a ovlivnění akce z okolního světa
- územní hranice již nejsou tolik důležité. Musíme zdůraznit, že se obdobné akce čím dál tím méně odehrávají v prostorech galerií.

Deníková sociálně-mediální performance

Narozdíl od takových akcí jako například performance Mariny Abramović “Dialog s umělcem”, kde umělce obklopují tlupy ochránců, jsou současné performance více postaveny na pocítění osobního kontaktu a jistého stupně důvěry.

Umělec se nadále diváka nebojí, ale spíše se snaží být někým pro něho známým. Zvláště často lze něco podobného pozorovat v performancích typu deníkového vyprávění, kde se během celé performance diváci lépe seznamují s umělcem nebo jeho virtuálním obrazem.

Pro deníkovou performanci je jedním z klíčových úkolů dosažení emocionálního kontaktu s divákem. Daného emocionálního kontaktu se dosahuje postupným a rovnoměrným publikováním obsahu v sociálních médiích. Jednoduše řečeno jde o založení “pracovního účtu/profilu”, to jest účtu s nepřetržitými sděleními.

Dále lze říci, že deníkové performance se dělí podle sociálních médií, na kterých se odehrávají. Je třeba zmínit, že sdělení v různých médiích má jiný efekt a je určeno pro jiný počet lidí.

Jako příklad lze uvést účet mladého básníka Steva Roggenbucka²³ na sociální síti Youtube.

Jeho projekt s virtuálními básněmi se stal dost populárním mezi dnešní mládeží a je v jistém smyslu jakousi novou formou literárního díla.

Hlavním hrdinou jeho online performancí je on sám, jeho básně a svět ho obklopující.

Zajímavé je, že práce Steva působí na diváka různými metodami:

Máme-li podrobněji zkoumat jeho performance, je možné v nich určit pár hlavních motivů:

- Práce s dosažením přímějšího kontaktu s divákem. (Umělec ukazuje sám sebe, dívá se do kamery, je emotivní, natáčí sám sebe.)
- Kamera není statická. Vše je natočeno dokumentárním způsobem. Stejným způsobem se dosahuje ještě většího stupně důvěry v to, co se odehrává.
- Vizuálně-audiální disonance. Také pomáhá dosažení hlubšího kontaktu a vyššího stupně důvěry.

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=0bR6uOsDn-Q>

Imitacionizmus

Další zajímavou novinkou v deníkové online performanci je vytvoření falešné identity. Pro nikoho není tajemstvím, že jakkoli by se nám chtělo naivně spoléhat na čestnost internetové komunikace, internet a sociální sítě jsou přese všechno světem bez hranic, světem nedořečených faktů a příkrášené lži. Ačkoli popularita upřímnosti, která přišla s Facebookem a jinými podobnými platformami, měla vliv na vztah k virtuálnímu světu, k výrazné změně nedošlo.

Platformy jako Instagram, Youtube apod. mají liberálnější přístup k existenci účtů bez přílišného množství oficiálních osobních informací a připouštějí existenci přezdívek. Právě tyto platformy se začaly těšit obzvláštní poptávce virtuálních umělců, kteří si přejí vytvořit svou novou identitu.

Performance tohoto typu, tedy performance pracující s virtuálními identitami, bych chtěla nazvat termínem – imitacionizmus.

Jeho představitelé často budují danou identitu na základě své vlastní a pro dosažení efektu důvěry musejí zveřejňovat obrazy sebe sama, ovšem pozměněné; daný termín tak ideálně popisuje tento ještě zcela nový žánr.

Imitace je napodobování, ale ve své podstatě neodmítá existenci původní osobnosti nebo podobu toho, koho imituje. Chameleon napodobující zářivé zbarvení listů zůstává stále stejným chameleonelem, ačkoli pozměněným.

Poté co jsme objasnili terminologii, můžeme uvést několik příkladů typu deníkové performance.

Alantutorial²⁴ je virtuální profil umělce Alana Resnicka na sociální síti Youtube. Alantutorial je projekt tvořený sérií videí, v nichž Resnick hraje roli kvazi-sebe, poustevníka, který je posedlý ideou tvorby nových tutoriálů pro kanál Youtube. Z naivních tutoriálů s klidným hlasem mimo záběr, se videa postupně stávají čím dál podivnějšími a virtuální obraz Alana stále více ztrácí své spojení s reálným světem. Za jeden z klíčových momentů této performance považuji metodu zvolenou Alanem – metodu psychického nátlaku.

Díky němu divák (zejména ten, který sleduje děj od prvních videí) začíná čím dál víc pociťovat atmosféru virtuálního šílenství. Naivní charakter podání samotných videí a jejich vizuální prostota nutí diváka věřit tomu, že vše je skutečné. Měli bychom také zmínit, že daná performance není zbavena své konceptuální části. Jasně lze pozorovat kritiku současného světa a internetových uživatelů, kteří se neustále snaží zvýšit popularitu svého obsahu.

²⁴ <https://www.youtube.com/user/alantutorial>

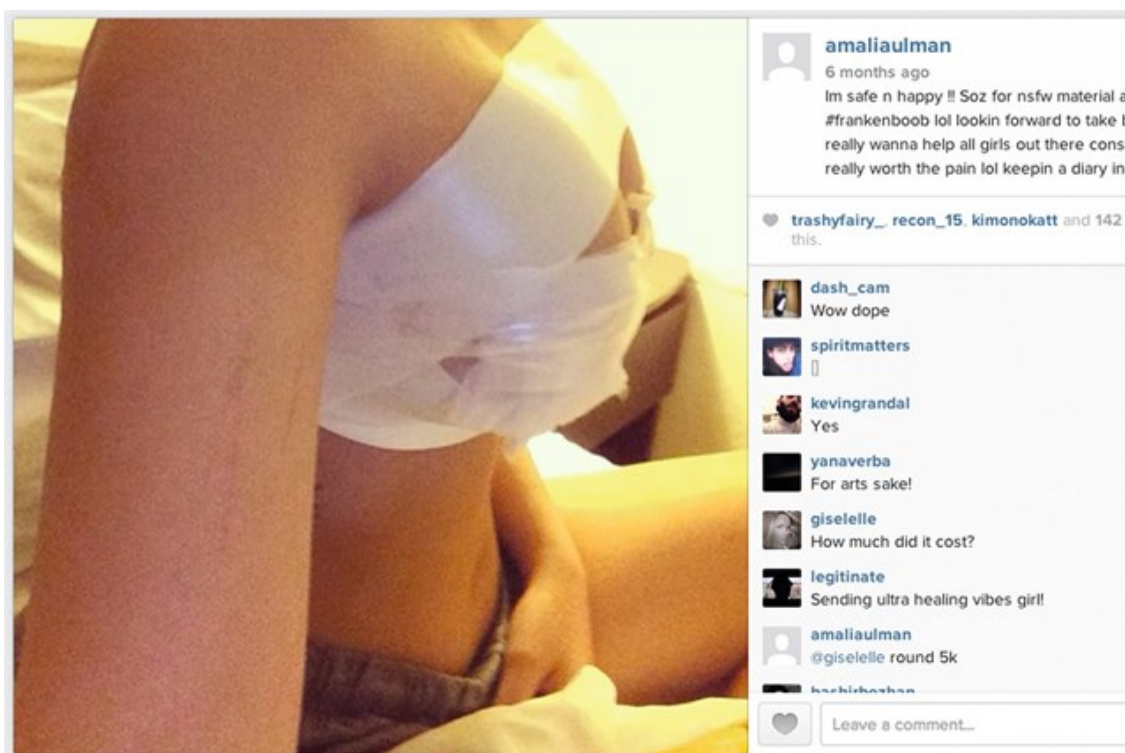
Taktéž je cítit ironii ve vztahu k neohraničenému množství zbytečného a někdy nesmírně naivního obsahu na internetu.

Posledním příkladem performance, která se dle mého mínění řadí pod termín imitacionismus, je akce Exellences & Perfections umělkyně Amalii Ulman, provedená na sociální síti Instagram.

Amalia vedla pět měsíců účet smyšlené osoby, Instagram-blogerky, a ztvárnila ve své performanci prakticky všechny stereotypy umělé ženskosti přítomné v dnešním světě.

Performance se dotkla nejen ideje neurčitosti genderového sociálního konstrukt, ale jako mnohé výše jmenované performance, upřela svou pozornost na nestabilitu sociálních sítí a avatarů reálných osob, které se v nich zformovaly. Sama Amalia se v rozhovoru pro internetové vydání lostatminor.com přiznala:

“Chtěla jsem dokázat, že ženskost je sociální konstrukt, tedy že to není něco ženou biologicky zděděného. Mimochodem ženy pronikly k podstatě performance mnohem dříve než muži... Vtip spočíval v tom, že jsem ukázala, kolik práce se investuje do toho být “ženou” a nakolik je to nepřírozené.”²⁵



²⁵ Amalia Ulman rozhovor s lostateminor.com 2016. Dostupné z: <http://www.lostateminor.com/2016/01/22/argentinian-artist-pranks-her-instagram-followers-in-5-month-perfect-life-art-experiment/>

Pro krátké shrnutí zdůrazním charakteristické rysy deníkového typu performance:

1. Trvání často delší než jeden den.
2. Neustálé doplňování obsahu.
3. Otevřenost a někdy naivnost sdělení.
4. Častý průnik reálného okolí umělce do virtuálního obsahu.

Závěr

Po zkoumání interakce umění a virtuálního světa se vyjasnilo, že vliv nových technologií na umění je nesporný.

Různé typy informační součinnosti, jež se staly možnými díky internetu, jsou stále více žádány v uměleckém světě. Formování nových informačních/virtuálních prostorů, rozšiřování internetu a jiných informačních technologií otevírají prakticky neohrazené možnosti pro nové druhy virtuálního umění. Jako výsledek vlivu internetu na umění se vytvořil fenomén Net-Artu a poté také lokálnější žánry vytvořené na platformách určitých sociálních sítí. Díky internetu se objevuje stále více nových typů, forem, prostředků a poddruhů, které si žádají výklad a popis.

Umění přestává být elitním a stává se interaktivnějším a mobilnějším. Umění performance je stále dostupnější a díky virtuálnímu prostoru se může odehrávat jak za přítomnosti živého publika v reálném světě, tak online.

Máme-li podtrhnout tendence spojené se sociálně mediálním uměním, uvádíme následující: snaha o prostotu a naivitu, snaha o realističnost a dokumentárnost, egocentrismus obrazů, sklon k tvorbě smyšlených identit, mísení žánrů, ironie směřovaná k otázkám vnímání skutečnosti.

Seznam použitých zdrojů

Literatura:

1. Ivanov D.V. «Virtualizace společnosti» 2002. SPb. »Petersburg orientálních studií», 2000 - 96 p. ISBN 5-85803-154-4
2. Dawkins R. «Sobecký gen» 1976. ISBN: 978-5-17-077772-3
3. Chuprov V.I, Zubok Y.A. 2008. «Sociologie mládeže.učebnice» ISBN: 978-5-91768-174-0
4. Chirkov V. «Fundamentals of Research on Culture and Psychology: Theory and Methods» 2015. ISBN: 978-0415820325 citáty z D'Andrade R.G. «Culture theory: Essays on mind, self, and emotion»
5. Kosuth J. «Art after Philosophy / Art after Philosophy and After, Collected Writings» 1993. ISBN-13: 978-0262610919
6. John Hartley «Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts (Routledge Key Guides)» 2011. ISBN: 978-0415563239
7. Axel Bruns «Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage (Digital Formations)» 2008. ISBN: 978-0820488660
8. John Hartley, Jean Burgess, Axel Bruns «A Companion to New Media Dynamics» 2013. ISBN: 978-1-4443-3224-7
9. Katrin Weller, Axel Bruns, Jean Elizabeth Burgess, Cornelius Puschmann, Merja Mahrt, Peter Lang «Twitter and Society» 2013. ISBN: 9781433121692
10. George C. Homans «The Human» 2010. ISBN: 978-0-415-60585-4

Internetové zdroje a online literatura:

1. Barnes J. A. «Class and Committees in a Norwegian Island Parish» 1954 (online). Dostupné z: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/001872675400700102>
2. Dolgin A.B. «Runet: hra s předstihem. Co je to web 3.0?» 2008. Dostupné z: <http://polit.ru/article/2008/04/02/web3/>
3. Asmolov A.G. a Asmolov G.A. «Jsme média do Ja-Media: Transformace identity ve virtuálním světě» 2009. Dostupné z: https://asmolovpsy.ru/sites/default/files/voprosy_psihologii.pdf
4. Belinskaya E.P., Zhichkin A.E. «Strategie sebeprezentace na internetu a jejich vztah s reálnou identitou» 2004. Dostupné z: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/strategy>
5. Mogilevska T. «Network art - dynamika v Rusku» 2000. Dostupné z: <http://www.guelman.ru/xz/362/xx28/x28011.htm>
6. «CanYouTrust a FacebookProfile» 2010. Dostupné z: <http://www.spring.org.uk/2010/02/can-you-trust-a-facebook-profile.php>
7. Quaranta D. (edited by), Portraits, Exhibition Catalogue, Fabio Paris Art Gallery, Brescia, January 2007
Dostupné z: http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2007_01_Mattes_LOL.pdf
8. Sorokin YU.A., Tarasov E.F. „Creolizovaný texty a jejich komunikativní funkce/Optimalizace vlivu řeči, 1990. Dostupné z: <http://www.twirpx.com/file/244812/>
9. Nazarchuk A.V. «O výzkumu sítě ve společenských vědách. Sociologický výzkum v roce 2011» 2011. Dostupné z: <http://ecsocman.hse.ru/data/2011/04/25/1268026488/Nazarchuk.pdf>
10. Castells M. «Věk Informace: ekonomika, společnost a kultura» / Trans. z angličtiny. za vědecký. Ed. O.I.Shkaratana.-M.GU School of Economics 2000. Dostupné z: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Polit/kastel/intro.php
11. Leavitt H.J. «Some Effects of Certain Communication Patterns on Group Performance // Journal of Abnormal and Social Psychology» 1951. Dostupné z: <http://www.analytictech.com/mb874/Papers/Leavitt.pdf>
12. Bavelas A.A. «Mathematical Model for Group Structures // Applied Anthropology» 1948. Dostupné z: <http://www.galileoco.com/literature/bavelasalex48.pdf>

13. Komar V. rozhovor s Colta.ru 2016. Dostupné z: <http://www.colta.ru/articles/art/10227>
14. Shia LaBeouf rozhovor s DAZED magazine 2014. Dostupné z: <http://labeoufronkoturner.com/interview>
15. Amalia Ulman rozhovor s lostateminor.com 2016. Dostupné z: <http://www.lostateminor.com/2016/01/22/argentinian-artist-pranks-her-instagram-followers-in-5-month-perfect-life-art-experiment/>

Obrazová příloha



Obrázek č.1, zdroj: <http://0100101110101101.org>, autor: Eva and Franco Mattes



Obrázek č.2, zdroj: <http://0100101110101101.org>, autor: Eva and Franco Mattes



Obrázek č.3, zdroj: <http://www.laurenkaelin.com>, autor: Lauren Kaelin



Obrázek č.4, zdroj: <http://www.laurenkaelin.com>, autor: Lauren Kaelin



Obrázek č.5, zdroj: <http://www.laurenkaelin.com>, autor: Lauren Kaelin



Obrázek č.6, zdroj: <http://www.laurenkaelin.com>, autor: Lauren Kaelin



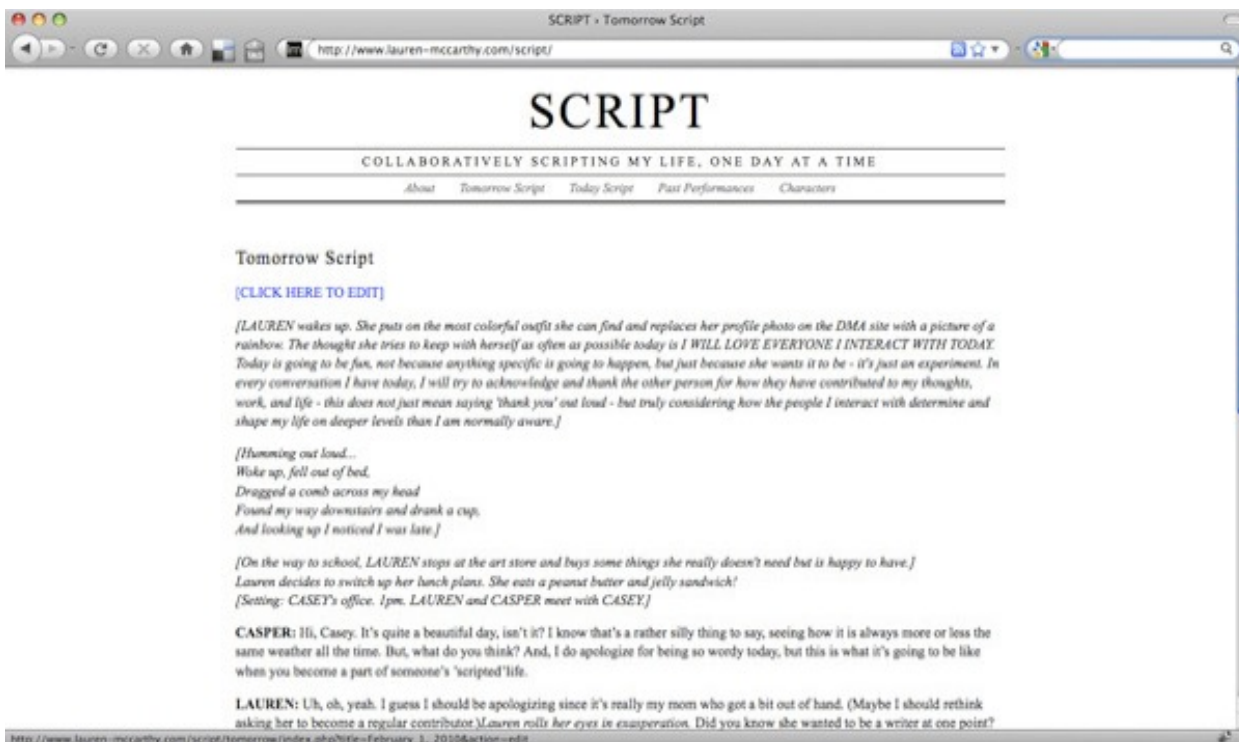
Obrázek č.7, zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=MMh8V04s7Ts>, autor: Matthias Fritsch



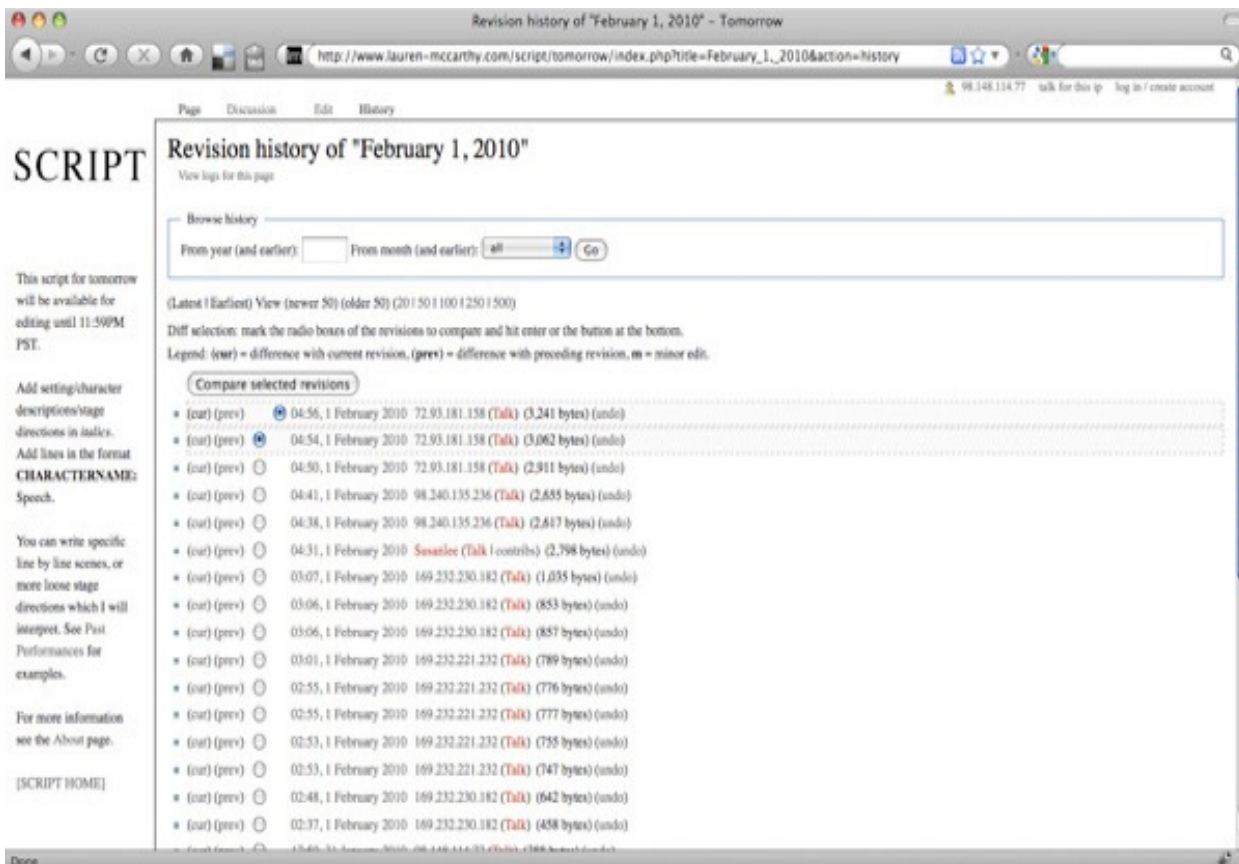
Obrázek č.8, zdroj: <http://nastya-ptichek.tumblr.com/>, autor: Nastya Nudnik



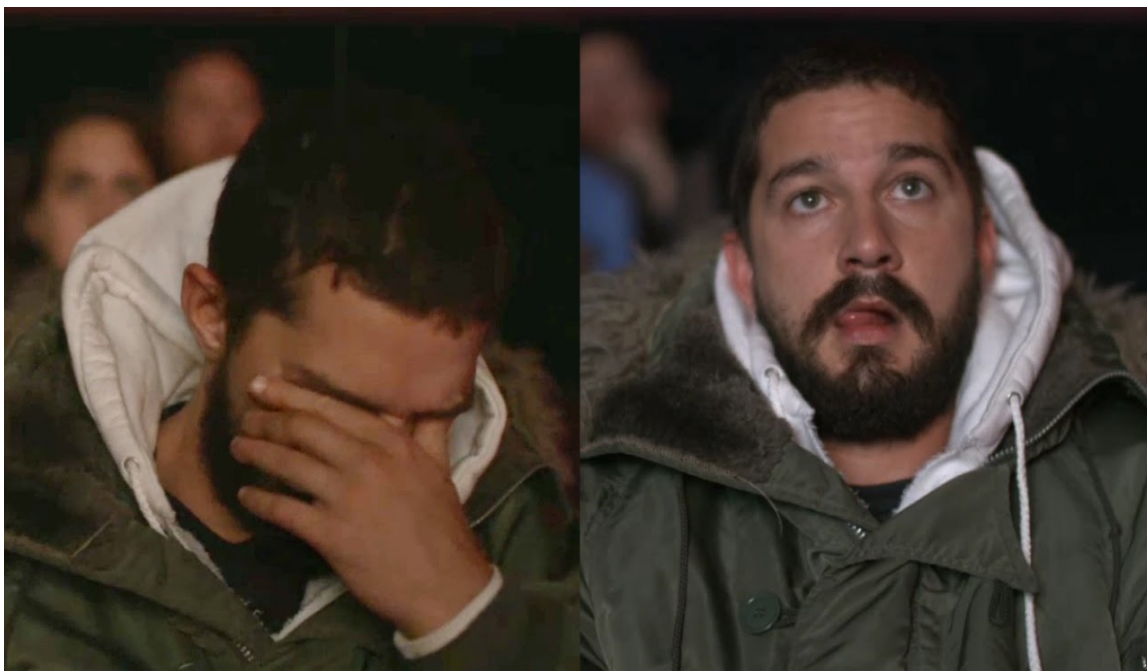
Obrázek č.9, zdroj: <http://nastya-ptichek.tumblr.com/>, autor: Nastya Nudnik



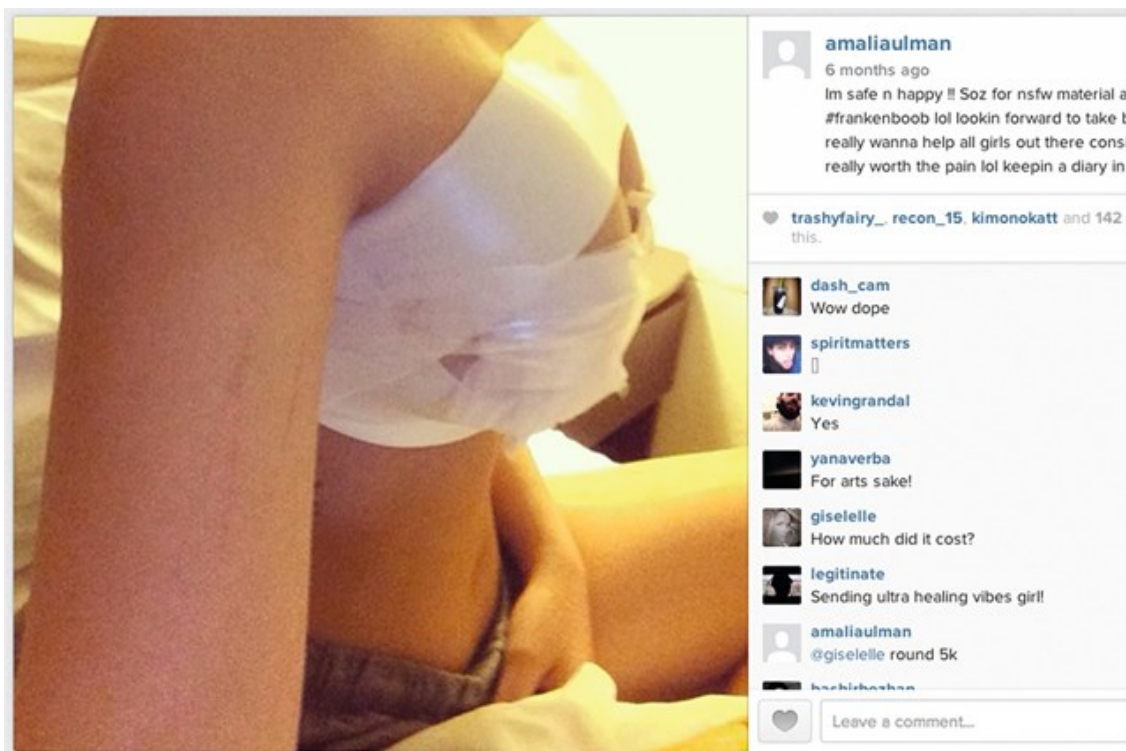
Obrázek č.10, zdroj: <http://lauren-mccarthy.com/SCRIPT>, autor: Lauren McCarthy



Obrázek č.11, zdroj: <http://lauren-mccarthy.com/SCRIPT>, autor: Lauren McCarthy



Obrázek č.12, zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=nqihtHPIklc>



Obrázek č.13, zdroj: <https://www.instagram.com/amaliaulman/>, autor: Amalia Ulman

