



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

Využití digitálních grafických
technik v médiu malby

The use of digital graphic techniques
in the medium of painting

Vypracovala: Bc. Sally Bartůšková
Vedoucí práce: MgA. Petr Brožka, PhD.

České Budějovice 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 27. 4. 2018

.....

Bc. Sally Bartůšková

Poděkování

Děkuji vedoucímu diplomové práce MgA. Petru Brožkovi, PhD., za cenné rady, připomínky a metodické vedení práce. Dále pak děkuji svojí sestře Michaela Pospíšilové a svému příteli Martinu Kalašovi za pomoc s jazykovou korekturou textu a překladem anglických zdrojů.

Abstrakt

Diplomová práce na téma využití digitálních grafických technik v médiu malby se skládá z teoretické a praktické části. Teoretická část obsahuje základní přehled problematiky nových médií. Zabývá se vznikem a vývojem post-internetového umění. Práce je doplněna o základní témata tohoto směru, techniku a možnosti zobrazení. V textu jsou zmiňováni nejznámější světoví umělci a výstavy. Dále se věnuje hyperrealismu a jeho společnými znaky s post-internetem. Jako součást praktické části jsou tři grafické návrhy vytvořené v digitálním grafickém programu Adobe Photoshop. Dva z nich byly následně hyperrealisticky přemalovány olejovými barvami na plátno. Práce obsahuje obrazový materiál dokumentující celý proces realizace.

Klíčová slova: nová média, net.art, post-internet, hyperrealismus, malba

BARTUŠKOVÁ, Sally. *Využití digitálních grafických technik v médiu malby*. České Budějovice, 2018. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce MgA. Petr Brožka, PhD.

Abstract

The thesis on the use of digital graphic techniques in the medium of painting consists of the theoretical and practical chapter. The theoretical chapter contains an overview of the new media problematics. It deals with the origin and evolution of post-internet art. The thesis is completed with basic topics of art trend, technique and display possibilities. The world's most famous artists and exhibitions are mentioned in the text. It also deals with hyperrealism and its common features with the post-Internet. As part of the practical chapter, there are three graphic designs created in Adobe Photoshop digital graphics software. Two of those designs were afterwards hyper realistically re-created with oil paints on canvas. The thesis contains pictorial material documenting the whole process of realization.

Keywords: new media, net.art, post-internet, hyperrealism, painting

Obsah

Úvod	6
I. Teoretická část	7
1 Umění nových médií	8
1.1 Nová media	9
1.2 Nová estetika	12
2 Post-Internet	13
2.1 Pojem post-internet a jeho kritika	15
2.2 Definice post-internetového umění	17
2.3 Společenské podmínky pro vznik post-internetu	20
2.4 Vznik a vývoj post-internetu	22
2.5 Hlavní témata post-internetu	27
2.6 Post-internetové přístupy	35
3 Hyperrealismus	38
3.1 Témata hyperrealismu	39
3.2 Technika maleb a možnosti zobrazení hyperrealismu	40
4 Společné znaky hyperrealismu a post-internetu	42
II. Praktická část	44
1 Motivace a příprava koncepce	45
2 Znaky a kolorit v post-internetové tvorbě	46
3 Použitý grafický software	48
4 Hyperrealistická technika	49
5 Postup práce	50
Závěr	52
Seznam použit zdrojů	53
Seznam příloh	60
Přílohy	61
Zdroje příloh	88

Úvod

Diplomová práce se zabývá zejména novým uměleckým směrem post-internet. Post-internet je novodobý směr, který je definován jako směr uživatelů internetu a proto má blízko široké veřejnosti. Zabývá se aktuálními tématy pro dnešní společnost. Toto téma jsem si vybrala z důvodu jeho aktuálnosti a prozatím nedostatečného zpracování v odborné literatuře.

Diplomová práce má část teoretickou a praktickou. V teoretické části jsme se pokusili podat základní přehled zkoumané problematiky. Zabýváme se novými médii, novou estetikou a internetovým uměním. Značnou část práce tvoří kapitola o post-internetovém umění. Pokusili jsme se zmapovat vznik a vývoj tohoto směru až do současnosti. Zajímali jsme se též o témata, kterými post-internet se zabývá a také o techniky a možnosti zobrazení. Další velkou kapitolu tvoří pojednání o hyperrealismu. I u tohoto směru jsme se zaměřili na jeho témata, techniku, možnosti zobrazení a jeho společné znaky s post-internetem

Cílem praktické části bylo prokázat osvojení si techniky hyperrealistické malby a dokázat tuto malbu propojit s uměleckým směrem post-internet. Dalším cílem byla realizace dvou olejomalb o velikosti 100 cm x 100 cm, v nichž by byla využita předloha vytvořená za pomoci grafického digitálního programu Adobe Photoshop. Tvorba olejomalb a jejich digitálních předloh je zdokumentována v závěrečné příloze. Součástí práce je i podrobný popis pracovního postupu.

I. Teoretická část

1 Umění nových médií

Toto označení se poprvé objevuje ve stejné době, ve které vznikaly webové prohlížeče pro širokou veřejnost. Nesmíme zapomenout nato, že se jedná o formu digitálního umění, která disponuje mnoha odlišnými názvy např. interaktivní umění, webové umění, internetové umění, umění digitálních médií, umění interaktivních médií, síťové umění nebo umění media 2.0. Umění nových médií zahrnuje umělecké projekty založené na digitálním nebo numerickém kódování dat. Toto umění může vznikat pomocí mnoha mediálních technologií např. osobního počítače, mobilního telefonu, sociální sítě, CD-Romu, virtuální reality a internetu. Umělecké projevy, využívající výše zmíněných technologií, jsou velmi různorodé. Spadá do nich interaktivní multimediální instalace, happening, performace, sound-art, video-art atd. Zajímavé je, že při vzniku uměleckého díla pomocí digitálních médií, je vždy použito i médium jiné např. jazyk nebo písmo.

Internetové umění dává možnost každému se umělecky vyjádřit. Internet je otevřený prostor. Díky tomu je těžké rozeznat skutečné umění od ne-umění. Důvodem této skutečnosti je malý počet umělců tvořících na internetu. Další nevýhodou internetového umění je častá špatná interpretace uměleckého díla a častá ztráta autorova uměleckého autorství. Tato díla jsou nemateriální a často přepisovatelná.¹ Internetové umění má mezi formami a médii jemné hranice, proto se často nachází na pomezí výtvarna, politiky, literatury a hudby.

Důležité je neplést si internetové umění s uměním na internetu. Umění na internetu je vytvořeno primárně v jiném médiu a jeho funkce je informační a dokumentační. Tato díla vystavená na internetu částečně nahrazují zkušenost s dílem fyzickým. Díky němu se mohou lidé na celém světě podívat, jak vypadá např. od Claude Moneta Imprese, Sunrise, aniž by museli navštívit Pařížské Muzeum Marmottana Moneta. Díky tomu se zvyšuje obecný výtvarný přehled mnoha lidí na celém světě. Dále vznikl a vzniká bezpočet elektronických katalogů a virtuálních ateliérů např. www.art.net, www.locusart.org. Těmto vystaveným dílům na internetu se také říká newebové umění. Do newebového umění také spadá umění, které vzniklo s použitím internetu, ale internet je u něj

¹ [Srov.] VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Časopis Umělec* [online]. 2000 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: http://ihned.cz/3-12760960-ba%F2kov%E1-000000_d-29

až druhotné médium. K tomuto umění patří na např. performance, happening. Oproti tomu pro internetové umění neboli net.art je internet zároveň primárním i konečným médiem. Na internetu vzniká a pomocí něho se i distribuuje.²

1.1 Nová media

Prvopočátky nových médií spadají do období vzniku internetu a datují se okolo roku 1969, kdy byl vytvořen Arpanet. Jednalo se o síť, která propojovala výzkumný institut se třemi americkými univerzitami. V roce 1989 vytvořil britský vědec Timothy Berners-Lee první internetový prohlížeč The World Wide Web zkráceně WWW pro CERN, který měl sloužit jako pomoc fyzikům pracujícím v Evropské laboratoři pro kvantovou fyziku. Ačkoli koncem roku 1994 vlastnilo webovou stránku jen něco okolo 5000 uživatelů, stala se cílem umělecké tvorby. Díky velkému nárůstu uživatelů koncem 20. století, se internetové umění velmi rozvíjelo. Jelikož internet se stal snadno dostupným, internetové umění se rychle rozšířilo po celém světě. Příčinou toho byla i svoboda pro uměleckou tvorbu, kterou internet nabízel.

Počítačová společnost Netscape Communications Corporation uvedla v roce 1994 nový webový prohlížeč Mosaic Netscape 0.9. Tento prohlížeč byl zpřístupněn pro širokou veřejnost a následně se stal velmi populárním médiem. Od té doby nebyl internet pouze pro malou skupinku lidí. Na internetu se už dalo obchodovat, komunikovat i publikovat. V ten samý rok společnost Microsoft uvolnila webový prohlížeč Internet Explorer v základním nastavení pro Windows 95. Mosaic Netscape 0.9. a Internet Explorer byli konkurenčními webovými prohlížeči a proto se snažili mít v sobě mnoho zajímavých funkcí pro své uživatele. Tomuto období se také říká válka prohlížečů.

Označení nová média použil poprvé v 60. letech 20. století kanadský mediální teoretik a literární kritik Marshall McLuhan. Označil jím elektronická média a jejich obsah. Patřil do tzv. torontské školy, která se zabývala mediálními teoriemi a technologickým komunikačním determinismem. McLuhan dále tvrdil,

² [Srov.] VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Časopis Umělec* [online]. 2000 [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <http://divus.cc/london/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>

že nová média ovlivňují úhel pohledu na svět.³ Ve své knize Gutenbergova galaxie z roku 1962 se zabývá vývojem komunikace a tvrdí, že rozvojem technologií se změnil nejen způsob komunikace, ale i způsob nahlížení na svět a jeho poznávání.

Termínem nová media se zabývá i mediocentrismus. Tvrdí, že jakákoliv technologie je činitelem společenských změn. Podle této teorie technologie využívané společností mění její celkové chování, myšlení, cítění a sociální uzpůsobení. Této teorii se též říká mediální determinismus neboli technologický determinismus.

Pojem nová media klasifikovalo mnoho dalších teoretiků a umělců. Doc. Mgr. Jakub Macek, Ph.D., sociolog médií a vedoucí katedry mediálních studií a žurnalistiky na Masarykově univerzitě v Brně, píše o nových neboli digitálních médiích jako médiích založených na digitálním tedy numerickém zpracování dat. Do digitálních médií zahrnuje celé pole výpočetních technologií, počítačových technologií a datových obsahů s nimi spojených.⁴

Pro pochopení nových médií v širším kontextu zformulovali čeští mediologové Jaromír Volek, Jan Jiráček a Barbara Köpplová jejich rozdělení, které jemezi odborníky nejznámější. Media jsou řazena na primární, sekundární, terciární a kvarterní. Do primárních médií patří vše co se týká mezilidské komunikace jako např. verbální a nonverbální komunikace. Označují se též za media lidská a jejich nejdominantnější období skončilo kolem roku 1500. Sekundární média napomáhají k interpersonální komunikaci. Pomocí nich překonáváme bariéry v čase a místě. Sekundární media mohou být elektronického typu jako např. telefon, telegraf, dálnopis, nebo se může jednat i o klasičtější formu médií jako je písmo a knihtisk. Dalším typem jsou media terciární. Často se též označují jako média masová, protože umožňují komunikátorovi oslovit velké množství příjemců. Tato media pomáhají nejvíce utvářet moderní společnost. Jedná se o masový tisk, rozhlas či televizi. Posledním kvarterním médiím se rovněž říká nová, digitální nebo síťová média. Mezi ně řadíme internet, digitální média a smart technologie.⁵

³ [Srov.] BAÁNOVÁ, Katarína. Teorie interaktivních médií. *Marshall McLuhan a nová média* [online]. 2009 [cit. 2018-01-13]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/231710/ff_b/Katka_bakalarka_final.txt

⁴ [Srov.] MACEK, Jakub. Nová média. *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. 2002 [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova_media.htm

⁵ [Srov.] VOLEK, Jaromír, Jan JIRÁK a Barbara KÖPPOVÁ. *Media Studies: Perspectives and Challenges*. Mediální studia, 2006, s. 8-19. ISSN 1801-9978.

Teoretik elektronických médií a umění Lev Manovich, který je profesorem na Univerzitě v Kalifornii, napsal knihu *Language of New Media*. V této knize se zabývá mimo jiné i definicí nových médií. Definoval celkem pět jejich základních principů. Patří mezi ně číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a kulturní překódování. Tyto principy ale nejsou absolutní. Dále rozděluje stará a nová media na základě sociálních, politických a ekonomických charakteristik doby. Stará připisuje fordismu a době masové standardizace. Nová naproti tomu současné informační éře. Za logické považuje, že masová standardizace vedla společnost k tomu, že se víc navenek. To, co bylo kdysi soukromé a individuální, se dnes jeví jako sdílené a veřejné. Tímto způsobem nahrazuje naše vlastní psychické asociace předem naprogramovanými asociacemi.⁶

Vlastnosti nových médií popsal ve své knize *New Media: A Critical Introduction* z roku 2003 mediální teoretik Martin Lister. V ní definoval pět principů, které je charakterizují. Patří k nim digitalita, interaktivita, hypertextualita, disperze a virtualita. První z charakteristik je digitalita. Jedná se o počítačovou technologii, která je převedena do číselných dat. Díky tomu lze data přijímat na obrazovku nebo vytvářet jejich kopie. Druhou vlastností médií je interaktivita, díky níž se s nimi dá lépe manipulovat. Díky těmto zásahům lze nová média přeměňovat a divák se stává uživatelem. Může experimentovat a hrát si s nimi. Hypertextualita je vlastnost propojení jednotlivých textů díky odkazům. Každý text nese řadu hypertextových odkazů, pomocí nichž je možné se k textu dostat. K informacím je díky tomu snadnější a okamžitý přístup. Hypertext umožňuje interaktivitu a propojení uživatele s autorským dílem i bez vědomí jeho autora. Předposledním principem je disperze. Tato vlastnost je problematická z důvodu vzniku informací. Ztrácí se rozlišení mezi uživateli a autory. Dobře je to patrné např. na Wikipedii. V dnešní době může kdokoliv podávat informace a zároveň kdokoliv je konzumovat. Pátá vlastnost je pro Martina Listera ta nejzásadnější. Jedná se o virtualitu, kterou můžeme objevit ve všech formách nových médií. Patří sem virtualita obrazovky, 3D, webu, počítačové animace, počítačových her atd.⁷

⁶ [Srov.] MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press 2001 [online]. 2001 [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Manovich-LangNewMedia-excerpt.pdf>

⁷ [Srov.] LISTER Martin, DOVEY Jon, GIDDINGS Seth, GRANT Iain a KELLY Kieran. *New media. Critical introduction* [online]. 2009 [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf

1.2 Nová estetika

Tento nový termín vznikl k označení současné tvorby. Vychází ze zkušenosti nového média internetu. Reaguje na stále se zvyšující výskyt uměleckých děl vytvořených pomocí vizuálního jazyka digitálních technologií a internetu v hmotném světě. Snaží se virtuální a fyzický svět vzájemně propojit. Její náplní je snaha o uchopení fenoménu net.art a post-internet.⁸

Britský spisovatel a teoretik James Bridl použil pojem new aesthetic poprvé na svých stránkách <http://jamesbridle.com> v roce 2011.⁹ O nové estetice, která by určovala jednotný směr, však nenapsal žádný manifest ani knihu. Kategorizace a definování čehokoliv, co se týká internetové sítě, je velmi obtížné, protože ta se nestále vyvíjí a proměňuje. Přesto z informací na jeho stránkách a z rozhovorů s ním víme, že tento termín vychází z nutnosti slovně uchopit rostoucí vliv internetu a digitálních technologií na náš hmotný a virtuální svět. Pojem nová estetika je kritikou internetové sítě na internetu jako je např. Twitter, YouTube, Tumblr. Zabývá se nečitelností nových technologií pro netechnické lidi. Snaží se o pochopení těchto technologií. Nezabývá se pouze tím, jak dílo vypadá, ale hlavně tím, za jakým záměrem vzniklo a co přesně masovým divákům sdělit. Zajímá se o momentálně probíhající děje a kriticky na ně odkazuje. Další důležitou funkcí nové estetiky je prozkoumávání propojenosti internetové sítě a vlivu sítě na obyvatele.¹⁰

⁸ [Srov.] MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. #mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace[online]. 2015 [cit. 2018-01-13]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

⁹ [Srov.] BRIDLE, James. The New Aesthetic. *James Bridle blog* [online]. 2011 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic>

¹⁰ [Srov.] BRIDLE, James. The New Aesthetic and its Politics. *James Bridle blog* [online]. 2013 [cit. 2018-01-17]. Dostupné z: <http://booktwo.org/notebook/new-aesthetic-politics/>

2 Post-Internet

Jednou z hlavních charakterových rysů post-internetového směru je jeho neukončená diskuze, která v rámci současných diskurzů stále probíhá. Jedná se v historických měřítkách o nový směr, který se stále vyvíjí, proto se u kritiků, umělců a kurátorů definice tohoto směru různí.

I když se tvrdí, že post-internet vznikl díky diskurzu mezi Marisou Olson, Genem McHughsem a Artiem Vierkantem, není tomu tak. Post-internet existoval již před ním, jen nebyl někým označen. Vznikal mezi běžnými uživateli internetu. Často docházelo ke stírání hranice mezi net.artem a post-internetem a proto můžeme dnes těžko určit přesný začátek tohoto směru. Z tohoto důvodu vznikají stránky, jako jsou např. anthology.rhizome.org nebo internetarchaeology.org, které shromažďují prvotní artefakty původního, net.artového umění, které by se jinak bez této pomoci ztratily a v přehršli informací by byly zapomenuty.¹¹

Díky stále měnícímu se internetu a popkultuře není ani post-internet neměnný. Díky tomu je velmi těžké vymezit pevné hranice tohoto směru. První kdo se o to pokusil, byli umělci Marisa Olson, Gene McHugh a Artie Vierkant.¹²

Post-internet vychází z net.artu, ale zároveň čerpá ze současných trendů v umění. Zabývá se dopadem internetu na umění a kulturu. Je též velmi ovlivněn vizualitou počátku 21. století. Vychází z umělecké historie hnutí dada, fluxu a konceptuálního umění, ale i videoartu kinetického umění, performance a happeningu.

Pro svoji podobnost je zaměňován s net.artem, který patří do první generace umělců pracujících s internetem. Ti reagovali na nedokonalosti nového média internetové technologie. Oproti tomu post-internetové umění je dílem jeho uživatelů a konzumentů, které se zajímají o jeho vizualitu. Je předvojem možností vizuality, která vzniká ovlivněním kultury a společnosti. Další rozdíl mezi net.artem a post-internetem je ten, že net.art vychází z programování

¹¹ [Srov.] ARCHAEOLOGY. Guest Galleries. *Current Works on Display*[online]. 2018 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.internetarchaeology.org/aguestgalleries.htm>

¹² [Srov.] CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art? *RHIZOME* [online]. 2013 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>

zdrojového kódu internetu a jeho chyb. Oproti tomu post-internet zkoumání zejména interakce nás s novými médii.¹³

Post-internetové umění je ovlivněno vizualitou net.artu, ale mnohem méně telematickým uměním, které se zabývá přenosem a zpracováním dat. Internetové umění můžeme chápat jako kreativní reakci na revoluci digitální technologie, pokus vytvořit nový žánr, který zpochybňuje velké změny v našich životech, které digitální technologie ovlivňuje.¹⁴

Pojmem post-internet je často označované všechno vzniklé současné umění. Můžeme ho poznat podle vizuálního stylu, ve kterém dochází ke kombinaci digitálních koláží s digitální malbou. Výsledkem jsou dvourozměrné digitální tisky, malby, videa nebo trojrozměrné sochařské objekty. Toto umění není tvořeno na internetu, ale mimo internetovou síť. Prezentováno je však často právě na webu.¹⁵

Umělci tvořící post-internetové umění mohou využívat velké množství výtvarných technik a širokou škálu barev. Umění vzniká v dnešní době například za využití tabletu v grafických programech, jako jsou např. Adobe Photoshop nebo Adobe Ilustrátor. Díla jsou tak vytvořena pixely a při zvětšení obrazu dochází k jejich rozostření. Často se pracuje např. s digitálními fotografiemi. Umělci ale mohou použít i programy používající vektorovou grafiku, která umí zobrazovat v libovolné velikosti bez ztráty kvality a rozostření.

¹³ [Srov.] KELOMEES, Raivo. From Net Art to Post-Internet Art. *Estonian Art* [online]. 2018 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://mediaartscultures.eu/jspui/bitstream/10002/917/1/from%20net%20art%20to%20post-internet%20art.pdf>

¹⁴ [Srov.] LEMMEY, Huw. Mission Creep: K-Hole and Trend Forecasting as Creative Practice. *RHIZOME* [online]. 2013 [cit. 2018-02-01]. Dostupné z: http://rhizome.org/editorial/2013/mar/26/mission-creep/#_ftn3

¹⁵ [Srov.] MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. #mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace [online]. 2015 [cit. 2018-02-08]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

2.1 Pojem post-internet a jeho kritika

Marisa Olson byla první, která poprvé použila termín post-internetové umění. Tento termín pak na svém blogu Post Internet obohatil o své názory umělec Gene McHugh. Blog se rozvíjel od roku 2009 – do roku 2010.¹⁶ Chápe post-internetové umění jako reakci na situaci, kdy tento směr už není novinkou, ale stává se banalitou. Guthrie Lonergan vidí post-internet v jiných souvislostech. A to jako uvědomění si internetu „Internet Aware“, kdy dochází k tomu, že digitální kopie díla je známější než originál.¹⁷

Často dochází k špatnému pochopení slova post-internet. Předpona post- u slova post-internet neznamená to stejné jako u slova postmodernismus. Postmodernismus chápeme jako určitou reakci na moderní myšlení, nebo jeho odmítnutí. V tomto případě je předpona post- vyjádření určitého času – „následuje po modernismu“. U slova post-internet tento význam neplatí. Pokud bychom k výkladu slova použili stejný způsob, pak by se umělecký směr post-internet měl zabývat uměním „po“ období internetu. Správný výklad slova post-internet je umění „o“ internetu.¹⁸

Guthrie Lonergan zakládající člen surf klubu Nasty Nets redefinuje pojem na Internet Aware Art a tvrdí, že tento směr je umění vědomé si internetu. Chápe předponu post- ne ve smyslu konce období internetu („po“ internetu), ale spíše jako východisko odkazující na internetové způsoby uvažování.¹⁹ Gene McHugh chápe termín post-internet jako zkratku pro změnu chápání termínu internetu.²⁰

Neologický termín post-internet, i přestože je v soudobém umění a kultuře často používán, je označován za neprůhledný a sporný. Vede se mnoho

¹⁶ [Srov.] MCHUGH, Gene. Post Internet. *Notes on the Internet and Art Center* [online]. 2011 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf

¹⁷ [Srov.] VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sedit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

¹⁸ [Srov.] ARTSY. Post-internet art. *Artsy Magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-03-15]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/gene/post-internet-art>

¹⁹ [Srov.] MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. #mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace [online]. 2015 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

²⁰ [Srov.] MCHUGH, Gene. Post Internet. *Notes on the Internet and Art 12.29.09> 09.05.10* [online]. 2011 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf

diskurzů na toto téma, ale dosud neexistuje všeobecná definice tohoto pojmu.²¹ Termín post-internet se stal populární nálepkou k označení všeho současného vizuálního umění a je přikládán všemu s určitou vizualitou, která spočívá v mísení digitálních koláží a digitální malby. Konkluze tohoto mísení jsou digitální tisky, videa, sochařské objekty, obrazy. Zároveň dochází k přivlastnění a osvojení reklamní estetiky neboli korporátní estetiky.²²

Problémem pojmu post-internet, už od jeho vyslovení, byla jeho nejednoznačnost. Tím pádem se často post-internetové umění označuje jako internetové, aby nedocházelo k této nejednoznačnosti. Tím však došlo k dalšímu problému, protože názvem internetové umění se označuje první etapa net.artového směru. Termín je kritizován za falešné označení umění, které by mělo vzniknout „po“ konci existence internetu. Další kritici tvrdí, že hlavní obsah post-internetového umění je založeno na tom, jak internet ovlivňuje kulturu a estetiku.

Post-internet je oproti net.artu kritizován za ztrátu strukturálních výhod. Jelikož oproti net.artu, který je tvořen jedině na internetu, existuje hlavně ve fyzickém artefaktu a je tvořen především do galerií. Je založen na klasické a tradiční představě uměleckého díla. Díky oddělení se od internetu a digitálních technologií může dílo v galerii působit vyumělkovaně. Toto „nové umění“ může vznikat i z důvodů zpeněžení. Často je negativně označováno za umění vzniklé na síti a posláno k prodeji do galerií.²³

Kritiku si vysloužilo i těžké uchopení tohoto termínu. Tento směr se už neobjevuje jen na internetu, ale i v jiných prostředích. Objevuje se v různých oblastech lidského života např. v reklamní estetice. Jelikož jsou pro běžného uživatele počítače snadno dostupné různé grafické programy, stává se tvorba post-internetového umění velmi masivní a zprofanovaná. Tím pádem dochází ke snížení kvality tohoto umění a jen odborníci dokážou rozeznat kvalitní dílo.²⁴

²¹ [Srov.] MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. #*mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*[online]. 2015 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

²² [Srov.] RHIZOME. Video of Post Net Aesthetics is Now Online. *RHIZOME* [online]. 2013 [cit. 2018-03-21]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>

²³ [Srov.] RUDOLF-HRUŠKOVÁ, Tereza. Z pojmu postinternetové umění se stala tržní nálepka. *Artalk magazín* [online]. 2015 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/09/24/z-pojmu-postinternetove-umeni-se-stala-trzni-nalepka/>

²⁴ [Srov.] STEJSKALOVÁ, Tereza. O postinternetovém umění. *a2larm magazín* [online]. 2014 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2014/06/o-postinternetovem-umeni/>

2.2 Definice post-internetového umění

Nejčastěji je tento směr spojován s novými médii a konceptualismem, i přestože se od nich po sémantické stránce odlišuje. Nová media se oproti post-internetu nezabývají kulturními změnami a díky tomu jsou až příliš úzce zaměřená. Konceptualismus zase upřednostňuje důležitost myšlenky před fyzickou formou. Post-internet se nachází někde mezi těmito dvěma póly. Zajímá se o to, jak bude prezentován a šířen a zároveň řeší svou fyzickou, materiální podobu.²⁵

Post-internetové umění oproti net.artu nepracuje jen s online, ale i s offline prostředím. Díky tomu má větší pole působnosti na naší digitální kultuře. Může se objevovat nejen v digitální kultuře, ale i ve firemní kultuře a v působení internetové sítě.²⁶ Post-internet je umělecké hnutí a je kritikou naší společnosti. Je to forma interakce mezi novými médii a společností od dob rozšíření internetu.

Dá se definovat jako výsledek společnosti ovlivněné internetem. Velká část této tvorby se prezentuje na internetu pomocí youtube.com, uměleckých blogů, debat a článků na sociálních sítích, v internetových časopisech a e-shopech.

Pojmem „být post-internetový“ nemůžeme označovat jen umělecké objekty a díla. Toto označení musíme brát v širším kontextu. Lze tak označit celkový stav společnosti, protože žije v post-internetové době. Všechna kulturní díla vytvořená v této době by měla mít tuto nálepku. Je to z důvodu toho, že vše, co se v současnosti tvoří, vzniká s ovlivněním ideologií internetové sítě. Proto se vznik post-internetového umění nedá časově vymezit žádnou událostí. I přestože víme, že jeho počátek je spojen s vývojem jednotlivých poskytovatelů připojení k síti a rozšířením počítačů pro veřejnost.²⁷

²⁵ [Srov.] VIERKANT, Artie. The Image Object Post-Internet. *artievierkant.com* [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf

²⁶ [Srov.] ARTSY. Post-internet art. *Artsymagazine* [online]. 2018 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/gene/post-internet-art>

²⁷ [Srov.] VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

V dokumentaci k výstavě Art Post internet v pekingské galerii Ullens Center of Contemporary Art tvrdí kurátoři této výstavy Karen Archey a Robin Peckham, že post-internetové umění neusiluje o nic menšího než o definici umění ve věku internetu.²⁸ Je to umělecký objekt vytvořený s vědomím existence internetové sítě. Vznik díla provází toto povědomí od prvotní myšlenky, přes produkci až po jeho přijetí. Tvrdí, že většina děl, která vzniká v post-internetovém směru, využívá vizuální rétoriku reklamy, grafického designu, obrazů z fotobank (stock imagery), korporátních značek, vizuálních obchodních metod a komerčních softwarových nástrojů.²⁹

Marisa Olson, na začátku své snahy definovat post-internet, ho popsala jako moment, stav, vlastnictví a kvalitu, která zahrnuje a přesahuje nová média. Později svůj výrok předefinovala a post-internetová díla označila za všechna nově vzniklá, jelikož vznikají v post-internetové době. Dále připouští, že internetové umění už nemůže být striktně vymezeno jen internetem nebo počítači, ale lze jej identifikovat spíše jako jakýkoli typ umění, který je ovlivněn internetem a digitálními médii.³⁰ Z toho je patrné, že už se nedá rozdělovat soudobé internetové umění podle techniky zpracování, jak tomu bylo na začátku post-internetové doby.

Christiane Paul definuje post-internetové umění jako umění, které je úzce propojeno s galeriemi a ovlivněno uměním 90. let.³¹ Post-internetové umění používá ve svém vizuálním projevu grafický design, fotografie umístěné na internetu, firemní značky, merchandising (pozn.: „merchandising je relativně mladá a moderní obchodně-marketingová disciplína. Definovat ji lze jako soubor činností či určitou formu marketingové podpory směřující zejména k obchodním řetězcům. Jejím cílem je snaha zajistit, aby se správné výrobky ocitly na

²⁸ [Srov.] ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. Art Post-Internet. *Ullens Center for Contemporary Art booklet* [online]. 2014 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI_booklet_en.pdf

²⁹ [tamtéž]

³⁰ [Srov.] MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace* [online]. 2015 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

³¹ [Srov.] JOHNSON, Paddy. Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. *ARTFCITY magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/>

správném místě, ve správný čas a se správnou cenou“)³² a softwarové nástroje nejlépe volně ke stažení z internetu.³³

Post-internetová díla mohou mít i ekologický aspekt, jak nám ukazuje amsterodamská umělkyně žijící v Berlíně, Katja Novitskova. V sérii snímků *Aproximace* neboli *přiblížení*, stáhla z internetu obrázky zvířat, ořízla je od svého okolí a vytiskla na hliníkový plech. Vystavená zvířata v galeriích byla tak oproštěná od svého přirozeného okolí. Tím se snažila demonstrovat procesy technologického pokroku, ekonomické expanze a jejich dopad na floru, faunu a lidstvo.³⁴

Jedním z cílů post-internetového umění je zlepšit distribuci a šíření obrazů a objektů. Dále se snaží informovat diváka o existenci tohoto uměleckého směru. Toto umění často není prezentováno ani kurátorem. Patří sem např. *The Nine Eyes of Google Street View* od umělce Jana Rofmana, který se zaměřuje na digitální media a virtuální realitu (viz obr. 3), nebo skupina *Internet Surf Club*, která se snaží o vytvoření prostoru pro prezentaci tvůrčí práce a to jak vlastní tak cizí. Do této skupiny patří také umělec Guthrie Loneran, který používá ke zveřejnění svých prací YouTube.com. Svá díla zveřejňuje formou playlistů. Post-internetoví umělci, jak je vidět na výše zmíněných případech, jsou často nuceni, pokud chtějí zveřejňovat své práce, stát se svým vlastním kurátorem.

Dnešní společnost surfování na internetu považuje za banalitu. Tvůrce Jan Rofman zkoumá a popisuje nové možnosti ve vizuální kultuře. Hledá je přímo v banalitě běžného uživatele. Umělci fungují často jako průzkumníci mapující vizuální kulturu.³⁵

³² GLOBAL MARKETING. Merchandising. *Global Marketing.cz* [online]. 2018 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: <http://www.globalmarketing.cz/merchandising>

³³ [Srov.] ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*. *Ullens Center for Contemporary Art Beijing* [online]. 2014 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

³⁴ [Srov.] ART AGENDA. *Mousse #37*. *Art-Agenda magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: <http://www.art-agenda.com/shows/mousse-37-out-now/>

³⁵ [Srov.] VIERKANT, Artie. *Objekt obrazu po internetu* [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

2.3 Společenské podmínky pro vznik post-internetu

Znakem dnešní doby je nový alternativní pohled na média. Ten se zakládá na arbitrárním spojování dat. To je nejlépe vidět na informační estetice, která se snaží propojit velké množství dat do určité vizuální, pro člověka pochopitelné formy. Je blízká indexování, kartografii a designu. Informační estetika se nás snaží dovést k určitému poznání skrz informace. Dokáže reprezentovat informace, ale zároveň nám nabízí i jejich zdroje. Z konceptuálního umění, ke kterému má post-internet blízko, víme, že životaschopnost umění nesouvisí s prezentací vizuální či jiné zkušenosti.³⁶

Prognostická skupina K-Hole tvrdí, že jsme v počáteční fázi technologické revoluce, jako byla např. krize na přelomu 19. a 20. století. Sociální skupiny jsou roztržité. Objevují se změny v kapitalistickém vývoji. V rozvinutých zemích se masový dělník mění do pozice post-fordistického dělníka. Tento dělník už není definován výrobní linkou, která pro něj byla jistotou. Pracuje za nejistých pracovních podmínek, kdy se vše automatizuje a často nepatří jen jedné firmě, nýbrž je smluvně propůjčován i jiným firmám. Jinými slovy se tomu též říká outsourcing. Současné umění se snažilo vyrovnat s rozpadem socialistické vize v 90. letech 20. století pomocí relační sociální estetiky. Post-internet se zabývá mnohem širšími změnami ve společnosti např. v technologii, práci a výrobě.

Post-internetovou dobu dobře charakterizují dvě slova: krize a úzkost. V této době se objevuje nejistota o naši finanční a profesní budoucnost z důvodu velké rychlosti technologických změn. Umělci se znovu snaží vrátit své práce do určité formy společenské angažovanosti. Používají komerčního jazyka s touhou vytvářet umění zabývající se každodenním životem, mění se společenský a politický svět, v němž je vytvořeno. Problém tohoto aspektu je komercializace a to přesně přesun umělecké post-internetové praxe do formy, která lze zpeněžit. Jedná se o krizi formy, která je hlavním předmětem post-internetového umění. Je to jeden z názorů, proč se net.artové nehmotné umění změnilo v hmotné post-internetové.³⁷

³⁶ [Srov.] KOSUTH, Joseph. Art Aftet. Philosophy (1969). *Lot.at magazine* [online]. [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: http://www.lot.at/sfu_sabine_bitter/Art_After_Philosophy.pdf

³⁷ [Srov.] LEMMEY, Huw. Mission Creep: K-Hole and Trend Forecasting as Creative Practice. *RHIZOME magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: http://rhizome.org/editorial/2013/mar/26/mission-creep/#_ftn3

Post-internet se nazývá též jako post-internetová kultura (post-netculture), jak píše Lev Manovich ve svých pracích z roku 2001.³⁸ Dále uvádí: „Post-internet se dá definovat jako výsledek přítomného okamžiku, který inherentně čerpá z všudypřítomného autorství, rozvoje pozornosti jako platidla, zhroucení fyzického prostoru v síťové kultuře a nekonečné reprodukovatelnosti a proměnlivosti digitálních materiálů.“³⁹

Díky liberální společnosti a hospodářství vznikla silná střední třída, která ovlivňuje umění. Tato třída měla finance na pořízení počítačů, které nám v dnešní době zprostředkovávají nejvíce kulturní percepce a produkce. Jejich masivní rozšíření hraje významnou roli ve vzájemné propojenosti, která je důležitá v době post-internetové. Umělci Rosalind Krauss a Lev Manovich ve svých pracích mluví o postmediální situaci a nástupu postmoderní estetiky. Tvrdí, že v této době není nic stálé. Umění vytvořené na internetu nebo v grafickém programu se může lehce stát jiným typem předmětu. Rosalind Krauss kritizuje úzké zaměření média - jeho specifičnost. Lev Manovich používá označení postmoderní estetika pro pojmenování umění v současné době, kde chápání tradičního uměleckého média mizí.⁴⁰

Krise internetu, odstranění hranic mezi společnostmi a kulturní tradicí, díky tomu ztrácíme duševní a kulturní vlastnictví a dochází k dezorientaci znalostí. Post-internet tak lze prezentovat jako odvrácení se od tradičních hodnot a výzvu k návratu k tradičním formám kulturní a umělecké hodnoty.⁴¹

Společnost se stává v období post-internetu subjektem a hnací silou masmédií. Při vzniku sítě ve smyslu internetu došlo k rozšíření uměleckých postupů a reprodukovatelnosti děl. Dříve stabilní fyzická umělecká díla (např. obraz, socha), která měla vysokou hodnotu, ovlivňovala ekonomii svou nedostupností. Vždy se jednalo o jednoho tvůrce (distributora) a mnoho zájemců (příjemců). Toto schéma postupem času ztratilo na intenzitě. Rozšíření internetu

³⁸ [Srov.] MANOVICH, Lev. Post-Media Aesthetics. *Manovich*[online]. 2001 [cit. 2018-03-21]. Dostupné z: http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf

³⁹ VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

⁴⁰ [Srov.] VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

⁴¹ [Srov.] LEMMEY, Huw. Mission Creep: K-Hole and Trend Forecasting as Creative Practice. *RHIZOME magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: http://rhizome.org/editorial/2013/mar/26/mission-creep/#_ftn3

a grafických softwarů vedlo k odklonu od klasických technik při tvorbě uměleckých děl. Dnešní post-internetová doba se oprošťuje od dřívějšího distribučního systému, kdy jeden ovlivňoval mnoho. Je to patrné zejména na dřívějších dialozích používáním idiomu třetí osoby množného čísla. Ta se stává prázdnou kritikou. Používání protikladné první osoby plurálu směřuje k produkovaní alternativy.⁴²

Kultura po internetu neboli post-internet nám umožňuje nekonečné možnosti díky kulturním a jazykovým proměnám. Většinová společnost má možnost dostat se ke stejným nástrojům pro tvorbu digitálních děl, jako mají ti, kdo ovlivňují masmédiá. Díky tomu se otevírá umění pro širokou společnost, která se zároveň stává ovlivňovatelem. Znakem post-internetové společnosti je všudypřítomné autorství. Bartheson hovoří o smrti autorství v tradičním pojetí. Ale z opačného pohledu lze mluvit o zrození čtenáře, který zároveň může být i autorem. Díla všech i jeho jsou v neustálém vývojovém procesu a mohou být dále využita jinými autory či diváky, kteří je aktivně přetvářejí a pokračují v jejich vývoji.⁴³ Tím vzniká divergentní umění, které je těžko uchopitelné. Toto umění je závislé na své propagaci. Masmédia jsou v naší společnosti stále více přítomna. Přesto nám však často unikají nejprogressivnější díla post-internetu. Umělci tvoří většinou ve svých komunitách a zároveň se obvykle za umělce ani neprohlašují.⁴⁴

2.4 Vznik a vývoj post-internetu

Vzniku post-internetu předchází umělecký styl net.art. Oba styly mají mnoho společných vlastností, ale i odlišností. Počátky net.artu souvisí se vznikem nového média internetové technologie. Ze začátku se jednalo pouze o prozkoumávání hranic, možností samotného média a počítačové estetiky.

⁴² [Srov.] BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation* (1981). Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, 5 s. ISBN 978-0-472-06521-9

⁴³ [Srov.] BARTHES, Roland. „*Smrt autora*“ (1968). IAluze, 2006, 75-77 s. ISBN-10: 0748637117

⁴⁴ [Srov.] TROEMEL, Brad. What Relational Aesthetics Can Learn From 4Chan. ARTFCITY [online]. 2010 [cit. 2018-02-09]. Dostupné z:

<http://artfcity.com/2010/09/09/img-mgmt-what-relational-aesthetics-can-learn-from-4chan/>

Interaktivita byla nejsilnější stránkou tohoto směru. Díky ní, se net.art stal nejoblíbenější uměleckou formou 90. let. Divák může přetvořit umělecké dílo v jiné a díky tomu se z něj stává autor. Proto je dost často problém poznat konečné autorství. V současnosti, lze net.artová díla najít pouze na internetové síti.

Každý výtvarný proud používá určitý umělecký materiál. Pro net.art je typické užití zdrojového kódu. Jeden z nejnámějších zdrojových kódů je HTML. Tato zkratka vychází z anglického Hyper Text Markup Language, což v překladu znamená značkovací jazyk pro hypertext. HTML se používá pro tvorbu hypertextových dokumentů. Soubory vytvořené v tomto jazyce mají výhodu rychlého upravování v jakékoli textové aplikaci. Existují i různé editory, které dokáží zobrazit změnu vzhledu WWW stránek v reálném čase. Soubor HTML snadno poznáme příponou html a htm.

Problémem net.artového umění je jeho nehmotný artefakt, který se často špatně ukládá a konzervuje. Existuje mnoho institucí a muzeí, které se o to snaží. Bylo vytvořeno velké množství grantů pro zachování net.artových děl. Jednou z možností konzervace děl je jejich uložení na pevné disky. Tím však dojde k oddělení díla od primárního média. Díky tomu dílo přijde o hlavní koncept a klíč k pochopení, který se často ukrývá v názvu internetové adresy, nebo v procesu stahování informací z internetu. Bylo by též znemožněno uživatelům do díla individuálně zasahovat.

Typickým příkladem net.artového umění je projekt I/O/D4: Web Stalker z roku 1997 od autorů Matthew Fullera, Colina Greena a Simonse Popa (viz obr. 1). Jedná se o softwarovou aplikaci, která grafickou formou znázornila internetové adresy. Jde vlastně o novou formu vizualizace digitálního prostoru prohlížeče. Odstraňuje všechny grafické nánosy vytvořené na vyhledávaných stránkách a přetváří je v grafické obrazce znázorňující neviditelnou strukturu stránek.⁴⁵

Období mezi lety 2000 a 2005 se označuje za období poslední generace net.artových tvůrců.⁴⁶ Po skončení internetové horečky v roce 2001 a prasknutí dot-com-bubble, kdy akcie webových firem dramaticky poklesly, došlo k určité

⁴⁵ [Srov.] VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Časopis Umělec* [online]. 2000 [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <http://divus.cc/london/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>

⁴⁶ [Srov.] LIALINA, Olia. Net Art Generation. *Art teleportacia* [online]. 2013 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/

skepsi vůči internetu. Net-artoví umělci nejsou od té doby ve své tvorbě tolik aktivní.⁴⁷

Marisa Olson v roce 2006 poprvé mluvila o umění vytvořeném po internetu a o dva roky později jako první použila termín post-internet. Těmito pojmy se snažila charakterizovat svoji uměleckou práci, která vznikala prostřednictvím stahování a surfování po internetu. Ve svých dílech používala různé fotografie, texty, instalace, performance a písně. Termín post-internet měl vystihnout novou metodu práce. Marisa Olson v časopise *We Make Money Not Art* z roku 2008 tvrdí, že internetové umění se už nedá rozdělovat na umění vytvořené v počítači nebo na internetu, ale dá se označit v celku jako druh umění ovlivněného internetem a digitálními médii.⁴⁸

Přesné datování vzniku post-internetu je velmi obtížné. Přibližně kolem roku 2006 se umění, které reflektuje prostředky a změny způsobené internetem začíná nazývat post-internetové.⁴⁹ K popularizaci post-internetu přispělo mnoho online článků a publikací. To rozšířilo pojem post-internet v kultuře, který tak získal obecnější význam. Důležitou roli při vzniku tohoto směru sehrál web 2.0.

Web 2.0 neboli web uživatelů je označení etapy internetu, která je mnohem více otevřená lidem. Pevné obsahy webu 1.0 jsou nahrazeny obsahem pro sdílení a společnou tvorbu. Tato nová platforma umožňuje další rozvoj webu. Web je rozvíjen nejen autory, ale i běžnými uživateli. Termín web 2.0 poprvé použil v roce 1999 Darcy DiNucci.⁵⁰ Tim O'Reilly ve své novější definici říká: „Web 2.0 je revoluce podnikání v počítačovém průmyslu způsobená přesunem k chápání webu jako platformy a pokus porozumět pravidlům vedoucím k úspěchu na této nové platformě. Klíčovými mezi těmito pravidly je toto: tvořte aplikace, které budou díky síťovému efektu s přibývajícím počtem uživatelů stále lepší. Jinými slovy „zapřažení“ kolektivní inteligence.“⁵¹

⁴⁷ [Srov.] COLOMBO, Jesse. TheDot-com Bubble. *The Bubble Bubble magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://www.thebubblebubble.com/dotcom-bubble/>

⁴⁸ [Srov.] OLSON, Marisa. POSTINTERNET. *Words Without Pictures* [online]. 2018 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: http://www.marisaolson.com/texts/POSTINTERNET_FOAM.pdf

⁴⁹ [Srov.] ARTMAP. Z INTERNETU DO GALERIE /Post internetové umění v teorii a výstavní praxi/. *Artmap magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-12]. Dostupné z: <http://www.artmap.cz/z-internetu-do-galerie-post-internetove-umeni-v-teorii-a-vystavni-praxi>

⁵⁰ [Srov.] DINUCCI, Darcy. Fragmented Future. *Darcy.com magazine* [online]. 1999 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: http://darcy.com/fragmented_future.pdf

⁵¹ O'REILLY, Tim. Web 2.0 Compact Definition: Trying Again. *O'Reilly* [online]. 2006 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-try.html>

Oproti webu 1.0 může uživatel stránek spolupracovat při tvorbě obsahu. To souvisí s možností opětovného využití informací a jejich sdílení. Uživatel může otevřeně komunikovat a psát komentáře. Díky hyperlinkovým odkazům např. textům je obsah lépe organizován. Pomocí tagů (klíčových slov) můžeme rychle a efektivně vyhledávat obsah na internetových stránkách. Klíčová slova se navzájem propojují. Na tomto principu pracují i otevřené encyklopedie jako např. Wikipedie, komunitní server Myspace a Facebook. V současnosti také vznikají četné stránky pro sdílení audiovizuálních souborů jako je Youtube, Tumblr, Instagram, Twitter či Flickr. Web 2.0 má ale i své slabiny. Díky otevřenému obsahu pro uživatele však může snadno dojít k nahrání malware nebo keyloggerů a jiných škodlivých softwarů, proti nimž se uživatel může bránit jedině antivirovým softwarem.⁵²

Jako první dílo post-internetového umění můžeme chápat dílo umělce Dara Birnbaum *Počítačové výkresy: Návrh společnosti Sony Corporation* z roku 1992 až 1993 (viz obr. 2). Jedná se o čtyři kovové konstrukce zavěšené na zdi, do kterých jsou uložena čtyři plexiskla. Ty jsou počítačem pokreslené v barvách CMYK.⁵³

V roce 2009 - 2010 umělecký kritik Gene McHugh díky grantu Creative Capital vytvořil umělecký blog s názvem *Post Internet*. Zde píše, že post-internet tři roky po jeho pojmenování už není novinkou a stává se banalitou.⁵⁴

V období mezi 29. září 2013 a 23. únorem 2014 je uspořádána výstava *Spekulace o anonymních materiálech* v Kasselu. Na této výstavě se podílelo mnoho známých post-internetových umělců např. Michele Abeles, Ed Atkins, Trisha Baga a Jessie Stead, Alisa Baremboym, Kerstin Brätsch a Debo Eilers, Antoine Catala, Simon Denny, Aleksandra Domanović, GCC, Yngve Holen, Sachin Kaeley, Daniel Keller, Josh Kline, Oliver Laric, Tobias Madison, Katja Novitsková, Ken Okiishi, Jon Rafman, James Richards, Pamela Rosenkranz, Avery Singer, Timur Si-Qin a Ryan Trecartin. Jedná se o výstavu, která je vytvořena ve spojení s časově paralelně vzniklým filosofickým směrem

⁵² [Srov.] O'REILLY, Tim. *Web 2.0. O'Reilly* [online]. 2005 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

⁵³ [Srov.] JOHNSON, Paddy. Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. *ARTFCITY magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: <http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/>

⁵⁴ [Srov.] MCHUGH, Gene. *Post Internet*. Lulu.com 2011, 50 s. ISBN 9781447803898.

spekulativního realismu.⁵⁵ Tento směr má velmi blízko k post-internetové koncepci. Speklativní realismus tvrdí, že svět existuje nezávisle na člověku. Vědci se snaží filozofii navrátit spekulativní charakter. Odmítají, že bytí je ve vzájemném vztahu objektu a subjektu. Zároveň si spekulativní realisté myslí, že filozofie je ve slepé uličce a že je vyčerpaná komentářem a interpretacemi klasických děl.⁵⁶

Ve dnech od 1. Března do 11. května 2014 se konala výstava v Pekingském centru pro současné umění Ullens (UCCA). U příležitosti této výstavy vznikl katalog o post-internetovém umění ve spolupráci mnoha umělců, kritiků a kurátorů. Učinili pokus o opětovné definování tohoto směru. V tomto katalogu se jednotlivá post-internetová díla rozdělují do sedmi témat - distribuce, jazyk, infrastruktura, posthumanistické tělo, radikální identifikace, branding a firemní estetika, malba a gesto.⁵⁷

Herec a umělec Shia LaBeouf se v roce 2014 zapojil do několika společných projektů umělců Turnera a Rönkkla. Jedním z nich byla umělecká instalace #IAMSORRY, kdy se v jedné místnosti účastníci jeden po druhém střídali a Shia LaBeouf se omlouval všem, komu kdy ublížil. Tato akce byla nejvýznamnější z hlediska masového mediálního pokrytí. Díky tomu se tento směr stal veřejnosti mnohem víc známý. V květnu téhož roku Turner pro umělecký webový portál aqnb.com prohlásil, že spolupráce s hercem z Hollywoodu byla částečně reakcí na to, jak umělci po internetu používali sociální média k propagaci své práce a jak se tato propagace stala sama o sobě dílem.⁵⁸

⁵⁵ [Srov.] CONTEMPORARY ART DAILY – CIN, Ivan. „Speculations on Anonymous Materials“ at Fridericianum. *Contemporary Art Daily magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <http://www.contemporaryartdaily.com/2014/03/speculations-on-anonymous-materials-at-kunsthalle-fridericianum/>

⁵⁶ [Srov.] JÁNOŠČÍK, Václav. Myslet horu (a nebát se spekulativního realismu). *Společnost pro estetiku* [online]. 2015 [cit. 2018-03-27]. Dostupné z: <http://www.estetikaspol.cz/blog/2015/09/myslethoruanebatsespekulativnihorealismu/>

⁵⁷ [Srov.] ARCHEY, Karen. Art Post-Internet. *Ullens Center for Contemporary Art* [online]. 2014 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: <http://www.karenarchey.com/artpostinternet/>

⁵⁸ [Srov.] BATTY, David. Shia LaBeouf art show collaborators speakout about his alleged rape. *The Guardian magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2014/nov/30/shia-labeouf-collaborators-turner-ronko-speak-alleged-rape-iamsorry-art-show>

2.5 Hlavní témata post-internetu

Berlínský kritik umění, mediální teoretik a filosof Boris Groys ve své knize *On the New* z roku 2014 píše o proměně témat uměleckých děl. Tvrdí, že se umění stává zajímavým, pokud je jeho téma propojeno s tradicemi např. náboženskými, mytologickými. A zároveň se odvrací od banality bytí. Současné umění masové kultury mají trochu jiná témata. Mezi ně patří např. superhrdinové, konec světa a útok mimozemšťanů. Masová společnost však začíná být pomalu přesycena těmito tématy a začíná vyhledávat banální témata týkající se současného života.⁵⁹ Výjimečné se stává všedním a vycházení z historicky běžných témat se společnost nezaujme, jelikož je jimi přesycena. Boris Groys ve své knize napsal: "Náš současný věk se zdá být odlišný od všech ostatních historicky známých věků alespoň v jednom ohledu. Nikdy předtím lidstvo nemělo tak velký zájem o vlastní současnost."⁶⁰

Umělci Johanson a Karen Archey rozdělují post-internetové umění do několika témat: distribuce, jazyk, posthumanistické tělo, radikální identifikace, branding, korporátní estetika, malování, gesta a infrastruktura. Tato témata se často vzájemně propojují. Většinou se tvůrci nezabývají jen jedním tématem, ale spíše naopak. Harm van den Dorpel se např. zajímá o téma distribuce, ale i radikální identifikace.⁶¹

Distribucí se rozumí šíření a přijímání nového umění pomocí uměleckých blogů, webových stránek, galerií, volně stahovatelných obrázků, počítačů a chytrých mobilů. Distribuce může ovlivnit samotné umělecké dílo. Objevuje se zde napětí mezi objektem (dílem) a jeho dokumentací (virtuální distribucí). Artie Vierkant v *Image Objects* (viz obr. 4) manipuluje s hmotnými i nehmotnými prvky digitálního tisku s odkazem na tisk v barevném modelu CMYK. S předměty pracoval pomocí softwarových programů a poté je redistribuoval v pozmeněných formách. To nám dokazuje, že umění online se stává velmi důležitou součástí

⁵⁹ [Srov.] GROIS, Boris. *On the new. Fuoc* [online]. 2002 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://art.ubiquitypress.com/articles/10.7238/a.v0i2.680/galley/3245>

⁶⁰ GREENBERGER, Alex. *Clear History: Boris Groys Tackles Art in the Age of the Internet. Art News magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.artnews.com/2016/03/23/clear-history-boris-groys-tackles-art-in-the-age-of-the-internet/>

⁶¹ [Srov.] JOHNSON, Paddy. *Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. ARTFCITY magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/>

současné estetiky. Též je to vidět i u umělkyně a kurátorky Kari Altmannové a jejího projektu R-U-In?S. V něm přeměňuje obrazové médium objevující se na webových stránkách na jiné dočasné formy pomocí galerijních výstav, katalogů či performancí.⁶² Rakouský vizuální umělec Oliver Laric se ve svých pracích zabývá originalitou, autenticitou, nevratnou povahou webu a obrazovou distribucí. Jeho hlavním tématem jsou variace, imitace nebo kopie uměleckých děl. Všimá si, že tato témata nebyla cizí ani v římských plastikách. Rád tyto plastiky používá ke své tvorbě. Dalším materiálem, který lze nalézt v jeho dílech, jsou kopie snímků z animovaných filmů. K jejich třídění a recyklaci používá médium virtuálního prostoru - internet. Z jeho obrazové eseje *Versions* z roku 2010 můžeme usoudit, že variování přetrvává jako metoda i v současné době např. v animovaných filmech (viz obr. 5). Dále se zabývá zkoumáním rozsahu a přetvářením uměleckých děl v průběhu času, kdy se mění interpretace a způsob zprostředkování uměleckých obrazů či soch.⁶³ Jiné pojetí distribuce můžeme vidět u Cally Henkel a Maxe Pitegoffa. Jsou to američtí umělci, kteří v současné době žijí v Berlíně. Ve svých fotografiích poukazují na nereálný svět vytvářený na sociálních sítích. Ve vzniklých fotografiích můžeme vidět např. dokonale čisté stoly v restauracích bez jediného drobků (viz obr. 6). Distribuci výrobků pro nás důležitou využívají ke své instalaci Tobias Madison a Emanuel Rossetti, kdy pomocí osvětlení přetvářejí přepravní bedny pro globální zásobování obchodních řetězců (viz obr. 7).⁶⁴ Důraz na distribuci se objevuje i v teoretických textech. Esej *Disperze* se stala velmi citovaným zdrojem. Tato práce byla vydána v mnoha formách od pdf souboru, přes prezentaci na sociálních sítích až po uměleckou instalaci v galerii Reena Spaulings Fine Art v New Yorku v roce 2004 (viz obr. 8).⁶⁵ Profesorka New media Art na Berlínské universitě umění Hito Steyerl, která je současně i kritičkou transformace digitální kultury, ve svých videích naráží na to, jak se může s časem ztratit viditelnost díla prezentovaného na internetu

⁶² [Srov.] ALTMANN, Kari. R-U-IN?S CATALOGUE #001. *Issuu* [online]. 2010 [cit. 2018-03-27]. Dostupné z: <https://issuu.com/r-u-in/docs/r-u-ins001>

⁶³ [Srov.] NEDĚLA, Jiří. OLIVER LARIC (A): VERSIONS. *Paf magazin* [online]. 2010 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/oliver-laric-versions>

⁶⁴ [Srov.] SCHAAD, Gabrielle. Tobias Madison. *Frieze magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://frieze.com/article/tobias-madison>

⁶⁵ [Srov.] NET ART ANTHOLOGY. Dispersion. *Net art anthology* [online]. 2002 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://anthology.rhizome.org/dispersion>

v množství dalších vystavených informací. Tvrdí, že cokoliv přestáváme sledovat, začíná mizet. Své obrazy a videa šíří pomocí sociálních médií.⁶⁶

V naší informační době jsou důležitá komunikační media, jako je internet. Ten mění nejen způsob našeho dorozumívání, ale i myšlení. Na internetu hraje důležitou roli vizuální jazyk, který často vypovídá více o textové kultuře, než její psaná podoba. Globalizace pomohla rozšířit angličtinu a latinské písmo. Sociální technologie mění distribuci a chápání autorství umění.⁶⁷ Tuto skutečnost nám ukazuje kolektiv Bernadette Corporation ve své instalaci *Tooted in the Airz* roku 2010 (viz obr. 9). Postavením luxusních chromovaných domácích baterií naproti sobě znázornili jejich dialog. Baterie jsou popsány webovými komentáři o Rihanně např. "In that third pic it looks like a female hand on that ass. I hope that is not Chris' ass tooted in the air like that... And if its Rihannas whos female hand does she have on her ass." Často komentáře napsané na jejich instalacích jsou formou odkazu na webové stránky ([html://www...](http://www...)).⁶⁸ Umělec, filmař a esejista Jon Rafman ve spolupráci s Rosa Aiello v dokumentu "Remember Carthage" z roku 2013 se pokusil o průzkum naší historie pomocí virtuálního světa. Dává do kontrastu technologické nástroje post-internetové doby s pocitem vlastenectví. Tyto nástroje díky umožnění propojení s celým světem nás mohou odvést od historie a pojmu národní identity. Zabývá se též tématem úpadku společnosti. Všechny jeho poznatky jsou nám sdělovány počítačovým vypravěčem, který prohlubuje pocit odcizení.⁶⁹ Stejně tak i Tyler Coburn ve své experimentální esejí *Naturally Speaking* využívá původní hlas Apple Siri, který čte esej o historii zvuku a formování lidské řeči (pozn.: Inteligentní osobní asistent, který je zakomponován do operačního systému produktů společnosti Apple Inc. Dokáže rozpoznat hlas svého majitele, odpovídat na jeho dotazy a

⁶⁶ [Srov.] STEYERL, Hito. *How Not to BeSeen*. *MoMA Learning* [online]. 2013 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: https://www.moma.org/learn/moma_learning/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013

⁶⁷ [Srov.] ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*. *Ullens Center for Contemporary Art Beijing* [online]. 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

⁶⁸ ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA*. *Ullens Center for Contemporary Art Beijing* [online]. 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

⁶⁹ [Srov.] LE BARON, Julie – TSOURIA, Shahneze. *Documenting The "Vegas Of The Maghreb" Through Virtual Environments: Q&A With Jon Rafman*. *Creators magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: https://creators.vice.com/en_au/article/gvd4v3/documenting-the-vegas-of-the-maghreb-through-virtual-environments-qa-with-jon-rafman-and-rosa-aiello

svému majiteli se podle jeho preferencí přizpůsobuje).⁷⁰ Tímto gestem propojuje všude přítomnou moderní technologii s komunikací a jazykem.⁷¹

V dnešní době se nacházíme v posthumanismu, alespoň to tvrdí teoretička Rosi Braidotti ve své knize *The Posthuman* z roku 2013 (Posthumanismus je filosofický směr, který se zabývá technologicko-sociálním kontextem).⁷² Lidská těla jsou často vylepšena nebo jednotlivé jejich části nahrazeny protetickými pomůckami. Díky nim vzniká posthumanistický člověk. Tyto pomůcky mohou pomoci vnímat náš svět a zprostředkovávat zkušenosti. Tento scénář je pro nás známý už ze sci-fi žánru, kdy tímto vylepšováním vznikaly i nové formy bytí.⁷³ Jedním z takových vylepšených umělců je Neil Harbisson, který má implantované antény do lebky, pomocí nichž dokáže údajně lépe vnímat okolní svět (viz obr. 10). Tato anténa dokáže zachytit zvukové vlny a přeměnit je v barevný vjem.⁷⁴ Stejně jako on je vylepšen i Rob Spence, který má nahrazené jedno oko kamerou, kterou může vysílat online videa (viz obr. 11).⁷⁵

Od vzniku internetu teoretici nových médií mluví o globálním nevědomí, které se stává další naší přirozeností ve smyslu bourání hranic mezi rasami, tenderem, sociálním statusem nebo pohlavím. Slovinská umělkyně Aleksandra Domanovic tvoří sochy a videa osvětlující kyberfeminismus a kyberneticky řízený organismus ve spojitosti s východoevropskou historií rozvoje vědy a internetu (kyberfeminismus chápe internet jako prostředek osvobození od sociálních konstrukcí jako je pohlaví či sexuální rozdíly. Zároveň internet vidí

⁷⁰ [Srov.] GIL, Lory-KAZMUCHA, Allyson. Siri: the ultimate guide. *Imore.com magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.imore.com/siri>

⁷¹ [Srov.] COBURN, Tyler. VOICE: Naturally Speaking. *New Museum* [online]. 2017 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://www.newmuseum.org/blog/view/voice-naturallyspeaking>

⁷² [Srov.] JANEČKOVÁ, Hana. Knihovnička: Posthumanismus jako horizont naděje? *Arttalk.cz magazín* [online]. 2017 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2017/12/08/knihovnicka-posthumanismus-jako-horizont-nadeje/>

⁷³ [Srov.] ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. Art Post-Internet: INFORMATION/DATA. *Ullens Center for Contemporary Art Beijing* [online]. 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

⁷⁴ [Srov.] MUSEUMNEXT. Cyborg Artist Neil Harbisson to speak at Museum Next. *Museum Next* [online]. 2016 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://www.museumnext.com/2016/08/cyborg-artist-neil-harbisson-to-speak-at-museumnext/>

⁷⁵ [Srov.] CHIVERS, Tom. Eyeborg: Canadian Rob Spencere places eye with video camera. *The Telegraph magazine* [online]. 2010 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/news/newstoppers/howaboutthat/7866307/Eyeborg-Canadian-Rob-Spence-replaces-eye-with-video-camera.html>

jako prostředek k propojení těla se stroji).⁷⁶ Své práce zakládá na představě, že první programátorka byla žena Ada Lovelace. Proto považuje celou počítačovou technologii za feministickou. Je to vidět i na jejích plastikách, které se skládají jediné z ženských rukou a předloktí. Ve svých dílech přetváří Bělehradskou ruku z roku 1963 (viz obr. 12). Tato ruka se považuje za první robotickou ruku na světě. Tyto umělecká díla ovlivněná kybernetikou bylo možné vidět v Berlíně na výstavě „Budoucnost měla na dosah ruky“ v roce 2013 (viz obr. 13).⁷⁷

Alisa Barenboym se zabývá propojením člověka s různými umělými a organickými látkami. Ke své tvorbě využívá materiálů, které se dokážou v průběhu instalace měnit nebo do sebe nasávat kapalinu. Výše popsané lze spatřit u instalace *Soft Screw* z roku 2012 (viz obr. 14). Estonská umělkyně Katja Novitskova, která žije v Berlíně, se zabývá člověkem a jeho přirozeným prostředím. Svá díla, vytvořená pomocí digitální fotografie, v sobě často obsahují ekologický aspekt ve spojitosti s lidskou expanzí. Fotografie vždy upravuje v grafických programech a vyhlazuje je pomocí filtrů. Na veřejných prezentacích pak u těchto velko formátových fotografií instaluje květiny, tašky a jiné 3D předměty. Dobrou ukázkou její práce je *Innate Disposition* 2012 (viz obr. 15).⁷⁸

Radikální identifikací se rozumí možnost vytvoření určité identity na internetové síti. Jde o novou prezentaci pomocí webu. Člověk se může prezentovat fiktivní identitou. Tento jev se objevuje hlavně u mladší generace. K tomu jim dopomáhají různé sociální sítě např. Facebook a Twitter. Post-internetový umělec Ed Fornieles z Velké Británie se o toto téma aktivně zajímá. Ve svých pracích využívá video, sociální media a filmy. Jedna z jeho prací je video *Pool Party*, které bylo konečným výsledkem uměleckého projektu probíhajícího na Facebooku (viz obr. 16). Toto dílo je též nazýváno facebookový sitcom. Na sociální síti vytvořil veřejně přístupnou skupinu, na jejíž zeď ale přispívali informacemi herci s falešnými profily. Jejich snahou bylo obsáhnout všechny americké stereotypy lidí. Do těchto skupin patřili např. bohaté

⁷⁶ [Srov.] WAJCMAN, Judy. *Techno Capitalism Meets Techno Feminism: Women and Technology in a Wireless World*. *Taylor & Francis online magazine* [online]. 2006 [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10301763.2006.10669327>

⁷⁷ [Srov.] HEIDENREICH, Stefan. *Aleksandra Domanović's "The Future Was at Her Finger tips"*. *Art Agenda magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <http://www.art-agenda.com/reviews/aleksandra-domanovic%E2%80%99s-%E2%80%9Cthe-future-was-at-her-fingertips%E2%80%9D/>

⁷⁸ [Srov.] NOVITSKOVA, Katja – SI-QIN, Timur. *Bondingwith, filtering, and assembling reality is based on life's innate disposition for form-finding procedures and benefits of complexity*. *Katjanovi* [online]. 2012 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://katjanovi.net/ccsbard.html>

pubertální dívky, outsideri, vtipálci afrajeři.⁷⁹ V konečném videu pak Fournieles používá amatérské triky a filtry. Jedním z nich je barevné podbarvení jednotlivých segmentů videa. Ty pak díky tomu připomínají amatérské snímky uživatelů internetových sítí.

Marisa Olson ve svém videu *The One that Got Away* vystupuje jako soutěžící pořadu *American Idol* (viz obr. 17). Toto video vzniklo jako parodie na tento pořad. Poukazuje na směšnost a absurditu těchto televizních pořadů, kdy je u soutěžícího místo talentu hodnocen jeho vzhled. Zároveň chce upozornit na to, že aby se člověk mohl vůbec takové soutěže zúčastnit, musí souhlasit s tím, že práva nato, co sám předvede, budou náležet tvůrci daného seriálu.⁸⁰

Radikální identifikaci je možné vnímat jako pochopení a poznání sama sebe pomocí internetu. S tímto tématem pracuje jeden z nejuznávanějších post-internetových umělců Harm van den Dorpel. Svě práce tvoří z obrázků ze sociálních sítí nebo z online úložišť jako je např. DeviantArt.com. Vytvořil program, který, podle jeho estetické volby, nejen vybírá obrázky, ale zároveň je i graficky upravuje do koláží, které jsou pak vystavovány v galeriích nebo na webu <http://delinear.info> (viz obr. 18).⁸¹ Petra Cortright se snaží pochopit sama sebe pomocí barevných květinových koláží vzniklých v grafickém programu (viz obr. 19). Předměty, které ve svých grafikách napodobují malbu, sbírá při svém surfování na internetu. O svých pracích tvrdí, že jsou inspirované impresionistickým Monetem.⁸²

Internet byl vždy ve své historii spojovaný s korporacemi, jako jsou např. Google a Apple. Zároveň byl a je spojován se startup kulturou, která je v dnešní době pro firmy důležitá. Ve vizuální kultuře umělci vytvářejí pro firmy prezenční materiál. Do korporátní estetiky spadá firemní estetika, reklama, propagace obecně a reklamní fotografie. Umělec Rachel Reupke ve videu *Ten Seconds*

⁷⁹ [Srov.] PETTY, Felix. Performing our selves: revisiting dorm daze with ed fornieles. *i-D magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: https://i-d.vice.com/en_uk/article/ywkw5/performing-ourselves-revisiting-dorm-daze-with-ed-fornieles

⁸⁰ [Srov.] METZ, Nina. Art + defunct technology = cultural critique. *Chicago Tribune magazine* [online]. 2015 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/chicago-closeup-marisa-olson-20150409-column.html>

⁸¹ [Srov.] KHAN, Nora N. Family Function: Harm van den Dorpel's Algorithmic Art. *Art in America magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-02]. Dostupné z: <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/news/family-function-harm-van-den-dorpels-algorithmic-art/>

⁸² [Srov.] JANSEN, Charlotte. Petra Cortright Is the Monet of the 21st Century. *Artsy magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-petra-cortright-is-the-monet-of-the-21st-century>

Greater z roku 2009 uvádí do pohybu sterilní reklamní fotografie (viz obr. 20). Díky tomu je jasně patrná absurdita vykonstruovaných situací. Zajímá se zejména o vyumělkovaná gesta. V jeho videích můžeme pozorovat tři hlavní témata - komunikace, relaxace a zdravý životní styl. Dále se zabývá tím, jak marketing definuje společnost.

K dalším tématům post-internetu patří malování a gesto. Často díla vznikají pomocí malování v digitálních programech, jako je např. Adobe Photoshop. Jedná se o nejrozšířenější grafický software na světě. Tuto nálepku si vysloužil díky snadné dostupnosti nelegálního stahování. Tento program díky snadnému užití slouží nejen profesionálům, ale i amatérům. Umělec Cory Arcangel vytváří v tomto programu barevné gradienty. V pojmenování svých děl používá podrobné informace, jak dané dílo vytvořil, např. Photoshop CS: 84 x 66 inches, 300 DPI, RGB, square pixels, default gradient "Spectrum", mousedown, 2009 (viz obr. 21). Díky tomu může kterýkoliv člověk vytvořit stejné dílo. Druhým tématem, které používá ve svých dílech je humorné gesto, které spojuje zájem o historii počítačů a počítačových her s vizualitou 80. let. V díle Super Mario Clouds z roku 2002 upravil hru tak, že v ní zůstaly jen pixelové mraky na modrém pozadí (viz obr. 22). Hráči této hry si je hned spojí s Mariem. Pro mladší diváky, kteří neznají tuto hru, se jedná jen o video s pohyblivými se mraky. Tím vzniká různý pohled na toto dílo.

Dalším známým grafickým malířem je Jakko Pallasvuo, který vytvořil v roce 2013 sérii barevných grafik pod názvem Nu Painting (viz obr. 23). Pro vytvoření těchto grafik použil program Adobe Photoshop, ve kterém poskládal koláže z různých barevných skvrn, 3D objektů, efektů a textur. Jeho díla mají nezaměnitelný rukopis a na diváka působí velmi expresivně. Jsou zde vidět tahy grafického štětce. Při vytisknutí souboru psd na papír prvotní digitální záznam maže, aby vytvořil hodnotu jedinečnosti a originality.⁸³

Umělec Aude Pariset v sérii objektů pod názvem FX Tridacna kombinuje přírodní tvary a materiál s umělými digitálními obrazy (viz obr. 24). Na hrubém rýžovém papíře připomínající mořské lastury implementuje digitální obraz, který známe jen z počítačových obrazovek a chytrých telefonů. Tyto digitální

⁸³ [Srov.] PALLASVUO, Jaakko. Nu painting by Jaakko Pallasvuo. *Fluxo magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.ofluxo.net/nu-painting-by-jaakko-pallasvuo/>

obrazy vytváří taktéž v programu Adobe Photoshop. Vyznačuje se snahou digitální obraz transformovat napříč různými médii.^{84 85}

Juliette Bonneviot se vrací k tradičnímu pojetí malby, čímž zpochybňuje neopakovatelnou hodnotu vizuálních uměleckých děl prezentovaných na internetu. V díle De Kooning/ Motherwell/ Mitchell z roku 2011 zobrazuje upravenou krajinu vytvořenou v bojové počítačové hře Medal of Honor (viz obr. 25). Místo dvou teroristů vložila do obrazu obraz malíře Willema de Koning Merritt Parkway z roku 1959 (viz obr. 26). Tímto gestem mohou v divákovi vyvstat různé otázky například je umění nepřítel? Mám se mu vyhnout, nebo se s ním konfrontovat?⁸⁶

Posledním tématem je infrastruktura, pod kterou se rozumí infrastruktura internetu a post-internetové kultury samotné. Umělec Nicolas Ceccaldi nejčastěji tvoří plastiky z různých předmětů např. z dětských hraček. Na výstavě Ullens Center for Contemporary Art v Pekingu mají všechna jeho díla v sobě zabudované funkční kamery (viz obr. 27). Reaguje tím na aktuální společensky diskutované téma sledování soukromí dětí cizími lidmi prostřednictvím internetové sítě.⁸⁷ Lance Wakeling věří, že internet rozšiřuje naše vědomí a je další naší komunikační vlastností.⁸⁸ Zajímá se o jeho sílu. Dílo Field Visits for Chelsea Manning pojednává o vyšetřování bývalé armádní zpravodajky Chelsea Manningové vězněné za zveřejňování utajených informací.⁸⁹ Díky vytvoření experimentálně dokumentárního videa na internetu se mu podařilo Manningovou v roce 2017 osvobodit. Jeho zásluhou byla zároveň nominovaná na Nobelovu cenu za mír.

⁸⁴ [Srov.] NUNES, Andrew. ff The Wall: Four Photographers Rethinking The Picture Frame. *Creators magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: https://creators.vice.com/en_au/article/78evnx/off-the-wall-four-photographers-rethinking-the-picture-frame

⁸⁵ [Srov.] LEN, Jyan. Kwadrat. *Audepariset* [online]. 2011 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.audepariset.net/exo.html>

⁸⁶ [Srov.] JEPPESEN, Travis. Pink Pink Stink Nice Drink @ Circus. *Juliette Bonneviot* [online]. 2014 [cit. 2018-04-07]. Dostupné z: <http://juliettebonneviot.com/projects/paintings/>

⁸⁷ [Srov.] ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. Art Post-Internet: INFORMATION/DATA. *Ullens Center for Contemporary Art Beijing* [online]. 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

⁸⁸ [Srov.] FLAUNT. Lance Wakeling. *Flaunt Magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://www.flayant.com/content/art/lance-wakeling>

⁸⁹ [Srov.] RHIZOME. Rhizome Presents: Lance Wakeling's "Field Visits for Chelsea Manning" at Migrating Forms. *Rhizome magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-11]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2014/nov/17/bam-field-visits-chelsea-manning/>

2.6 Post-internetové přístupy

Post-internet nabízí díky striktnímu nedefinování širokou možnost různých přístupů. Tyto přístupy se zabývají zejména novodobými situacemi v kultuře a ve společnosti.

Post-internetové umění se zajímá o problém násobení objektu, jeho pravou identitu a rozdíl mezi originálem a kopií. Autor nebo galerie často prezentují fyzický objekt odvozený z práce, která byla vytvořena v digitálním médiu. Dochází tak ke zpochybnění rozdílu mezi originálem a kopií. Nastíhují tak problematiku manipulativní povahy digitálních děl. Často je z jedné takové práce vytvořeno několik dalších děl. Tato díla mohou být úplně stejná, jen autorem jinak prezentovaná nebo jinak nainstalovaná. Tímto způsobem tvoří např. newyorský umělec Artie Vierkant v díle *Image Objects*.⁹⁰

Téma neukotvení vzniklého umění v médiu ve smyslu jeho nerentování nebylo nikdy hlavním zájmem zkoumání. Přesto se podobným tématem zabývali např. umělci Oliver Laric a Seth Price. Předmětem jejich zájmu je existence originálu objektu v mnoha kopiích často vytvořených i z různých materiálů. Často produkují své práce v několika verzích. Ukázkou této skutečnosti je dílo Olivera Larice *Versions* z roku 2010. Jedno téma je několikanásobně pomnoženo. Součástí práce je série soch, maleb raket, ale i PDF soubor, píseň, video a román.⁹¹

Seth Price vytvořil v roce 2002 reprodukovanou umělecko-historickou esej s názvem *Dispersion*, kterou dal volně ke stažení na internet. Tuto esej několikrát vystavoval a přeměnil ji v umělecké objekty pomocí různých forem a způsobů. Tento přístup je typický pro post-internet, přesto v něm cítíme určitou podstatu konceptuálního díla. Tato myšlenka prezentovat jeden předmět různými formami není nic nového. U konceptuálního umělce Josepha Kosutha nacházíme stejný přístup. V díle *One and Three Chairs* z roku 1965 vidíme vyobrazení stejného objektu židle různými způsoby (viz obr. 28). Ačkoli každý

⁹⁰ [Srov.] VIERKANT, Artie. *Archive of work 2008-2014. Artie Vierkant* [online]. 2018 [cit. 2018-04-11]. Dostupné z: <http://artievierkant.com/imageobjects.php>

⁹¹ [Srov.] QUARANTA, Domenico. *The Real Thing / Interview with Oliver Laric. Art Pulse Magazine* [online]. 2010 [cit. 2018-04-18]. Dostupné z: <http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-with-oliver-laric>

z vyobrazených předmětů je významově tou stejnou židlí, je každý z nich vytvořen odlišným vizuálním jazykem.

V dnešní post-internetové době neboli v době po internetu je už samozřejmé, že umělecký artefakt, který se nachází ve výstavních síních lze najít i v tištěných publikacích, na internetu nebo v prezentacích. Mnohdy je použit a upraven i jinými autory v podobných variacích, ale s odlišným kontextem. Stává se, že tato díla jsou prezentována se špatným ukotvením na původního autora a nemají tak žádný vztah k původnímu dílu. Tím vznikají neoriginální kopie objektů. Kopie objektu, u kterého lze zjistit původní inspirační dílo, nemůže být považována za méně hodnotnou. Ač je materiální podstata díla pozměněna, původní myšlenka ve smyslu ideje díla zůstává zachována. Díky tomu můžeme považovat jednotlivé variace díla taktéž za originály.⁹²

Zdrojem obrázků pro tvoření objektů a uměleckých děl jsou často online fotobanky. Ty jsou dokonalou možností využití virtuálního úložiště. Často jsou tyto obrázky spojeny s komerčním účelem a po jejich stáhnutí mívají na sobě vodoznak, který zabraňuje jejich využití. Tyto obrázky s vodoznakem jsou velmi oblíbené u post-internetových umělců.

Profesionálním přístupem se projevují umělci, kteří nekopírují a nepřijímají témata svých děl prvoplánově. Zajímají se o virtuální vizualitu, která v sobě ukrývá podtext, jež není na první pohled vidět. Jejimi náměty mohou být politika, ekonomie, technologie a pochopení smyslu existence děl.

Lauren Christiansen na svém blogu píše, že díky masové digitální době je tvorba děl a jejich digitální přenos tzv. prezentace stejně důležitá.⁹³ Tento přenos, který autoři využívají, ovlivňuje samotné dílo, diváky a zároveň i prostory, ve kterém se dílo nachází. Internet je medium, které pomáhá umělci sdělovat své myšlenky formou vizuální. Rovněž mu pomáhá odpoutat se od mluveného slova. Tím vzniká čistě vizuální prezentace. Nastává odklon od ještě nedávného umění, ve kterém jazyk a sémiotika hrály důležitou roli.⁹⁴ Užití

⁹² [Srov.] VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

⁹³ [Srov.] TROEMEL, Brad – CHRISTIANSEN, Lauren. Redefining Exhibition in the Digital Age. *The Jogging Archive* [online]. 2009 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://thejoggingarchive.tumblr.com/post/11304614393/redefining-exhibition-in-the-digital-age>

⁹⁴ [Srov.] DECTER, Joshua. Haim Steinbach. *Journal of Contemporary Art magazine* [online]. 2011 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://www.jca-online.com/steinbach.html>

jazyka pro ilustraci a prezentaci díla bývá pro umělce často omezující a může snižovat úroveň díla. Umělci mnohdy vytvářejí díla, která se plyně přeměňují z internetové do fyzické prezentace a naopak. Tato transformace probíhá podle kontextu a bez ohledu na místo. Jejich cílem je ale vždy jejich možné sdílení a citování. Jednou z možností prezentace, kterou nabízí post-internetová doba je internet. Ten je nezávislý a ne-hierarchický.⁹⁵

⁹⁵ [Srov.] VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%20Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sedit%20pro%20umeni%20c%2017_2014.pdf

3 Hyperrealismus

Jedná se o umělecký směr, jehož počátky můžeme datovat do 70. let 20. století. Vznikl ve Spojených státech amerických. Objevuje se nejen v malbě, ale i sochařství. V době vzniku tohoto směru byla oblíbená mezi sběrateli umění abstraktní díla - hlavně minimalismus a konceptualismus. Někteří umělci začali tvořit iluzionistické, deskriptivní a figurativní umění. V malbě se tyto tendence projevovali zejména napodobováním fotografií.

Jedna z nejdůležitějších vlastností hyperrealistické malby je důkladné řemeslné provedení. Další vlastnost je dokonalé prokreslení detailů. Tyto vlastnosti hyperrealistické malby můžeme najít již u precizionistů a neoimpresionistů. Bez vzniku fotografie a camery obscury by nemohl vzniknout hyperrealismus. Je zajímavé sledovat, jak daleko se malba a přístup k ní posunul od těchto vynálezů.⁹⁶

Hyperrealismus je často zaměňován s jiným směrem a to s fotorealismem. V katalogu k výstavě českých hyperrealistů z roku 2002 uvádí Edit Jeřábková rozdíl mezi hyperrealismem a fotorealismem. Tvrdí, že fotorealismus se snaží o iluzi fotografie a jde tedy o dokonalý přepis z tohoto media, naopak u hyperrealistů se jedná o dokonalý přepis reality, kterou může umělec dosáhnout i jinými prostředky než fotografií.⁹⁷ V katalogu k výstavě Český (hyper)realismus z roku 2016 Vlasta Čiháková Noshiro napsala: „Hyperrealistická díla byla založena na spojení reality s iluzí podle umělcovy vnitřní představy a vytvářela novou dimenzi simulace reality, lišící se od reality původní. Kladla maximální důraz na detail obrazované předlohy s požadavkem hloubkové ostrosti výsledné malby.“⁹⁸ Z tohoto můžeme odvodit, že hyperrealisté oproti fotorealistům nejsou omezeni jen jedním mediem (analogovým nebo digitálním) a mohou vytvářet realitu fotografií dosud nezaznamenanou.

⁹⁶ [Srov.] DEMPSEYOVÁ, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí. 1. vyd. Praha, 2002, 251 s. ISBN 80-7209-402-5

⁹⁷ [Srov.] BERAN Zdeněk, FINFRLOVÁ Petra, JEŘÁBKOVÁ Edith a VÍTKOVÁ Martina. Hyperrealismus – katalog k výstavě. Praha: 2002. s. 3.

⁹⁸ [Srov.] ČIHÁKOVÁ, Vlasta. Český [hyper]realismus. *FeiglGallery*[online]. 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: http://www.feiglgallery.com/files/Katalog-FeiglGallery-cesky_hyperrealismus.pdf

3.1 Témata hyperrealismu

Pro hyperrealismus stejně tak jako pro abstraktní malbu, minimalismus a konceptualismus je charakteristický chladný a neosobní nádech témat jako např. průmyslová nebo všední témata. Možná právě z tohoto důvodu se hyperrealismus vedle těchto směrů dokázal prosadit.⁹⁹

Hyperrealističtí malíři se zabývali problematikou rozdílu mezi umělostí a skutečnem. Dalším jejich tématem byl dopad mediálních obrazů (fotografie, film, reklama, televizní vysílání) na naše chápání světa a vnímání reality. Totéž vidíme i u post-internetu. Představitelé hyperrealismu nám ukazují umělý svět, který je vytvořen přes mediální obrazy. Chtějí nám tímto demonstrovat, že tento umělý svět je vytvořen pouze z obrazu o skutečném světě a nevychází z jeho přímého kontaktu s ním.

Ačkoli je hyperrealistický obraz dobře poznatelný, hyperrealisté používali individuální techniku malby a náměty. Náměty odkazují často na společnost, např. malíř Malcolm Morley používal náměty ze získaných pohlednic. Nejvíce se zajímal o lidi z vyšší společenské třídy a zaoceánské parníky (viz obr. 29). Nejznámější hyperrealista Chuck Close maloval velká plátna, na kterých skvělým způsobem ztvárnil nejen sebe, ale i své přátele (viz obr. 30).

Naproti tomu malíř Richard Estes, který je ovlivněn precizionismem, ve svých malbách nezobrazuje postavy. Jejich přítomnost však můžeme cítit z předmětů a odrazů vyobrazených v obrazech. Mezi jeho oblíbená témata patří noční ulice a výlohy (viz obr. 31).

Ralpa Goings zase zaujal svět kolem dálnic - bistra a jídla vařená v nich, automaty na sušenky, karavany, dodávky, osobní auta (viz obr. 32). Z jeho obrazy působí osamělou atmosférou. Pokud se v nich vyskytují lidé, jsou otočeni zády k divákovi a slouží spíše jako kulisy než ústřední motivy obrazů (viz obr. 33). V jeho dílech je patrná inspirace realistickým malířem Edwardem Hopperem (viz obr. 34). I přesto, že se v jeho malbách neobjevují lidé, vidíme zde zaujetí pro předměty spojené se společností a konzumem.

⁹⁹ [Srov.] DEMPSEYOVÁ, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí. 1. vyd. Praha, 2002. s. 251 ISBN 80-7209-402-5.

Malířka, sochařka a fotografka Audley Facková se vždy zajímala o holandské malířství 17. století. K nejčastějším tématům v jejích obrazech patří zátiší typu vanitas. Vyobrazené předměty jsou aktualizované současnou dobou. Zajímavě pracuje se symbolickými asociacemi. Její zátiší se skládá z věcí, které jsou spojené s ženskou marnotratností např. rtěnka, pudřenka, šperky (viz obr. 35). Při prohlížení jejích obrazů nám naskakují vtíravé myšlenky o narcismu, materialismu a konci života. Umělecký kritik Robert C. Morgan řekl o její tvorbě: „Přijala znaky požitku, krásy a přebytku a transformovala je ve hluboce dojemné symboly touhy, marnosti a emancipace.“

3.2 Technika maleb a možnosti zobrazení hyperrealismu

Každý představitel tohoto směru pracoval jiným způsobem. Na první pohled vypadá technika maleb jako strojová. Těžce se přiřazují autoři k jednotlivým dílům. Po bližším prozkoumání obrazů ale zjistíme, že každý autor má specifický rukopis malby (stejně jako měli např. expresionisté).

Audley Facková maluje své obrazy sytými barvami pro větší působení na naše smysly. Gerhard Richter vytváří z objevených fotografií v novinových článcích a časopisech fotorealistické malby. K tvorbě používá i svoje vlastní fotografie. Při malbě obrazů rozmazává suchým štětcem vrchní ještě nezaschlý povrch pro docílení zrnitosti a rozmazanosti amatérských fotografií. Někdy tyto malby fotografuje a znovu podle vytvořených fotografií namaluje. V tu chvíli se v obrazech prohlubují a zvýrazňují chyby fotografií.

Hyperrealisti malíři používají pro vytvoření svých iluzionistických děl nejčastěji olejové a akrylové barvy. Pro dokonalý hyperrealistický efekt dokončují obrazy airbrush technikou.

Richard Estes při malbě obrazů nepoužívá perspektivní rozostření. Tohoto efektu dosahuje kombinací více fotografií stejné scenerie (viz obr. 36). Na každé fotografii je však zaostřeno na jiný předmět. Díky tomu působí jeho obrazy na diváka opravdověji než obrazy, které jsou vytvořené pouze podle jediné fotografie. Kvůli zaostřeným odrazům z lesklých a skleněných ploch vzniká efekt, který mate diváka. Obraz ve výsledku působí jako dva oddělené obrazy a

divák neví, co je realita. Z toho můžeme usoudit, že hyperrealističtí umělci se snaží zachytit realitu nereálným způsobem.

Další možností k zobrazování děl, kterou využívají hyperrealističtí umělci, je využití fotorealistické techniky k vytvoření nových výjevů, kompozic a vytvoření další významů v díle. Umělec Tjalf Sparnaay je inspirován holandským malířstvím. Hyperrealisticky přetváří nejznámější holandská díla, jako jsou např. Vermeerova *Dívka s perlou*, *Mlékařka* či Rembrandtův *autoportrét*. Tato všechna díla jsou vyobrazena jako suvenýry, které jsou zabalené v celofánu s cenovkou (viz obr. 37). Člověk si je pak může zakoupit v muzeu. Tím přetváří už hotová díla a poukazuje na současné spotřební zboží a společnost.¹⁰⁰

¹⁰⁰ [Srov.] SALOME ARTVENTURE. *Girl with a pearl earring in plastic*. *Salome art venture magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.salomeartventure.com/en/artwork/484/girl-with-a-pearl-earring-in-plastic-tjalf-sparnaay.html>

4 Společné znaky hyperrealismu a post-internetu

I u hyperrealistických malířů můžeme nalézt post-internetové přístupy. Jednou z jejich tendencí bylo zobrazování reálného světa pomocí media fotografie. Také post-internetoví malíři upravují „reálný“ internetový svět pomocí grafických programů. Fotografický přístroj a fotografie byl v době vzniku hyperrealismu dobře dostupný ve vyspělých zemích, právě tak jak jsou v současné době lehce dostupné grafické programy každému uživateli internetu.

V současnosti už není hyperrealismus ve středu zájmu. Možná je to právě tím, že má blízko ke špatnému umění a kýči. Proto se hyperrealističtí malíři snaží aktualizovat tento směr pomocí vitality virtuální reality, internetu a digitálních programů.

Počítačové vizualizační techniky umožňují vytvářet obrázky podobné fotografiím, u kterých nemusí existovat žádná přímá reference k vnějšímu světu. Zatímco fotografie je „zapsána“ zachycenou věcí, digitální obrázek nemusí mít žádný vnější původ – vyjma počítačového programu.¹⁰¹ Proto současní hyperrealisté často nevycházejí z omezujícího media fotografie, ale pro svoji tvorbu využívají grafických programů. To zároveň ovlivňuje i téma jejich prací. V obrazech se malíři často nesnaží zachytit reálnou realitu, ale realitu virtuální, která se pro současnou společnost stává všedností.

V současné době je oblíbené u hyperrealistů posouvat tento směr a kombinovat fotografii s digitálními programy pro úpravu fotografií nebo s virtuální realitou. Malíř Guennadi Ulibin spadá do transcendentálního hyperrealismu. Jeho obrazy obsahují post apokalyptické scenerie (viz obr. 38). Vždy se v nich objevuje odhalená žena a za ní zbytky moderní civilizace např. vesmírné lodě, satelity. Vidíme zde použití grafického media pro vytvoření těchto výjevů.

Čínský malíř Feng Mengbo naopak vychází z tradiční čínské tušové malby, kterou si vygeneruje v digitálním programu, kde podle tradičních znaků vymodeluje scenerii. Ty pak hyperrealisticky přemalovává. Ve svých obrazech těžší z digitální estetiky. Jeho obraz 2007WCSS120X240-01 můžeme považovat za post-internetovou malbu (viz obr. 39). Vidíme na něm jednoduché počítačové

¹⁰¹ [Srov.] BATCHEN, Geoffrey. Ektoplasma. In ČISAŘ, Karel (ed.), Co je to fotografie?. Praha: Hermann & synové, 2004. s. 349.

efekty, kterým je např. vzorkování. Pomocí tohoto efektu jsou hory a voda potišťeny stejným písmem.¹⁰²

Post-internetová malířka Juliette Bonneviot využila taktéž vzorkování ve svém obraze *Tho, the Great, the Great, the Great* z roku 2009, kdy hyperrealisticky přemalovávala krajinu vytvořenou v digitálním programu (viz obr. 40). Ke své tvorbě však použila znaky, které vycházejí z egyptského písma.¹⁰³

Gregory Edwards ve své malbě využívá grafických symbolů (šipky, datové sítě, loga). Vytváří je pomocí počítačového grafického programu. Vytvořené znaky pak hyperrealisticky přemalovává. Jeho práce jsou rozpoznatelné díky sytým barvám a digitální vizualitě. Např. v malbě *Percentage Painting* z roku 2016 vidíme žlutý 3D objekt znaku procenta (viz obr. 41). Tento znak přejímá vizualitu děl z období počátku grafických programů.¹⁰⁴

Umělec Erik Jones, i když se tradičně řadí mezi pop-artisty, svá díla maluje hyperrealisticky. Nejčastěji ve svých malbách zobrazuje ženu pokrytou barevnými znaky a geometrickými tělesy. Obrazy vytváří v grafickém programu, ze kterého je pak přemalovává pomocí více medií např. akrylem, tužkou, pastelou či akvarelem. V jeho portfoliu jsou ale i obrazy vytvořené jen pomocí obrázků nalezených na internetu, které jsou vzájemně spojeny pomocí barevných ploch vytvořených v programu Adobe Photoshop. Na obraze *The Nation* z roku 2016 vidíme chaoticky uspořádané nejen emotikony, ale i zvířata, písmena, mraky a duhu (viz obr. 42). To vše odkazuje na naši kulturu webu.¹⁰⁵

¹⁰² [Srov.] ARTSY. Feng Mengbo. *Artsy.net magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-07]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artist/feng-mengbo-feng-meng-bo>

¹⁰³ [Srov.] WE FIND WILDNESS. Juliette Bonneviot. *We Find Wildness magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.we-find-wildness.com/2012/11/juliette-bonneviot/>

¹⁰⁴ [Srov.] LANDERS, Jennifer. Circuits and Sparks at Fireplace. *The East Hampton Star* [online]. 2014 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: <http://47canal.us/ge/press/gepress9.pdf>

¹⁰⁵ [Srov.] ARTSY. Erik Jones. *Artsy.net magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: https://www.1stdibs.com/art/paintings/erik-jones-nation/id-a_2465073/

II. Praktická část

1 Motivace a příprava koncepce

Tématem praktické části bylo využití digitálních grafických technik v médiu malby. Za cíl jsem si vytýčila skloubit post-internet s hyperrealistickou malbou a prokázat osvojení si precizní techniky hyperrealistických malířů. Jako předlohu jsem použila mnou vytvořené grafiky v programu Adobe Photoshop, ve kterých jsem se pokusila ztvárnit základní nezáměrné chyby uživatelů - amatérů.

Mým prvotním záměrem bylo vytvoření jednoho obrazu o velikosti 70 cm x 70 cm. Po zvážení jsem však došla k závěru, že u jednoho obrazu by nebylo dostatečně rozpoznat můj záměr. Proto jsem nakonec vytvořila obrazy dva. Oba jsem malovala olejovými barvami. Předlohou byli grafiky vytvořené v grafických programech Adobe Photoshop a Malování. Velikost obrazu jsem zároveň navýšila z původně zamýšlených 70 cm x 70 cm na 100 cm x 100 cm, jelikož pro hyperrealistickou malbu je zapotřebí větší formát.

Ve svých obrazech se zabývám post-internetovým tématem distribuce. U digitálního díla, které se dá donekonečna kopírovat a přenášet, dochází tímto způsobem ke ztrátě jeho originality a hodnoty. Z toho důvodu jsem převedla vytvořené digitální předlohy na obraz ztvárněný hyperrealisticky. Tím vznikla malba, která se nedá znovu zkopírovat. Zároveň jsem v jednom z obrazů vytvořila vodoznak, který na problém kopírování odkazuje.

Pro svá díla jsem si vybrala obrázky mraků a modré oblohy. Oblohu s mraky jsem zvolila záměrně, jelikož je to motiv, který rezonuje skrze svět počítačů a internetu od nástupu operačních systémů Windows 95, 98 a i u dnešních novějších systémů je to mnohdy téma, které mají uživatelé počítačů na pozadí svých pracovních ploch. Zároveň při spouštění internetového prohlížeče na svém počítači otevíráme okno, virtuální okno, které si dávám do spojitosti s reálným oknem, ze kterého můžeme vidět oblohu s pohyblivými se mraky. Též moje grafické návrhy jsou vytvořené ve virtuálním prostoru, ale zároveň jsou zhmotněné do hmatatelné formy obrazu.

Výsledným dílem jsou grafické návrhy vytvořené v digitálním grafickém programu Adobe Photoshop, následně hyperrealisticky přemalovány olejovými barvami na plátno. Obrazy jsou ovlivněny hyperrealismem i post-internetovým směrem zároveň.

2 Znaký a kolorit v post-internetové tvorbě

Jak již bylo nastíněno, v předchozí teoretické části, post-internetová tvorba se vyznačuje určitým vizuálním stylem, např. mísením digitálních koláží s digitální malbou, vizualitou virtuální reality nebo využitím obrázků přejatých z internetové sítě. Toto umění, i když je ovlivněno internetem, vzniká mimo internetovou síť. Obrazy většinou tvoří jeho uživatelé, kteří neumějí pracovat profesionálně v grafických programech. Díky tomu v jejich dílech můžeme pozorovat zajímavé efekty či chyby, které však nejsou vytvořeny záměrně.

Jedním ze znaků post-internetu je využívání obrázků z online úložišť, které na sobě často mají autorský vodoznak, jehož cílem je obrázek znehodnotit a zabránit tak jeho dalšímu využití. Díky tomu nemohou uživatelé z těchto obrázků vytvářet vlastní verze. Pokud je i přesto obrázek využit a přetvořen, je na něm stále patrné, že byl tímto způsobem znehodnocen. Vodoznak je součástí mého druhého grafického návrhu. Slouží ke zdůraznění faktu, že malba na plátno se nedá zkopírovat, tak jako tomu často bývá u digitálních maleb, a tím pádem má větší hodnotu. Jelikož se vždy jedná pouze o jedno unikátní dílo, které se nedá znovu identicky zkopírovat.

Obrázky, které se objevují na internetu, jsou často ve formátech rastrové grafiky jpeg nebo png. Při využití těchto obrázků v grafickém programu a při zvětšování jeho velikosti dochází k rozostření a ztrátě kvality, dalo by se říci k „rozpixelování“. Někteří tvůrci tímto způsobem přetváří svá díla a vystavují je pak na internetu. Jejich díla jsou tímto zdeformovaná a mnohdy to není záměr, ale nedostatečná zručnost v grafických programech či absence zdrojového, díla v dostatečně vysoké kvalitě. Tuto metodu jsem použila ve druhém návrhu. Chtěla jsem tak vyjádřit, že obraz ve virtuální realitě internetu oproti realitě, ve které žijeme, se skládá z pixelů. Ve virtuální realitě může docházet ke zjednodušení vizualizace a ztrátě dat.

Dalším znakem post-internetu je, když v obraze prosvítá skrz vyříznutou vrstvu spodní pracovní vrstva Adobe Photoshopu. Tato vrstva má specifický čtverečkovaný vzor bílé a šedé barvy. Též na internetu se s tímto znakem můžeme setkat. Tuto spodní vrstvu jsem použila u prvního návrhu. Tím jsem chtěla poukázat na to, že virtuální realita není skutečný svět a že pod zobrazovanými věcmi je jen pracovní plocha např. Adobe Photoshopu nebo počítače.

Kolorit je povětšinou velmi barevný a často se skládá z výrazných barev. Je to proto, že sama internetová vizualita se skládá z korporátních značek a reklam, u kterých je důležité upozornit na první pohled výraznými barvami. Post-internetová tvorba působí často kýčovitě. Využila jsem této skutečnosti a při výběru obrázků z online úložišť jsem vybírala takové obrázky, které měly výrazný kontrast a sytější barvy než je skutečnost.

3 Použitý grafický software

Pro tvorbu předloh maleb jsem si vybrala nejpoužívanější grafický program Adobe Photoshop. Pro některé kroky v úpravě předlohy jsem zároveň využila i program Malování, který je součástí příslušenství operačního systému Windows. Ačkoli jsou jeho možnosti značně omezené, na základní operace postačuje a je často používán. Oba tyto programy spadají do 2D grafiky. Jelikož post-internetový směr je umění uživatelů internetu, nechtěla jsem ke své tvorbě použít programy, které jsou špatně dostupné.

4 Hyperrealistická technika

Hyperrealističtí umělci většinou ke tvorbě používají fotografii nebo obrázek, který si následně promítnou na předem upravené plátno. Díky promítnutí nedochází ke změně proporcí a s pomocí načrtnutých obrysů lze rozpoznat, kde je jaký předmět začíná a kde končí. Stejně to platí pro např. stíny či oblasti určité barvy.

V dokumentu *Getting Closer* o hyperrealistickém malíři Tjalf Sparnaay vidíme, že tyto předkreslené obrysy mu pomáhaly držet se předlohy. Zároveň tvořil technikou *alla prima*, kdy nanášel barvu vedle sebe. Maloval způsobem z jednoho rohu do druhého. Pro zjemnění okrajů těchto barevných ploch používal čistý štětec, kterým tyto plochy lehce rozostřil. Po každé změně barvy štětec důkladně vyčistil, aby na něm neulpívalo příliš barvy nebo terpentýnového oleje, kterým se olejové barvy ředí. Díky tomu mohl lehce korigovat barevnost obrazu. Zároveň pro precizní namalování jemných detailů využíval velmi malý štětec, kterým dokázal precizně ztvárnit každou jednotlivost.

5 Postup práce

Pro vytvoření návrhu jsem použila bitmapový neboli rastrový program Adobe Photoshop, jelikož je nejpoužívanějším grafickým programem pro tvorbu návrhů a práce v něm je pro běžného uživatele internetu jednoduchá. Je založen na pixelech neboli bodech, ze kterých je tvořen celý výsledný obraz. Z těchto bodů se skládá většina obrázků, které se dají stáhnout z online úložišť. Kvalitu jejich záznamu ovlivňuje především rozlišení a barevná hloubka. Nevýhodou této grafiky je to, že při změně velikosti dochází k zhoršení kvality neboli „rozpixelování“ a na obrázcích je patrný rastr.

Obrázky pro naši tvorbu jsem vyhledávala na online úložišti imgsrc.ru. Hledala jsem obrázky mraků. Ke své práci jsem potřebovala obrázky s vysokým rozlišením. Dalším kritériem bylo, aby mrak byl umístěn na modré obloze a osamocený.

Při tvorbě prvního návrhu jsem musela nejdříve vložit obrázek mraku na obloze do programu Adobe Photoshop a otevřít ho. Tím jsem vytvořila první vrstvu. Pak jsem použila Nástroj pro výběr - Magnetické laso, které je přitahováno k okrajům kontrastních barev. Tímto nástrojem jsem označila celý mrak. Poté jsem použila Nástroj vyjmutí a přesunu a přemístila mrak z původního místa na modrou plochu nebe. Na původním místě mraku nyní můžeme spatřit spodní pracovní plochu Adobe Photoshopu, která se vyznačuje šedobílými čtverečky. Díky tomu vidíme přesně to místo, odkud byl mrak přesunut. Tímto jsem naznačila mrak pohybující se po obloze. Aby byl tento znak vidět na konečném výsledku, musela jsem použít počítačovou funkci PrintScreen a zkopírovat celou obrazovku do schránky Windows. Obsah schránky jsem pak vložila do programu Malování a ořízla okraje pomocí funkce Tvar výběru - Obdélníkový výběr. Hotový obrázek jsem uložila do formátu tif.

U druhého návrhu jsem použila podobný obrázek mraku na obloze. Po vložení obrázku do programu Adobe Photoshop jsem z něj Nástrojem pro výběr - Obdélníkový výběr zkopírovala vybraný mrak. Tuto kopii mraku jsem vložila nad první zkopírovaný obrázek. Tím jsem vytvořila další vrstvu. Nově vzniklé vrstvě jsem snížila kvalitu pomocí filtru Mozaika. Tím vznikl efekt „rozpixelovaného“ mraku. Tímto způsobem jsem vytvořila na jedné obloze dvě kopie mraku, avšak s různým rozlišením. Do tohoto konečného grafického návrhu jsem vložila

úhlopříčně pomlčky pomocí nástroje pro text a následně je zprůhlednila. Tím jsem vytvořila iluzi vodoznaku.

U posledního návrhu, který již nebyl přemalován na plátno, jsem použila obrázek oblohy s mrakem z druhého návrhu, kdy jsem Nástrojem pro výběr - Obdélníkový výběr zkopírovala obrázek mraku a znovu jej dvakrát vložila. Tím vznikla druhá a třetí vrstva. Ve třetí vrstvě jsem třetí mrak posunula směrem nahoru od mraku ve druhé vrstvě a pomocí funkce – transformace - změna velikosti jej o více než polovinu zmenšila. První vrstvu jsem barevně ztmavila změnou kontrastu. Tím se obdélníkový výběr u obou mraků stal více patrný.

První a druhý návrh jsem vytiskla, promítla na plátno a tužkou načrtla obrysy. Plátno jsem předtím upravila akrylovým šepsem. Poté jsem stejně jak hyperrealisté pomocí malého štětečku pomalu překreslovala každý detail. Pouze u základního modrého pozadí obrazů jsem použila větší štětec. Po namalování každé plochy graficky neupraveného mraku jsem vzala huňatý čistý štětec a ostré okraje jsem s ním zjemňovala. Tím jsem docílila neostrých okrajů, které jsou pro mrak typické.

Závěr

V práci jsme se věnovali tématu post-internet v jeho návaznosti na hyperrealistickou malbu. Na počátku jsme si stanovili několik cílů a všechny se nám podařilo splnit. V první řadě to bylo prostudování dané problematiky a vypracování základního přehledu o daném tématu. Zajímali jsme se též o vývoj post-internetu v návaznosti na společenské a technologické změny. Pokusili jsme se vytvořit přehled post-internetového umění a témat, kterými se zabývá. Zajímavým zjištěním bylo, že post-internet používá médium malby pouze okrajově a samotná definice post-internetu je stále se vyvíjející a velmi diskutovaná. Získané poznatky jsme pak aplikovali v praktické části práce.

Cílem praktické části bylo skloubit post-internet s hyperrealistickou malbou a prokázat osvojení si precizní techniky hyperrealistických malířů. Jako předlohu jsme použili námi vytvořené grafiky v programu Adobe Photoshop, ve kterých jsme ztvárnili základní nezáměrné chyby uživatelů - amatérů. Vše je zdokumentováno na fotografiích v závěrečné části.

Získané výsledky mohou sloužit jako přehled dané problematiky pro studenty výtvarných oborů. Práce může být také užitečná pro širokou veřejnost se zájmem o danou problematiku.

Seznam použitých zdrojů

Monografické zdroje:

BARTHES, Roland. „*Smrt autora*“ (1968). IAluze, 2006, 75-77 s. ISBN-10: 0748637117

BATCHEN, Geoffrey. Ektoplasma. In CÍSAŘ, Karel (ed.), *Co je to fotografie?*. Praha: Hermann & synové, 2004. 349 s. ISBN 80-239-5169-6

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation* (1981). Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994, 5 s. ISBN 978-0-472-06521-9

BERAN Zdeněk, FINFRLOVÁ Petra, JEŘÁBKOVÁ Edith a VÍTKOVÁ Martina. *Hyperrealismus – katalog k výstavě*. Praha: 2002. s. 3.

DEMPSEYOVÁ, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí*. 1. vyd. Praha, 2002, 251 s. ISBN 80-7209-402-5

MCHUGH, Gene. *Post Internet*. Lulu.com 2011, 50 s. ISBN 9781447803898.

VOLEK, Jaromír, Jan JIRÁK a Barbara KÖPPLOVÁ. *Media Studies: Perspectives and Challenges*. Mediální studia, 2006, s. 8-19. ISSN 1801-9978.

Elektronické zdroje:

ALTMANN, Kari. R-U-IN?S CATALOGUE #001. *Issuu* [online]. 2010 [cit. 2018-03-27]. Dostupné z: <https://issuu.com/r-u-in/docs/r-u-ins001>

ARCHAEOLOGY, Internet. Guest Galleries. *Current Works on Display*[online]. 2018 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://www.internetarchaeology.org/aguestgalleries.htm>

ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. *Art Post-Internet. Ullens Center for Contemporary Art booklet*[online]. 2014 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: http://ucca.org.cn/wp-content/uploads/2014/07/PAI_booklet_en.pdf

ARCHEY, Karen – PECKHAM, Robin. *Art Post-Internet: INFORMATION/DATA. Ullens Center for Contemporary Art Beijing*[online]. 2014 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z:

https://ia801306.us.archive.org/23/items/art_post_internet/art_post_internet_269.pdf

ARCHEY, Karen. Art Post-Internet. *Ullens Center for Contemporary Art* [online]. 2014 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: <http://www.karenarchey.com/artpostinternet/>

ART AGENDA. Mousse #37. *Art-Agenda magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: <http://www.art-agenda.com/shows/mousse-37-out-now/>

ARTMAP. Z INTERNETU DO GALERIE /Post internetové umění v teorii a výstavní praxi/. *Artmap magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-12]. Dostupné z: <http://www.artmap.cz/z-internetu-do-galerie-post-internetove-umeni-v-teorii-a-vystavni-praxi>

ARTSY. Erik Jonec. *Artsy.net magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: https://www.1stdibs.com/art/paintings/erik-jones-nation/id-a_2465073/

ARTSY. Feng Mengbo. *Artsy.net magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-07]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artist/feng-mengbo-feng-meng-bo>

ARTSY. Post-internet art. *ArtsyMagazine* [online]. 2018 [cit. 2018-03-15]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/gene/post-internet-art>

BAÁNOVÁ, Katarína. Teorie interaktivních médií. *MarshallMcLuhan a nová média* [online]. 2009 [cit. 2018-01-13]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/231710/ff_b/Katka_bakalarka_final.txt

BATTY, David. ShiaLaBeouf art show collaborators speak out about his alleged rape. *The Guardian magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2014/nov/30/shia-labeouf-collaborators-turner-ronkko-speak-alleged-rape-iamsorry-art-show>

BRIDLE, James. The New Aesthetic. *James Bridle blog* [online]. 2011 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://jamesbridle.com/works/the-new-aesthetic>

COBURN, Tyler. VOICE: Naturally Speaking. *New Museum* [online]. 2017 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: <https://www.newmuseum.org/blog/view/voice-naturallyspeaking>

COLOMBO, Jesse. TheDot-com Bubble. *The Bubble Bubble magazine* [online]. 2018 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://www.thebubblebubble.com/dotcom-bubble/>

CONNOR, Michael. What's Postinternet Got to do with Net Art? *RHIZOME* [online]. 2013 [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/>

CONTEMPORARY ART DAILY – CIN, Ivan. „Speculations on Anonymous Materials“ at Fridericianum. *Contemporary Art Daily magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <http://www.contemporaryartdaily.com/2014/03/speculations-on-anonymous-materials-at-kunsthalle-fridericianum/>

ČIHÁKOVÁ, Vlasta. Český [hyper]realismus. *FeiglGallery*[online]. 2016 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: http://www.feiglgallery.com/files/Katalog-FeiglGallery-cesky_hyperrealismus.pdf

DECTER, Joshua. Haim Steinbach. *Journal of Contemporary Art magazine* [online]. 2011 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://www.jca-online.com/steinbach.html>

DINUCCI, Darcy. Fragmented Future. *Darcy.com magazine* [online]. 1999 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: http://darcy.com/fragmented_future.pdf

FLAUNT. Lance Wakelilng. *Flaunt Magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://www.flaunt.com/content/art/lance-wakeling>

GIL, Lory-KAZMUCHA, Allyson. Siri: the ultimate guide. *Imore.com magazine*[online]. 2016 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <https://www.imore.com/siri>

GLOBAL MARKETING. Merchandising. *Global Marketing.cz*[online]. 2018 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: <http://www.globalmarketing.cz/merchandising>

GREENBERGER, Alex. Clear History: Boris Groys Tackles Art in the Age of the Internet. *Art News magazine*[online]. 2016 [cit. 2018-03-03]. Dostupné z: <http://www.artnews.com/2016/03/23/clear-history-boris-groys-tackles-art-in-the-age-of-the-internet/>

GROIS, Boris. On the new. *Fuoc* [online]. 2002 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <https://art.ubiquitypress.com/articles/10.7238/a.v0i2.680/galley/3245>

HEIDENREICH, Stefan. Aleksandra Domanović's "TheFutureWasat Her Fingertips". *Art Agenda magazine*[online]. 2013 [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: <http://www.art-agenda.com/reviews/aleksandra-domanovic%E2%80%99s-%E2%80%9Cthe-future-was-at-her-fingertips%E2%80%9D/>

CHIVERS, Tom. Eyeborg: Canadian Rob Spencere places eye with video camera. *The Telegraph magazine*[online]. 2010 [cit. 2018-03-28]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/news/newstoppers/howaboutthat/7866307/Eyeborg-Canadian-Rob-Spence-replaces-eye-with-video-camera.html>

JANEČKOVÁ, Hana. Knihovnička: Posthumanismus jako horizont naděje? *Arttalk.cz magazín* [online]. 2017 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2017/12/08/knihovnicka-posthumanismus-jako-horizont-nadeje/>

JÁNOŠČÍK, Václav. Myslet horu (a nebát se spekulativního realismu). *Společnost pro estetiku* [online]. 2015 [cit. 2018-03-27]. Dostupné z: <http://www.estetikapol.cz/blog/2015/09/myslethoruanebatspekulativnihorealismu/>

JANSEN, Charlotte. Petra Cortright Isthe Monet ofthe 21st Century. *Artsy magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-petra-cortright-is-the-monet-of-the-21st-century>

JOHNSON, Paddy. Finally, a Semi-Definitive Definition of Post-Internet Art. *ARTFCITY magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: <http://artfcity.com/2014/10/14/finally-a-semi-definitive-definition-of-post-internet-art/>

KELOMEES, Raivo. From Net Art to Post-Internet Art. *Estonian Art* [online]. 2018 [cit. 2018-01-16]. Dostupné z: <http://mediaartscultures.eu/jspui/bitstream/10002/917/1/from%20net%20art%20to%20post-internet%20art.pdf>

KHAN, Nora N. Family Function: Harm van den Dorpel's Algorithmic Art. *Art in America magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-02]. Dostupné z: <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/news/family-function-harm-van-den-dorpels-algorithmic-art/>

KOSUTH, Joseph. Art After. Philosophy (1969). *Lot.at magazine* [online]. [cit. 2018-03-11]. Dostupné z: http://www.lot.at/sfu_sabine_bitter/Art_After_Philosophy.pdf

LANDERS, Jennifer. Circuits and Sparks at Fireplace. *The East Hampton Star* [online]. 2014 [cit. 2018-04-09]. Dostupné z: <http://47canal.us/ge/press/gepress9.pdf>

LE BARON, Julie – TSOURIA, Shahneze. Documenting The "Vegas Of The Maghreb" Through Virtual Environments: Q&A With Jon Rafman. *Creators magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-03-29]. Dostupné z: https://creators.vice.com/en_au/article/gvd4v3/documenting-the-vegas-of-the-maghreb-through-virtual-environments-qa-with-jon-rafman-and-rosa-aiello

LEMMEY, Huw. Mission Creep: K-Hole and Trend Forecasting as Creative Practice. *RHIZOME magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-03-26]. Dostupné z: http://rhizome.org/editorial/2013/mar/26/mission-creep/#_ftn3

LEN, Jyan. Kwadrat. *Audepariset* [online]. 2011 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.audepariset.net/exo.html>

- LIALINA, Olia. Net Art Generation. *Art teleportacia* [online]. 2013 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: http://art.teleportacia.org/observation/net_art_generations/
- LISTER, Martin – DOVEY, Jon – GIDDINGS, Seth – GRANT, Iain a KELLY, Kieran. New media. *Critical introduction* [online]. 2009 [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: http://www.philol.msu.ru/~discours/images/stories/speckurs/New_media.pdf
- MACEK, Jakub. Nová média. *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. 2002 [cit. 2018-01-12]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova_media.htm
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. *MIT Press 2001* [online]. 2001 [cit. 2018-02-18]. Dostupné z: <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Manovich-LangNewMedia-excerpt.pdf>
- MANOVICH, Lev. Post-Media Aesthetics. *Manovich* [online]. 2001 [cit. 2018-03-21]. Dostupné z: http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf
- METZ, Nina. Art + defunct technology = cultural critique. *Chicago Tribune magazine* [online]. 2015 [cit. 2018-04-04]. Dostupné z: <http://www.chicagotribune.com/entertainment/movies/chi-chicago-closeup-marisa-olson-20150409-column.html>
- MEXNEROVÁ, Marie. Postinternet. #mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace [online]. 2015 [cit. 2018-03-10]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>
- MCHUGH, Gene. Post Internet. *Notes on the Internet and Art Center* [online]. 2011 [cit. 2018-02-15]. Dostupné z: http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Gene_McHugh_Post_Internet_Link_Editions_2011.pdf
- MUSEUMNEXT. Cyborg Artist Neil Harbisson to speak at Museum Next. *Museum Next* [online]. 2016 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://www.museumnext.com/2016/08/cyborg-artist-neil-harbisson-to-speak-at-museumnext/>
- NEDĚLA, Jiří. OLIVER LARIC (A): VERSIONS. *Paf magazín* [online]. 2010 [cit. 2018-03-30]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/oliver-laric-versions>
- NET ART ANTHOLOGY. Dispersion. *Net art anthology* [online]. 2002 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <https://anthology.rhizome.org/dispersion>
- NOVITSKOVA, Katja – SI-QIN, Timur. Bonding with, filtering, and assembling reality is based on life's in natedis position for form-finding procedures and benefits of complexity. *Katjanovi* [online]. 2012 [cit. 2018-04-01]. Dostupné z: <http://katjanovi.net/ccsbard.html>

NUNES, Andrew. ff The Wall: Four Photographers Rethinking The Picture Frame. *Creators magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: https://creators.vice.com/en_au/article/78evnx/off-the-wall-four-photographers-rethinking-the-picture-frame

O'REILLY, Tim. Web 2.0 Compact Definition: Trying Again. *O'Reilly* [online]. 2006 [cit. 2018-03-19]. Dostupné z: <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>

O'REILLY, Tim. Web 2.0. *O'Reilly* [online]. 2005 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

OLSON, Marisa. POSTINTERNET. *Words Without Pictures* [online]. 2018 [cit. 2018-03-14]. Dostupné z: http://www.marisaolson.com/texts/POSTINTERNET_FOAM.pdf

PALLASVUO, Jaakko. Nu painting by JaakkoPallasvuo. *Fluxo magazine* [online]. 2013 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.ofluxo.net/nu-painting-by-jaakko-pallasvuo/>

PETTY, Felix. Performingourselves: revisiting dormdaze with ed fornieles. *i-D magazine* [online]. 2016 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: https://i-d.vice.com/en_uk/article/ywvkw5/performing-ourselves-revisiting-dorm-daze-with-ed-fornieles

QUARANTA, Domenico. The Real Thing / Interview with Oliver Laric. *Art Pulse Magazine* [online]. 2010 [cit. 2018-04-18]. Dostupné z: <http://artpulsemagazine.com/the-real-thing-interview-'with-oliver-laric>

RHIZOME. Rhizome Presents: Lance Wakeling's "Field Visits for Chelsea Manning" at Migrating Forms. *Rhizome magazine* [online]. 2014 [cit. 2018-04-11]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2014/nov/17/bam-field-visits-chelsea-manning/>

RHIZOME. Video of Post Net Aesthetics Now Online. *RHIZOME* [online]. 2013 [cit. 2018-03-21]. Dostupné z: <http://rhizome.org/editorial/2013/oct/21/video-post-net-aesthetics-now-online/>

RUDOLF-HRUŠKOVÁ, Tereza. Z pojmu postinternetové umění se stala tržní nálepka. *Artalk magazin* [online]. 2015 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: <http://artalk.cz/2015/09/24/z-pojmu-postinternetove-umeni-se-stala-trzni-nalepka/>

SALOME ARTVENTURE. Girl with a pearl earring in plastic. *Salome art venture magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://www.salomeartventure.com/en/artwork/484/girl-with-a-pearl-earring-in-plastic-tjalf-sparnaay.html>

SCHAAD, Gabrielle. Tobias Madison. *Frieze* magazine [online]. 2012 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: <https://frieze.com/article/tobias-madison>

STEJSKALOVÁ, Tereza. O postinternetovém umění. *a2larm magazin* [online]. 2014 [cit. 2018-03-16]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2014/06/o-postinternetovem-umeni/>

STEYERL, Hito. How Not to Be Seen. *MoMA Learning* [online]. 2013 [cit. 2018-04-05]. Dostupné z: https://www.moma.org/learn/moma_learning/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013

TROEMEL, Brad – CHRISTIANSEN, Lauren. Redefining Exhibition in the Digital Age. *The Jogging Archive* [online]. 2009 [cit. 2018-04-10]. Dostupné z: <http://thejoggingarchive.tumblr.com/post/11304614393/redefining-exhibition-in-the-digital-age>

TROEMEL, Brad. What Relational Aesthetics Can Learn From 4Chan. *ARTFCITY* [online]. 2010 [cit. 2018-02-09]. Dostupné z: <http://artfcity.com/2010/09/09/img-mgmt-what-relational-aesthetics-can-learn-from-4chan/>

VIERKANT, Artie. Archive of work 2008-2014. *Artie Vierkant* [online]. 2018 [cit. 2018-04-11]. Dostupné z: <http://artievierkant.com/imageobjects.php>

VIERKANT, Artie. Objekt obrazu po internetu [online]. 2010 [cit. 2018-04-03]. Dostupné z: http://amper.ped.muni.cz/~jonas/knihy/zalesak/Artie%20Vierkant,%200Objekt%20obrazu%20po%20internetu,%20Sesit%20pro%20umeni%20%2017_2014.pdf

VIERKANT, Artie. The Image Object Post-Internet. *artievierkant.com* [online]. 2010 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_a4.pdf

VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Časopis Umělec* [online]. 2000 [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <http://divus.cc/london/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>

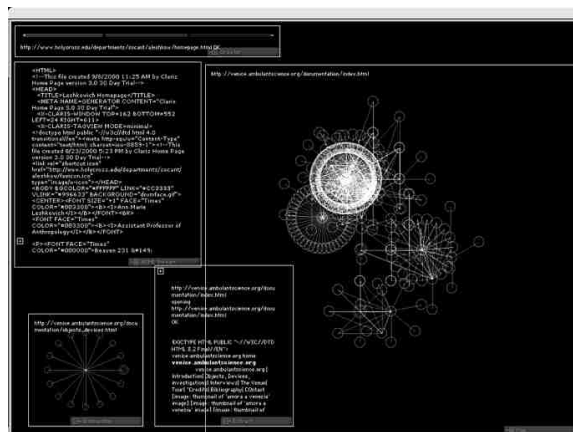
WAJCMAN, Judy. TechnoCapitalism Meets TechnoFeminism: Women and Technology in a Wireless World. *Taylor & Francis online magazine* [online]. 2006 [cit. 2018-01-20]. Dostupné z: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10301763.2006.10669327>

WE FIND WILDNESS. Juliette Bonneviot. *We Find Wildness magazine* [online]. 2012 [cit. 2018-04-06]. Dostupné z: <http://www.we-find-wildness.com/2012/11/juliette-bonneviot/>

Seznam příloh

Přílohy I. Obrazový materiál k teoretické části	61
Přílohy II..... Fotodokumentace praktické části	83

Obrazový materiál k teoretické časti



Obr. 1 projekt I/O/D4: Web Stalker z toku 1997 od autorů Matthew Fullera, Colina Greena a Simonse Pope



Obr. 2 Bara Birnbaum, Computer assisted drawings: proposal for sony corporation, 1992/2017



Obr. 3 Jon Rafman, Boulevard Monk, The Nine Eyes of Google Street View (2008)



Obr. 4 Artie Vierkant, Image Objects 2011



Obr. 5 Oliver Laric Versions z obrazové eseje z roku 2010



Obr. 6 Calla Henkel & Max Pitegoff, fotografie 2012



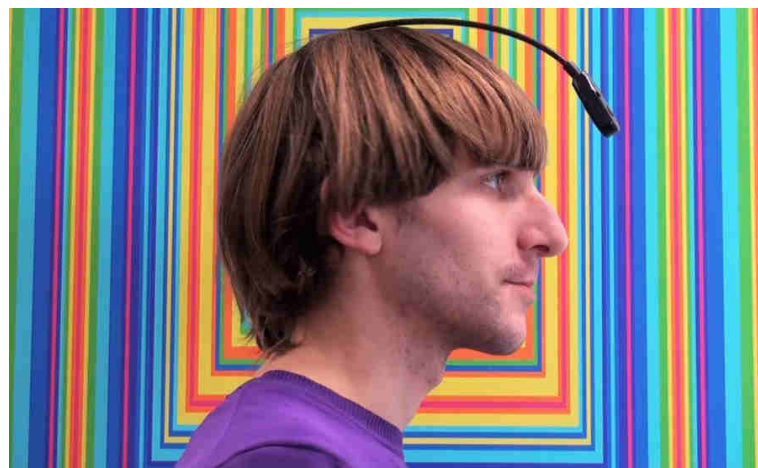
Obr. 7 Tobias Madison a Emanuel Rossetti, instalace No,No, H, 2013



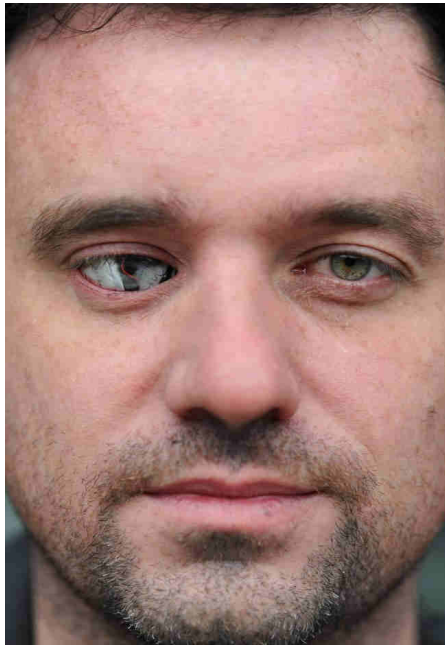
Obr. 8 Seth Price umělecká instalace Dispersion v galerii Reena Spaulings Fine Art v New Yorku v roce 2008



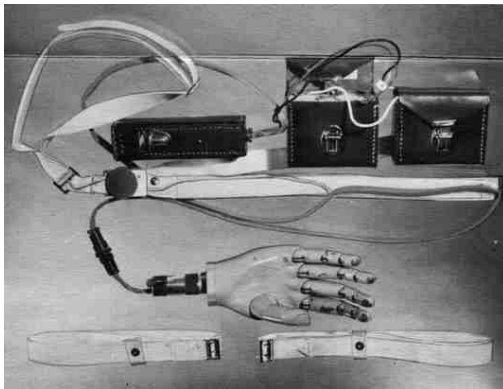
Obr.9 Bernadette Corporation Tooted in the Air rz roku 2010



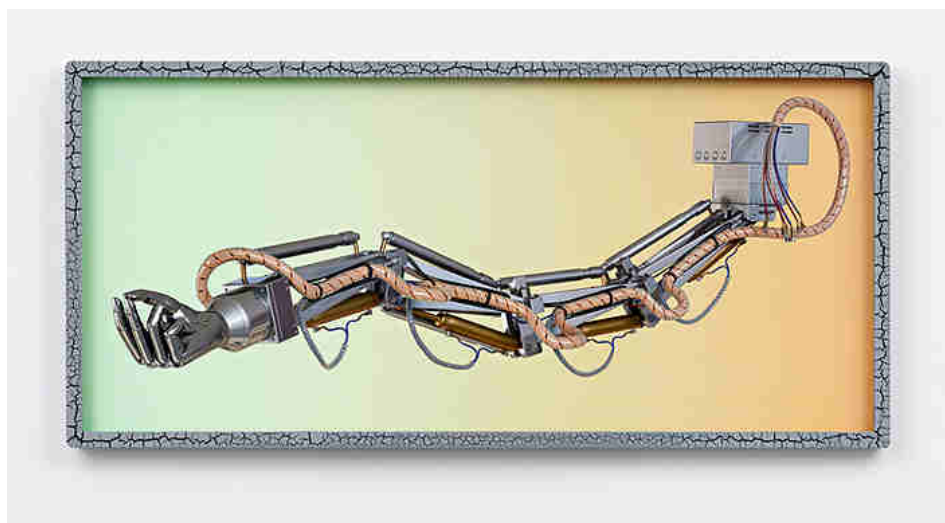
Obr. 10 Neil Harbisson



Obr. 11 Rob Spence



Obr. 12 Belgrade Hand 1963



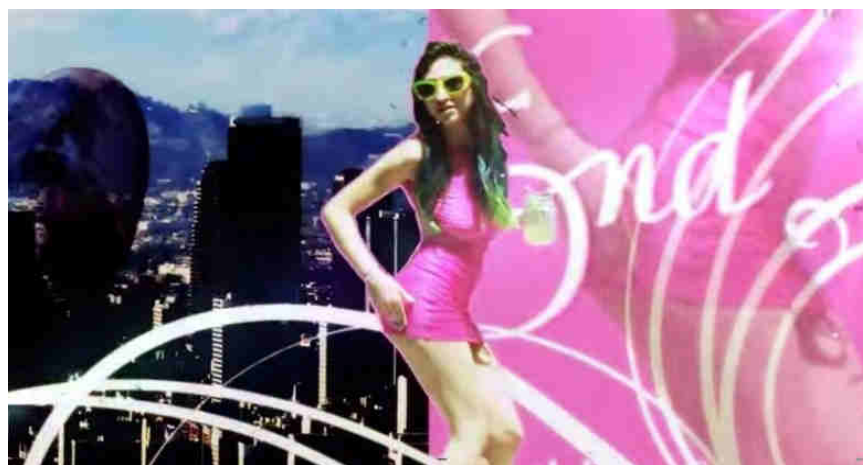
Obr. 13 Aleksandra Domanovic Belgrade Hand on Minsky Tentacle Arm,
2013



Obr.14 Alisa Barenboym Soft Screw



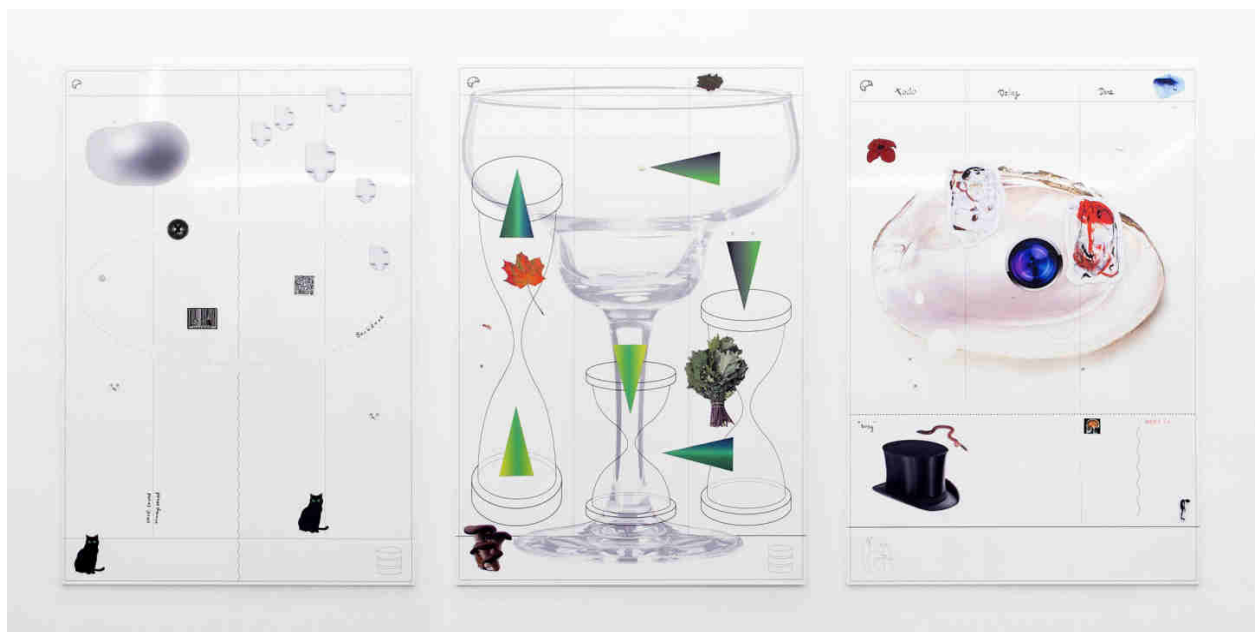
Obr. 15 Katja Novitskova Innate Disposition 2012



Obr. 16 Ed Fornieles Pool Party video



Obr. 17 Marisa Olson The one that got away



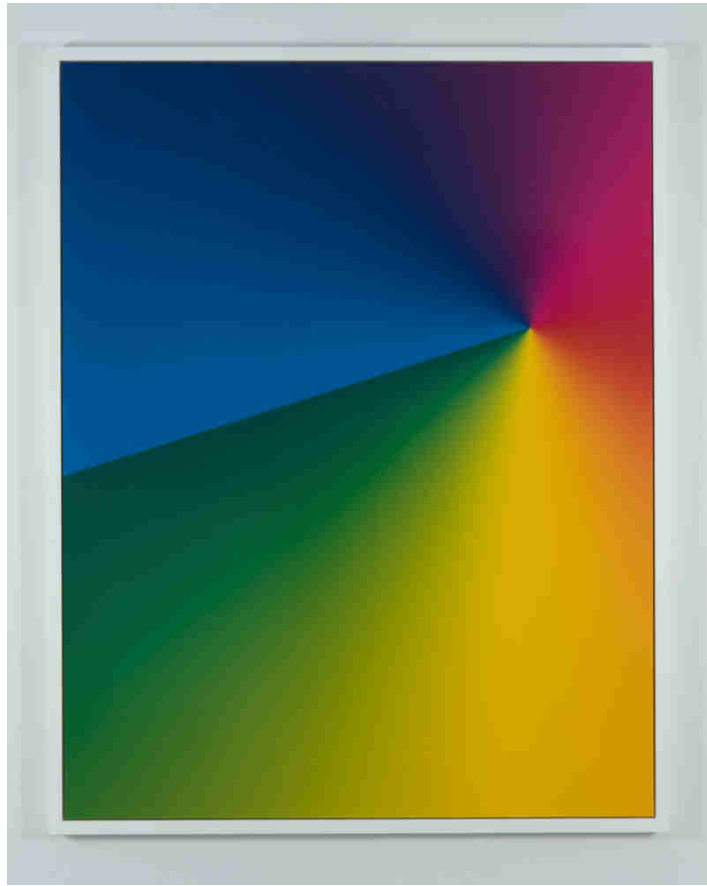
Obr. 18 Harm van den Dorpel Scrum Kanban whiteboards 2015



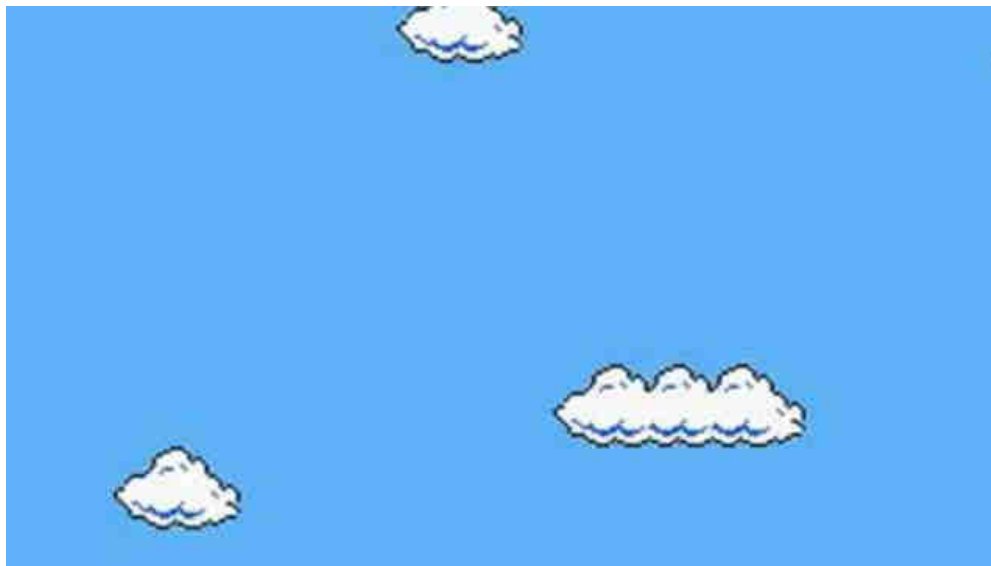
Obr. 19 Petra Cortright, deicideCHEMICAL_records.tbl, 2015 digitální malba



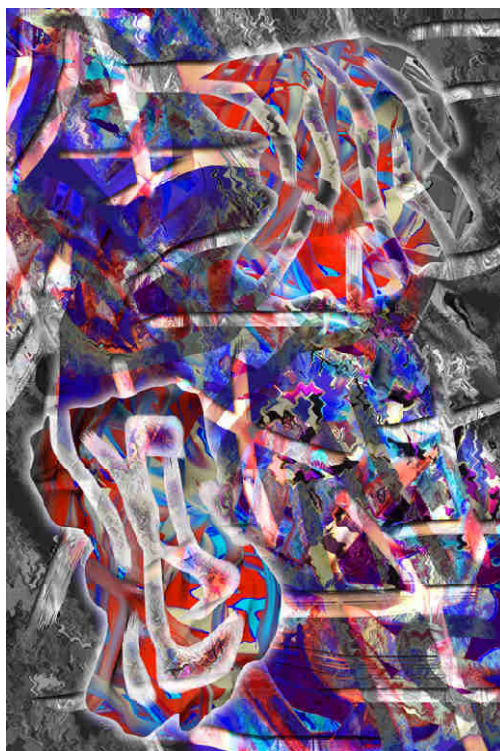
Obr. 20 Rachel Reupke Ten Seconds or Greater 2009 video



Obr. 21 Cory Arcangel Photoshop CS: 84 x 66 inches, 300 DPI, RGB, squarepixels, default gradient "Spectrum", mousedown, 2009



Obr. 22 Cory Arcangel Super Mario Clouds 2002 video



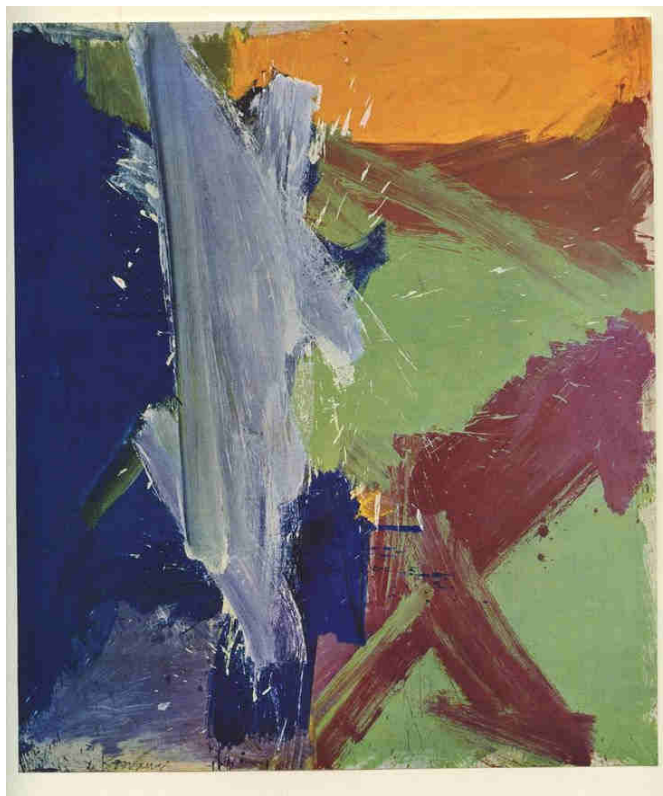
Obr. 23 Jaakko Pallasvuo Nu Painting 2013 digitální malba



Obr. 24 Aude Pariset FX Tridacna 2011



Obr. 25 Julienne Bonneviot De Kooning/ Motherwell/ Mitchell 2011 olej na plátně



Obr. 26 Willem de Kooning Merritt Parkway 1959



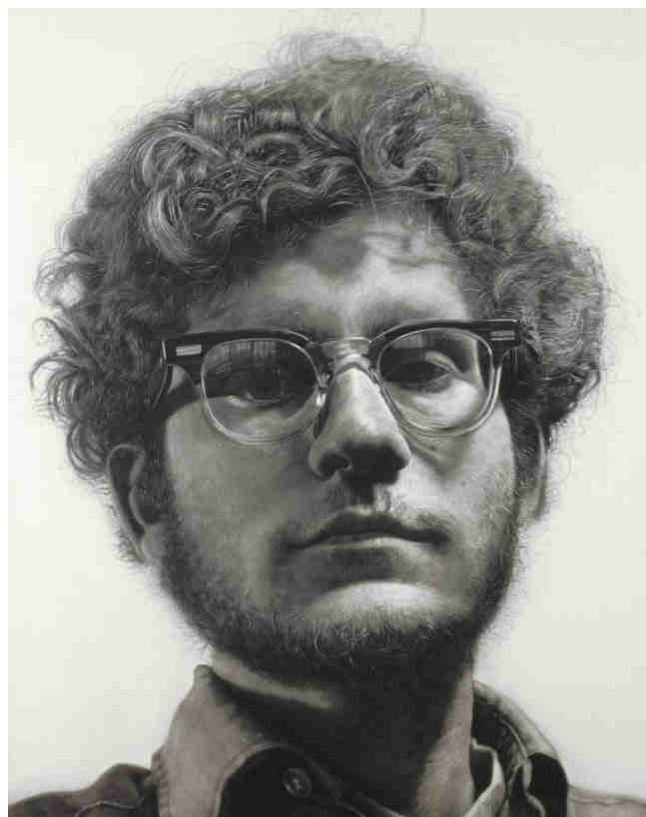
Obr. 27 Icolas Ceccaldi, Muffin vycpaná hračka kamerou 2011



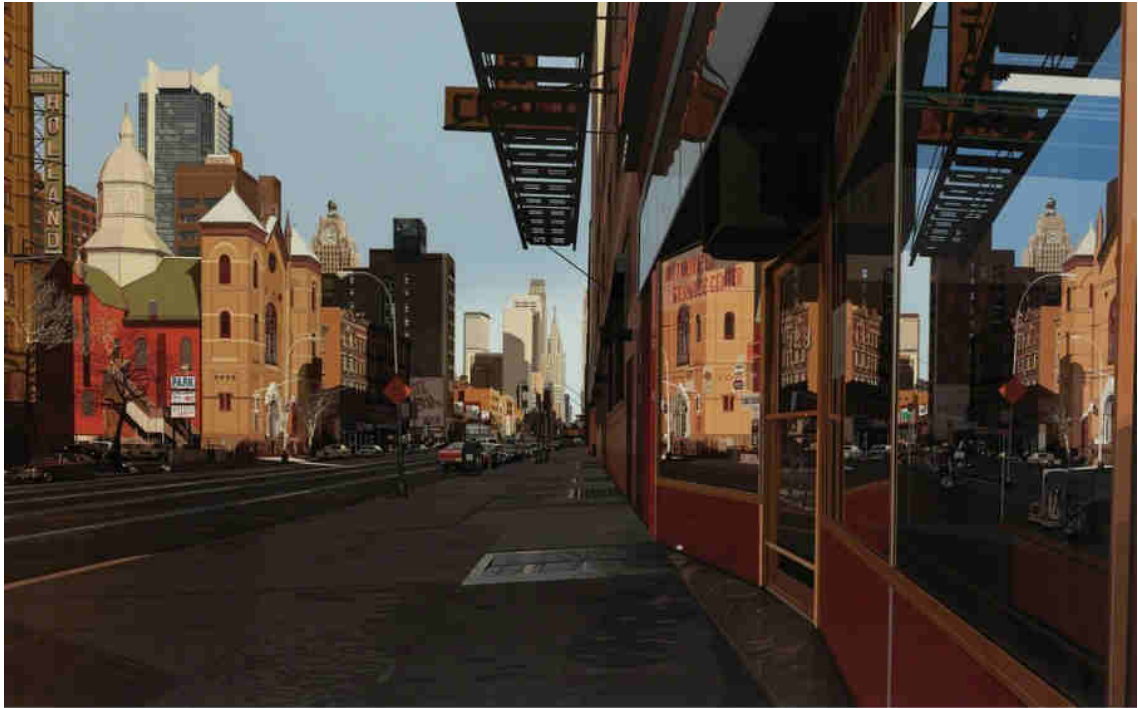
Obr. 28 Joseph Kosuth. One and Three Chairs, 1965



Obr. 29 Malcolm Morley Mariner 1998



Obr. 30 Chuck Close, Frank, akryl na plátně, 1969



Obr. 31 Richard Estes, Hotel Holland ,1980



Obr. 32 Ralph Goings, Donut, olej na plátně, 1995



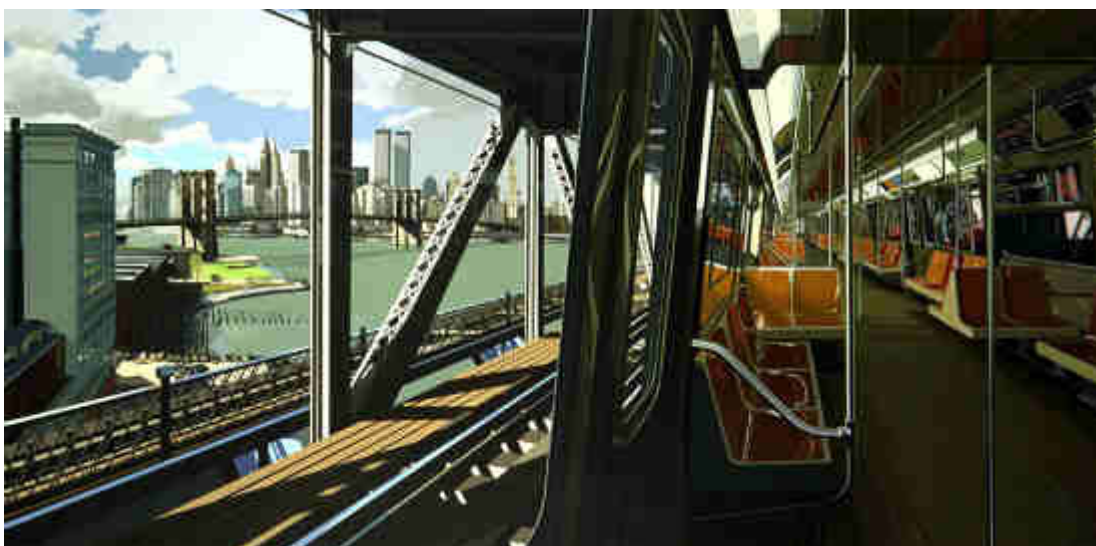
Obr. 33 Ralph Goings, Ralph's Diner, 1981–1982 olej na plátně



Obr. 34 Edward Hopper, Nighthawks, olej na plátně 1942



Obr. 35 Audrey Flack, Marilyn (Vanitas), olej na plátně, 1977



Obr. 36 Richard Estes, D Train, olej na plátně, 1988



Obr. 37 Tjalf Sparnaay, Girl with a pearl earring in plastic, olej na plátně,
2012



Obr. 38 Guennadi Ulbin, Vision, olej na plátně



Obr. 39 Feng Mengbo, 2007WCSS120X240-01



Obr. 40 Juliette Bonneviot, Tho, the Great, the Great, the Great, olej na plátně 2009

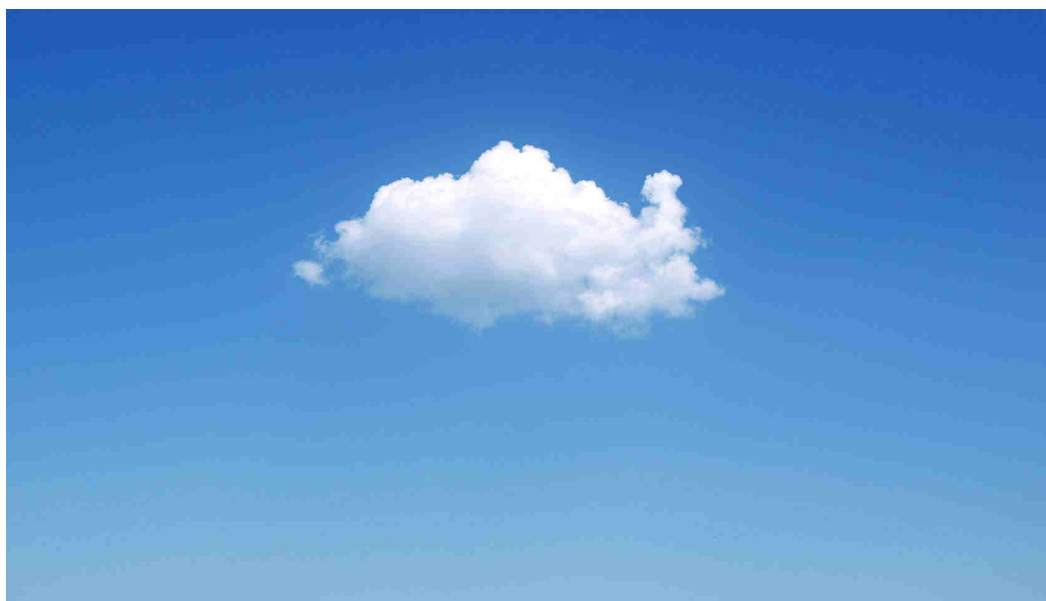


Obr. 41 Gregory Edwards, Percentage Painting, olej na plátně, 2016



Obr. 42 Erik Jones, The Nation, kombinovaná technika,

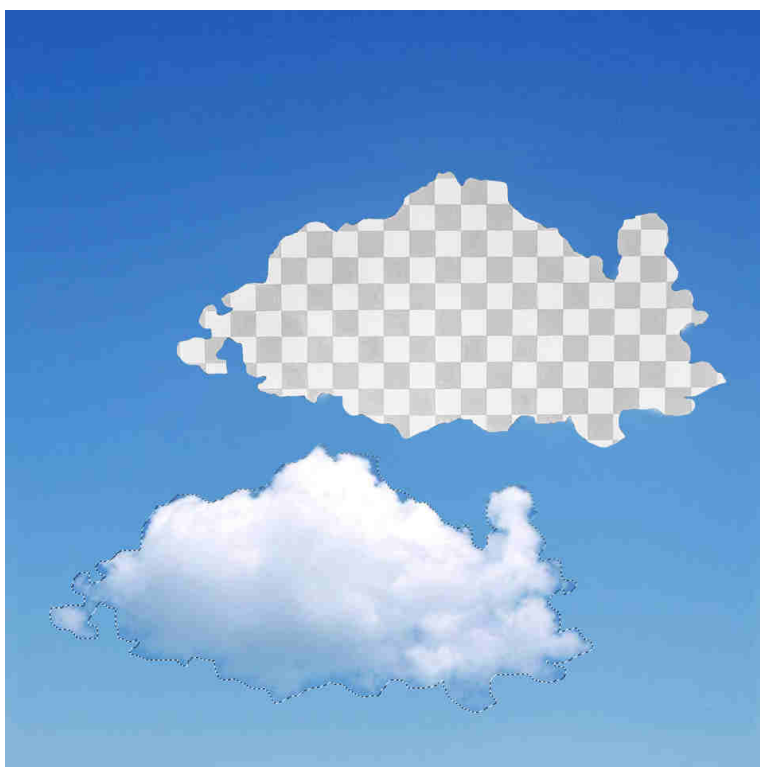
Fotodokumentace praktické části



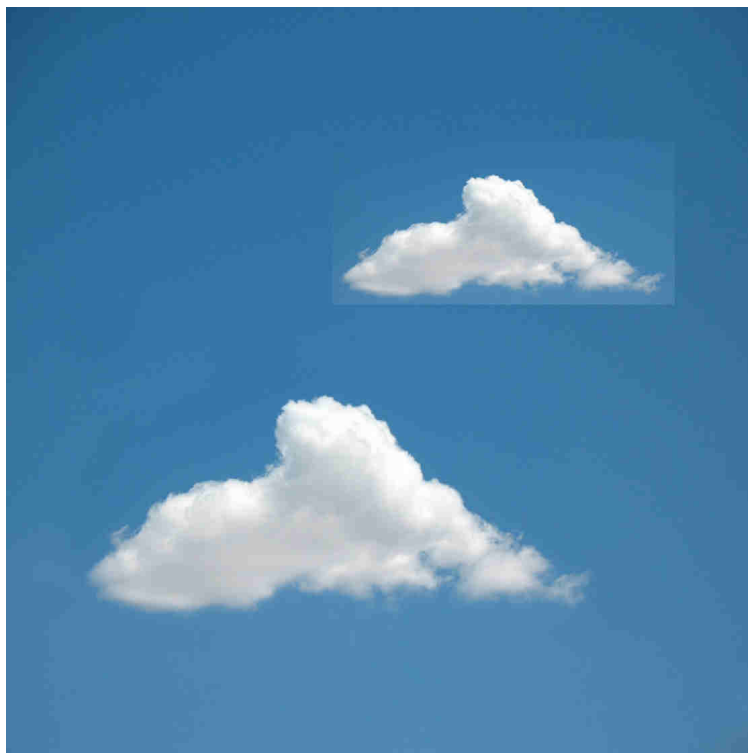
Obr. 43 Výchozí obrázek oblohy s mrakem prvního návrhu



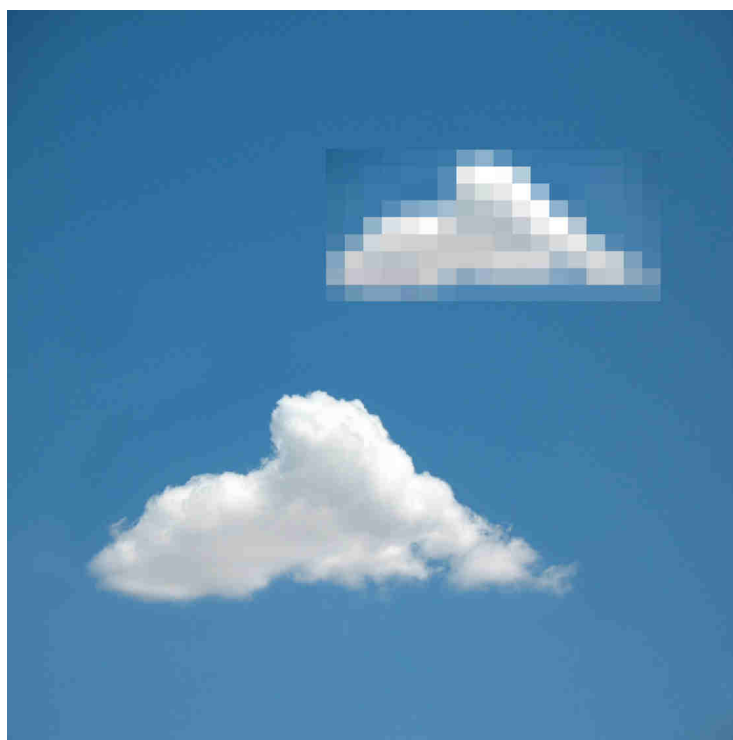
Obr. 44 Výchozí obrázek oblohy s mrakem pro malbu s mrakem druhého a třetího návrhu



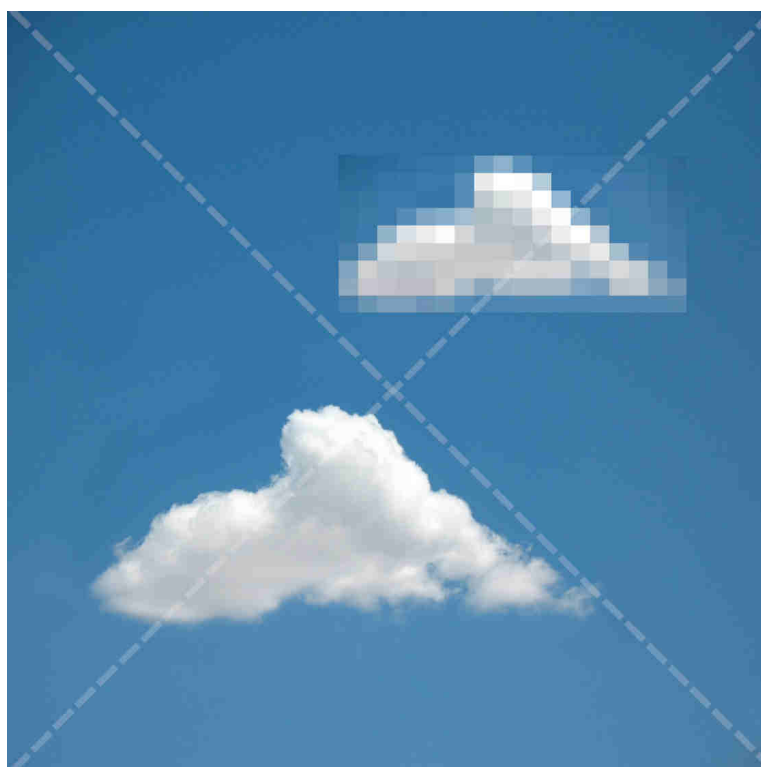
Obr. 45 Na původním místě mraku se zobrazí pracovní plocha Adobe Photoshopu, která se vyznačuje šedobílými čtverečky



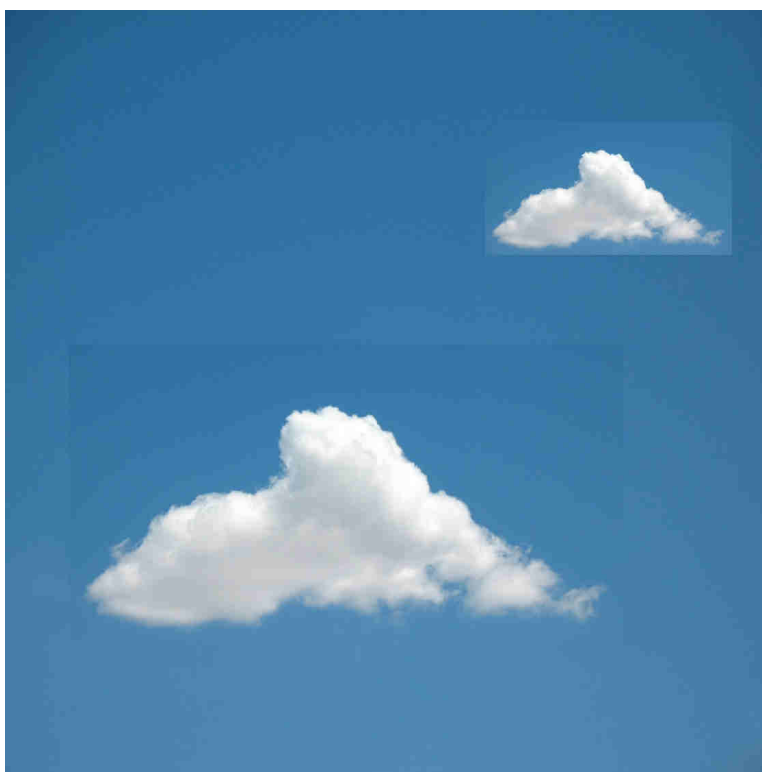
Obr. 46 Vložení nové vrstvy



Obr. 47 Efekt „rozpixelovaného“ mraku



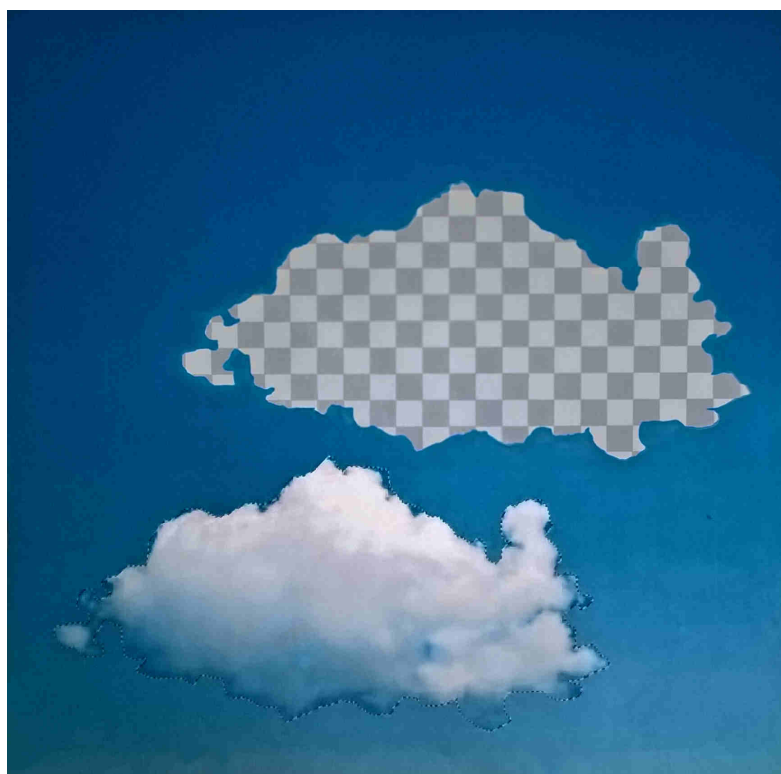
Obr. 48 Vložení vodoznaku



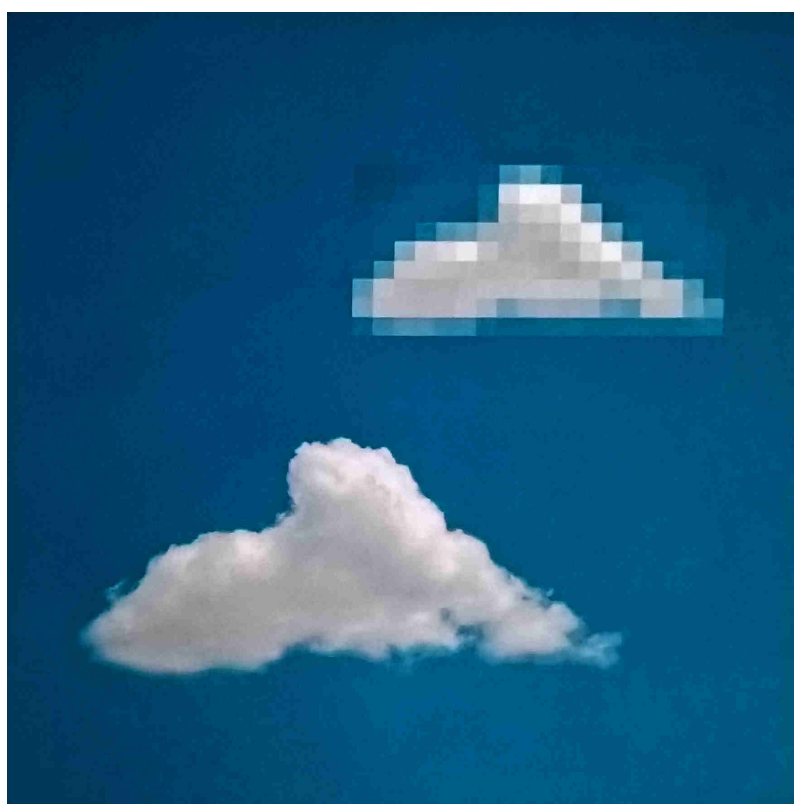
Obr. 49 Obdélníkový výběr u obou mraků



Obr. 50 Detailní malba mraku



Obr. 51 Konečná malba



Obr. 52 Konečná malba

Zdroje příloh

Obr. 1 Matthew Fullera, Colina Greena a Simonse Pope, projekt I/O/D4, Web Stalker z roku 1997
zdroj: <https://306d383f-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com>

Obr. 2 Bara Birnbaum, *Computer assisted drawings*, proposal for sony corporation, 1992/2017
zdroj: <https://aiai.icaboston.org>

Obr. 3 Jon Rafman, *Boulevard Monk*, The Nine Eyes of Google Street View (2008-)
zdroj: <https://makeartpublic.files.wordpress.com>

Obr. 4 Artie Vierkant, *Image Objects*, 2011
zdroj: <http://artievierkant.com>

Obr. 5 Oliver Laric Versions z obrazové eseje z roku 2010
zdroj: <https://www.booooooom.com>

Obr. 6 Calla Henkel & Max Pitegoff, fotografie 2012
zdroj: <http://tomorrowgallery.info>

Obr. 7 Tobias Madison a Emanuel Rossetti, instalace *No, No, H*, 2013
zdroj: <https://www.themoderninstitute.com>

Obr. 8 Seth Price, *Dispersion*, umělecká instalace v galerii Reena Spaulings Fine Art v New Yorku v roce 2008
zdroj: <https://anthology.rhizome.org>

Obr. 9 Bernadette Corporation, *Tooted in the Air*, 2010
zdroj: <http://regardsdejanus.blog.lemonde.fr>

Obr. 10 Neil Harbisson
zdroj: <http://www.dazeddigital.com>

Obr. 11 Rob Spence
zdroj: <http://www.news.com.au>

Obr. 12 Belgrade Hand 1963
zdroj: <http://cyberneticzoo.com>

Obr. 13 Aleksandra Domanovic, *Belgrade Hand on Minsky Tentacle Arm*, 2013 zdroj:
<http://www.art-agenda.com>

Obr. 14 Alisa Baremboym, *Soft Screw*, 2012
zdroj: <http://www.glasgowsculpturestudios.org>

Obr. 15 Katja Novitskova, *Innate Disposition*, 2012
zdroj: <https://dinca.org>

- Obr. 16 Ed Fornieles, *Pool Party*, video
zdroj: <http://dazedimg.dazedgroup.netdna-cdn.com>
- Obr. 17 Marisa Olson, *The one that got away*
zdroj: <http://i.vimeocdn.com>
- Obr. 18 Harm van den Dorpel, *Scrum Kanban white boards*, 2015
zdroj: <https://rhizome.org>
- Obr. 19 Petra Cortright, *deicide CHEMICAL_records.tbl*, 2015 digitální malba
zdroj: <http://sfaq.us>
- Obr. 20 Rachel Reupke, *Ten Seconds or Greater*, 2009 video
zdroj: <http://www.picture-this.org.uk>
- Obr. 21 Cory Arcangel, *Photoshop CS: 84 x 66 inches, 300 DPI, RGB, square pixels, default gradient "Spectrum", mousedown*, 2009
zdroj: <http://www.coryarcangel.com>
- Obr. 22 Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002 video
zdroj: <https://i.kinja-img.com>
- Obr. 23 Jaakko Pallasvuo, *Nu Painting*, 2013 digitální malba
zdroj: <http://www.ofluxo.net>
- Obr. 24 Aude Pariset, *FX Tridacna*, 2011
zdroj: <https://www.audepariset.net>
- Obr. 25 Juliette Bonneviot, *De Kooning/ Motherwell/ Mitchell*, 2011 olej na plátně
zdroj: <http://juliettebonneviot.com>
- Obr. 26 Willema de Kooning, *Merritt Parkway*, 1959
zdroj: <https://i.pinimg.com>
- Obr. 27 ICOLAS CECCALDI, *Muffin vycpaná hračka kamerou*, 2011
zdroj: www.we-find-wildness.com
- Obr. 28 Joseph Kosuth, *One and Three Chairs*, 1965
zdroj: www.researchgate.net
- Obr. 29 Malcolm Morley, *Mariner*, 1998
zdroj: www.tate.org.uk
- Obr. 30 Chuck Close, *Frank*, akryl na plátně, 1969
zdroj: www.collections.artsmia.org
- Obr. 31 Richard Estes, *Hotel Holland*, 1980
zdroj: www.artsy.net
- Obr. 32 Ralph Goings, *Donut*, olej na plátně, 1995
zdroj: www.useum.org

Obr. 33 Ralph Goings, *Ralph's Diner*, 1981–1982 olej na plátně
zdroj: www.ryankingslien.com

Obr. 34 Edward Hopper, *Nighthawks*, olej na plátně 1942
zdroj: www.wallpaperup.com

Obr. 35 Audrey Flack, *Marilyn (Vanitas)*, olej na plátně, 1977
zdroj: www.s3-us-west-2.amazonaws.com

Obr. 36 Richard Estes, *D Train*, olej na plátně, 1988
zdroj: www.public.media.smithsonianmag.com

Obr. 37 Tjalf Sparnaay, *Girl with a pearl earring in plastic*, olej na plátně, 2012
zdroj: www.salomeartventure.com

Obr. 38 Guennadi Ulibin, *Vision*, olej na plátně
zdroj: www.saatchiart.com

Obr. 39 Feng Mengbo, *2007WCSS120X240-01*
zdroj: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/50840/Mengbo-Feng-2007WCSS120X240-02>

Obr. 40 Juliette Bonneviot, *Tho, the Great, the Great, the Great*, olej na plátně 2009
zdroj: www.we-find-wildness.com

Obr. 41 Gregory Edwards, *Percentage Painting*, olej na plátně, 2016
zdroj: www.47canal.u

Obr. 42 Erik Jones, *The Nation*, kombinovaná technika, 2016
zdroj: www.jonathanlevineprojects.com