

Michal Klodner

Rozšířené pole mediálního umění a politiky jeho sbírek

K teoretickému kontextu

Paměťové instituce, mezi něž se řadí zejména galerie, knihovny, archivy a muzea, někdy označované anglickým akronymem GLAM, stojí v případě mediálního umění před specifickou řadou výzev. V průběhu 20. století byly umělecké sbírky uspořádány podle tradičních médií jako socha, malba, kresba, fotografie, ke kterým poté, co se na počátku tohoto století etabloval jako umění, přibyl film se specifickými postupy fotochemické ochrany. Pro intermediální tendence nebo elektronická média počínaje videem však přestaly takovéto postupy výběru a ochrany založené na materialitě použitého média stačit.

K tomu se přidává situace, v níž u veřejných institucí nelze sbírky vytvářet programově a plánovitě, pokud mají plnit roli historické reprezentace ve společnosti se zvyšující se produkcí mediálních obsahů. Umělecká tvorba do nich vstupuje v podobě množství fyzicky existujících nosičů, objektů, artefaktů, dokumentů, v jejich syrové nepopiratelnosti, ovšem zároveň neuspořádatelnosti, zasažených degradací, neúplností a prázdnotou chybění. „Je zde nějaká jiná oblast získávání informací, která má tak široký mandát a proces výběru tak náhodný, tak fragmentovaný, tak nekoordinovaný, a dokonce často neúmyslný nebo plynoucí z nehody?“ ptal se v roce 1975 v archivářské komunitě Francis Ham.¹

Jedna z teorií, která popsala rozšíření pole mediálního umění a přišla se systematizací a orientací v něm, přinesla v roce 1970 pojem a stejnojmennou knihu *Expanded Cinema* Gena Youngblooda.² Jednotlivé mediální technologie spolu se souvisejícími novými možnostmi vyjádření byly v několika kapitolách dokumentovány desítkami příkladů uměleckých postupů a rozhovorů o nich. Technologicky mediovaná vizualita pro Youngblooda tvořila zcela novou autonomní noosféru, v níž organizoval nové rozměry lidského poznání a spirituality v liniích např. kosmického vědomí, polymorfního eroticismu nebo teledynamických prostředí, často v přímé souvislosti s psychedelickou zkušeností a sebeorganizací ekosociálních systémů. Ovšem také v jednoznačné opozici vůči překonaným způsobům vědecké kategorizace i postupům průmyslové kinematografie a televize. Jako taková se jeho práce stala jedním z milníků uvažování o „jiném filmu“, pokud jde o přesahy kinematografie nebo „time-based art“ u návazností na výtvarné umění.

Teorií obrazu, jež byly pro uchopení mediálního umění používány, je nicméně celá řada. Historicky také můžeme sledovat jejich vzestupy a ustupování. Ačkoli neexistuje jednotná teorie, jako poměrně široce zastřešující pojem se používá „pohyblivý obraz“, vycházející z filmové

1 Gerald F. Ham. The Archival Edge. *American Archivist*, 1975, č. 38, s. 5–13.
2 Gene Youngblood. *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton & Co., 1970.

oblasti. Noël Carroll v druhé polovině 90. let teoretizováním tohoto pojmu překročil „esencialismus“ filmu, tedy domněnku, že filmové umění má zvláštní esenci ve své materialitě, která jej definuje. Ukázal, že umění nabývá různých mediálních forem, a ty by neměly být v jeho budoucím vývoji normativní a determinující. To je vhodné pro uvažování o „jiném filmu“ a týká se rovněž diskuzí o specifických kvalitách a estetice videa. Carrollův požadavek na šablonovité, vždy stejné uvádění, které není samo o sobě uměním³, však nevyhovuje jakýmkoli performativním a interaktivním formám, u nichž tedy jako pohyblivý obraz můžeme označovat jen určité složky jejich intermediální dramaturgie. Ve stejné době nazval Lev Manovich média, v digitálním světě osvobozená od svých fyzických forem, „kulturními rozhraními“, která definuje spíše ustálený soubor kulturních, vizuálních a sémiotických praxí, a ukázal, jak v novém digitálním „meta-médii“ počítačové hry a interaktivní CD-ROMy refrázuji jazyk filmu.⁴

Srovnání s jinými formami, kterým také šlo o dematerializaci, např. s konceptuálním uměním, nás vede k chápání mediálního umění jako ne-lokalizovaného a ne-fyzického. Christianne Paul ale konstatuje, že ačkoli dochází k posunu od objektů k procesům, je tu také podstatná odlišnost od předchozích dematerializovaných uměleckých forem.⁵ Takové pojetí média, odklánějící se od popření specifity, popsala Rosalind Krauss:

Médium nebo podpora pro film není ani celuloidový pás obrázků, ani kamera, která je natočila, ani promítačka, která je přivádí k životu v pohybu, ani paprsek světla, který je přenáší na plátno, ani plátno samo, ale toto vše vzato dohromady, včetně publika zachyceného mezi zdroj světla za ním a obrazem promítaným před jeho očima.⁶

Chápe jej jako „zkušenostní apparatus“, nebo zvláštní „vnímatelné milieu“, které umožňuje zážitek.⁷ Médium je sada vlastností, které usměrňují zkušenost, fyzickou nebo jinou, artikulací těchto vlastností. Tomu Rosalind Krauss říká také „vynalézání médií“.⁸ Co identifikovala jako odklon od specifity médií a vzestup postmediality, vycházelo také z užití videa a filmu umělci 70. let, kteří dřívějším pojetím uměleckého média otráslí a poukázali na to, že není jen fyzickým nosičem, ale aparátem, který přenáší svůj

3 Noël Carroll. *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press, 1996, s. 49–74.

4 Lev Manovich. *Cinema as a Cultural Interface*. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface> (cit. 27. 9. 2021).

5 Christianne Paul. *The Myth of Immateriality: Presenting and Preserving New Media*. In: Oliver Grau (ed.). *MediaArtHistories*. Londýn – Cambridge: MIT Press, 2007.

6 Rosalind Krauss. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. New York: Thames & Hudson, 2000, s. 2.

7 V originále „experiential apparatus“ a „sensible milieu“ obsahují nepřekládaná slova z latiny a francouzštiny. Apparatus je třeba chápat jako soubor zařízení (u média filmu např. zahrnující kamery, mikrofony, světla, promítačky, reproduktory aj.) zprostředkující zkušenost. Sensible milieu může být kromě vnímatelného také smysluplné a kromě fyzického prostředí může znamenat rovněž společenský nebo intelektuální kontext, ustavovaný médiem.

8 *Tamtéž*.

zážitek publiku. Její kritická revize uměleckého média v moderním umění se samozřejmě rozchází s pojetím Clementa Greenberga, podle něž by se skutečné umění mělo zaměřovat na omezení a zákonitosti média (tvar, pigmenty).⁹ Pro Rosalind Krauss modernismus znamená konec umění ve smyslu tohoto redukcionismu na omezení materiálu, který se stal jeho překážkou.

Interdisciplinární teorie média tedy zahrnují nejenom způsoby vyjádření, tedy sémiotické jazyky médií, ale i jejich materiální technologickou podmíněnost a neopomíjejí institucionální studia, protože jak jazyky, tak technologické aspekty médií jsou dány mnoha společenskými organizacemi produkujícími vzájemnou shodu. Novější teorie po přelomu milénia rovněž zahrnují aspekty emocí, afektů a ztělesnění¹⁰ a směřují k teoretizování média jako „tlustého“ kulturního rozhraní, zahrnujícího mnoho vrstev od tělesně-technologických po abstraktně-sémiotické. Film už není ústředním médiem, které by explodovalo a expandovalo do elektronických médií, videoartu, televizních okruhů a environmentů. Variabilní oblast nových médií se sama stala zdrojem vizuálních praxí pro další nové formy a vzájemné ovlivňování.

komputační (elektronický)	hybridní (mediální)	ztělesněný (biologický)
algoritmický (matematický)	síťový (kulturní)	relační (propojený)
datový (signálový)	sémiotický (historický)	prostorový (imanentní)

Centre for the Study of the Networked Image – Geoff Cox – Annet Dekker – Andrew Dewdney – Katrina Sluis: Rozměry socio-technického složení obrazu.¹¹

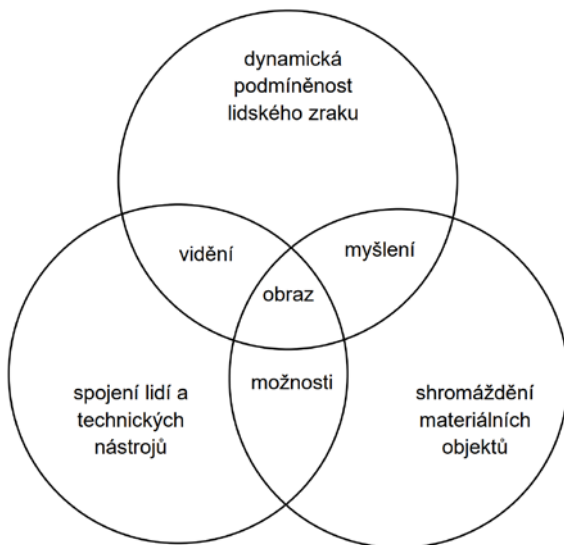
Kolektiv autorů z Centre for the Study of the Networked Image londýnské South Bank University vychází z toho, že pracujeme s několika různými ontologickými doménami obrazu. Subjektivní a biologické lidské vidění má zcela odlišnou ontologii od techno-sémiotických obrazů. Jejich pojetí síťového obrazu je tvořeno spoluprací mezi kvazi-autonomními operacemi softwaru a remediací socio-kulturních forem. Tato remediace odpovídá práci kurátorů a archivářů, kteří, ačkoli pracují spíše s historickými teoriemi, odpovídajícími způsobu vzniku díla nebo dobovému kurátorskému

9 Clement Greenberg. Modernist Painting. In: Francis Francina – Charles Harrison (eds.). *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*. New York: Harper & Row, 1982, s. 6.

10 Michal Klodner. *Postmedialita*. Praha: Akademie múzických umění, 2014.

11 Centre for the Study of the Networked Image – Geoff Cox – Annet Dekker – Andrew Dewdney – Katrina Sluis. Affordances of the Networked Image. *The Nordic Journal of Aesthetics*, 2021, č. 61–62, s. 40–45. Dostupné z: <https://tidsskrift.dk/nja/article/view/127857> (cit. 27. 9. 2021).

přístupu, kontext aktualizují a přenášejí do současné doby a mediální situace. Síťový obraz je tak multimodální a transmediální. Ale zejména: je vytvářen sítí vazeb. Je propleten s hardwarem, softwarem a publikem, kterému obraz činí viditelným struktura jeho distribučního procesu. Tato síťovost je pro obraz konstitutivním aktem.¹²



Centre for the Study of the Networked Image – Geoff Cox – Annet Dekker – Andrew Dewdney – Katrina Sluis: schematická reprezentace síťového obrazu. V první oblasti obraz formuje to, co je možné pozorovat a myslet. V druhé oblasti jsou obrazy materiálními inskripce toho, co bylo pozorováno, ve třetí je obraz tvořen sociálními vztahy mezi lidmi a technickými obrazy.

Historií mediálního umění tedy může být celá řada podle toho, na základě čeho jsou souvislosti organizovány. Je možné ji nahlížet z mnoha úhlů a sestavovat ji z různých prvků. Obvykle to je z historie výstav, festivalů a uměleckých organizací, které dohromady dávají přehled o některých proudech a vztazích. Samotné téma sbírkových politik je mezioborové, dotýká se kromě historie umění minimálně právě institucionálních studií a podle charakteru subjektu se k nim přidávají další obory. Tato studie několika historických kontextů má ukázat teoretické i praktické kurátorské přístupy k variabilnímu poli mediálního umění za účelem jeho citlivé a systematické dokumentace a vytváření rozsáhlejších veřejných sbírek a archivů.

Kurátorství sbírek vychází z mnoha různých zázemí a pohledů. V rozšířeném pojetí je zahrnuta forma performativity, v principu odmítající trh umění a komodifikaci prostřednictvím objektů. Pozornost je věnována nemateriálním kvalitám události, happeningu, procesu. S videoartem jsou takovéto tvůrčí strategie spojeny od jeho počátků. Někdy je pouze prostředkem k vytvoření neopakovatelného místního prostředí, jindy

záznamem o proběhlém experimentu. Video okruh a prostředí, využívající snímání lokálního obrazu živou kamerou, je jak technologií, tak uměním, stejně jako společenským nebo sociálním aktem. Všechny tyto roviny mohou mít vlastní tvůrčí souvislosti a návaznosti. V nových médiích nastupujících od 90. let mají tyto umělecké strategie své vyjádření v hacktivismu, net-artu nebo on-line taktických médiích. Souvislosti s výtvarným a scénickým uměním nelze zprostředkovat bez širšího pochopení společenského zázemí a uměleckého prostředí, formujících východiska těchto směrů. V průběhu dvacátého století nám teorie Marshalla McLuhana a Viléma Flussera také shodně ukázaly, že vyjádření médiem není zcela svobodné, ale že *apparatus* média je programem, který produkuje pouze předem definovaný typ sdělení. Umělci, byť se obrací k hluboce přirozeným a lidským způsobům vyjádření, se tak ocitají mezi médii, tedy mezi průmysly jakožto stroji spektaklu. Aktuální teoretické přístupy proto také zahrnují určitým způsobem méně obvyklé, zato neméně důležité aspekty organizační ekologie a neinstitucionální umění.

K empirické metodě

V zemích s vysoce rozvinutým mediálním uměním existují na tuto oblast specializované a z ní vycházející organizace a festivaly s dlouhou tradicí, které pomáhaly etablovat a definovaly tuto novou formu umění. Z hlediska uchování kulturní paměti v nich také vznikají původní institucionální archivy. Proto je potřeba si jich všimat při hledání dokumentů a rekonstrukci historického kontextu. V české a československé historii se setkáme spíše s jejich dočasným působením, mnoho festivalů mělo pouze jeden nebo několik málo ročníků, a z toho důvodu bude i velmi systematický institucionální přístup velmi fragmentovaný. To však odpovídá charakteru prostředí a samotných uměleckých forem, které se rychle vyvíjejí, mění a spontánně reagují na společenskou situaci. Ta byla do sklonku 80. let 20. století dána tuhou socialistickou normalizační doktrínou. V československém prostoru před rokem 1989 známe velmi dobře situaci, v níž byly aktuální tendence ze své podstaty anti-institucionální, vymezující se proti oficiální politice nebo kultuře, případně kdy se oficiální místa sama aktivně vymezovala vůči nim tvrdým prosazováním státní kultury. S 90. léty přišla dynamika nových myšlenek, exploze otevřenosti, svobody a transformací všech společenských mechanismů. Zatímco ve světě některé organizace, výlučně zaměřené na videoart a umění elektronických médií, působí trvale od 70. let, v naší historii takovou dobu nenajdeme. Musíme se tak vyrovnat s vlivy danými tím, že je scéna definována neformálně organizovanými kolektivy, aktivními v různých obdobích, a institucionální zájem větších paměťových institucí je parciální a dočasný. Jaroslav Boček z pozice filmaře v roce 1996 nešetří v deníku *Právo* kritikou kulturní politiky, ve které média nejsou omezena žádnou povinností vůči veřejnosti, a poukazuje na základní tezi formulovanou v prohlášení vlády, jež zněla „suverénem na poli kultury není ani stát, ani jednotlivé kulturní instituce, nýbrž jedinec, jemuž jsou

kulturní statky určeny“.¹³ Vysvětluje, že je chybná z filozofického i sociologického hlediska a zmýtlizování jedince není ničím jiným než jeho osamocněním a oddělením od společnosti. Taková byla politická představa ideálního konzumenta komerční kultury, nicméně také vystihuje situaci umělců, odkázaných pouze sami na sebe jak ekonomicky, tak tématy a idejemi.

Vývoj mediálního umění u nás byl ovlivněn kontakty emigrantů s děním v západní Evropě. Pavel Smetana, Petr Vrána, Michael Bielický a Woody Vasulka propojovali hlavně po listopadu 1989 umělecké tendence s tím, co vznikalo v troskách socialistických „starých struktur“ a někdy divokých, někdy naivních představách o kapitalismu, spontánně a bez jakéhokoli zázemí. Silný byl i vliv teorie médií díky přítomnosti Keiko Sei od konce 80. let a odkazu Viléma Flussera, rozvíjeném řadou sympozií v Goethe Institutu. Flusserovská teorie technických obrazů pracovala s pojmy obrazu a jeho aparátu, ale i programu a informace. Keiko Sei svým darem spojovat lidi, zajímat se o každého, vystihnout jeho individualitu, seznamovat ty s podobnými zájmy a z jinak izolovaných a nekomunikujících částí vytvořit prostor, který dává společný smysl, tomu prostředí dávala výraznou podobu. Její sbírka esejů *Konečná krajina*¹⁴ ukazuje rozsah jejích metod mediální kritiky od popisování příhod se studenty po narativní analýzu japonského pornu. V její osobě mělo zdejší prostředí teoretičku a kurátorku transnacionálního rozměru, v němž jako Japonka spojovala pohled západního uměleckého světa, reprezentovaný např. německým Documenta, přirozeně s myšlením asijských kultur.

Historii formování teoretických konceptů ilustruje Marina Gržinič na příkladu setkání s názvem *Translocation_(new) media/art* ve Vídni v roce 1999. Osm umělců, mediálních teoretiků, aktivistů a síťových uzlů, Luchezara Boyadjieva (BG), Marinu Gržinič (SL), skupinu HILUS (A), Sanju Iveković (CRO), Ryszarda Kluszczyńskiho (PL), Josefa Robakowského (PL), Keiko Sei (CZ/Japonsko), Jiřího Ševčíka (CZ) a Tommasa Tozziho (I) pořadatelé pozvali k představení jejich kolekci pásek VHS:

[...] a já jsem stejně jako všichni ostatní přijela se stovkami VHS kazet do Vídně a přivezli jsme naše historie, geografie, životopisy, výběry a teorie do nich vepsané. Oni, my i veřejnost jsme se ptali na statut mediálního umění, videoaktivismu a v neposlední řadě i statut obrazu, politiky a společenského. Spojení našich materiálů přispělo k vytvoření mapy a panoramatu specifických oblastí mediálního umění.¹⁵

13 Jaroslav Boček. *Demokratický stát a kultura. Právo*, 17. 5. 1996, s. 9.

14 Keiko Sei. *Konečná krajina*. Praha: One Woman Press, 2004.

15 Marina Gržinič. VHS as a Medium of Subculture. In: Sandra Frimmel, Tomáš Glanc, Sabine Hänsen, Katalin Krasznahorkai, Nastasia Louveau, Dorota Sajewska & Sylvia Sasse (eds.), *Doing Performance Art History*. Berlin: Apparatus Press, 2020. Dostupné z: <https://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/issue/view/15> (cit. 19. 11. 2021).

V této studii bych se pokusil o určitou procházku po okrajích a hranicích. Takováto delší procházka mezi médii může být inspirativní a vést k nalezení hlubších souvislostí. Touto metaforou samozřejmě označuji historický výzkum původních zdrojů. V několika kapitolách budu sledovat vývojové linie forem pohyblivého obrazu a související společenské nebo umělecké kontexty, ve kterých se odehrávaly. Načrtnutí těchto kontextů má vyústit do závěrů o povaze materiality a autenticity médií pohyblivého obrazu ve vztahu k jejich sbírkám a trvalému uchování. Do rozšířeného pole mediálního umění budu zahrnovat značné množství různých způsobů vyjádření a jejich fragmentovanost, intermedialitu, performativnost, nestálost nosičů a produkční realizaci, které neměly oporu v tradičních praxích.¹⁶ V české teorii byla tato metoda již na konci 20. století součástí širšího diskurzu postmoderny:

Skutečné nesentimentální užití historie by znamenalo její totální „rozlámání“ a „přetavení“ tradičních forem, aby byly odlišitelné a vnímatelné nikoli jako historizující projev, ale svobodná řeč paměti.¹⁷

Pevné definování charakteristické mediální formy bude komplikované, a o to více je potřebné věnovat prostor právě formám novým a nestálým. Etablované mediální formy zahrnují i etablované profese, instituce, mechanismy distribuce, teorii a politiky managementu sbírek. Existence finančních zdrojů a soulad cílů nebo představ financování s aktuální situací je také jedním z formujících faktorů. Editorův sborník *A Critical History of Media Art in Netherlands* celou první kapitolu věnuje historii vládních programů podpory elektronického umění a dobovým diskusím okolo nich. Tato publikace mj. může sloužit jako příklad použití různých historií a pohledů na mediální umění s rozvinutou podporou a institucionální infrastrukturou.¹⁸

Nemohu určitě dosáhnout úplnosti všech faktů a jmen, popisu všech vzniklých prací a výstav. Na některých místech budu zmiňovat příklady prostřednictvím přímé zkušenosti, na jiných se vyhnu hlavním dobře známým jménům a historiím, které už jsou dobře popsány a kde bych žádné nové souvislosti nepřidal. Jsou k dispozici publikace např. Elišky Fajkusové,¹⁹

16 Woody Vasulka na konferenci Open Archives zmiňuje, že intermediální umělci jsou jako nomádi, kteří nepatří nikam. Intermediální přístup je potřebný již z toho důvodu, že pro velkou část tvorby je charakteristický. Open Archives. [stream]. *node9.org*, 29. 10. 2008. Dostupné na: <https://film.node9.org/w/e4kxKEEVXok5NpN2arcga7> (cit. 24. 10. 2021).

17 Jana Ševčíková – Jiří Ševčík. Postmodernismus a my II. In: Petr Nedoma – Josef Prokeš (ed.). *Pod jednou střechou: Fenomén postmoderny v úvahách o českém výtvarném umění*. Brno: Masarykova univerzita, 1994, s. 35.

18 Sanneke Huisman – Marga van Mechelen (eds.). *A Critical History of Media Art in the Netherlands. Platforms, Policies, Technologies*. Prinsbeek: Jap Sam Books, 2019.

19 Eliška Fajkusová. *Výstavy a symposia „Hi-Tech umění“ v Brně v letech 1992–1997 v kontextu výstav umění nových médií v České republice*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, 2012. Dostupné z: <https://s.muni.cz/th/jvbdz/> (cit. 10. 9. 2021).

Veroniky Sýkorové,²⁰ Veroniky Ševčíkové,²¹ Marie Maixnerové,²² Tomáše Raszky,²³ Anny Pogranové²⁴ nebo tematické číslo *Illuminace* editorky Lenky Dolanové,²⁵ které je nutné k celkovému obrazu doplnit.

Nepůjde o vyčerpávající historický výzkum na teoreticky již ukotveném poli, kde by bylo možné na začátku na takovou teorii odkázat. Předmětem zkoumání jsou umělecké strategie práce s médii, zahrnující pohyblivý obraz v československém a českém umění: použití materiálních médií a nemateriálních forem, uchování médií pohyblivého obrazu vzhledem k reprezentaci v archivech a sbírkách, autorství a dokumentace umění vzhledem k produkčnímu a institucionálnímu zázemí, v němž vznikalo. Studie pracuje s empirickou výzkumnou metodou, tedy nejdříve zkoumá tento předmět pomocí dokumentů, pozorování a faktů. K tomu jsou využívány primární zdroje a vyjádření umělců. Analyzovaná díla jsou volena právě pro své specifické nebo typické rysy. Interdisciplinární metodou je potom hledáno vhodné teoretické uchopení politiky sbírek a archivace; to je formulováno v poslední části práce.

Pouhé převzetí teoretických konzervátorských a kurátorských přístupů ze sekundární zahraniční literatury nemůže být uspokojivé, aniž by byla provedena aplikace na české umění a zodpovězeny otázky, zda se české umění vyvíjelo stejně jako v zahraničí, ve srovnatelném společenském prostředí a zda má svoje specifika. U termínů sledují jejich vývoj, jak byly používány v dobovém kontextu v souvislosti s mediálními strategiemi, kterých se týkaly. Teoretické koncepty jsou potom závěrem empirické analýzy, kdy se východiskem pro historický výzkum mohou stát např. při dalším získávání primárních zdrojů metodou orální historie. Odlišný od historického výzkumu je zde rovněž široký záběr, jelikož se politika sbírek na rozdíl od historické studie nemůže zcela omezit na konkrétní období, umělecký styl nebo jedinou mediální formu. Úzce zaměřené sbírky by byly obtížně životaschopné. Sbírkou nebo archivem jsou charakteristické tím, že se v nich vrství různá historická období a provenience. U sbírek institucí veřejné služby je potom nezkreslené zastoupení celého spektra uměleckých přístupů nedílnou součástí jejich poslání.

Formy subjektivního vyjádření ke společenské situaci, související politické zájmy na produkci určitých sdělení, mediální a technologické normativy nebo institucionální programy, to vše určuje typické dobové politiky

20 Veronika Sýkorová. *Vznik a vývoj Československého videoartu*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita. 2020. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/bxvd8/> (cit. 10. 9. 2021).

21 Veronika Ševčíková. *České videoumění do roku 2000*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, 2014. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/bh74j/> (10. 9. 2021).

22 Marie Maixnerová. *Poznámka ke starší generaci českých internetových umělců*. Olomouc: #mm net art, Edice PAF, 2014.

23 Tomáš Raszka. *Institucionalizace umění nových médií v České republice v letech 1989–2005*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, 2012. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/s4xq2/> (cit. 10. 9. 2021).

24 Anna Pogranová. *Nová média a české umělecké instituce v 90. letech 20. století*. Diplomová práce. Praha: Univerzita Karlova, 2016. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/81578> (cit. 10. 9. 2021).

25 Lenka Dolanová (ed). *Illuminace*, 2006, č. 2.

obrazu jako výslednice dominantních vztahů a sil. Tyto vlivy můžeme chápat na druhou stranu i jako klima, podporující svobodnou tvorbu v zákoutích a substrátu širších mediálních proudů. Nebo mikroklima, jehož podmínky mohou být i velmi křehké; namísto politik v takovém případě budeme spíše mluvit o ekologiích obrazu. V obou případech jde o zachycení něčeho, co je možná nejpodstatnější a co lze nazvat „kolektivní podmínky vznikání“ jednotlivých uměleckých linií a proudů. Tak jak jsou ve společnosti výsledkem strukturálních sil ekonomických, technologických nebo spirituálních, jak jsou artikulovány prostřednictvím času, prostoru, těl, strojů, zvyků, opakování i náhod. Je to tato komplexní kolektivita, ze které vychází umění a je vždy jedním z jeho hlavních charakteristických rysů.

Implodovaný film, videoaktivismus undergroundu a elektronický obraz

Možná jediným, kdo se vezl na vlně filmu, v 60. a 70. letech expandujícího do nejružnějších forem vystavování a nekinematografických společenských kontextů, byl Alexander Hackenschmied, který byl v tomto období již hluboce zakořeněn v americké filmové avantgardě. Jeho film *To Be Alive!* (1964), vytvořený s Francisem Thompsonem, uváděný na třech šestimetrových plátnech, byl oceněn The New York Film Critics Cycle jako vůbec první filmový počín neuváděný v kinosálech. V této podobě však byl vyloučen z nominací na Oscara a producent byl nucen pro tento účel vyrobit sloučenou 70mm kopii, která posléze do nominací prošla a v roce 1965 Oscara získala. Po úspěchu polyekranu *Laterny Magiky* na Expo 58 bylo Expo 67 v Montrealu přímo přehlídkou nejružnějších způsobů víceplátňové projekce a prezentace filmu. Alexander Hackenschmied opět s Francisem Thompsonem zde uvedli obrovskou šestiplátňovou dynamickou montáž *We Are Young* (1967)²⁶ a později se stali průkopníky formátu IMAX.

Pokud bych měl postupovat v historické linii, měl bych pokračovat video-artem a Woodym Vasulkou. Hackenschmied mu prací na střihu 70mm filmu pomohl se začátky v New Yorku, Vasulka však již byl rozhodnutý věnovat se novému médiu pŕlpalcového videa, které jej přitahovalo mj. tím, že se na něm dalo s obrazem pracovat stejně jako s elektronickým zvukem, a spolu se Steinou vysílal od roku 1971 své elektronické signály z Newyorské The Kitchen. Oboje jsou však dobře známé a bohatě dokumentované historie. Zmiňuji je zde spíše pro kontrast k vykreslení situace za železnou oponou v socialistickém Československu. Zde film určitě neexpandoval a tvorba experimentálních filmařů jako Petr Skala nebo Miloš Šejn v 70. letech se odehrávala spíše v izolaci a subjektivitě.

26 *We Are Young* [film]. Režie: Alexander Hackenschmied – Francis Thompson.
Dostupné z: <http://cinemaexpo67.ca/we-are-young/> (cit. 27. 9. 2021).

Miloš Šejn se dostal k použití filmu metodou fotografických sekvencí přírody, které začal zachycovat filmovými záběry, ovšem nikoli podle připraveného scénáře, ale na základě vlastního pohybu okolo skály nebo v roklí, změn úhlů pozorování, v přirozené souvislosti s fotografiemi a náčrtý jako dalšími používanými médii. Bylo pro něj přitom důležité „být sám v sobě“, bez jakéhokoli spojení s obvyklými kinematografickými postupy. Nemůžeme však říci, že bez slávy a světových ocenění, nebo dokonce bez diváků vůbec byla takováto tvorba méně významná.

Opět vzhledem k zaměření na sledování specifity použití média v jeho společenském kontextu spíše než lineární časové posloupnosti nebudu provádět analýzu české videoartové tvorby v 80. letech, kdy by bylo možné např. na práci Ivana Tatíčka ilustrovat jeho přechod od experimentálního filmu k videu a scénu amatérských festivalů jako Mladá kamera. Z hlediska mediálních forem, společenského kontextu nebo estetiky vyjádření jsou ve filmových historiích poměrně dobře zastoupeny. Posunu se rovnou k jinému fenoménu v médiu videa.

Originální videojournal na konci 80. let byl z dnešního pohledu formou videoaktivismu nebo spíše autonomních taktických médií. Vycházel z rozvinutého prostředí mail-artových sítí mezi disidenty a emigranty a ze samizdatu s vazbami na zahraniční organizace. Působili v něm mj. Andrej Krob, Jan Kašpar, Pavel Kačírek, Olga Havlová, Joska Skalník, Andrej Stankovič. Videojournal navázal na dřívější skupinu Čeněk, která se podobnou činností méně organizovaně zabývala od 70. let a jejímž členem byl např. kameraman Stanislav Milota.

Jan Ruml v publicistické sérii České televize *Originální videojournal* popisuje jeho obsah a redakční zaměření:

Já vím, že tady už předtím existovala skupina filmařů, kteří se zabývali dokumentací té činnosti zde za komunismu, alternativním uvažováním, kulturními věcmi atd., natáčeli rozhovory s lidmi a já jsem se ujal takové organizace projektu, který se začal jmenovat *Originální videojournal*, a soustředil jsem okolo sebe celou řadu lidí z různého prostředí, to byli bývalí režiséři, kameramani, lidé, kteří nemohli točit, literáti, básníci, umělci, byla to taková velmi pestrá skupina lidí, která tvořila redakční radu [...] já jsem chtěl politickou publicistiku, ale protože tam byli takoví lidé jako Jarda Kořán, Joska Skalník a řada dalších, kteří chtěli spíš mapovat a vytvářet a dokumentovat kulturní prostředí, umělecké aktivity atd., takže jsme se trošičku hádali, ale v dobrém, pak se tam udělal takový kompromis.²⁷

27 *Originální videojournal* [TV pořad]. Česká televize, 13. 7. 2011. Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10363060615-originalni-videojournal/dily/> (cit. 31. 8. 2020).

Originální Videojournal se distribuoval na kazetách, které si předávali a kopírovali lidé bez formální organizace. Vyrobený originál převzali nejbližší přátelé, rozvezli známým do větších měst a další šíření už spoležalo na občanskou angažovanost. Na tyto aktivity navazovaly videoinstalace vytvořené pro výstavu *Historie československé demokracie* na jaře roku 1990. Jak je zřejmé, nešlo u *Videojournalu* o objevování nových technických možností videosignálu, jako u Vasulkových o dvacet let dříve ve Spojených státech, ale o navázání na společenskou roli, spočívající v charakteru video média jako nezávislé videodistribuční sítě. Estetikou videa se vyznačují hlavně znělky Josky Skalníka, zde ale jenom doplňovala něco podstatnějšího. Význam „pravdy videa“, která přispěla k pádu komunistického režimu s centrálně ideologicky řízenými médii, vystihuje Radek Pilař: „V době listopadové revoluce tisíce videokazet šířily obrazovou informaci o tom, jak to vlastně bylo, zatímco lež z televizních obrazovek už byla přijímána jako směšná a také konečná.“²⁸ Video bylo tímto taktickým médiem do konce 80. let a jak uvidíme dále, pouhých deset let poté už tuto roli plně převzal internet, kde lze podobná východiska autonomních sítí sledovat v net-artu a hacktivismu.

V roce 1990 byla také založena Asociace videa a intermediální tvorby (AVIT), která navazovala na činnost Oboru videa při Svazu československých výtvarných umělců v Praze. Termín videoart byl novou generací umělců považován za mrtvý. Již v roce 1989 se Willem Velthoven, zakladatel Mediamatic v tomto smyslu vyjadřoval v reakci na výstavu,²⁹ kde podle něho již vystavené věci neměly nic společného mezi sebou ani specifickými kvalitami video média.³⁰ V témže roce Ernie Tee používá termín *umění elektronických médií*.³¹

Výstava *Český obraz elektronický: vnitřní zdroje* (1994) kurátora Jaroslava Vančáta, organizovaná sdružením AVIT, rovněž pojem videoart ve svém názvu nepoužívá. Elektronický obraz měl podle Radka Pilaře sílu vyvážit všudypřítomný tlak oficiální produkce a mohl by – jeho slovy – diváka osvobodit od „nepostizitelného toku elektronických převratů, chaosu informací a teroru masmédií“.³²

28 Radek Pilař. *Viva video, video viva*. In: Jiří Ševčík – Pavlína Morganová – Terezie Nekvindová – Dagmar Svatošová. *České umění 1980–2010: texty a dokumenty*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2011, s. 495.

29 *Video-Skulptur. Retrospektiv und aktuell 1963–1989*. Köln: DuMont Buchverlag, 1989, s. 326.

30 S. Huisman – M. van Mechelen (eds.). *A Critical History of Media Art in the Netherlands. Platforms, Policies, Technologies*, s. 70.

31 *Tamtéž*, s. 25.

32 AVIT včera. *Avit Restart* [online]. Dostupné z: https://www.avit-restart.cz/AVIT-Restart/AVIT_vcera.html (cit. 12. 7. 2020).

Přechod k elektronickému médiu mohou ilustrovat rovněž slova Lucie Svobodové:

Amiga Commodore neměla harddisk. Všechno se muselo vejít do RAM, která měla velikost 1 MB. To, co bylo v RAM, se pak ukládalo na disketu. [...] Byla to vlastně romantika, hodně to ovlivňovalo vzhled všech animací a grafik, které jsem na Amize dělala. Do Obrázků jsem natáčela reálné video (mýdlové bubliny) na vypůjčenou VHS kameru. V počítači jsem si vytvořila animace, které měly být spojené s video obrazem, pak jsem šla do studia, kde měli jeden z prvních trochu lepších video střihů (velká novinka bylo osm efektů, myslím, že jsem je použila skoro všechny) a klíčovala jsem video, kombinovala s animacemi. Bylo to pro mě objevitelské a zajímavé. První příležitost, jak veřejně předvést tento experiment, byl Salon výtvarných umělců na pražském výstavišti v roce 1989. Na Salonu vystavovala celá skupina (Videosekce) a tato video část vzbudila velmi protichůdné reakce.³³

Do této doby byl videoart definován jako mediálně specifický, s vlastním jazykem a tradicí. Od 90. let jej ale umělci začali brát jako součást širší umělecké praxe, což odpovídá i vývoji jinde v Evropě.³⁴ Televizní *Antologie českého umění videa I–III* (1996), sestavená Petrem Skalou, byla již retrospektivním souborem předchozího období.³⁵

Do okruhu samizdatu patřil i časopis *Vokno*, vycházející i po listopadové revoluci a mapující vznikající scénu elektronického umění zejména v hudbě. Existoval i *Videomagazín Vokna*, předcházející dokonce *Originálnímu videojournalu*. V roce 1993 se v čísle s tématem psychedelie a kyberpunk časopis věnoval i hackerské scéně, kyberprostoru a otiskl část kultovního textu „Crime and puzzlement“ pod názvem „Desperáti informační sféry“. Texty jako „Počítače a kontrakultura“ Theodora Rozsaka nebo „Trochu videoanarchie“ Allena Hinese byly doprovázeny rozhovory s Vladimírem Kokoliou, Peterem Greenawayem, Jaronem Lanierem nebo článkem o performanci od Alexe Švamberka. *Vokno* bylo jedním z mála, ne-li jediným časopisem, kde tyto formy „uměleckého okraje“ dostávaly prostor.

33 Lucie Svobodová. *Hyperporv*. Praha: Arbor Vitae, 2006.

34 Domeniek Ryters. The Promise of the black box. In: S. Huisman – M. van Mechelen (eds.). *A Critical History of Media Art in the Netherlands. Platforms, Policies, Technologies*, s. 211.

35 Umění videa jako český překlad termínu videoart se v teorii objevuje až o 20 let později s konotací aropriace institucionálně etablovaným uměním. Lenka Dolanová? vycházející ze zkušenosti kontaktu s původními tvůrci používá obrat odkazující naopak na primární senzorkou a experimentální kvalitu média: „chuť čerstvého videa“.

Videoplastika, site-specific, spojení obrazu s hmotou a místem

Jestliže Český obraz elektronický rekapituloval jedno historické období, potom Orbis Fictus (1995) kurátorů Ludvíka Hlaváčka a Marty Smolíkové jakoby otevíral novou kapitolu. Výstava byla podpořena Sorosovým centrem současného umění a oslovila široký okruh umělců inzerátem; dnes bychom použili termín „open call“. Dále v textu se k pracím na ní vystaveným dostaneme ještě několikrát a zde si opět na pozadí historického vývoje budu všimnat pouze určitých mediálních forem. *Socha* (1995) Lucie Svobodové, Michala Gabriela a programátora Jana Rybáře na této výstavě používá klasickou formu videoartu, kterou je lokální smyčka. Tedy obraz, který nepochází z nějakého vnějšího autoritativního zdroje, ale vzniká přímo na místě a účinkují v něm sami přítomní. K tomu však je namapován na virtuální sochu a vztažen k reálné materiální soše v instalačním prostoru.

Tomáš Ruller vystavuje na Orbis Fictus instalaci *Ruční Práce*. Sedm dekonstruovaných televizních přístrojů bylo uspořádáno v kruhu. Obnažené vysokonapětové CRT obrazovky byly manipulovány již v průběhu výroby např. otiskem ruky na luminiscenční vrstvě nebo umístěním pivní lahve uvnitř, ještě než byla obrazovka uzavřena. Materialita skulptury je nepřenositelná a spíše odkazuje na tělesnou performativitu a haptický proces svého vzniku. Ruller samozřejmě používal video obraz ve svých performancích, opět nikoli jako fixní mediální produkt, ale ve vazbě na konkrétní místo a situaci. Jako vystudovaný sochař se ve svých performancích osvobozoval od konzervativní produkce hmotných artefaktů. Pokud se k tvorbě plastiky a technologiím vracel, šlo mu především o aktivní účast v proměnách skutečnosti a o celistvost naší zkušenosti.

S videoplastikou se setkáváme i v tvorbě Michaela Bielického. Bielický studoval od roku 1984 na düsseldorfské akademii u Josepha Beuyse a Nam June Paika. Dobře známá je jeho plastika *Jméno* z roku 1990 ve sbírce Národní galerie. Spirála, na které jsou umístěny monitory, směřuje k tajemné černé kouli, v níž je vysílač přenášející do monitorů obraz plamene. Nový ateliér na AVU, u jehož zrodu Bielický v roce 1991 stál, se také zpočátku jmenoval Ateliér videoplastiky, až později byl přejmenovaný na Ateliér pro nová média.

K těmto namátkovým příkladům lze doplnit např. současnou tvorbu Jakuba Nepraše. Ten se zhruba od roku 2007 věnuje tvorbě skulptur, často využívajících přírodní materiály, a kombinuje je s projekcí. Jeho práce byla vystavena v několika desítkách evropských galerií. Ačkoli se videoplastika může zdát jako okrajová forma i z hlediska videoartu, je vidět, že by mohla existovat samostatná sbírka české videoplastiky s velmi zajímavým zastoupením. Minimálně by si zaslouhovala stejnou pozornost jako český kinetismus. Video zde přesahuje hranice materiálu, určující médium plastiky. Bez video složky by samotná hmota a tvar postrádaly smysl. Přidává nehmotný rozměr uvnitř hmoty, nebo je její další vrstvou, která rozšiřuje procesy týkající se materiálu o další, jinak neviditelné roviny.

V umění označovaném jako site-specific se nejdůležitějším médiem stává místo a prostor. Projevuje se v něm celostní a environmentální přístup k chápání světa, v kontrastu k přísné separaci disciplín a specializaci. Je jedinečné v tom, jak vychází z identity místa, které se stává předmětem výzkumu, jak klade důraz na přímou zkušenost. Jeho základem je také sociální rovina a vazby k místu jeho obyvatel jak současných, tak i minulých nebo budoucích. Tím je dána charakteristická nepřenositelnost a neopakovatelnost tohoto umění. Ačkoli se nemohu na tomto místě zabývat uměním performance v dostatečném rozsahu, lze jeden ze vztahů pohyblivého obrazu a site-specific performance před rokem 1989 ilustrovat na 8.8.88. Tomáše Rullera. Ve své reakci na okupaci a smrt Jana Palacha v šedi sídliště Opatov a všudypřítomném marasmu doby plasticky využíval sádku a barevné pigmenty, jimiž obaloval své tělo a obtiskoval jej na rezavé roury. Hořící padl do kaluže a po vynoření byl zcela obalen bahnem. Podezřelá akce byla přivolané policii přítomnými vysvětlena jako natáčení filmu, ovšem se zamlčením jeho skutečného účelu:

Ne náhodou 8.8.88. natáčely kamery nezávislého „disidentského“ videožurnálu. Byl plánovaný vznik samostatné kulturní rubriky, a tak se ve výročním vydání ze srpna objevil jen ten proslavený záběr – hořící figura padající do bahna.³⁶

Kamera byla přítomna v umění butó inspirované choreografií i prvkem participace diváků. Ačkoli je performance známa právě prostřednictvím videa a Ruller v roce 2008 z digitalizovaných VHS vytvořil jeho autorskou verzi, stále není obvyklé pro formy etablované v jiném médiu chápat natáčení nad pouhý záznam nebo dokumentaci. Určité rozpoznání experimentálního filmu a videa jako svébytného způsobu performativního vyjádření nabízí až v roce 2015 Vědeckovýzkumné pracoviště AVU prostřednictvím antologie *České akční umění. Filmy a videa, 1956–1989*.³⁷

Formy site-specific přístupu se objevily na sympoziích, která organizovala Nadace Hermit v letech 1991–1999 v cisterciáckém klášteře v Plasech u Plzně. Miloš Vojtěchovský žil na počátku 90. let ve squatu v Nizozemí, když se o opuštěné barokní památce dozvěděl, natočil prostory na kameru a začal zvat umělce k realizaci projektů. Neformální otevřený koncept představil různé formy současného umění v devíti ročnících interdisciplinárních sympozií, propojujících tradiční i nová média v poustevnický odlehlelém systému, rezonujícím se Santiniho geometrickou sakrální architekturou rozsáhlého komplexu chodeb, sálů a nádvoří. Postupem času však utopická představa odloučeného společenství citlivých, střidmých a ušlechtilých lidí právě díky své otevřenosti poklesla pod náporom „umělecké scény [...] zabydlené často v luxusu, strategickém používání

36 Karel Zavadil – Tomáš Ruller. *Art & Antiques*, duben 2006, s. 54–65.

37 *České akční umění. Filmy a videa, 1956–1989*. Praha: Akademie výtvarných umění, 2015.

masových médií a piár politiky, nadprodukce, soutěživosti, volného trhu a standardizace“.³⁸

Mýto-poetický až metafyzický přístup Miloše Vojtěchovského se projevil rovněž na výstavě Jitro kouzelníků (1997). Projekt Jaroslava Anděla, který chtěl Veletržní palác transformovat a otevřít širšímu spektru společnosti, měl kombinovat umění, politiku, vědu, technologie, nová média a spiritualitu a nacházet mezi nimi nové kontexty a souvislosti. Miloš Vojtěchovský k tomu říká:

Výsledkem byla logicky zvláštní montáž a hybrid: třeba Cindy Sherman vystavená s antropologickými maskami z Hrdličkova muzea člověka, zrcadlová parabola z hvězdárny vedle instalace Nan Hoover, robot Adalbert v podobě černé koule, který se pohyboval a mluvil si pro sebe, vedle projekce nalezeného videa z kanálu dvojice Fischli & Weiss, obraz Františka Kupky vedle sochy Jiřího Černického, Jan Švankmajer a surrealisté, Barbara Benish, instalace Jiřího Příhody, sochy Františka Skály, George Legrady, Michael Bielický, Steina Vasulka, Joan Jonas, Beneš Knüpfer, mediumní kresby z Nové Paky a sypané obrazy Rudolfa Dzurka a tak dále...³⁹

V městském veřejném prostoru působila v 90. letech skupina Jednotka okolo Křištofa Kintery. *Z křoví* (1996) byla intervence s televizním přijímačem umístěným na chodníku, který přenášel v přímém přenosu události z křoví hned vedle. Celý měsíc trval potom *Přímý přenos* (1998), bezdrátový přenos situace ze soukromého bytu do malého monitoru umístěného na ulici na sloupu pouličního osvětlení. Obě akce stíraly hranici mezi soukromým a veřejným v celkové snaze skupiny o dekonstrukci iluzí 90. let: „Členové Jednotky se individuálně i hromadně snaží o maximální možnou percepci reality a následnou permutaci ve výpověď“.⁴⁰

V site-specific linii je třeba uvést festival 4 + (4) dny v pohybu, konající se od roku 1996 dodnes. Festival se silnou zahraniční účastí každoročně objevuje různé nevyužívané, rozpadlé nebo jinak zajímavé prostory, propojuje přitom divadlo, konceptuální tvorbu i elektronická média. V roce 2006 se ve staré stomatologické klinice v Jungmannově ulici v Praze v několika prostorách realizovaly např. i práce studentů Centra audiovizuálních studií FAMU. Martin Kohout zde instaloval interaktivní prostor *Ombea*, uvedený později na několika dalších místech. Oproti jeho hříčce *Moonwalk* (2008), která díky korporátní soutěži obletěla světové galerie i bulvární deníky

38 Denisa Václavová – Tomáš Žižka a kol. *Site-specific*. Praha: Pražská scéna, 2008.

39 Lenka Dolanová. O sympozích v plaském klášteře, skryších pro umělce, intenzivním a extenzivním zemědělství. Rozhovor s Milošem Vojtěchovským. In: Jiří Ševčík – Edith Jeřábková (eds.). *Mezi první a druhou moderností, 1985–2012*. Praha: VVP AVU, 2011, s. 269–284, 285–300.

40 Edith Jeřábková. Jednotka – A.S.S.S. ABELLO, S.A. *Fotografgallery.cz* [on-line]. Dostupné z: <https://fotografgallery.cz/jednotka/> (cit. 8. 8. 2020).

využívající vlny YouTuberismu, byla *Ombea* mnohem náročnější a nabízel neopakovatelný fyzický zážitek. *Ombea* je zvláštní tím, že v ní žádný pro návštěvníky viditelný obraz není. Psychoaktivní prostor prostřednictvím kamer „vidí“, video obraz je součástí jeho vnitřního procesu reakce, zůstává však skryt.

S Plasy i 4 + (4) dny v pohybu bylo často propojeno sdružení Mamapapa okolo Tomáše Žižky: „Zabýváme se projekty, o kterých si myslíme, že jsou aktuální a živé, a proto neděláme žádný rozdíl mezi instalací, inscenací nebo rituálem.“⁴¹ Mamapapa se podílelo např. na rozsáhlé sociální intervenci *Kladno/Záporno* (2005) a projížďkách *Industriálního safari* v areálu bývalých hutí, rovněž na projektu imerzivního divadla s prvky virtuální reality *Desert Rain* (2002) v bývalé budově Typografie v Praze.⁴² Projekt *Pohyby zrcadla* (2001), čtrnáctidenní umělecká dílna pod vedením Tomáše Žižky, která rozsvítila a rozezněla kostel sv. Markéty Broumov–Šonov, byl kolektivním dílem všech účastníků i zahraničních hostů. Lightlab sestával z obrazového materiálu sesbíraného v průběhu výletů a zkoumání místa, z něhož byly vytvořeny velkoplošné diapozitivy:

Živý video-mix struktur, obrazů, dokumentárních záběrů, živá hudební improvizace a nasvícení věže a pilastrů kostela, to vše otevřelo vnímání a citlivost diváků k prostorové dynamice barokní architektury.⁴³

Z projektu vznikly výstupy zahrnující videodokumentace vystoupení, fotodokumentace, webová stránka, sociologická sonda Šonovské mapy, podklady a materiál pro vznik CD-ROMu.

Jako jedni z prvních v site-specific pracích používali mapping obrazu na budovy Dušan Urbanec a Václav Ondroušek ve skupinách Hucot a Moire, Dušan Urbanec posléze v audiovizuálním sdružení Opuka.⁴⁴ Opuka s kořeny ve funkcionalisticko-industriálním Zlíně experimentuje s možnostmi vzájemné komunikace mezi obrazem, zvukem, prostorem a světlem. V roce 2005 vzniká první multimediální instalace a DVD *Kruhotaže*.

Interaktivní charakter site-specific prostředí není přímo zachytitelný ve sbírkových institucích. Nejenom že se špatně hledá samostatně významná role pohyblivého obrazu nebo zvuku, které jsou neoddělitelnou součástí celku. Obraz překračuje omezení obrazovky jako zobrazovacího elementu nebo plátna jako rámu. Prolíná se a rezonuje s okolím. I autorství

41 Tomáš Žižka Nethovor – detail. *Scena.cz* [on-line], 14. 9. 2005. Dostupné z: http://www.scena.cz/index.php?d=3&page=nethovory&id_n=379&full=1 (cit. 8. 8. 2020).

42 Štěpán Kotrba. Staneme se otrokem svých temných vášní – krutí dobyvatelé informačního prostoru? *Blisty.cz* [on-line], 25. 2. 2002. Dostupné z: <https://legacy.blisty.cz/art/9970.html> (cit. 8. 8. 2020).

43 D. Václavová – T. Žižka a kol. *Site-specific*, s. 178.

44 Jádru Opuky tvoří hudebníci Radek Herold a Petr Stašek, malíř obrazů Filip Lang, básník Jiří Mareček a „videopacient“ Dušan Urbanec.

jednotlivých složek se prolíná a důležitější než princip autorství je zde pokora a podvolení se místu. Některé projekty na druhou stranu samy vytvářejí archiv související s místem, vyhledávají dobové dokumenty nebo generují subjektivní mapy. Ve sborníku *Doing Performance Art History*, věnovaném performačním tendencím ve středoevropském kontextu, včetně zaměření na jejich dokumentaci a archivování, si Sven Spieker všímá, jak se dokument kromě záznamu události může sám stát událostí.⁴⁵ Dokumentace performance například může být součástí mail-artu nebo je ceněným sbírkovým předmětem. Pavlína Morganová zde cituje Petra Rezka, českého fenomenologa a přítele mnoha performerů v 70. letech, když upozorňuje na to, že performance jako dematerializované umění ve skutečnosti neexistuje a projevuje se pouze vzpomínáním, které tvoří její obraz. O přítomných divácích také píše jako „svědcích“ události. Všímá si mj. výzkumu metodou orální historie a redefinice společenského významu performance pozdější publikační a výstavní činností.⁴⁶

Hi-tech: kurátorství technologického aspektu nových médií

V době často zmiňované výstavy Český obraz elektronický už ovšem v Brně proběhly první dva ročníky přehlídky Hi-Tech/Umění. V roce 1992 se odehrála v prostorech nově vzniklého ateliéru Video-Multimedia-Performance FaVU VUT ve vile na Květné ulici, v roce 1994 již v mezinárodním rozměru na několika místech v Brně, včetně Domu umění, a zahrnovala i symposium, na němž prezentoval Stelarc svoji vizi o výměně lidské kůže. Všemi ročníky se prolínaly postavy Woodyho Vasulky a Steiny.⁴⁷ Byly realizovány mj. jejich projekty virtuálních prostředí Theatre of Hybrid Automata, Brotherhood a Allvision. Vasulkovy do Brna a k Tomáši Rullerovi přivedl Petr Vrána, další emigrant, který propojoval české umělce s děním na Západě. V roce 1992 Vrána založil občanské sdružení Media Archiv (s pobočkou na FaVU v Brně) a v Rock Café na Národní třídě pořádal projekce, které byly součástí běžného programu pražských kin.⁴⁸

Výstava Hi-Tech /Umění (1992–1997) může reprezentovat technologickou větev kurátorství nových médií v 90. letech. Termín nová média je zde namístě, jelikož vyjadřuje právě zdůraznění technologické inovativnosti

45 Sven Spieker. The "Dialectical Document" in Eastern European Art of the 1970s and 1980s. In: S. Frimmel – T. Glanc – S. Hänsen – K. Krasznahorkai – N. Louveau – D. Sajewska – S. Sasse (eds.) *Doing Performance Art History*. Dostupné z: <https://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/issue/view/15> (cit. 19. 11. 2021).

46 Pavlína Morganová. Performance Art in Czechoslovakia – Remembered, Described, Interpreted, Photographed and Filmed, Sometimes Even Reenacted. In: n: S. Frimmel – T. Glanc – S. Hänsen – K. Krasznahorkai – N. Louveau – D. Sajewska – S. Sasse (eds.) *Doing Performance Art History*. Dostupné z: <https://www.apparatusjournal.net/index.php/apparatus/issue/view/15> (cit. 19. 11. 2021).

47 Steina je umělecké jméno Steiny Vasulky, v tomto pořadí manžele uvádím právě pro zdůraznění užití jména bez příjmení.

48 Miroslav Krupička. Do dvou let by měl v Praze vzniknout Památník čs. exilu, říká Petr Vrána. *Krajane.net* [online], 28. 4. 2009. Dostupné z: <http://archiv.krajane.net/articleDetail.view?id=1618> (cit. 10. 4. 2021).

použitých médií. Spolu-kurátorem výstav byl Michal Klimeš, ředitel pobočky Silicon Graphics v ČR. Série výstav měla navazující aktivity a prezentace na veletrhu Invex, což byla přehlídka průmyslu informačních technologií, proudících do léta zanedbané země. Komerční zájem Silicon Graphics, později SGI, tak podporoval vybavení laboratoří výukových programů jak na FaVU, tak na AVU špičkovými grafickými stanicemi. Byla to technologie, s níž běžně pracovala hollywoodská produkce, jež byla mnohem výše než běžně dostupné PC. Díky ní se v průběhu 90. let objevovalo digitální video, 3D grafika a virtuální realita. Na spolupředstavení přehlídek Vasulkových i dalších umělců a realizace instalací byly vynaloženy nemalé částky. Dá se také říci, že z pohledu firmy byly výstavy Hi-Tech/Umění naopak doprovodným programem k Invexu a k prezentaci firmy na veletrhu. Faktury Vasulkových šly k proplacení rovnou do Silicon Graphics.⁴⁹ Nadšení pro nové technologie bylo tak velké, že se nikdo příliš nepozastavoval na tím, že jejich práce byly ve své podstatě low-tech a mnoho jejich původních komponent pocházelo ze smetiště vyřazených vojenských technologií v Los Alamos nebo že okruh videoartových umělců časopisu *Radical Software* měl od svých počátků silně environmentální směřování. Nelze říci, že by tyto otázky nebyly na výstavách formulovány, komunikace s veřejností však akcentovala aspekty spojení umění s pokročilými technologiemi.

V této linii uvažování pokračovalo i Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie (CIANT), založené v roce 1998 Pavlem Smetanou, umělcem s frankofonní emigrantskou historií, a kurátorem Pavlem Sedlákem. Většinu týmu tvořili lidé z technických škol a centrum podporovalo spolupráci techniků a umělců v experimentální laboratoři otevřené v rezidenčním programu. Věnovalo se také několika archivačním projektům, např. OASIS (2004) nebo pozdějšímu mezinárodnímu workshopu TransISTor. Na scéně nových médií je však zapsáno pořádáním festivalů Entermultimediale (2000), Entermultimediale 2 (2005) doplnila přehlídka Akropolismultimediale, konající se v klubovém prostředí po několika dalších letech, a následovaly Enter 3 (2007) s konferencí MutaMorphosis, ENTER 4: Adaptation (2009), ENTER 5: Datapolis (2011) a ENTER 6: Biopolis (2013).⁵⁰

V románském sklepení Pražského hradu na výstavě Entermultimediale realizovala Lucie Svobodová laserovou instalaci *Yonisfěra* (2000), jež může dokumentovat kromě příkladu interaktivního prostředí i práci, která se jako místně a technicky specifická nedochovala. Obraz chvějícího se kruhového prstence v tmavém sklepním prostoru reagoval na přítomnost

49 Korespondence. *Vasulka.org* [on-line]. Dostupné z: <http://www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/MachineVision/Correspondence.pdf> (cit. 1. 8. 2020).

50 Tereza Simandlová. CIANT a jeho role v mezinárodní novomediální výměně. *Monoskop.org* [on-line], 22. 6. 2015. Dostupné z: https://monoskop.org/File:Tereza_Simandlov%C3%A1_CIANT_a_jeho_role_v_mezin%C3%A1rodn%C3%AD_novomedi%C3%A1ln%C3%AD_v%C3%BDm%C3%A9n%C3%A9_2013.pdf (cit. 7. 8. 2020).

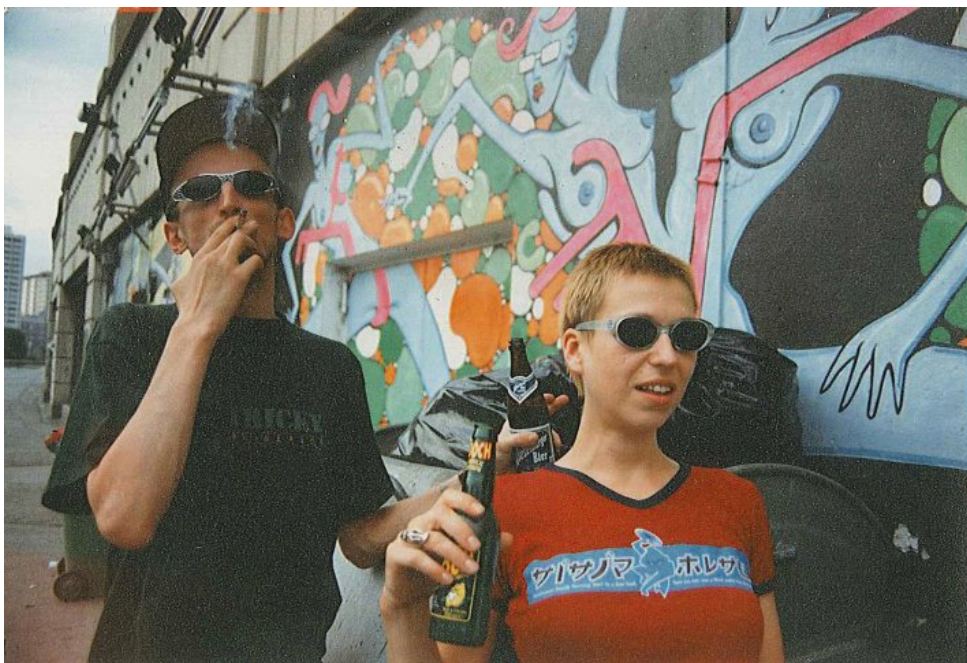
diváků tím, že unikal do stran a nahoru, aby nebylo možné se jej dotknout. Laser, zapůjčený od DJe Igora Patakyho z taneční scény, promítal na síťovanou černou látku, zavěšenou v několika řadách za sebou v prostoru, kterým se dalo procházet. Obraz byl vytvářen pomocí software LSD (Laser Show Designer), který pracoval s vektorovými 3D objekty a animacemi ve formátu DXF. Řídící signály pro vychylování laseru v horizontální a vertikální rovině byly modifikovány údaji z infračervených čidel, snímajících prostor. Prostor zůstal pro diváka naprosto temným, kromě uchvacujícího prchavého tunelu, který před ním a nad jeho hlavou vytvářelo ostré světlo laseru jako spirituální symbol ženství.

S 3D a virtuální realitou pracovala Lucie Svobodová již v 90. letech. *Nebe, peklo, ráj* (1995–96)⁵¹ byl průkopnický a náročný projekt virtuální reality ovlivňované signály senzorů snímajících mozkové vlny diváka. K použití 3D a VR ji vedla snaha přenést člověka do zkušenosti spirituálního zážitku nebo snění, k čemuž ji ideálně sloužil virtuálně konstruovaný prostor. Do sbírky Národní galerie byla ale zakoupena její práce *R.E.M.* (2003), ztvárňující motivy snění spíše v tradičním médiu a formou ruční animace, zatímco technicky náročné projekty se nezachovaly.

Mediální umění dobře zapadalo do obrazu inovací, kdy se skrze experimentování generují specializované znalosti, posléze aplikovatelné v industriální společnosti. I v zahraničí existovala centra umění, dotovaná technologickými firmami, kterým politika technologické avantgardy a specializace v rozpoznatelných průmyslových doménách vyhovovala, a přidávala se k ní i vládní politika financování uměleckých laboratoří jako center excellence. Dnes již je tento přístup podrobován kritice. Zaměřením na technologické atributy z oficiálních historií vypadává něco, co je pro videoart a umění nových médií mnohem charakterističtější. Nicméně řada umělců byla takto prezentována, i když jim šlo o přenos do hloubky lidského a intimního prožitku nebo u Vasulkových využívání civilizačního odpadu k dekonstrukci mediálních a technologických systémů. Akcentovaný prvek interaktivity na výstavě *Orbis Fictus* v polovině 90. let, který vybízel diváky k participaci, zase souzněl se záměrem Sorosovy nadace a její sítě center současného umění ve východní Evropě, kterým bylo podpořit rozvoj otevřené společnosti, „jež neusiluje o kontrolu, ale o svobodu individua“.⁵² Technické reality jsou v textu Ludvíka Hlaváčka v katalogu výstavy optimisticky vnímány jako prostředky komunikace a nástroje otevírání lidského porozumění světu.

51 U složitých realizací jsou významní spolupracovníci, bez nichž se tento typ projektů neobejde, u *Yoniséfery* to byli Michal Klodner, Stanislav Filip, hudba Dušan Lippert, u *Nebe Peklo Ráj* Pavel Potoček, Jan Rybář, Hynek Pakosta, hudba David Koller, Michal Dvořák. Obrazová dokumentace byla publikována v monografii *Hyperporyv*, některé detaily realizace uvádím z vlastní zkušenosti.

52 Ludvík Hlaváček. Umění, technika a otevřená společnost. In: Ludvík Hlaváček. *Orbis fictus: Nová média v současném umění*. New Media in Contemporary Arts. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 11.



David Urban (D Smack U) a Elen Řádová (Babe LN) před klubem Flex Vídeň, 1996. Černé brýle jsou průvodním znakem přetížení smyslu vizuální stimulací, používanou k dosažení psychedelické zkušenosti. Foto Archiv techno.cz

Steve Dietz v zásadním textu o kurátorství nových médií v roce 2000 identifikoval více než dvacet označení používaných jako ekvivalenty k „novým médiím“, včetně „computer art“, „electronic art“, „multimedia“, „digital art“, „software art“, „cybernetic art“, „next media“, „variable media“⁵³ a konstatoval, že nová média ztratila svou ohromující novost a kurátoři začali pracovat namísto hledání technologicky pokročilých médií i s postupy využívajícími naopak obsoletní média, low-tech a DIY. Nikdo vlastně nevysvětlil, co je to médium třeba v případech biologického umění, výzkumné spolupráce apod. Obecnější pojem mediálního umění zahrnuje jakékoli pletivo médií ve vzájemných vztazích, jejich záměny, nahrazení, a to i elektronického za materiální, vztahu tělesného k mediálnímu apod.

Konec 90. let: taneční scéna a cyberspace

Na výstavě Orbis Fictus měla interaktivní videoinstalaci *Sbližení* (1995) tehdejší studentka Nových médií a Intermediální tvorby na Akademii výtvarných umění Elen Řádová. Záběr ženské tváře se měnil díky senzorům detekujícím pohyb diváka. Při přiblížení se začala mračit a křičet.

⁵³ Steve Dietz. Curating New Media. *Yproductions* [online], 25. 8. 2000. Dostupné z: <http://perma.cc/L43W-2V67> (cit. 1. 8. 2020).

Instalace byla znovu rekonstruována na výstavě Někdy v sukni / Umění 90. let v roce 2014. Elen Řádová se však od roku 1994 mnohem více věnovala DJingu a stala se legendou české taneční scény pod jménem Babe LN. Tímto pohybem bych uvedl další velké pole tvorby, odehrávající se mimo působnost dřívějších uměleckých institucí nebo formující nové typy uměleckých organizací. Nelze jej nazvat jinak než taneční scéna.⁵⁴

Nedaleko od míst konání výstav Hi-Tech v Brně fungovala centra Šedá litina a později TetraHydroClub, v nichž např. festival Under Plunder prezentoval v sociálně široce otevřeném prostředí místní undergroundovou a psychedelickou hudbu, poezii i vizuální a elektronické umění. Organizátoři festivalu, mezi které patřili Jiří Klestil a Michal Mašarák, spolupracovali s umělci z nizozemského Utrechtu, zatímco místním pracíkovým úřadům byli trnem v oku.⁵⁵ V současném kurátorství je sociální rozměr umění stále více akcentován. TetraHydroClub (1997–1999), situovaný v romském ghettu na Spolkové ulici v bývalém dělnickém společenském domě, tehdy sloužil také při uvádění prací studentů FaVU. Působení elektronického umělce Neurona se zde prolínalo s tuvíjským šamanismem Vreje Meloiana. Lze zmínit, že i dnes renomované instituce nizozemské historie mediálního umění, jako Mediamatic a V2 – institut pro nestabilní média, mají svůj původ ve squatech.⁵⁶

Jestliže se v některých historiích výstav zmiňuje NoD, laboratoř otevřená ve zpočátku neupravených prostorách v patře nad klubem Roxy, a otevírací festival tohoto prostoru The Last Underground (1999), potom je nutné uvědomit si, že NoD byl s klubem Roxy spojen pupeční šňůrou. Byly to taneční party a koncerty v Roxy, které umožňovaly provoz alternativního prostoru s množstvím hudebně-vizuálních performancí, projekcí, později i počítačovým NoD Labem a internetovým Rádiem Lemurie, streamujícím akce na internet. Dalším centrem klubové kultury, podporujícím projekty v nových médiích, byl Palác Akropolis, kde sídlilo nejen centrum CIANT, ale také VJ skupina Phase. S přidáním divadelního programu, galerie nebo uměleckých rezidencí jde o svým způsobem typický model nové kulturní instituce 90. let, který převzala později také MeetFactory. The Last Underground byla myšlenka Marka Schovánka. Ten měl tehdy za sebou již řadu výstav v Praze nebo Paříži, pravidelně vystavoval v Berlíně, kde byl aktivním členem Kunsthaus Tacheles, public art sdružení, které sídlilo ve zbytcích bombardovaných budov. NoD byl předtím pustým,

54 Pro mediální umění je příznačné, že namísto např. společné výstavy jsem se s Babe LN setkal jako VJ na pódiu festivalu Cosmic Trip. Z podobné zkušenosti pak čerpala řada tvůrců v později institucionalizovaných praxích.

55 Radnice v Utrechtu, zvyklá podporovat alternativní umělce, si k umělecké výměně s Brnem vyžádala účast kolektivu Šedé litiny a tamější partner dokonce zajistil peníze na zakoupení tohoto prostoru, které se však kvůli odmítnutí majitele nerealizovalo. Pravicovými politiky ODS ovládané místní úřady nikdy umělcům finanční podporu neposkytly a jejich postoj spočíval v systematické perzekuci. Více např. v pořadu Under Plunder 03 – Tetra Hydro Club [poslechové pásmo]. *Hudební nauka*, č. 29, 2016. Dostupné z: <http://underplunder.cz/2016/02/tetra-hydro-club-mluvene-slova/> (cit. 20. 7. 2020).

56 S. Huisman – M. van Mechelen (eds.). *A Critical History of Media Art in the Netherlands. Platforms, Policies, Technologies*.

neobývaným prostorem, festival znamenal jeho obsazení a úpravu undergroundovými umělci a squatterry, kteří měli obvykle v adaptaci takových prostor praxi. V programu festivalu, který se po galerijní části přesouval večer dolů do klubové části Roxy, byli tanečníci butó i Technical Support, legendární freetekno soundsystem zabývající se výzkumem vztahů těla, spirituality a zvuku.⁵⁷ Prvním kurátorem Galerie NoD se stal Krištof Kintera.

Vzniku NoD předcházela Terminal Bar, který se nacházel poměrně blízko v Soukenické ulici. Byl „cyber“ internetovou kavárnou, poskytovatelem internetu a emailu, videopůjčovnou, projekční místností a knihkupectvím, kde se daly koupit alternativní časopisy a zahraniční literatura týkající se nových médií. Podhoubí akcí jako festival Datatransfer nebo časopisu *Živel* bylo právě zde. Odsud také vyrazili návštěvníci performance *Exoskeleton* Stelarca na památníku Vítkov.⁵⁸ Terminal Bar založil v roce 1996 Angličan Chris Stander, enigmatická postava pražského nočního života, grafický designér se zájmem o alchymii, jehož byt byl kunstkomorou plnou esotrických a monstrózních objektů.⁵⁹ K designu Terminal Baru pozval Bořka Šípka. Ke skupině, která se kolem Terminalu zformovala, patřil také Danny Holman, který s Šárkou Halaštovou pořádal festival Datatransfer. Terminal Bar a Terminal Foundation spolupracovaly s Národní galerií na výstavě *Jitro kouzelníků*, s NoD na *Digital.Zooo*, s festivalem *Ars Electronica* nebo s centrem v Klášteře Plasy. Rozsah témat, kterým se aktivity Terminalu věnovaly, se rozpínal od poezie k programování, od klasické historie ke konspiračním teoriím, od manifestu k mystériím.⁶⁰

Taneční party a kluby se staly platformou mediálního umění nebo videoartu už od roku 1995, kdy začínaly rave party, techno party, freetekno a mainstreamové taneční party. Obvykle byla hudební stage podpořena živou projekcí nebo nouzově dodanou videokazetou s připraveným mixem. Jelikož větší akce měly chillout zónu, objevovaly se v ní někdy i instalace využívající projekce nebo interaktivní luminokinetické objekty. Alternativní hudební akce se později staly přímo multimediálními festivaly. Ty od počátku počítaly s projekty, kde byla vizuální složka tvořena autorsky spolu se složkou hudební. Vizuální umění se v těchto formách neobejde bez hudebního experimentu a vyvíjí se společně s ním. Forma festivalu přináší umělcům publikum, produkční podmínky, jako kvalitní zvukový aparát, a je schopná v základu zajistit realizaci performance finančně.

57 Robyn Glennon, Allison Lewis. *The Last Underground* (Praha 1999). *Think Magazine* [on-line], 13. 4. 1999. Dostupné z: <https://www.think.cz/ceska/umeni/the-last-underground-praha-cz> (cit. 21. 7. 2021).

58 Stelarcovu performanci pořádala agentura ProfilMedia, podíl soukromých reklamních agentur na produkci uměleckých událostí byl tehdy poměrně běžný.

59 Mike Gisondi. Long-Term Expat Chris Stander Passes Away at 48. *Think Magazine* [on-line], 7. 1. 2014. Dostupné z: <https://www.think.cz/english/people/long-term-expat-chris-stander-passes-away-at-48> (cit. 21. 7. 2021).

60 Terminal Bar. *Agosto Foundation: mediátéka* [on-line], 2020. Dostupné z: <https://agosto-foundation.org/node/2818> (cit. 21. 7. 2021).

V Roxy byla vizuální složka hudebních akcí zcela přirozená a VJské skupiny tu byly jako doma. Díky tomu se prostor Roxy stal základnou pro pravidelné akce Bulva Fabula kurátora Davida Beránka (2006–2009), který na ně zval VJe neobvykle jako protagonisty a jim byla uzpůsobená dramaturgie a výběr DJs. Klubová produkční praxe týkající se Vjů totiž byla většinou pragmatická, VJské skupiny zpravidla na objednávku klubu zajišťovaly kompletní projekční techniku, instalovaly plátna a jejich tvorba jako neviditelných bezejmenných dělníků obrazu už pro promotéra nic neznamenal. Bulva Fabula přišla v době, kdy velká vlna tanečních party opadla a kluby začaly mít potíže s udržením návštěvnosti. Byla tak alternativním večerem, kdy se prostor zaplnil kavárenskými stolečky a pohovkami, ze kterých bylo možné užít si živé obrazy obklopující diváky někdy až deseti plátny a VJi na dosah ruky se všemi jejich zajímavými přístroji k okoukání a otázkám. Pro VJe to bylo něco převratného. Nemuseli nic chystat, stačilo přijít, zapojit se a mohli se soustředit na tvůrčí koncept. Neméně důležitý byl lidský kontakt a společenské vazby, které formát večera podporoval.

VJing odporující šablonovité projekci předem připraveného a pevně daného pracuje jednak s dynamickou syntézou obrazu, doslova malováním tvary a barvami, nebo kontextuálním samplováním obrazového materiálu podle hudby, místa nebo atmosféry. V senzorické, popkulturní i intelektuální reakci performerů vytváří základ nové vizuální kultury, kdy motivy a techniku živě manipulovaného obrazu přijímá celá generace a další umělecká tvorba staví na této zkušenosti. S kulturou DJingu se pojinil i převrat mocenských vztahů. DJ již nebyl rockovou hvězdou vynesenu masmédií na piedestal. Technika samplování a selektování se ustavila jako tvůrčí praxe reagující na všudypřítomný tlak masmédií.⁶¹ Soundsystém je autonomní jednotkou jiné organizace společnosti: kromě hudebních a vizuálních zahrnující i roviny a funkce spirituální a sociální. Ze jmen pohybujících se zejména na poloilegální freetekno scéně bylo mnoho skutečně undergroundových, ale pro některé to bylo další přirozené prostředí při současném studiu umění nebo později akademickém angažmá. Ve skupinách Moire, GumaGuar, Loox nebo samostatně působili pozdější etablovaní umělci, kurátoři nebo pedagogové.⁶² Taneční scéna se zhruba po roce 2004 generačně vyčerpala a velké parties přestaly být rentabilní. Došlo k přesunu do menších klubů, transformaci na žánrově specifičtější akce. Těmi byly kromě Bulvy fabuly také festival Sperm (2006–2008, 2010–2011), v Brně ZOOM (2005–2006) a New New! (2005–2010). Na freetekno navazoval artový open-air Freezefest.

Nové festivaly začaly kombinovat hudbu a audiovizuální projekty, instalace, kinoprojekce, prezentace umělců a aktivistů, přednášky aj. Jak lze dnes

61 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press, 2001, s. 120–129.

62 Milan Mikuláščík, Jakub Nepraš, Václav Ondroušek, Dušan Urbanec, Michal Klodner aj.



Čtyřicetibrazovková instalace soundsystému Strahov, 2005.
Od poloviny 90. let působila freetekno scéna převážně pod širým nebem.
Nejde zde o jednotlivé umělce, ale systémy. Foto www.strahov.org

kreativně pracovat s historií VJingu, je možné ilustrovat na příkladu opět z Nizozemska. Když v roce 2016 převzal Eye Film Institute od Amsterdam VJ Academy osobní archiv experimentálního filmaře a VJe Petera Rubina, obsahoval šest palet krabic filmů a videopásek. Spolu s kurátorským zpracováním materiálu a výběrovou digitalizací byla posléze v Eye uspořádána prezentace sbírky formou party. Pozvaní VJs v únoru 2018 spolu se samotnými návštěvníky perfovali s původními vizuálními materiály Petera Rubina na originálním technickém vybavení a videomixech, stejným způsobem, jak to probíhalo před 25 lety.⁶³

Net-art, streaming, computer-art a digitální komunity

V roce 1999 začali studenti VMP FaVU Robert Mořkovský, Ladislav Železný ad. provozovat experimentálně-multimediální prostor s živými studiovými a exteriérovými streamovými přenosy IntervisionLab

63 Maxavision Revisited – discover the origins of VJ-ing. [veejays.com](https://veejays.com/blog/algemeen/maxavision-revisited-discover-origins-vj-ing) [online]. Dostupné z: <https://veejays.com/blog/algemeen/maxavision-revisited-discover-origins-vj-ing> (cit. 30. 8. 2020).

a zpřístupňovat postupně on-line videoarchiv. Tomáš Ruller k tomu v „Příběhu ateliéru“ uvádí:

Proběhla celá série živých vysílání z FaVU i z akcí v terénu, např. na podporu francouzských free-sound systémů ze Zlína ve spolupráci s volným uměleckým sdružením Moiré, nebo experimentální vysílání „Landscapes“ ze střechy nových ateliérů na Údolní. Projekt se vyvíjel ve spolupráci všech ateliérů oboru, k přímým aktivistům přibyli Dušan Urbanec z videa a Václav Ondroušek z multimédií.⁶⁴

Ve stejné době Jana Macenauerová, jinak animátorka, která klasickou technikou filmové animace vytvořila znělky kultovního TV pořadu *Paskvil*, na FaVU programovala interaktivní příběhy v populárním Macromedia Directoru. V Ateliéru multimédia (ved. Lucie Svobodová) to byl interaktivní „hypermýtus“ v podobě CD-ROMu *Mýtus o věčném návratu* (1999) a na katedře animace FAMU v Praze potom pod vedením Jaroslava Vančáta interaktivní CD-ROM *Zpověď* (2001). Podobnou analýzou nelineární narativity se na FaVU zabýval Filip Cenek. V *3 × 2 minuty po atentátu* (1998) přetvořil fragmenty filmu v počítači, aby prozkoumal konstrukci filmového prostoru a pořadí záběrů, které si vedle autora vyprávění může přetvořit i jeho divák. Filip Cenek ale svoji digitální dekonstrukci obtiskl do fixního média, a *3 × 2 minuty* tak bývají řazeny k videoartu.⁶⁵ Ačkoli uvažování o narativní kompozici vizuálního prostoru je u obou tvůrců novátorské, softwarová realizace interaktivity prostřednictvím CD-ROMu, která reagovala na aktuální tendence nových médií, znamenala velký rozdíl v možnostech prezentace. Po uplynutí poměrně krátkého času, po němž se technologie obmění, je už není možné prezentovat a dnes tyto práce neznáme.⁶⁶ Je historickou a kurátorskou otázkou, kolik net-artové a computer-artové tvorby se dodnes zachovalo funkční. *Město.html* (1999), net-art Markéty Baňkové, je dodnes on-line. S hacknutou hrou *Dead or Alive* (2001) Petry Vargové, která umísťuje sama sebe mezi virtuální bojovníky kultovní videohry pro PlayStation, už to nebude tak jednoduché. K samotné modifikované hře prezentované na *Transmediale 02* i *Ars Electronica* existuje část zaznamenaná na video, o níž např. sama autorka říká, že z ní měla jediný příjem, když prodala vysílací práva televizím. Mimochodem v témže roce přenášela svoji výstavu v Galerii Jiří Švestka kamerou připojenou na internet, což, jak říká, byla možná první on-line výstava.⁶⁷

64 Tomáš Ruller. Příběh ateliéru. *Performance.ffa.vutbr.cz* [on-line]. Dostupné z: <http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm> (cit. 20. 7. 2020).

65 Klára Žaludová. *Vztah k času – strategie užívání času u autorů soudobého českého videoartu*. Bakalářská práce. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2008.

66 Macromedia Director později vystřídal Flash, ovšem dnes jsou obě technologie mrtvé a konzervátoři se v takových případech musí zabývat sbíráním nebo simulací historického softwarového prostředí, což se v českém prostředí zatím nestalo. V počátcích on-line videa a 3D byla všechna rovněž v proprietárních formátech a do stránek se vkládala prostřednictvím proprietárních rozšíření prohlížečů pro QuickTime, RealVideo nebo VRML.

67 Zuzana Štefková. Musela jsem se taky zeditovat / Rozhovor s Petrou Vargovou. *Divus*, 2003 [on-line]. Dostupné z: <http://divus.cc/london/cs/article/i-had-to-edit-myself-a-bit-interview-with-petra-vargova> (cit. 2. 8. 2020).



Petra Vargová. Dead or Alive 2 [modifikovaná počítačová hra Playstation], 2001

Jedním z webů, která se vzhledem k použitým technologiím nedochoval, byla *Aurola.net* Lucie Svobodové, přenášející princip virtuální reality na internet. *Aurola.net* (2000) přenášela princip virtuální reality na internet. V 3D jazyce VRML bylo vymodelováno několik prostorů, ve kterých se bylo možné pohybovat prostřednictvím avatarů a v centrálním domku fungoval již v této době real-time chat mezi účastníky. Okolo bylo několik rostlin, které rostly na principu generativní gramatiky vždy o jeden list při vstupu návštěvníka do prostoru s rostlinou, ti je tímto způsobem on-line pěstovali. Na pomezí net-artu a nezávislé počítačové hry se pohyboval *Samorost* (2003) Jakuba Dvorského, který jej vytvořil v době studií na VŠUP. Surreální a organický *Samorost* odstartoval sérii celosvětově úspěšných her studia Amanita Design.

Za zmínku stojí v tomto kontextu festival cafe9 (2000). Byl to festival síťové kultury, spojující osm evropských měst prostřednictvím streamů s diskusemi, zpravodajstvím občanské společnosti, propojující umělecká vystoupení přes internet apod. Internet propojoval i děti v nemocnicích v několika městech, které si mohly posílat obrázky a nahrávky. V Praze se odehrával převážně mezi NCSU Jelení a NoD. Spolu s projekcemi umění 90. let, živými performancemi, divadlem, prezentacemi CD-ROMů a diskusemi k teorii médií bylo Rádio Jelení alternativním médiem volné formy a s veřejným přístupem v neutěšené situaci domácího mediálního mainstreamu. Byla zapojena také aktivní síť zpravodajských webů IMC (Independent Media Center), které vznikaly na dobrovolné nebo

aktivistické bázi a spolupracovaly spolu jako taktická média na místním nezávislém zpravodajství. V Praze to bylo zejména v září 2000 při counter-summitu a masových demonstracích proti zasedání Mezinárodního měnového fondu, na kterých se setkala na dvacet tisíc protestujících z celého světa.

Festival Digital.Z000 (2000) v NoD Media Labu měl dvě hlavní části – festival net artu a demo scény českých a slovenských tvůrců a prezentaci zástupců z Nizozemska. „Dá se to volně vyložit jako subkulturní digitální graffiti,“ vystihla obrazně jedna z organizátorek Šárka Halaštová.⁶⁸ Spolupořadatelem byla společnost Satori a kurátorem, dá-li se to tak říci, Zdeno Hlinka, jeden z prvních tvůrců počítačových dem a protoVJů.⁶⁹ Již před rokem 2000 disponoval univerzálně programovatelným projekčním softwarem. Slovenská scéna se v on-line prostředí prolínala s tou českou. Paranoidní hackerský server hysteria.sk doplňoval dnes bychom řekli komunitní společenskou síť kyberia.sk, česká scéna využívala diskuzní server nyx.

K internetovým serverům působícím v prostředí digitálních komunit patří od roku 2003 *node9*.⁷⁰ Vzešel z diskusí v Centru Jelení, kde se Miloš Vojtěchovský věnoval streamování, a CSU k tomu mělo speciální počítač pro RealAudio. Chyběl však streamovací server, vznikl tedy společný projekt, který několik let zdarma hostoval Michael Polák (aka xChaos) z Arachne Labs, tehdy komunitní poskytovatel připojení na Jelení a v Břevnově. V době působení Rádía Lemurie v NoD⁷¹ byl *node9* součástí jeho streamovací infrastruktury. Na server si množství umělců okolo Jelení, NoDu nebo FaVU umístilo webové stránky a některé se zachovaly jako archiv z dnešního pohledu net-artových projektů. V současné době je *node9* reformulován jako galerie. Na *IntervisionLab* později navazovaly aktivity pod hlavičkou *ACStream*. Václav Ondroušek, Dušan Urbanec a další v některých přenosech používali software Keyworks, který na FaVU uvedla Steina, jež se podílela na jeho vývoji v nizozemském výzkumném institutu STEIM. Série cross-media cross-space koncertů s názvem *Průvan* (2004) spojovala performery v různých místech (NoD Lab Praha, FaVU Údolní Brno aj.), ti mohli stream obrazů navzájem sdílet a přetvářet.⁷²

Po boku umění vytvářejícího digitální komunity je zde namísto zařadit festival nového participativního typu, kterým byl *Multiplace*. Mária Rišková vysvětluje jeho odlišnost:

68 Digitální graffiti na monitoru. *iHNed.cz* [on-line], 14. 12. 2000. Dostupné z: <https://archiv.ihned.cz/c1-769943-digitalni-graffiti-na-monitoru> (cit. 3. 8. 2020).

69 Danny Holman. Digital Zoo – Digital Media Festival, Prague. *Syndicate mailinglist* [on-line]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20050827050849/http://mail.v2.nl/v2east/2000/Nov/0109.html> (cit. 3. 8. 2020).

70 *node9.org*. [digitální komunita]. Dostupné z: <https://node9.org> (cit. 3. 8. 2020).

71 Jde o období 2004–2006. S Rádiem Lemurie byli spojeni také Jan Dufek, Ladislav Železný, u IntervisionLab to byli Marek Szabó, Zuzana Růžicková ad.

72 *ACSTREAM*. [digitální komunita]. Dostupné z: <http://acstream.ffa.vutbr.cz> (cit. 3. 8. 2020).

Většina festivalů nových médií stojí na centrálně organizovaném modelu, na který je vše navázáno, koncepčně i teoreticky ukotveno. *Multiplace* vznikl naopak jako příklad decentralizované instituce založené zdola, tzn. byl iniciativou několika subjektů působících v různých sférách a dodnes se rozvíjí na principu otevřené organizace.⁷³

Na festival bylo možné zapojit aktivitu, navrženou kýmkoli, včetně např. bytových projekcí. Otevřená organizace se přinejmenším mezi lety 2007–2009 skládala z pracovních skupin, komunikujících prostřednictvím mailinglistů. První ročník vznikl v roce 2002 propojením klubů, galerií, kulturních institucí a sdružení po dobu pěti dnů na sedmi místech v Bratislavě, Trnavě a Nitře. V dalších letech se rozšířil kromě Prahy a Brna, do Berlína, Reykjavíku a dalších evropských měst. V letech 2008–2009 festival koordinoval Dušan Barok a od této chvíle jej doplnil server *Multiplace* pro hosting free-culture webů, kterým se realizovala další síťová podpora zúčastněných organizací. Festival, ačkoli vycházející převážně z malých organizací a jednotlivých událostí, se díky síťovému propojení stal rozsáhlou platformou pro umění nových médií.⁷⁴

Pro povahu zachování tohoto druhu umění jako pohyblivého obrazu je třeba podotknout, že pokud se soustředíme na archivaci video složky net-artu, interaktivního filmu nebo záznamu streamu, zachováme jenom fragmenty,⁷⁵ nezachytíme interaktivitu, kdy každý průchod příběhem může být jiný a hlavně síťovost, performativní propojení, tvořící jeho specifický charakter. Někteří z umělců by tradiční archivaci vůbec nebyli zastoupili. S ohledem na fluidní charakter síťového a zasíťovaného umění hovoří Annet Dekker o „autentických aliancích“. Podstata net artu nemusí být vždy hned viditelná. Síť tvoří prostředí, ve kterém se formují komunity skutečných lidí, přičemž vlastnosti umělecké práce, autorství a čas jsou ve vzájemném vztahu. Neznamená to, že jsou otázky materiálu, vlastnictví nebo autorství nepodstatné, ale je v nich znatelný posun. Z pohledu konzervátora a jiných profesí podílejících se na uchovávání je nutné pracovat i se spekulativními a procesuálními přístupy a „stát se součástí pečující sítě, v níž je důležitý aspekt spolupráce, jež zahrnuje komplexitu zasíťovaného umění“.⁷⁶ Taková síť péče by se měla skládat z kombinace expertů a ne-specialistů z širšího spektra oborů. Hlavním cílem uchování není konzervace materiálů, mnohem více jde o uchování společenských

73 Ivana Madariová. Festival ako sociálny experiment: Multiplace. *Monoskop.org* [on-line], 17. 4. 2012. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/2/20/Madariova_Ivana_\(2008\)_-_Festival_ako_sociálny_experiment.pdf](https://monoskop.org/images/2/20/Madariova_Ivana_(2008)_-_Festival_ako_sociálny_experiment.pdf) (cit. 10. 8. 2020).

74 *Tamtéž*.

75 Dále je možné uchovat zdrojová data stránek, obvyklé způsoby archivace webu ovšem mají jen omezené možnosti, protože čtou web z veřejné strany a generativní prvky nebo nestandardní do stránek vložené objekty nearchivují. V některých případech je nutné přistupovat k archivaci jako k uchování softwarového celku.

76 Annet Dekker. *Collecting and Conserving Net Art: Moving beyond Conventional Methods*, New York: Routledge, 2018, s. 14.

vztahů.⁷⁷ Síťové umění v tomto smyslu přineslo také změny v chápání autorství a ve velké míře se začaly používat svobodné umělecké licence, inspirované zpočátku otevřenými licencemi softwaru. V roce 2002 vznikla sada licencí Creative Commons, oceněná v roce 2004 na festivalu *Ars Electronica* v kategorii Net Vision. Druhý ročník festivalu ZOOM v Brně věnovaný tématu pirátství prezentoval např. aktivistickou pojízdnou vypalovací stanici *Burn Station* (Platoniq.net, 2006) nebo VJský nástroj ironizující copyright *sCrAmBlEd?HaCkZ!* (Sven Köning, 2006).

Scénické formy: jednání v obraze a intermediální dramaturgie

V mediálním umění vycházejícím z divadla a tance nemá tvorba příliš oporu v teorii spojenou s výtvarným uměním nebo filmem, ačkoli uvidíme, že jeho tvůrci původem výtvarníci nebo filmaři bývají. Již před obdobím elektronických médií, vytvořila tradici pojetí těla v obraze, stavějící herce do nových mediálních vztahů k filmovým prvkům scénografie Laterna magika. Ačkoli v ní působili tvůrci, kteří měli zákaz tvorby ve svých původních oborech a vtiskli jí neobyčejnou působivost, je někdy paušálně odsuzována jako prefabrikovaná zájmy komunistických funkcionářů. Režijní pojetí obrazné divadelní tradice využívalo prvků hudby, scénografie a choreografie, kdy vzájemným zesílením těchto složek významovou montáží vzniká „polyfonní“ zážitek. Obraz a světlo netvoří pouhé výtvarné kulisy nebo pozadí příběhu, ale aktivně staví nové konfigurace vztahů. Scénický obraz je prostředím, které odpovídá vnitřnímu rozpoložení postav, jejich prožitku a kde je performer v dialogickém vztahu s obrazem. Obecně herectví inscenace není předváděním významů v dějové dynamice světelné scénografie, ale jednáním v obraze, kterým dochází k posunu v duševním a fyzickém stavu.

Elektronický obraz se na této scéně objevil poprvé, když Antonín Máša jako autor a Evald Schorm jako režisér uvedli hru *Noční zkouška* (1981). Hra v postmoderní struktuře kombinovala divadlo s televizním přenosem, kdy se rovina inscenované hry *Othello* na noční zkoušce prolíná s realitou přenosu, v němž poctivý režisér zápolí se zkorumpovanými herci. Režijně se nepracovalo s filmem, ale s aktuálně snímaným obrazem, který byl součástí jevištního prostoru.⁷⁸ Nebylo to však úplně první použití televizního obrazu v divadle. Ctibor Turba ve francouzské verzi hry *P. A. R. 344I* (1977) na scéně využil televizory. Sekvence promítané do pěti obrazovek v průběhu

77 Pojmy síťového a zasíťovaného umění zde používám ve vztahu k původním termínům „net-based art“ a „networked art“. V českojazyčné teorii se objevují také pojmy „internetové umění“ nebo původní „net art“ bez překladu. Internetové umění však příliš odkazuje právě na materialitu média, kde se odehrává. Od původního síťového umění jde o posun, který zahrnuje např. i aropriaci umění pro korporátní reklamní platformy YouTube nebo Facebook. To je pro mnohé síťové umělce v zásadním protikladu k myšlenkám net artu a zdůrazňují původní význam sítě jako dočasné autonomní zóny pro vytváření specifické kvality vztahů skutečných lidí, jako jisté společenské plastiky, prostřednictvím umění v síti. Tato tradice navazuje na práci umělců videa na vytváření otevřených alternativních médií s místním sociálním dosahem.

78 Vojtěch Landa. *Dílo Antonína Máši po roce 1968*. Brno: JAMU, 2012.

inscenace zobrazovaly vnitřní svět postavy (myšlenky, pocity, vize, představy, popř. předchozí život, co se jí žene hlavou), jež v podání Turby stála na jevišti. K tématu představení sám píše:

Žili jsme v odporném pokusu na několikamilionovém davu, vedeném totálně vykořeněnými politiky s neutuchající potřebou moci. V inscenaci šlo o vzorek lidí označených na rukou visačkami s identifikačním číslem.⁷⁹

Propojení vznikalo prostřednictvím světelného bodu, zacíleného na aktérův hlavu, který „předznamenával vstup experimentátorů do hlavy vždy, když přestal fyzicky jednat. Obrazy se zjevovaly na monitorech po zaostření sledované myšlenky a byly vždy buď reakcí na minulé, nebo předznamenávaly budoucí.“⁸⁰

V roce 1990 bylo v *Minotaurovi* poprvé použito počítačové animace ve filmové části. Ke druhému antickému příběhu na scéně Laterny magiky přistoupili tvůrci zcela odlišně než k předchozímu *Odyseovi*. *Minotaurus* byla krátká komorní taneční inscenace pro tři tanečníky. Její režie se ujal sám Josef Svoboda jako své režijní prvotiny a výtvarnou stránku jevištní i filmové části přenechal Jindřichu Smetanovi. Na pozici choreografa byl vyslán mezinárodní konkurz, ve kterém byla vybrána italská choreografka Raffaella Mattioli. Od roku 1993 se připravovala inscenace *Casanova*, ve které klasickou filmovou projekci nahradila videoprojekce s řídicím systémem a poprvé byly použity záznamové laserdisky.

Jedno z nejlépe hodnocených novodobých představení Laterny magiky režírovali Ondřej Anděra a Petr Kout. *Graffiti* (2002) mělo premiéru v době, kdy oba byli studenty FAMU. Ondřej Anděra, animátor v magisterském studiu režie, spolupracoval s výtvarníkem Petrem Koutem. Mnohem zkušenější byli choreografové jednotlivých částí tohoto představení Jiří Bubeníček, Petr Zuska, Václav Kuneš a scénograf Josef Svoboda. Jak se stalo, že přes tato velká jména byli v rolích režisérů studenti, vysvětluje dramaturg a iniciátor představení Václav Janeček:

Řekli jsme si, že vytvoříme mladé představení očima mladých tvůrců pro samozřejmě mladý soubor a pro mladé publikum. Celý nápad se začal realizovat tak, že jsem oslovil tři zahraniční tanečnický, respektive choreografy, jestli nemají nějakou myšlenku a nápad, jak přenést to, co se naučili v Čechách, rozvinuli v cizině, a zase

79 Ctibor Turba. Alfredův překážkový běh VIII. *Divadelní noviny*, 2013, č. 1. Dostupné také z: <https://www.divadelni-noviny.cz/alfreduv-prekazkovy-beh-viii> (cit. 8. 8. 2020).

80 Ctibor Turba. *Alfred a spol.* Praha: o. s. Divadlo Alfred, 2014, s. 33. Stojí za doplnění, že P. A. R. 3441 bylo uváděno ve dvou částech. Lyrickosurrealistická nemá groteska *Jak čistit lokomotivu* byla promítnuta v první části večera v jiném prostoru, než kde později probíhala samotná inscenace. Viz: Martina Krátká. *Ctibor Turba, pedagogika v mimickém a komediálním divadle*. Brno: JAMU, 2016.

přetransformovali ty informace v cizině získané tak, aby mohli o tom svědčit tady zase u nás. [...] tak proto jsem se ohlédl vlastně na tom FAMU po někom, kdo by si rozuměl s těmi choreografy, a nakonec z toho vítězně vyšel právě Ondřej Anděra a Petr Kout, jeden odpovědný za režii, druhý spíš za tu postprodukční animaci nebo triky nebo vizuální efekty. Oni teda spolu komunikovali dobře, ale co bylo překvapivé, jak jsi správně podotkl, oni byli fascinováni tím Svobodovým vynálezem, byla to jedna z posledních prací a určitě poslední vynález pana profesora Svobody, tato scénografie, která je použita při tomto představení. Na ní je fascinující to, že se Svobodovi podařilo dostat do prostoru filmový obraz, aniž by tam bylo zavěšené plátno.⁸¹

Režiséři přišli s výtvarným a společenským tématem, vyjádřeným filmovými prvky, kterými tanec učinili přitažlivým pro generaci svých vrstevníků. V některých pasážích působí vizuální složka jenom jako VJing doplňující výraznou taneční choreografii. Celkově ale videosekvence spojují jednotlivé části do celistvého příběhu s prvky graffiti malovanými nehmotně v prostoru přes postavy tanečníků a tanečnic, vynořující se magicky ze tmy. Graffiti mělo 38l repríz a přitáhlo do jinak uzavřeného publika Národního divadla fanoušky Anděrovy kapely WWW, příznivce streetartu i zájemce o Svobodovy optické iluze.

Tvorba tímto způsobem experimentálních představení se však po roce 2000 odehrává spíše na malých scénách, kterými jsou v Praze divadlo Ponec, Archa nebo již v roce 1997 Ctiborem Turbou založený Alfred ve dvoře, od roku 2008 také Studio ALTA. Na scéně divadla Ponec vytvořila zajímavé audiovizuální projekty choreografka Petra Hauerová: *Noční můra* (2004) využívala v temném prostoru ostré světlo laseru:

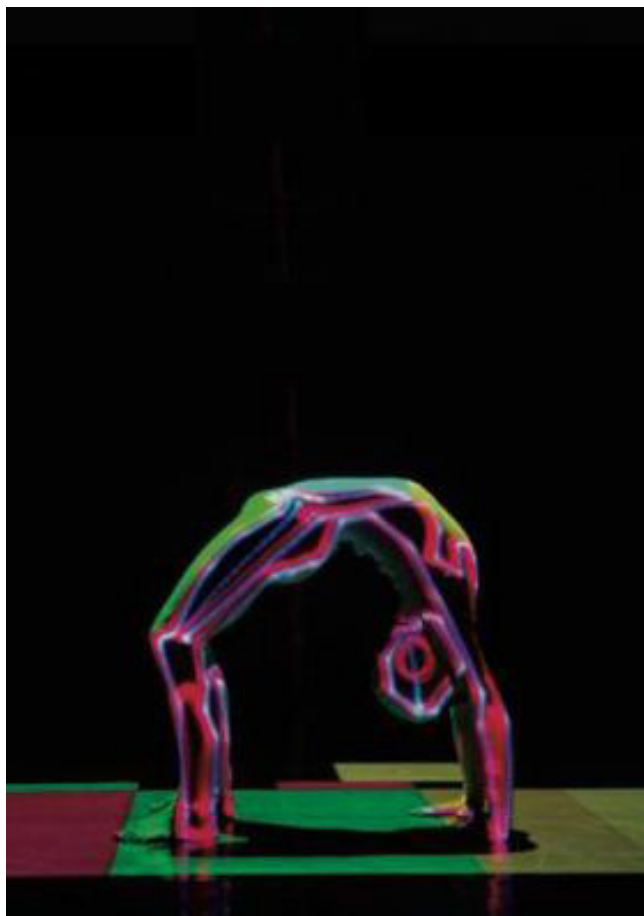
Ve světle, které připomíná pohled infračervenou kamerou, se objevuje část postavy. Těžko určit, kde se rudý přízrak v první chvíli nachází. [...] Spekulativní tělo je pro ducha stejným typem zpětné vazby, jakou nám poskytuje zrcadlo. Sytě červenou, která nám signalizovala teplo, vystřídá chladná zelená. Laserový paprsek bombarduje tanečnici proměnlivým prostorovým uspořádáním.⁸²

Dalším jejím významným počinem byla choreografie *Turing Machine* (2005), která vznikla stejně jako *Noční můra* ve spolupráci s dalšími multimediálními umělci skupiny TOW.⁸³ Autoři vytvořili kybernetickou krajinu, v níž se pohybují bytosti s lidskou siluetou, ale bez tváře. Jiří Málek použití projekce v představení popisuje takto: „Hodně je to blízké

81 Graffiti. [TV přenos]. ČT Art, Televizní režie Gustav Skála, 2003.

82 Petr Sourek. Nejspíš přelud. Výtvarná spekulace o těle a prostoru. *Taneční zóna*, 2005, podzim, s. 91.

83 Skupinu tvořili kameraman Jiří Málek, rapper Vladimír 518, hudebník David Vrbík, Ondřej Anděra, světla a projekce Vladimír Brož, tanečnice P. Brabcová a V. Kacianová.



Petra Hauerová
a TOW. Turing Machine
[intermediální choreografie],
2005. Foto databazetance.cz

filmovému myšlení. Světlem děláme výřezy, detaily, používáme je jako zoom atd. Celek je pak vlastně výsledkem střihové skladby.“⁸⁴ Trilogii uzavřela performance *Teorie* (2008).

Po roce 2005, kdy se na FAMU otevřelo Centrum audiovizuálních studií s kurzem Intermediální tvorba a technologie (Miloš Vojtěchovský), byl založen prostor pro vývoj technologicky mediováných scénických forem s myšlenkou spolupráce studentů AMU a ČVUT nazvaný Institut intermédií (IIM). Vznikla zde např. taneční instalace *Roses* (2008).⁸⁵ Dlužno podotknout, že i jednotlivé fakulty a obory AMU v této době někdy těžko nacházely cestu ke spolupráci. IIM také sloužil pro vývoj scénických

⁸⁴ Jana Návratová. Dokud stojí tanečník na zemi – je to retro. *Taneční zóna*, 2004, léto, s. 12–15.

⁸⁵ Spolupracovali na ní Pavla Beranová (VŠUP), Michal Rydlo (FEL ČVUT), Věra Ondrašíková (HAMU) a Karolína Párová (FAMU). Jelikož je spolupráce různých oborů u interaktivních forem klíčová, významní tvůrci si cení svých kolegů. Choreografka Věra Ondrašíková u svých pozdějších projektů uvádí vždy u svého jména „a kolektiv“ Na scéně Laterny Magiky mimochodem uvedla s Braňo Mazúchem jako režisérem a Danem Gregorem jako interaktivním designérem v roce 2013 inscenaci *Antikódy*.

představení poměrně málo, je více prostorem pro teorii a dílnou postupů na půdorysu propojení umění, vědy a technologie.

Dalo by se říci, že doménou, kde se režijní, performační a vizuální setkává, je scénografie. Už tento pojem znamená nové pojetí divadla a tance, kde nejde jen o záramování dění, ale již o tvůrčí prvek. Tím překonala dřívější profesi nazývanou v české nebo i německé provenienci jevištní výprava (Ausstattung). Scénografie a choreografie tak vycházejí z různých rovin, přitom v představení by mělo dojít k jejich protnutí. Cílem jejich dialogu je, aby prostor žil.

V rámci scénografie je však třeba ještě uvažovat o intermediální dramaturgii. Tedy jednak časové souslednosti mediálních prvků vzhledem k příběhu, také však o dramaturgii interakce a dialogičnosti v jednotlivých scénách a prvků různých médií, které se jich v daném okamžiku účastní. I zvuk je jedním z médií a zvukový design v intermediální dramaturgii rovněž pracuje s různým charakterem zvukového prostoru pro každou scénu. Tím spolu s obrazem tvoří senzitivní reagující prostor, do něhož vstupuje performer. Obvykle slyšíme o experimentu nebo experimentálním představení, když se tvůrcům podaří dovést k dokonalosti jeden prvek interakce a na něm spolu s pojetím těla vybudují představení. Opět zde nedostatek financí na vývoj a omezené možnosti prezentace brání vzniku větších celků založených na příběhu a vícerozměrnější propracovanosti, které se ve své době dařilo realizovat Laterně magice. Tento soubor však po připojení k Národnímu divadlu spadá pod činohru a je třeba si uvědomit, že tradice obrazového divadla je přece jen novátorská a oproti tradičnímu pojetí činohry, založené na mluveném projevu, v jisté opozici. Klasičtější založení činoherní herci také nebyvají zvyklí na multimediální prvky, které se lépe uplatní v tanci a fyzickém divadle. Zatímco dramaturgie klasického divadla nebo baletu, spoléhajících na historicky fixovanou formu, spočívá v hledání konceptuální interpretace textu, intermediální dramaturgie je otevřená, orientovaná na samotný proces tvorby a je svým způsobem výzkumem scénického obrazu.

Zachování tanečních a divadelních scénických performancí dlouhodobě je možné jenom skrze video a filmový záznam. Je víceméně archivační možností, jež není určena pro uvádění a slouží např. pro režii repríz, většinou je pořízen statickou kamerou. Archivace záznamu a použitých složek pohyblivého obrazu potom dává možnosti pozdější rekonstrukce, nebo může sloužit k historickému výzkumu.

Existuje však i svébytná forma, spojující fyzické divadlo a tanec s filmem nebo se prolínající s formou performance. Používá střih a pohyb kamery ve specifické filmové řeči. Takové vyjádření má v experimentálním filmu a videoartu svou historii. Již v avantgardním filmu známe zásadní protagonisty těchto technik od *Mechanického baletu* Fernanda Légera přes sofistikované pojetí choreografie Mayi Deren po „cine dance“ Takahiko Iimury.

Camera dance je již etablovaný žánr, kde je tanec subjektem nebo modelem použitým k objevování širších témat narativu, struktury, metafor a abstrakce. Je to choreografie pro kameru; pohyb a scéna jsou vytvářeny tak, aby místo na přítomného diváka působily v orámování plochou obrazu. Prchavost a živost jsou fixovány v čase. Kamera výměnou za to umožňuje snímat detaily a technickým okem se dostat až do taktilní blízkosti. Tím zdůrazňuje i časovost umění tance. Choreografie vzniká střihovými postupy experimentálního filmu nebo efektovými technikami živého mixování, spolu s pohybem kamery při performanci tvořícími unikátní časoprostor. Konstrukce prostoru může být scénická, může pracovat s otevřeným site-specific místem, kdy jeho součástí jsou místa a úhly pohledu diváků, ale pro filmové ztvárnění také může organizovat prostor a pohyb v něm pro úhel pohledu kamery. Kameraman může být i performer, pokud je do performance pohybově zapojen nebo je-li obraz, který snímá, jednou z jejích složek.

Black box, white cube a otevírání mediálních institucí

Jak jsem popsal v předchozích kapitolách, pohled na mediální umění pouze z hlediska výstav je neúplný. Afektivní mapy měnící se společnosti zejména 90. let odhalily zcela jiná teritoria, než jaká byly zvyklé reprezentovat tradiční instituce výtvarného umění, filmu nebo divadla. Ty se v průběhu společenské transformace vyznačovaly často autoritativním byrokratickým přístupem založeným na zavedených kategoriích, který neakceptoval a neumožňoval realizaci nových forem, nebo se věnovaly zpětné reflexi bílých míst normalizační minulosti. Jak píše Keiko Sei v roce 1997 pro katalog výstavy *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*:

Kurátor, který pracuje pro velkou státní instituci, jmenovitě Národní galerii v Praze, mi řekl, že lidé, kteří se starají o její administrativu, tj. ti, kteří zde byli již za bývalého režimu, nechápou, proč je nutné do výstavního prostoru zvát umělce. Tento fakt naznačuje, že za komunismu se zabývali pouze mrtvými umělci nebo obrazy a sochami, nikoli instalačním a performačním uměním, která vyžadují umělcovu fyzickou přítomnost. [...] Instalace vyžaduje hmotnou existenci: objektů, materiálu, umělce a publika.⁸⁶

Suzi Gablick odkazuje na eseje Briana O'Dohertyho, když popisuje „bílou kostku“ výstavního prostoru jako „bílý, čistý, umělý prostor, který dává umění existovat v určitém druhu věčnosti zobrazení, izolované od všeho, co by mohlo odvádět od posuzování sebe sama jako umění. Vnější svět dovnitř nesmí vstoupit“.⁸⁷ Videoart se vymezoval i proti temnému a static-

86 K. Sei. *Konečná krajina*, s. 90.

87 Suzi Gablick, *The Reenchantment of Art*. London: Thames and Hudson 1991, s. 145.

kému prostoru filmové recepcce. Optické parametry média určeného pro televizní obrazovky také pracovaly s vyšší mírou jasu, určenou do běžně osvětlených prostor. Určitě to ale neznamenalo vstoupit do galerijního světa. Tvůrci videa viděli jeho široké uplatnění spíše v sociálních situacích běžného života. Samotný vznik videoartu se připisuje Nam June Paikovi, který v roce 1963 umístil obrazovku se záběry návštěvy papeže v alternativním prostoru klubu Cafe Go v New Yorku.

Mediální umění, jak reagovalo rozšířenými recepčními mody na nová nejistá území a svou rolí na rozvíjení autentických hnutí, otázek a řešení problémů společnosti, provázelo společenské změny, za jejichž těžiště lze považovat 90. léta. Tektonické procesy, které tehdy započaly, se však ustálily a projevíly postupně až po přelomu milénia.

Systém akademického potvrzování kulturního kapitálu umělce byl umělci videa podroben kritice jako vytváření nostalgické komory ozvěn umělecké teorie.⁸⁸ V rozvrácených poměrech východní Evropy po roce 1989 však byla taková kritika víceméně zbytečná. Pro některé umělce vedla cesta od přímého kontaktu jejich audiovizuální tvorby s publikem k malým intimním obrazovkám osobních počítačů a mobilů bez účasti na institucionalizované průmyslové nebo umělecké distribuci. Na druhou stranu mnohé studentské práce nikdy neopustily prostor škol. To svědčí o vztahu mediálního umění a jeho různých forem k etablovaným kreativním průmyslům, kterými televize, výtvarné umění, kinematografie nebo divadlo jsou. Etablované formy disponují akademickým zázemím, programy financování i archivy, postavenými na oborových zvyklostech. Primární archivní politikou je zde především pokrytí institucionální produkce. Oproti tomu stojí nezávislá autorská tvorba, individuální nebo komunitní, která na půdorysech, kterými je vymezena průmyslová výroba, nefunguje. Usiluje o jiné způsoby vyjádření. Pro české prostředí je charakteristické to, že téměř neexistovaly snahy prosadit videoart v televizním průmyslu ve smyslu „umění pro televizi“, jak jej nezanedbatelná část umělců první generace chápala a chtěla jím televizi změnit obsazením alespoň legislativními kvótami vymezeného prostoru pro nezávislou lokální produkci. V roce 1992 byl Bielického ateliér nových médií pozván na důležitou přehlídku *Dokumenta IV* v Kasselu. Studenti spolupracovali na projektu interaktivní televize Van Gogh TV *Piazza virtuale*. Do vysílání přes 4 satelity se mohl kdokoli zapojit jak fyzicky na výstavě, tak i přes videotelefon nebo modem. Experiment trval 100 dní a do programu jej přebíral nový terestrický kanál České televize OK3. Po opadnutí euforie z pádu Železné opony a dalším technologickém vývoji se nezávislé tendence realizovaly v prostředí internetu. S českým prostorem se také po celou dobu pojí jistá

88 Ve 20. století to není jediný případ institucionální kritiky. K uměleckým institucím se kriticky stavěly avantgardy futurismu, konstruktivismu, dadaismu, Bauhausu, surrealismu, situacionismu i konceptuálního umění.

kolonizace zahraničním uměním, které bylo často lépe připraveno k prezentaci a snadněji přitahovalo mediální pozornost. Na dovoz zahraničních uměleckých hvězd je věnována převážná část prostředků a původní česká tvorba, díky absenci financování křehká a málo viditelná, dostává jen jakýsi rezidentní nebo režijní prostor a postrádá kurátorskou podporu.

Všimneme-li si umění performance, typicky není ukotveno v žádném médiu, ale je zřejmé, že se dotýká hned tří etablovaných forem nebo z nich vychází. Jednou je výtvarné umění a jeho konceptuální a akční tendence. Druhou je experimentální divadlo, fyzické divadlo a současný tanec a třetí filmový experiment a video. U mediálního umění je to obdobně. Každý z uvedených uměleckých oborů, minimálně v české historii, je svým způsobem izolován, má vlastní zdroje financování, programy nebo fakulty vysokých škol, pokrytí odbornými časopisy. Tvorbu vycházející produkčně z divadelního oboru dokumentuje Institut umění – Divadelní ústav a publicisticky si jí všímá časopis *Taneční zóna*. Projekty spojené s tímto prostředím většinou nejsou reflektovány v časopisech vycházejících z prostředí filmu.

Projekčním programům experimentálních forem v kinech se dlouhodobě věnují dva festivaly, a to MFDF Jihlava (soutěž Fascinace: Exprmntl.CZ) a Přehlídka animovaného filmu Olomouc, shodně od roku 2007. Převážně vycházejí z půdorysu alternativní distribuce krátkých a studentských filmů. Soutěž Jiné vize PAF má přesahy do instalačních forem v galerijním prostoru a kurátorská aktivita okolo ní se zasloužila o širší ukotvení pojmu „pohyblivého obrazu“ Noëlla Carrola. Jako jisté vybočení z institucionální historie vydal v roce 2011 PAF *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu*.⁸⁹ Sylva Poláková a Martin Mazanec se zde zamýšlejí nad limitovaností prostředí kin a galerií, které jsou chápány jako tradiční prostory pro uvádění umění, a reagují přitom na koncept události Harolda Rosenberga. Posun dokresluje i změna názvu festivalu na Přehlídku filmové animace a současného umění (od roku 2016), která zahrnuje fenomény spjaté s virtuálním prostorem, performativním uměním, herním designem nebo módou. Kurátorská, publikační a distribuční platforma PAF působí i v jiných městech, pravidelně spolupracuje s významnými galeriemi a postupně se díky ní vytvořil i distribuční archiv s přesahy k výstavním projektům. Z prostředí PAFu také vycházela od roku 2013 Screensaver Gallery Barbory Trnkové a Tomáše Javůrka jako internetová galerie současného digitálního umění, šířící kurátorské přehlídky na obrazovky domácích počítačů v podobě, kterou bychom dnes nazvali galerijní aplikací.

Dochází tedy k procesům transformace, při níž se dříve jednoúčelové instituce mění v multifunkční. Galerijní a muzejní prostor se otevírá přednáškám, diskusím, projekcím, divadlu, performancím. Umělci v nich mohou pracovat s kulturními a historickými kontexty, kurátoři tematizují

89 *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu I., II. Jiné vize 2000–2010*. Olomouc: PAF Edition, 2011.

společenské procesy a veřejný prostor. Příkladem takové pop-up instituce je působení kurátorů Jiřího Klestila a Luboše Pavloviče v projektu experimentální kavárny Nová Syntéza. Tato kavárna s konceptem laboratoře s množstvím destilačních přístrojů pro tvorbu nápojů byla otevřena v málo využívaném prostoru Veletržního paláce na podnět tehdejšího vedení Národní galerie (2012–2013). V průběhu projektu byl uvolněn prostor před budovou, obsazený do té doby zvětšenými replikami soch, obvykle v zahraničí umísťovaných funkčně do vhodných prostranství. Zde však byly v řadě na jednom místě jako zvláštní venkovní expozice a z důvodu prevence poškození uzavřené zábradlím. Kavárna se rychle stala centrem s atmosférou otevřenou alternativní hudbě, poskytující zázemí experimentům, díky velkým oknům i projekcím zasazeným do veřejného prostoru. Mocenské hierarchické vztahy zde byly již transformovány. Hvězdami nebyli známí umělci, ale třeba obyčejní návštěvníci. DIY ovladač-generátor projekce při koncertě Hugo a Zoe (využívající konzole GameBoy apod.) byl k dispozici komukoli z přítomných, kdo se mohl stát tvůrcem zážitku. V tradici mediálního umění podporujícího lokální vazby, ale bez specializace na white box, se podařilo vytvořit senzitivní prostor, do něhož bylo možné kdykoli vstoupit a spoluúčastnit se tvorby.

Od tvorby, výstav a představení k politikám sbírek

Rozšířené pole mediálního umění zahrnuje umělecké praxe, jež jsou participativní, interdisciplinární, procesuální, výzkumné, kolaborativní, komunitní, sociální, politicky orientované a místně-specifické. Již jsem zmínil, že jejich podstata často není materiální nebo není fixována v nějakém médiu, nebo nějaké médium narušuje. Tím hůře vstupují do sbírek a činí je to poměrně problematickými k archivaci, která se potom zaměřuje jen na jejich části, a sbírková politika, pokud je omezena technickými možnostmi, jen na část tvorby. Zároveň stále existují protichůdné tendence, které se vrací k mediální specifičnosti, zvýrazňují ji, a díky tomu vytvářejí historické kontexty.

O nových médiích ve Sbírkách Národní galerie se začalo uvažovat s příchodem Jaroslava Anděla v roce 1996. Zpočátku byla tendence, ostatně uplatňovaná v 90. letech kurátorsky častěji, navazovat na české tradice a pokrýt bílá místa minulosti. Prvním velkým projektem se tak stala velká výstava Zdeňka Pešánka, následovaná již zmíněným Jitrem kouzelníků, kde v rámci doprovodného programu performancí otevřela i Laboratoř nových médií. Kromě využívání nových uměleckých technologií si kladla za cíl shromažďovat dokumentaci dění v oblasti českého a světového mediálního umění, veřejně dostupnou jako internetový archiv.⁹⁰ Uvažované

90 A. Pogranová. Nová média a české umělecké instituce v 90. letech 20. století, s. 60.

oddělení nových médií muselo počkat až do roku 2000 a příchodu Milana Knížáka. Jeho záměrem bylo sbírku českého umění 2. poloviny 20. století uvést do souladu s historickou skutečností, a to se mělo týkat i umění konceptuální povahy a umění elektronických médií. Oddělení intermédií a nových médií měla vést Katarína Rusnáková, po roce však po neshodách s Milanem Knížákem odešla. Marie Klimešová do něj poté obsadila dva kurátory, Tomáše Pospiszyla a Kamila Nábělka. V roce 2001 se již v novém elektronickém katalogu objevuje Sbirka nových médií, do níž byl zahrnut soubor mladých umělců zakoupený od Nadace Jany a Milana Jelínkových a na doporučení akviziční komise zakoupený soubor 41 kreseb děl Zdeňka Pešánka. Za intermedialitu nebo remediaci bylo bráno i křížení tradičních médií, pod které spadaly i některé práce v médiu fotografie, sitotisky nebo litografie. Akviziční politika nebyla v této době na koupi uměleckých děl nových médií připravena, v nově připravované stálé expozici se počítalo především s dlouhodobými zápůjčkami.⁹¹ Spory, obavy o tradiční umění, nevyvážené zastoupení současných umělců a nepřiliš specifické zaměření na umění let 1930–2000 vedly k vlažnému přijetí expozice u umělců i odborné veřejnosti. Tomáš Pospiszyl shrnuje v roce 2006, že kromě „prostorové instalace Michaela Bielického tu chybějí díla videoartu, nových médií nebo komplikovanější práce na pomezí různých žánrů“.⁹²

Jelikož se musím omezit ve zkoumaném předmětu zhruba rokem 2012, protože další vývoj až do současnosti je nad možnosti této studie a chyběl by potřebný odstup, nebudu se již věnovat stálému Prostoru pro pohyblivý obraz otevřenému v roce 2015 ve Veletržním paláci Adamem Budakem, black-boxu určenému videoartovým a filmovým instalacím. S poznámkou, že jeho program si musel vystačit bez rozpočtu na akvizice,⁹³ můžeme přejít na blízkou Akademii výtvarných umění (AVU) a její vědecko-výzkumné pracoviště, kde od roku 2007 existuje výzkumná sbírka Videoarchivu. Terezie Nekvindová a Sláva Sobotovičová začaly se systematickou dokumentací videoartu od 80. let do současnosti a měly za cíl vybudovat studijní centrum pro kurátory, teoretiky, pedagogy a studenty. Sbirka nikdy nebyla zaměřena na trh nebo distribuci, naopak má velkou část dokumentace pro historické a teoretické badatele. Od roku 2011 vydává VVP kurátorské výběry z Videoarchivu na DVD v Edici VIDA nebo je uvádí na internetovém portálu Artyčok.tv. Artyčok vznikl na AVU postupně mezi lety 2006–2010⁹⁴ jako další alternativní model distribuce umění a jeho obsah je dostupný s nekomerční variantou licence Creative Commons.

91 Tamtéž, s. 67.

92 Tomáš Pospiszyl. Veletrh umění podruhé: Procházka stálou expozicí moderního a současného umění. A2. 6. 12. 2006, Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2006/49/veletrh-umeni-podruhe> (cit. 25. 10. 2011).

93 Budak byl po odvolání ředitele Fajta stejně jako Rusnáková kritizován za program typu „kunsthalle“. Ten spočívá v principu univerzálního prázdného prostoru, kam jsou umísťovány výstavní projekty s velkým potenciálem zaujmout veřejnost, nepracuje však se stálou sbírkou a jejím rozvíjením.

94 Na jeho vzniku se podíleli Dušan Záhoranský, Jan Vidlička, František Zachoval a Jan Zahradníček, který stál později také za vznikem digitálního archivu NFA.

V jiné veřejné instituci, zabývající se sbírkou pohyblivého obrazu, kterou je Národní filmový archiv (NFA), byl až do roku 2011 ředitelem mezinárodně uznávaný filmový archivář Vladimír Opěla. Ten byl již od poloviny 60. let představitelem vědeckého přístupu k archivaci filmu, pozvedl práci Československého filmového ústavu na vysokou odbornou úroveň a ředitelem nově transformovaného Národního filmového archivu se stal v roce 1992. Archiv si nesl dědictví socialistické kinematografie, kdy získal, uchovával a v kino a TV distribuci obchoduje zejména barrandovskou produkci a zestátněný předválečný film. Do zmíněného roku 2011 se tak nepohyboval na zcela otevřeném audiovizuálním trhu, kde by si aktivně musel vytvářet působnost v nových oblastech. Okrajovým formám mimo kinematografickou distribuci se nevěnoval, stejně jako ani médiu videa nebo digitálním formám současného umění pohyblivého obrazu.

Vzhledem k zaměření archivu na film a spolu s digitalizací kin postupující proces vedoucí k zastarání promítacích zařízení, se do sbírky NFA začaly dostávat okrajové formy právě pro materialitu filmového pásu. I tam, kde byly kopie dosud v osobním držení a bylo je možné alternativnímu publiku uvádět, se podmínky pro film staly neudržitelnými a archiv je pro takové případy jedním z mála míst, které disponuje potřebnými prostředky a obsoletní technologií. Zde je hlavním rysem sbírkové politiky zaměření na filmový nosič s prioritou záchrany unikátních kopií ohrožených degradací. Odbornost je věnována nakládání s filmovou surovinou a jejímu dlouhodobému uložení. V roce 2010 takto došlo v NFA k akvizici 4500 krabic filmů používaných v představeních Laterny Magiky z Národního divadla, kde již neměly žádné uplatnění a postrádaly vhodné podmínky skladování. Spolu s tím byla převzata i sada optických laserdisků s nefunkčními přehrávači. Na zpracování divadelního fondu se čekalo až do roku 2016, kdy začal výzkumný projekt, během něž byla zaznamenána řada orálněhistorických rozhovorů s tvůrci z oblasti divadla.

Jako další směr sběratelství je možné sledovat aktivity zaměřené na umělecký trh. Jednou z nich je od roku 2000 sbírka Marek soukromých sběratelů Markových. Marika Kupková, působící v ní jako kurátorka od roku 2006, ji rozšířila o práce videoartu nebo animace mladých tvůrců, tyto formy však považuje namísto investice s ekonomickým raciem spíše za podporu umělců a zamýšlí se nad jejich situací:

Hledali jsme, za jakých podmínek videa kupovat, zda je limitovat počtem kopií, zda koupit pouze možnost jejich instalace pro konkrétní výstavu. Od té doby se vakuum kolem sbírání novomediálních děl trochu zlepšilo, ovšem v jejich zdejší distribuci a uchovávaní nadále zejí prázdná místa.⁹⁵

95 Michaela Banzetová. Marika Kupková: nebylo možné ignorovat videoart. *ČT Art*. [online], 2020. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/360/soucasni-cesti-sberatele-umeni-marika-kupkova-nebylo-mozne-ignorovat-videoart-MiGif> (cit. 9. 3. 2021).

Se všemi zastoupenými umělci je uzavřena smlouva o zapůjčení děl na výstavu bez poplatku. Zajímavostí je, že sbírka má právní statut družstva, v jehož stanovách je zakotveno, že je neprodejná. Ovšem již přístup Jelínkových v 90. letech měl charakter podpory a nikoliv obchodu:

Zakoupená díla jsou bezplatně nabídnuta nekomerčním galeriím nebo zpětně darována umělci k jeho další volné dispozici. Ve výjimečných případech jsou v zájmu propagace umělce darována v zahraničí.⁹⁶

Položíme-li si v souvislosti s touto praxí otázku, zda může nebo má provozovat privátně licencovanou sbírku veřejná instituce a jak takový model funguje ekonomicky, vyvstane problém jistého konfliktu zájmů s očekávanou veřejnou službou. Veřejná služba by měla vycházet z transparentních demokratických principů rovného přístupu. Přitom zájem na distribučních a výstavních tržbách vybraných umělců a další zvyšování jejich ceny na trhu jednak nic nepřináší ostatním nezastoupeným, a malý, historicky téměř neexistující trh mediálního umění neumožňuje z takto získaných prostředků financovat komplexní historický výzkum, popis a dlouhodobé uchování, a to ani pro samotné vybrané umělce. Dokumentace a uchovávání čehokoli, co není možné na trhu uplatnit, by mohlo být snadno odsunuto na vedlejší kolej. Tyto dvě funkce je pro udržitelnost sbírky nutné uvést do souladu.

Veřejná služba své poslání uchovávání kulturního dědictví naplňuje lépe, když může pracovat s hromadnou správou licencí. V současné politické diskuzi se s rozvojem grantových podpor objevují jistě oprávněné názory, že veřejně financované umění by mělo být také veřejně dostupné. Jednou z takových oblastí, kde legislativa již individuální dostupnost zajišťuje, je tvorba studentů veřejných vysokých škol a je možné, že dalším vývojem se budou vytvářet mechanismy širší distribuce, protože asi není úlohou vysokých škol vytvářet si distribuční trhy. Se získáním mandátu hromadné licenční správy by vždy měla souviset také povinnost dlouhodobého uchování a historické dokumentace.

Soukromí investoři se zpravidla zaměřují na autory, jejichž jména jsou medializována v souvislosti s uměleckou scénou a dá se u nich očekávat vysoký symbolický kapitál, estetická kvalita apod. Zaměření na mladší umělce je dáno spíše snadnější dostupností jejich tvorby a ekonomické logice očekávání růstu ceny. Kvalitnější práce kurátora nebo galerie s umělcem může spočívat v zakoupení jeho práce a jejím vystavení, zprostředkování vystavení v další prestižní galerii nebo na festivalu, finanční podpoře vydání katalogu. Zvyšování symbolického a kulturního

96 Milan Jelínek [úvod]. *Neplánované spojení – Stipendisté nadace Jana & Milan Jelínek 1990–1998*. Praha: Výstavní síň Mánes, 1999.

kapitálu na uměleckém trhu má potom vést ke zhodnocování investice. Je zřejmé, že tento princip funguje pro estetické objekty a méně již pro práce významné svou historickou rolí, založené na sociální funkci nebo bližší spíše filmové distribuci.

Jaké překážky mají galerie a jiné paměťové instituce, co se týče sbírek mediálního umění, zvažuje Rodrigo G. Serrano ve studii *Expanded (Im)materialities*. Nehledě na to, že se sbírkami videoartu váhaly zabývat galerie už v 90. letech a situace tedy není specificky nová, jsou to výzvy již diskutované nemateriality, chybějící autenticity, protože mnoho na videu založených děl lze volně reprodukovat, a chybí tak jedinečný originál a samozřejmě dekontextualizované, fragmentované historie.⁹⁷

Steve Dietz ovšem, ačkoli připouští, že jsou zde otázky ohledně vlastnictví, objektovosti, vztahu originálu a kopie, tvrdí, že nejsou nijak zásadně nové, a chybějící sbírky technologického umění jsou signálem určité krize sbírek.⁹⁸ Muzeím i galeriím už je dobře známo umění performance, konceptuální umění, umění založené na instrukcích. Nebudování kolekcí technologického nebo softwarového umění má dva důvody. Jeden z nich identifikuje Domenico Quaranta. Umění je rozděleno do různých uměleckých světů. Jedním z nich je svět současného umění, ve kterém tyto instituce působí a který Lev Manovich nazval „Duchamp-land“,⁹⁹ zatímco na okraji tohoto světa existují jiné světy, jako svět mediálního umění. Tyto světy operují s naprosto jinými pravidly a dynamikou.¹⁰⁰ To vede k určitým kompromisům při transferu mezi nimi nebo k tomu, že umělci někdy vytvářejí materiální deriváty jako sopekтуры nebo tisky.

Kurátorka a profesorka mediálních studií Christianne Paul ve sborníku *Investigations on the Cultural Economy of Media Art* zmiňuje, že integrování digitálního umění do sbírek a trhu s uměním naráží na potíže porozumění jeho jazyku, kontextu a historii technologických uměleckých forem.

Poukazuje na mýtus nemateriality: nijak však situaci nezjednodušuje, protože neomaterialitu chápe jako síťovou objektovost, zahrnující technologie, procesy, reflexi dat o lidech a prostředí tak, jak ji vidí technologie. Není to tedy zdůrazňování fyzického. Je to pro ni prohloubení pochopení digitálně kódované materiality. Naopak varuje před obsesí materiály. Materialitu a objektovost je pro ni nutné chápat v jejich komplikované temporalitě ve vztahu k současnému. Je tedy třeba přesně vnímat, v jakém smyslu důraz na materialitu klade. A jak sama říká, nyní už máme solidní

97 Rodrigo Guzman Serrano. *Expanded (Im)materialities: A Postmedial and Neomaterial Discussion on the Collection and Preservation of Media Arts*. Krems: Danube University Krems, Media Arts Cultures Consortium, 2018.

98 Steve Dietz. *Collecting New-Media Art: Just Like Anything Else, Only Different*. In: Bruce Altshuler (ed.). *Collecting the New*. Oxford – Princeton: Princeton University Press, 2005, s. 85.

99 Lev Manovich. *The Death of Computer Art. Rhizome* [online], 22. 10. 1996. Dostupné z: <http://perma.cc/9C9X-UQ29> (cit. 21. 8. 2020).

100 Domenico Quaranta. *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions, 2013, s. 35.

modely, jak sbírat a uchovávat efemerní, time-based díla, ale příliš mnoho lidí o nich neví.¹⁰¹

Autenticita a dlouhodobé uchování

Jednou z trvalých potíží pro sbírky zahrnující mediální umění je otázka autenticity, resp. její absence u snadno reprodukovatelných kopií. Tedy to, za co se u materiálního umění nebo osobních dokumentů považuje dotyk oné řemeslné ruky umělce. To opět vede někdy k náhražkám jako podepsaným paměťovým kartám, extravagantním obalům kazet, které mohou být až úsměvné, ale také třeba k tomu, že sběratelé smluvně nutí umělce ke zničení všech jiných kopií zakoupeného díla. Takové umělé vytváření nedostupnosti nemá s autentickým charakterem věci nic společného, spíše se jedná o nevhodný obchodní model, který nakonec umění neprospívá. Pip Laurenson chápe autenticitu jako integritu a původní charakter originální práce, celistvost nejlépe takovou, jako když dílo opustilo studio.¹⁰² Navrhuje také dívat se na praxe, které se už dříve ustavily v hudbě nebo divadle. Argumentuje přitom, že je potřeba jistý paradigmatický posun od materiálové praxe k „práci definujícím vlastnostem“. Caitlin Jones mluví o „konceptuálním originálu“.¹⁰³

Domenico Quaranta vysvětluje neadekvátnost pojmů jako originál a kopie v digitálním světě v otevřeném dopise nazvaném „Drahý sběrateli“. Vlastnění mediálního umění přirovnává k vlastnění veřejného umění. Přístup k němu mají všichni, ale je to sběratel nebo galerie, kdo přes systém smluv a certifikátů autenticity dílo vlastní a pečuje o něj:

Pokud však chápete sběratelství nejen jako způsob hromadění vzácných předmětů, ale také jako odpovědnost vůči kultuře a společnosti, nabízí se i jiné možnosti. Koupě uměleckého díla není jen způsob, jak ho vlastnit. Je to také způsob, jak podpořit umělce a pomoci mu rozvíjet udržitelnou ekonomiku a pokračovat v umělecké tvorbě. Je to způsob, jak převzít odpovědnost vůči uměleckému dílu, pečovat o něj a o způsob, jakým je prezentováno a uchováváno.¹⁰⁴

Další rovina problému získávání a uchovávání původního charakteru tohoto druhu umění spočívá v technologii. Jenom u magnetických páskových

101 Christiane Paul. *Media and Art Market*, Interview by Alessio Chierico. In: Alessio Chierico (ed.), *Investigations on the Cultural Economy of Media Art*. Milan: Digicult Editions, 2017, s. 170.

102 Pip Laurenson. *Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations*. *Tate Papers*, 2006, č. 6. Dostupné také z: <http://perma.cc/6LVL-4CXS> (cit. 8. 8. 2020).

103 Caitlin Jones. *Objects, Intent, and Authenticity: Producing, Selling, and Conserving Media Art*. In: Beryl Graham (ed.), *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*. London: Routledge, 2014.

104 Domenico Quaranta. *Dear Collector. Media in the Expanded Field* [online], 1. 7. 2016. Dostupné také z: <http://perma.cc/RW72-EN7S> (cit. 11. 8. 2020).

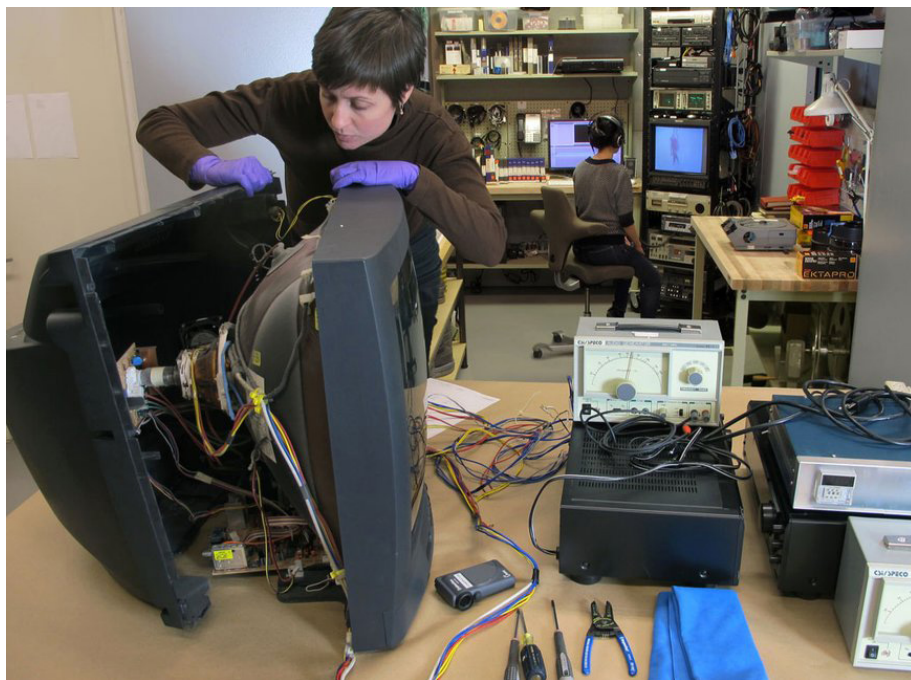
médií videa se vystřídalo několik druhů nosičů od televizního U-matic v 70. letech přes lidové VHS nebo profesionální Betacam v 80. letech po DV a DVCam v letech devadesátých. Archivy a muzea, které disponují zastaralými nosiči, obvykle již nemají zařízení pro jejich prezentaci a potřebují zajistit jejich přepis do současných digitálních formátů. Při tomto přepisu je nutná specializovaná odbornost na historické způsoby záznamu a zachování autentické původní podoby a kvality obrazu. V poslední době vznikla pracoviště a pozice konzervátorů zaměřených na nová média ve významných světových sbírkových institucích: v ZKM Karlsruhe byla The Laboratory for Antiquated Video Systems otevřena v roce 2004, v MoMA v roce 2007, Guggenheim Media Conservation Lab vznikla 2008, dále v Tate Modern a dalších. Vznikla nová specializace, zaměřená na dokumentaci a péči, navazující právě na prvotní projekty digitalizace a prezervace páskových médií.¹⁰⁵ Jedním z prvních projektů, zaměřených na uchování mediálního umění, byla The Variable Media Initiative (1999–2004) Guggenheimova muzea. Spolu s Daniel Langlois Foundation se skupina rozrostla o University of Maine, Berkeley Art Museum / Pacific Film Archives, Franklin Furnace, net-artový Rhizome.org a Performance Art Festival & Archives.¹⁰⁶ K publikovaným výstupům patří sborník *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*. Dalším velkým mezinárodním projektem byl Matters in Media Art (2005) mezi New Art Trust a jeho partnerskými muzei – MoMA, San Francisco Museum of Modern Art a Tate. Měl za cíl vyvinout společné a sdílené praxe pro péči a uchování. Jeho výsledky pokrývají procesy akvizice, dokumentace, zápůjček a dlouhodobého uchování a jsou volně k dispozici s otevřenou licencí.

Dokumentace postupu, jak byla archivovaná nebo prezentovaná kopie získána – jestli bylo použito originálních nosičů, od koho byly převzaty, jaká byla použita zařízení a technické parametry přepisu – to vše hraje roli v tom, jak celkově důvěryhodný byl postup akvizice vzhledem k intenci autora a že se nejedná pouze o nekvalitní kopii z nejasného zdroje. Proto se tyto skutečnosti a okolnosti zaznamenávají do Akviziční a Konzervátorské zprávy a pokud je to možné, přímo s autorem je konzultována původní podoba filmu, videa nebo instalace. Tyto zprávy mají při dlouhodobém uchování i po desítkách let podat potřebné doklady o průběhu procesu. Pro instalaci se zaznamenají instrukce a dokumentace k realizaci. Guggenheimovo muzeum do dokumentace zařazuje Iterační zprávu, kterou konzervátorka Joanna Phillips navrhla jako rozšíření obvyklých instalačních instrukcí na zaznamenání více různých manifestací, jakými byla instalace v různých dobách a podobách realizována.¹⁰⁷ Zpráva

105 Kate Lewis. What Does a Media Conservator Do? *Moma.org* [online]. Dostupné z: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/03/24/what-does-a-media-conservator-do (cit. 11. 8. 2020).

106 Guggenheim Museum. (n.d.). The Variable Media Initiative. *Guggenheim.org* [online]. Dostupné z <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/conservation/conservation-projects/variable-media> (cit. 11. 8. 2020).

107 Guggenheim Museum. (n.d.). Time Based Media. *Guggenheim.org* [on-line]. Dostupné z <https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media> (cit. 10. 4. 2021).



Konzervátorka Joanna Phillips zjišťuje stav modifikované CRT obrazovky, která tvoří část TV Crown Nam June Paika, 1965 (verze z 1998–99). Paikova modifikace obrazovky a záměna video signálů za audio signály ze dvou generátorů byla intervencí do materiality elektronického média. Foto Jeffrey Warda (guggenheim.org)

zachycuje i rozhodovací proces, v němž se mohou projevit estetické, praktické nebo ekonomické důvody ovlivňující instalaci. Muzea v projektu *Matters in Media Art* k akvizici jednotlivých elementů používají Zprávu o médiu pro videopásky, film apod. a Zprávu o struktuře a stavu, kterou doplňují specifické formuláře pro Video / Audio / Film / Počítačová díla. Další formuláře jsou zaměřené na zachycení informací o přehrávacích zařízeních a projektorech. Všechny dotčené otázky a detaily v těchto vzorech zpráv shrnují zkušenost s mnoha akvizicemi a sbírkovou praxí, které zajišťují, aby umění žilo a neleželo nefunkční a neprezentovatelné v depozitáři. Cílem je získat dostatek informací o hlavních charakteristikách díla na různých úrovních, např. estetické, technické funkce aj., a poskytnout normu pro jejich obnovení tak, aby nebyla snížena symbolická hodnota.

Proces dosažení co nejlepšího digitálního ekvivalentu archiválie není úplně samozřejmý, neboť ve svém výsledku závisí na způsobu uvažování o daném předmětu. Digitální reprezentace je ve zkratce výslednicí technologických parametrů digitalizace, použitých souborových formátů a standardů pro metadatový popis. Digitální kurátor z podstaty věci propojuje teorii informačních věd, resp. technologickou stránku, s přístupem archivářů, historiků nebo vědců. Pracuje s teoretickým uchopením umění a nakonec i s veřejnou prezentací vzniklého celku v různých médiích. Digitální reprezentace potom podléhá náročným požadavkům na uložení na několika místech, pokud možno použitím více různých technologií,

pravidelnou kontrolu integrity, popis mezinárodně uznávanými standardy deskriptivních, administrativních a technických metadat. Dlouhodobé uložení také znamená pravidelnou migraci na nové generace nosičů, a to vše znamená poměrně finančně nákladné informační systémy i organizační zajištění.¹⁰⁸ Zatímco v minulosti byly archivy pohyblivého obrazu soubory kopií na VHS a MiniDV kazetách nebo později na pevných discích, někdy doplněné distribučními DVD, tato praxe už dospěla ke svému konci, protože mohla fungovat pouze dočasně, zatímco trvala dobrá dostupnost autorů i původních médií. V Československu tvorba na U-matic víceméně nevznikala, ovšem na pásková média 80. let ano, a ta jsou již ohrožena nenávratnou ztrátou. Rok 2025 přitom byl v archivní komunitě varovně prezentován jako poslední možnost dnes ještě dostupnou technologií tato média přepsat. Dlouhodobé archivy by měly plánovat zajištění po desítky let, běžně 50–100 let, a počítat s migracemi každých 10–15 let. Proto u nich akviziční činnost musí dbát na právní aspekty a licence umožňující reprodukci. I při práci s výstavní činností a projekcemi se ovšem neobejdou bez státní podpory.

Materiál se přitom k archivaci dostává často v mnoha verzích. Typicky se může lišit verze pro kinoprojekci a smyčka pro instalační řešení. Přesný digitální ekvivalent historicky autentické původní verze nemusí být vhodný pro současnou distribuci a liší se od verze restaurované. Je mnoho ohledů, které při zpracování akvizice kurátoři a konzervátoři berou v úvahu při svých rozhodnutích. Mnohdy je k nim potřebný rozhovor s autorem či autorkou, k jehož provedení byla také navržena doporučená sada otázek týkajících se nových médií, kromě obecných pravidel orální historie. Takový rozhovor i zmíněnou akviziční dokumentaci je opět nutné uložit. Rovněž případné historické fotografie dokumentující výstavy, další části performance nebo instalační řešení a písemné dokumenty. K jednomu uměleckému dílu tak může být uchováváno několik desítek elementů. U všech je potřeba jejich přesný popis pro jejich další vyhledatelnost a dlouhodobě zajistit neporušenost digitálních souborů. Celá takováto složka je potom autentickým digitálním otiskem média v jeho různých aspektech. I když je v současných digitálních kurátorských přístupech specifická média považována za překonaný princip, historicky se jí zabýváme, abychom dokázali zachovat původní záměr a mediální strategii autora. Musíme rozlišovat, zda bylo intencí a svobodnou volbou vyjadřovat se v určitém médiu, nebo to bylo dáno realitou doby. Měli bychom hledat „rukopis“ autora v jeho způsobu používání médií.

Podívejme se opět souhrnně na další genezi archivačních iniciativ v Čechách. Zejména po roce 2000 se začaly objevovat otázky archivů a archivace videoartu a nových médií nebo mediálního umění obecně.

108 Digitální repozitář by měl odpovídat standardu Open Archival Information System (OAIS) a ideálně auditu a certifikaci.

Již jsem zmiňoval aktivity centra CIANT, jako byly projekty Caspar nebo GAMA. V roce 2008 byl na FAMU realizován výzkumný projekt týkající se odborné spolupráce v prostředí on-line audiovizuálních archivů, jehož součástí byla konference Otevřené archivy. Woody Vasulka jako jeden z členů týmu na ní prezentoval projekt archivního rozhraní v 3D prostoru virtuální reality. Měl tehdy za sebou již velké výstavně-archivní projekty, jak *Eigenwelt der Apparate-Welt – Pioneers of Electronic Art* (1992) na *Ars Electronica* v Linci, tak aktuálně *MindFrames* (2006) v ZKM Karlsruhe. Přednášel rovněž na mezinárodních workshopech Tranzistor, které pořádal CIANT v letech 2009 a 2010 na FAMU. Archivní aktivity Woodyho Vasulky jsou velmi bohaté a právě na rozsáhlém materiálu, jehož základ do Brna dorazil v několika bednách ze Santa Fe již v roce 1992, je postaven archiv Vašulka Kitchen Brno (VKB). Kontinuální archivní úsilí od 90. let vyústilo v Brně také na FaVU v podobě media archivu MAP Jany Písařikové, obsahující práce studentů a pedagogů FaVU, rozšířené o brněnský umělecký kontext. Na tomto archivu se stejně jako v případě VKB podíleli Tomáš Ruller a Jennifer Helia de Felice. Ačkoli dosavadních aktivit týkajících se uchování mediálního umění, tedy projektů, symposií i přednášek bylo tolik, že je zde nemohu všechny zmínit, teoretický výstup ve formě publikace o konzervování a archivaci byl vydán až v roce 2020. *Vašulkova kuchyňská kniha #1* editora Miloše Vojtěchovského¹⁰⁹ je sborníkem mezinárodního kolokvia, jež proběhlo na půdě Vašulka Kitchen Brno pod názvem Umělecké sbírky digitální epochy v galerii a muzeu (2019).

Do NFA byla pro pokračování práce na Videoarchivu v roce 2018 zapůjčena média z VVP AVU, kdy roli Videoarchivu na poli současného umění již dříve převzal Artyčok TV. Sylva Poláková, v NFA kurátorka avantgardy a experimentálního filmu, pro jejich zpracování iniciovala a od roku 2020 vede výzkumný projekt zaměřený na metodiku uchovávání a dokumentace pohyblivého obrazu mimo kontext kinematografie. V jeho rámci probíhá snaha o vymezení standardů dlouhodobé archivace a metodiky akvizice, ochrany a zpřístupnění. Videoarchiv NFA pracuje s myšlenkou, že by za příznivých okolností do budoucna mohl sloužit jako smluvní depozit pro další organizace. Závěr tohoto krátkého přehledu bude patřit Muzeu Umění Olomouc. Na jeho vědeckovýzkumném pracovišti začala v roce 2011 vznikat Středoevropská databáze umění CEAD. V roce 2021 navázal výzkumný projekt ve spolupráci se Slovenskou Národní Galerií, polským WRO Art Center, PAF Olomouc a maďarským C³. Projekt New Media Museums, který koordinuje Dušan Barok, se zaměřuje na vytvoření společného rámce pro uchovávání a sběratelství mediálního umění. Má publikovat řadu případových studií týkajících se vybraných děl a vytvořit potřebnou expertizu pro péči o ně.

109 Miloš Vojtěchovský (ed.). *Vašulkova kuchyňská kniha #1*. Brno: Vašulka Kitchen, 2020.

Sbírký jako publikúm otevřené mezioborové sítě

Mody existence mediálního umění, odlišné od klasických mediálních forem, vedly ke vzniku specializovaných kurátorských a konzervačních oddělení ve významných galeriích. Mezinárodní výzkumné projekty, ve kterých bylo cílem získat a sjednotit zkušenosti akvizice, dokumentace a uchovávání, poskytují kurátorské a archivní komunitě cenné výsledky a praktické podklady. Bylo za nutné popsat specifika předmětného umění, podrobit tato specifika kritické analýze a ověřit, zda a jak jsou na něj dostupné publikované teoretické přístupy z jiného prostředí aplikovatelné. Žádný z pramenů na poli kurátorství sbírek a archivace totiž na české umění a vlivy, ze kterých vychází, své závěry doposud nevztahoval. Zatímco na začátku byla uvedena teorie síťového obrazu, závěr se bude věnovat možnostem a vlastnostem síťové organizace institucí a umělců.

Současné přístupy k vytváření a správě archivních sbírek se odehrávají v postkustodiální éře, jak ji v roce 1981 formuloval Francis G. Ham.¹¹⁰ To, co nazýval postkustodialismem, spočívá v přesahu od pouhé úschovy a správy fondů nebo záznamů o nich k významnější společenské roli a poslání zejména poskytováním přístupu ke stále většímu množství digitálních a automaticky zpracovaných informací. Archivy si podle něj nemohou dovolit trvat na svém úzkém zaměření a nemohou být úspěšné bez rozšíření svých strategií navigace v komplexních realitách konce 20. století. S tímto přesahem byla pro něho již na počátku 80. let spojena spolupráce mezi archivy v decentralizovaném počítačovém prostředí, ve kterém měly být mnohem aktivnější v meziinstitucionálním propojení archivních programů.

V kapitole o síťovém umění byl zmíněn koncept Annet Dekker spočívající v aliancích péče. Zatímco v předchozí kapitole jsme si všimli zejména technické realizace konzervování, zde je třeba zmínit to, co je základní rovinou každého archivu a co z něho dělá nejen archiv otevřený, ale archiv živý: je to zachycení společenských diskurzů a vazeb, minulých i současných. Felix Stalder souzní se zmíněným Domenicem Quarantou, když společenské vztahy vidí jako jádro nové ekonomiky nemateriální kultury. Věnuje se tomu, jak nemateriálním nebo věcem zdarma dáváme hodnotu prostřednictvím společenských vztahů. Rozlišuje několik typů takových hodnot, které nesouvisí s fyzickým vlastněním a jimiž jsou ztělesněné znalosti, vlastnictví skrze asociaci, privilegovaný přístup a sdílený symbolický podíl.¹¹¹ Transformované galerie mají rozvinutou škálu možností, jak zapojit intence autorů, podpořit je i realizovat nemateriální práce. Mohou

110 Luciana Duranti – Patricia C. Franks (eds). *Encyclopedia of Archival Science*. London: Rowman & Littlefield, 2015, s. 274.

111 Felix Stalder. Property, Possession and Free Goods: Social Relationships as the Core of a New Economy of Immaterial Culture? In: Markus Schwander – Reinhard Storz (eds.). *Owning Online Art: Selling and Collecting Netbased Artworks*. Basilej: UAS Northwestern Switzerland, Academy of Art and Design, 2010, s. 75–87.

si je licencovat nebo pronajmout na speciální uvedení při nějaké události, pořádají workshopy a performance s uvedením jinak nesbíratelných prací, což může také podpořit jejich dokumentaci, nechávají umělce pravidelně kontrolovat a starat se o jejich práce ve sbírkách.

Kurátorka Sabine Himmelsbach se na pomyslné cestě od uzavřených k otevřeným institucím zabývá zásadní rolí, kterou v přenosu signifikantních vlastností hraje dokumentace. Co determinuje umění jako autentické, často není viditelné a při konzervování jde více o zachování společenské informace a vztahů ve vzájemných aliancích při procesu jeho vzniku.¹¹² Zaměstnanci muzeí podílející se na uchování se stávají součástí sítě péče, kde je kolaborativní přístup velmi důležitý pro zachycení této komplexity. Dokumentace, její jednotlivé stupně a verze ani zpřístupnění nejsou chápány jako statické koncepty, ale jako proces, který zahrnuje neustálou výměnu informací a zkušeností mezi veřejností, umělci a experty. Archiv, který dává zájemcům aktivní roli a podporuje přístupnost, má větší šanci na to, že si uchová svou kulturní roli a bude aktuální. Na jedné straně tedy data zpřístupňuje, ale i na archivační straně umožňuje přispívat dalším aktérům a realizuje vyváženější prezervační praxi.¹¹³ Jelikož je tedy mediální umění rozkročeno mezi více uměleckými obory, k nimž je potřeba přidat ještě technologické formy, kterými se realizuje, zabývali se Oliver Grau a další na Danube University mezioborovým meta-tezauzem, který přemostňuje tradiční historie umění.¹¹⁴ Slovník mediálního umění je definován terminologiemi, které jsou neustále v pohybu, tzv. plovoucími signifikanty, které formují bezprostřední sociokulturní otázky naší doby: „Od budoucnosti těla a mediální (r)evoluce k environmentální interferenci, virtualizaci financí a kultuře sledování.“¹¹⁵

Situace sbírek mediálního umění je u nás vnímána jako velmi rozdrobená. Stejně tak tato scéna trpí izolovaností jednotlivých aktivit a pomohlo by jejich lepší propojení. Někdy je jako hlavní instituce, která by se měla věnovat mediálnímu umění, vnímána Národní galerie, jindy jiná velká instituce, která by měla bezezbytku naplnit roli hlavní sbírky mediálního umění jako národního kulturního dědictví. Národní filmový archiv má poměrně blízko k digitálnímu uchování obrazu a zvuku, už ze své povahy je to archiv vzniklý z moderního technicky reprodukovatelného média.

112 Sabine Himmelsbach. From Closed to Open Institutions. In: Oliver Grau – Janina Hoth – Eveline Wandl-Vogt (eds.). *Digital Arts Through the Looking Glass: New Strategies for Archiving, Collecting and Preserving in Digital Humanities*. Krems: Edition Donau-Universität, 2019, s. 244.

113 Tamtéž.

114 Meta-Thesaurus for Media Art Research je použit v Archivu digitálního umění ADA. Byl sestaven jednak z tradičních slovníků umělecké historie, databází mediálního umění, dalšími zdroji byly festivaly a literatura. Použitými databázemi byly The Dictionnaire des Arts Médiaux, GAMA keywords, The Vocabulary of the Daniel Langlois Foundation, a Netzspannung. Každý slovník představuje praxi dané instituce stejně jako ideové předpoklady. Festivaly zahrnovaly Ars Electronica; Dutch Electronic Art Festival; European Media Art Festival; Festival Internacional de Linguagem Eletrônica; Inter-Society for the Electronic Arts; Microwave Festival nebo Transmediale.

115 Oliver Grau – Wendy Coones. "The Living Archive" of Digital Arts – Web 2.0 & 3.0 and the Bridging Thesaurus, In: Proceedings. EVA Berlin 2018. Berlin: Staatliche Museen zu Berlin, s. 230.

Filmová distribuce je po roce 2010 již výhradně digitální a v NFA proto přirozeně vzniká repozitář digitálního a digitalizovaného filmu. Naopak zde vůbec neexistuje péče o jakékoli materiální objekty. Pokud se nějaký archiv či muzeum specializují jenom na určité médium a jsou k němu na rozdíl od jiných schopné poskytnout vysoce kvalifikovanou ochranu, měly by při přijetí odpovídající komponenty nebo části současně přijmout i závazek spolupráce na uchování většího celku a společné propojené dokumentaci. Na modulárním meziinstitucionálním principu lze také provozovat a poskytovat otevřené prostředky kvalifikované dlouhodobé archivace, propojovat archivní portály, publikační a kurátorské projekty v organizačním modelu spolupráce nezávislých i etablovaných kulturních institucí.

Objevují se tedy i jiná otázka: zda namísto jedné kamenné instituce není vhodnější, odolnější a zejména bližší povaze mediálního umění síťová organizace více subjektů. V roce 2011 vznikla tzv. Liverpoolská deklarace s názvem *Media Art Needs Global Networked Organisation & Support*,¹¹⁶ za níž stojí Oliver Grau, a výzvu podepsalo několik set umělkyně, kurátorek, akademiků ad. Každá sbírka je ve své podstatě společenskou sítí. Procesy akvizice, historického a interdisciplinárního výzkumu, vystavování i uchování jsou založeny na neustálém kontaktu lidí ve vzájemných vztazích. Ani archivní portály by neměly být izolovanými, marginalizovanými, těžko dostupnými ostrovy. Jak se transformují paměťové instituce, tak se i jejich informační systémy mění z monolitických a izolovaných v otevřená kolaborativní výzkumná a archivační prostředí.

Společné však pro velké tradiční instituce je, že české mediální umění stojí při kontaktu s veřejností a jejich hlavními publiky na okraji jejich zájmu. V tom mají svou nezastupitelnou roli další větší i menší specializovanější organizace. Mohou mít pestrý program přednášek, koncertů, projekcí nebo jsou v intenzivním kontaktu s umělci a s místním i síťovým děním. Archivy totiž mají významnou identitární funkci. Menší archivy zapojené do přediva lidských vazeb umožňují uchování bližších vazeb s autory, uvědomění si příslušnosti ke komunitě, místu nebo fenoménu a jejich spoluvytváření. Toto předivo vazeb je pojívem malých organizací, komunitních archivů provozovaných dobrovolníky, rhizomatické a osobní archivace a vytváří unikátní historii marginalizovaných uměleckých hnutí, která se v průmyslových archivech neobjevuje. Participativní provoz v lokálních podmínkách více odpovídá skutečným lidským vztahům. Jeho potenciál spočívá v množství menších propojených publikačních a kurátorských uzlů, které se mohou ve svých funkcích vzájemně zálohovat nebo dočasně i trvale zastupovat, což odpovídá organizačnímu modelu spolupráce nezávislých i etablovaných kulturních institucí a vytváření aliancí péče.

116 Oliver Grau. *Media Art needs global networked Organisation & Support*. Dostupné z <https://arthist.net/archive/2293> (cit. 1. 4. 2021).

Veřejná rozhraní sbírkových systémů jakožto prostředí pro zpřístupnění a spolupráci, jež jsou blízko jak kurátorům, tak umělcům, stále častěji obsahují nástroje pro osobní výběry z obsahu archivu, komentáře pedagogů, historiček či pamětnic, nebo nástroje komparativní analýzy. Mohou přímo plnit i akviziční a badatelské funkce. Distribuce příspěvků a notifikací o aktivitě ostatních, by neměly být omezeny jedním portálem, ale standardními protokoly se mohou šířit i do systémů dalších institucí.

Aktuální výzkumnou linií oddělení Digitálního kurátorství NFA jsou otevřené protokoly společenských sítí, fungující v decentralizovaném heterogenním prostředí, v němž jsou schopné propojit všechny sbírkové systémy bez ohledu na jejich lokaci a provozovatele.¹¹⁷ Osobní profily, akviziční kanály, kurátorské kanály nebo on-line výstavy různých paměťových institucí, podporující protokoly jako ActivityPub nebo Zot,¹¹⁸ se stávají informačními zdroji, které lze sledovat ze svého domovského profilu, odkud je možné se také podílet na aktivitě v celé odborné síti desítek nebo stovek sbírkových portálů. Tyto protokoly se v současné době implementují do řady publikačních nástrojů s otevřeným kódem.

Panelisté konference „The State of the Moving Image“, uspořádané v roce 2021 Newyorskou platformou *e-flux*, shodně označili debatu a osu kurátorství black box – white cube jako historickou.¹¹⁹ K těmto dvěma typům prostoru totiž přibyl třetí, obzvláště po zkušenosti s pandemií Covid-19. A tím je prostor digitální. Rozvinuly se formy čistě digitálního kurátorství, festivaly se začaly odehrávat kompletně on-line, objevily se hybridní formy. Proto je na místě uvažovat, jaký je charakter digitálních sociálních prostorů, které pro prezentaci pohyblivého obrazu vytváříme. Způsobí zachování specifity média, že práci nelze zpřístupnit? Je pro uvádění introspektivní filmové tvorby adekvátní přehrává ekonomika nenávisti korporátních sociálních platform? Neexistuje diskriminace v dostupnosti digitálních technologií? Siegfried Zielinski na konferenci „Art Institutions in the Age of Existential Risks“ (ZKM Karlsruhe, 2021) mluví o „rozšířených muzeích“, ve smyslu heterogenních prostorů pro vyjednávání, kdy jejich interdiskurzivní konglomerát aktivit, mnohavrstvé výstavy a performance stále rozšiřují náš koncept umění. Klasické instituce jako divadlo nebo kino přitom stále existují, ale již nejsou tím vedoucím modelem místa, kde se zájmy milovníků umění a profesionálních mediátorů protínají se zájmy umělců, kurátorů, designérů a architektů. Nové instituce do sebe zahrnují funkce a úlohy těch klasických, ale zároveň se rozšiřují v místa vyjednávání radikální přítomnosti, expandují do městského prostředí a samy se

117 Archive Collection Social Hub, na němž byly zřízeny např. virtuální badatelské NFA, je dostupný na adrese <https://social.nfa.cz>.

118 Comparison of Software and Protocols for Distributed Social Networking. *Wikipedia*. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_software_and_protocols_for_distributed_social_networking (cit. 1. 4. 2021).

119 The State of the Moving Image. *e-flux* [on-line], 17.–19. 9. 2021. Dostupné z: <https://www.e-flux.com/video/programs/416753/the-state-of-the-moving-image/> (cit. 27. 9. 2021).

stávají médii, využívajícími hluboké infomační vrstvy svých sbírek. Jsou místy respektu a respektujících vztahů k publiku, které nejsou vertikálně hierarchické, ale všechny intelektuální a umělecké aktivity na principu horizontální rovnosti různých lidských činitelů a světových kultur jsou součástí nepodmíněného dialogu ve společné atmosféře. V atmosféře jako vzduchu, který dýcháme a sdílíme s celou Zemí.¹²⁰

Digitální prostor by neměl být „rasově segregovaným kinem“, v němž menšiny mají horší sedadla. Naopak, měl by umožnit lepší dostupnost nevidomým, pohybově i jinak znevýhodněným nebo rodičům s dětmi a dalším lidem žijícím mimo velká města s exkluzivní dostupností kultury. Paměťové instituce se nalézají v diskuzi, jak zahrnovat do sbírek umění a kurátorských aktivit pluralitu stylů, včetně performativních a nemateriálních forem a jejich dokumentování, rozmanitost společenských kontextů tvorby i okrajové praxe. Jak dbát na demokratické zastoupení a spolurozhodování uměleckých spolků, uměleckých odborů, profesních svazů, etnických menšin, feministických organizací. A samozřejmě v diskuzi o zastoupení všech tvůrců, jejichž společná práce utváří charakter uměleckých směrů.

Zabývají se otázkami, jak pro různé formy prezentace zapojovat sbírky do kulturního digitálního prostředí s veřejnou kontrolou, na principu interoperability infrastruktury mezi různými organizacemi a kolektivy. Prostředí jako konzistentního a spojujícího média pro poskytování znalostí, informací a zážitků veřejnosti. Média respektujícího identity minoritních a místních komunit, podporujícího vytváření vztahů mezi obsahem a předáváním znalostí mezi obory, namísto jejich uzavírání do oddělených enkláv. K tomu se pojí naléhavá témata vytváření sbírkových politik a programů podpory umění na principech klimatické udržitelnosti a neextraktivního přístupu k environmentálním hodnotám. Filmové restaurování a duplikování s sebou nesou nezanedbatelnou ekologickou zátěž, energetická spotřeba digitálních technologií neustále narůstá. Přistupuje se proto k provádění auditů využívaných energií, nerostných zdrojů a toxických látek, které se stává podmínkou dotačních programů. Jenom dlouhodobě udržitelné sbírky mohou být zachovány pro budoucí generace.

Studie *Rozšířené pole mediálního umění a politiky jeho sbírek* vznikla jako výstup výzkumného projektu „Audiovizuální dílo mimo kontext kinematografie: dokumentace, archivace a zpřístupnění“ (DG20P02OVV025), který je financován z programu NAKI II Ministerstva kultury ČR.

120 Siegfried Zielinski. *Surprise Generators*. ZKM Karlsruhe [on-line], 29. 10. 2021. Dostupné z: <https://film.node9.org/w/5GNCQDVMNgE19fAovf1WZs> (cit. 19. 11. 2021)

Michal Klodner působí na scéně vizuálních a audiovizuálních živých performancí v hudbě i divadle, věnuje se experimentálnímu filmu. V Národním filmovém archivu vede oddělení digitálního kurátorství a v tomto oboru přednáší a publikuje. V době vzniku Centra audiovizuálních studií FAMU zde pracoval jako asistent a podílel se na spolupráci s umělci při interaktivní a intermediální tvorbě. Na FAMU absolvoval doktorský obor Teorie filmové a multimediální tvorby prací na téma postmediality, v níž analyzoval zejména emocionální vrstvy v uměleckých vyjádřeních. Založil online galerii node9.org a spolupracuje na výzkumu udržitelných vztahů ekosystémů, architektury a infrastruktury digitálních komunit.

e-mail: michal.klodner@nfa.cz

Abstrakt:

Studie sleduje historii československého a českého mediálního umění, jež přinesla v souvislosti s dynamikou společnosti několik základních strategií a vývojových linií. Tvůrci experimentálního filmu a videoartu vykročili z institucionálního uspořádání kinematografického průmyslu jak odlišnými uměleckými strategiemi, tak způsobem organizování. Někdy se rovněž opírali o emergentní přístupy, doposud materiálně neukotvené, nebo i přístupy postmateriální, zaměřené na aktivní a participativní procesy. Složitější situace vyžadující historickou rekonstrukci nastává u přesahu do výtvarného a scénického umění, jako jsou interaktivní a místně specifické instalace, videosochy, intermediální umění, imerzní dramatická představení nebo performance. Institucionálně i teoreticky bylo toto rozšířené pole v průběhu doby několikrát redefinováno. Reprezentace kulturní historie pro galerie a archivy znamená řadu výzev a nových specializací, které se v teorii a praxi paměťových institucí diskutují a popisují formou odborných kurátorských a dokumentačních postupů. Archivní metodologie z tohoto důvodu zahrnují různé druhy analýzy dokumentace, síťových vztahů umělců, orálních historií, mediálních a organizačních ekologií. Uspořádání institucionální sbírky musí počítat s heterogenním materiálem i s využitím osobních a komunitních sbírek z různých společenských kontextů. Teoretický i terminologický konsenzus je proto nutné hledat i v přesahu mezi tradičními obory a médii.

Klíčová slova: média, intermedialita, materialita, performativita, konzervování, historie umění, archiv, teorie

Abstract:

The study “The Expanded Field of Media Art and the Policies of its Collections” traces changing strategies and lines of development of Czechoslovak and Czech media art in relation to the dynamics of society, especially after 1989 and in the 1990s, when experimental film and video art makers have stepped out of the institutional set-up of the film industry with different artistic strategies as well as ways of organizing. Sometimes they have also relied on emergent or postmaterial approaches, incorporating live and participatory processes. A more complex situation requiring historical reconstruction arises with overlaps into the visual and performing arts, such as interactive and site-specific installations, video sculptures, intermedia art, immersive drama, or performance. Institutionally and theoretically, this expanded field has been redefined several times over time. For galleries and archives, the representation of this cultural history entails a number of challenges and new specializations, which are discussed and described in the theory and practice of memory institutions in the form of professional curatorial and documentation approaches. For this reason, archival methodologies include different kinds of analysis of documentation, artists’ network relations, oral histories, media, and organizational ecologies. The organization of an institutional collection must account for heterogeneous material as well as the use of personal and community collections from different social contexts. Theoretical and terminological consensus must therefore be sought even in the overlap between traditional disciplines and media.

Key words: media, intermediality, materiality, performativity, conservation, art history, archive, theory