

MASARYKOVA UNIVERZITA V BRNĚ
FILOSOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV HUDEBNÍ VĚDY
SDRŽŽENÁ UMĚNOVĚDNÁ STUDIA

autor: JAKUB ČERMÁK

Bakalářská práce

na téma:

"Vymezení pojmu 'videoart' v kontextech české vizuální scény"

Vedoucí práce: Mgr. Viktor Pantůček.

2008

Závazně prohlašuji, že jsem následující text vypracoval samostatně a že jsem citoval veškerou literaturu, kterou jsem při své práci použil.

V Brně, 17.6.2008

.....

OBSAH:

1) ÚVOD

i.	3
ii.	4

2) VIDEOUMĚNÍ U NÁS - ZAČÁTKY

i. HAND-MADE FILM vs. Video	7
ii. COMPUTER & COMP.	10
iii. RULLER RULEZ	13
iv. ORIGINÁLNÍ VIDEOJOURNAL VE SVĚTOVÉM KONTEXTU	14

3) VIDEOUMĚNÍ U NÁS - KONCE

i. ORBIS FICTUS	19
ii. FRISBEE ETC.	21
iii. ETC.	24

NA VYCHÁZCE

I.exkurz: WOODY VASULKA	16
II.exkurz: (PRE)HISTORIE?	26

4)ZÁVĚR

i. RE:KAPITULACE	30
ii. FWD:"MEDIA-ART"	

31

RESUMÉ	33
--------------	----

1) ÚVOD

i.

*"Být umělcem už vůbec neznamená produkovat obrazy a sochy,
to čím se ve skutečnosti zabýváme, je stav našeho vědomí
a tvar našeho vnímání."
– Robert Irwin, Arts Magazine, 1971¹*

Na příkladě české a slovenské vizuální scény posledního století se budu v následujícím textu zabývat obecnou povahou uměné formy na pomezí výtvarna a filmu – tzv. 'videoartu'. Předmětem mého zájmu nebude primárně vývoj video-kultury u nás: chci zkoumat především obsah a hranice pojmu 'videoart', určit a označit specifické znaky, které ho mohou konstituovat jako samostatnou uměleckou disciplínu, a na základě takové charakteristiky se pojem pokusit re-definovat, rozšířit nebo opustit.

Ve svojí práci se chystám sledovat tři hlavní problémové linie:

1) *kdy* je videoart?²

2) jaké jsou jeho dějiny? (tedy: jaký vlastně je – může být – rozsah pojmu videoart v časech digitálních technologií, kdy jeho obsah už možná nijak nutně nesouvisí s technikou videa jako takovou? Dá-li se pojem rozšířit o sofistikovanější media, můžeme podobný pohyb učinit i směrem zpátky – k experimentům s klasickým filmovým materiálem? Byl experimentální film předchůdcem – posléze souputníkem – videoartu, nebo už ho za videoart můžeme přímo označit? Ad absurdum: byli by bratři Lumièreové spíše filmaři nebo video-umělci?)

3) jaký byl vývoj a jaká jsou specifika videoartu v našem geo-uměleckém prostředí?

Přestože jsem se rozhodl soustředit svůj zájem na oblast české a slovenské kultury (a docílit tak alespoň částečného zpřehlednění videoartové situace u nás), úvod své práce věnuji spíše obecnějšímu kontextu, nastíním dějiny světového videoartu i myšlení o něm a zkusím charakterizovat jeho vývojové tendence ve vztahu k užitým formám a technikám.

¹ Pijoan, José. *Dějiny umění 12*. Praha: 2002, str. 255.

² při vědomí citátu estetika Nelsona Goodmana: 'Neptejte se, co je umění, ale kdy je umění.' (in: Goodman, Nelson. *Způsoby světatvorby*. Bratislava, 1997.)

ii.

V úvodní stati k přednášce 'SVĚTOVÝ VIDEOART: kutilové, aktivisté, performeři a vypravěči' varuje Sylva Poláková před obvyklou mytizací počátků videoartu³.

Za otce zakladatele bývá ve všech dějinně-uměných publikacích označován Nam June Paik, umělec korejského původu, který si dne 4.10.1965 pořídil v Liberty Music Shopu na Manhattanu jako jeden z prvních lidí na světě tzv. *portapak*, tj. malou přenosnou kameru, uvedenou ve stejném roce na trh firmou SONY⁴. Ještě ten samý den Paik promítnul v galerii Cafe a GoGo své první video 'Pope Paul VI's arrival at St.Patricks's Cathedral', které je pokládáno za první příklad videoumění vůbec.

Podobně jako se v minulých letech změnil pohled na dějiny filmu, které už zdaleka nejsou jenom dějinami význačných filmových děl a jejich režisérů, ale i dějinami okolností (společenských, materiálních, politických...), dějinami nálad a konceptů..., nemůžeme ani ve výtvarném umění stavět historii některé uměné formy pouze na datech, nebo legendách a kultech. Ty můžou dobře nést funkci ilustrativní, soustředit naši rozptýlenou pozornost, ale není výjimkou, že naši pozornost spíš odkloní, nechají nás obrazně – úlekem nebo nadšením – drenout do vlastního mikroskopu.

Jak píše John G. Hanhardt ve svém eseji *Dé-collage/Collage*⁵, kulturní pozice videa byla připravena dávno *před* objevem *portapaku*. Je to zřejmé už z prací pionýrů videa, které objevu předcházely: Wolf Vostell, Nam June Paik, Andy Warhol i jiní se už od konce 50. let systematicky věnovali umění, které reagovalo na soudobou mediální a populární kulturu, záměrně pracovali s jejími prostředky. Pod vlivem teoretiků a filosofů, jako byli Marshall McLuhan nebo socio-psycholog Erich Fröm, formulovali svoje programy a vize budoucího umění. V prostředí Black Mountain College v Severní Karolině se experimentovalo s průniky vědy a nových médií do umění, umělci úzce spolupracovali s techniky (setkání Nam June Paika a inženýra Shuya Abe v roce 1963, průběžná spolupráce Billyho Klüvera s Rauschenbergem, Duchampem a dalšími). Ještě v létě 1965 (tedy předtím, než SONY pustila do prodeje *portapak*), při přípravě newyorské výstavy *Electronic Art* Nam J. Paik předvídá, že ten, kdo by měl 'něco podobného' (*portapak*) k dispozici a dokázal to kreativně využít,

³ Čerpáno z interního materiálu k sérii přednášek Sylvy Polákové o světovém videoartu v podzimním semestru 2007 na FF UK.

⁴ O kultovním postavení Nam June Paika píše ve svém eseji *Video: Shedding The Utopian Moment* kritička Martha Rosler, in: Doug Hall, Sally Jo Fifer, ed. *Illuminating Video – An Essential Guide to Video Art*. Aperture Foundation, 1990, str. 44.

⁵ Tamtéž, str. 71-79.

musel by se ze dne na den stát nejúspěšnějším malířem dneška.⁶ Témata a způsoby myšlení zde tedy už činně existovaly a video bylo jen vhodným (a očekávaným) nástrojem k jejich uchopení, vděčným způsobem jejich realizace.

Často zmiňovaným předchůdcem (a svým způsobem symbiontem) videoartu byl avantgardní a tzv. strukturální film. V 70. letech byla sice filmová avantgarda od videoartu striktně odlišována, od počátku let 80. už ale jasná paralela mezi oběma proudy získává navrch a film se s videem výrazně prolíná. Festivaly uvádějí oba žánry vedle sebe, někteří umělci je ve svých dílech dokonce mísí (např. Leslie Thornton ve svém *Peggy and Fred in Hell*).⁷ Metoda tvůrců 'strukturálního' filmu byla dekonstruktivistická, filmaři se snažili o demystifikaci filmového procesu. "Každý film je záznamem (ne reprezentací a ne reprodukcí) svého vlastního vnímání."⁸ Lenka Dolanová ve svém článku 'Vstup pohyblivých obrazů do galerie'⁹ zdůrazňuje tuto tematizaci vlastní technologie jako zásadní paralelu mezi 'strukturálním' filmem a videoartem. Jedním z mnoha umělců, které bychom mohli považovat za *spojky* mezi videoartem a strukturálním filmem, je i sám 'mytický zakladatel' videoartu – Nam June Paik, který ve svém projektu *Zen for film* (1962-1964) nechal na plátno promítat čistý, nevyvolaný film o stopáži 30 minut a uvedl tak *prototyp pro analytickou dekonstrukci filmového média*.¹⁰

Video-umění se zdá být vlastní technologií doopravdy posedlé. Pročtete-li si seznamy děl amerického videoartu z let 1968 – 1980, zjistíte, že dobrá polovina prací má specifické termíny video-techniky nějak ukotveny už v názvu (př. *The Eternal Frame*, *Video Weavings*, *Video Locomotion*, *Black and White Tapes...*). Tato fascinace technikou (příznačně obdobná velkým filmovým avantgardám, počínaje sovětskou montážní školou 20.let) je patrná především v 70. letech, tj. v době, kdy se videoart jako žánr teprve utváří, snaží se osamostatnit a vymezit vůči ostatním uměnným formám a svoji původnost jakoby zakládá právě na vlastní technologii. Elektronická podstata videa (oproti mechanickému záložení filmu) svádí ke hře a k až manýristickému sebe-pitvání. Od počátku ale bylo jasné, že jedinečnost videa, jeho *původnost* musí ležet někde jinde než v oblasti techniky (zřetelně pak takové uvědomění vystává v době digitálního zpracování obrazu). Lars Movin uvádí v brožuře k Nam June Paikově výstavě *Video Sculptures*: „Paik byl jedním z prvních, kdo si uvědomili, že video není film; čím více se video snaží film imitovat, tím méně se mu daří uspět. Není to jen otázka toho, že s filmem má co dělat chemie zatímco video je otázka elektroniky.

⁶ Movin, Lars. *Nam June Paik – Video Sculptures*. Electronic undercurrents, 1996.

⁷ Thompson, Kristin, Bordwell, David. *Dějiny filmu*. Praha, 2007, str. 625.

⁸ Gidal, Peter. *Teorie a definice strukturálního (materiálního) filmu*. Iluminace, 1999, č.3, str. 30.

⁹ Dolanová, Lenka. *Vstup pohyblivých obrazů do galerie*. Iluminace, 2003, č.4.

Je tu kromě toho i rozdíl v percepci, psychologický rozdíl mezi dvěma médii.(...) Velikým rozdílem mezi filmem a videem je, že kvůli filmu potřebujete udělat tmou a zastavit veškerou ostatní činnost, zatímco při tvorbě videa můžete dělat cokoliv, aniž byste se přestali dívat: je to pokračování vašeho života...“

Specifika percepcie videoartu se zdají být velmi vyhovující definantou, koresponduje to i se současnými *barthesovskými* trendy zdůrazňovat při vnímání umění roli diváka. V Čechách donedávna působící teoretička Keiko Sei příkládá tomuto motivu veliký osobní význam: „Začala jsem se zabývat videouměním právě díky tomuto jeho aspektu – můžete procházet kolem obrazů a hledat k nim svou vlastní cestu. Nemusíte chodit na žádné speciální místo typu kinosálu, jež existuje pouze za účelem předvádění filmu. Video může být všude.“¹¹ Shodně se zmiňuje i Lenka Dolanová: „Na umění videa, vnímané v návaznosti na strukturální film, je s přihlédnutím k dobové teorii nahlíženo jako na zproblematizování tradiční – to znamená pasivní – dimenze diváctví.“¹² K videu se dá opravdu přistupovat s jistým očekáváním, s určitým vědomím 'videovosti', které už předem ovlivňuje naše vnímání. Vybavuji si modelovou historku, kdy se unavený 'artový' divák vydal oddychnout do kina na rodinný film *Tmavomodrý svět* (režie J. Svěrák) a omylem si zakoupil lístky na *Modrý samet* (r. David Lynch). Projekce filmu, který by při jiné predispozici vstřícně vstřebával coby náročnější umělecké dílo, byla tak pro něj naopak šokujícím zážitkem.¹³ Očekávání, *připravenost* diváka je tedy mnohdy určujícím faktorem jakékoliv percepcie.

Jenomže: motiv očekávání nás sice utvrzuje v předpokladu nějaké 'videovosti', něčeho esenciálního v umění videa, co nám umožňuje rozpoznat ho od ostatních žánrů – neříká nám to ale skoro nic o jeho povaze, charakteru, možnostech jak ho úžeji definovat. Raymond Bellour mluví o videu jako o 'převaděči', pozice videa na rozhraní médií prý sama o sobě specifickou vylučuje: video charakterizuje jako médium bez vlastní identity.¹⁴ Přesto zde však video máme, coby plnohodnotnou a dospělou uměnou formu, pro kterou už – slovy Javiera Duera – nastal konec "*éry experimentace jako jediného tvůrčího zdroje*", pro niž je typická "*konceptuální zralost*" a "*sofistikované a efektivní pracovní postupy*".¹⁵ Není-li ale videoart průnikem filmu do galerií, ani individualistickým, výtvarným uchopením filmu, není-li jeho určujícím základem elektrotechnika ani specifická prezentace divákům, počítají velice nutkání se ještě chvíli ptát: *co je – video?*

¹⁰ Pijoan, José. *Dějiny umění 12*. Praha, 2002, str. 265.

¹¹ Rozhovor Keiko Sei s Petrem Szczepanikiem, in: *Cinepur*, 2002, č. 23-24, str. 17.

¹² Dolanová, Lenka. *Vstup pohyblivých obrazů do galerie*. Iluminace, 2003, č.4.

¹³ Osobní svědectví Jana Šotkovského, asistenta katedry dramaturgie JAMU.

¹⁴ Bellour, Raymond. *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris, 1990.

¹⁵ Duero, Javier. *Videoart ve věku dospělosti*. Film a Doba, 2007, č.2.

2) VIDEOUMĚNÍ U NÁS – ZAČÁTKY

i. HAND-MADE FILM VS. VIDEO

Počátky českého videoartu byly významně poznamenány totalitním politickým systémem a z něho vyplívající informační i technologickou izolací našich umělců. Kvůli specifickému vývoji umění v komunistickém Československu může být proto problematické vyvozovat z dostupných příkladů obecně platné úvahy o videoartu jako formě: zároveň ale může být cenná konfrontace geneze prvních video-pokusů u nás a vývoje videoartu na západě, jak jsem ho nastínil v úvodu (případně s pracemi českých emigrantů, viz první exkurz věnovaný Woodymu Vasulkovi).

K historicky prvnímu použití videa coby uměleckého nástroje dochází v Čechách teprve na sklonku 70. let, tedy s víc než 10letým zpožděním oproti demokratickým státům. V roce 1975 se v Praze koná výstava Video situace, proklamovaná později především svým autorem Miroslavem Klivarem.¹⁶ Jeho úloha a význam bývají ale dnes zpochybňovány, Klivar je označován za někdejšího prorežimního aktivistu a ideologického dozorce a je proto komplikované hodnotit jiný než historický význam jeho instalace. Iniciační a pionýrskou roli můžeme s jistotou přiřadit postavě jiné – Radku Pilařovi. I v souvislosti s jeho jménem se ovšem v 90. letech objevují pochybnosti.¹⁷ V 70. a 80. letech se k manipulaci s videem bylo lze dostat pouze oficiální, nebo polooficiální cestou, což nutně znamenalo alespoň částečnou konformitu a kompromis vůči nárokům režimu. V Pilařův prospěch mluví mezinárodní ocenění z počátku 90. let i jeho nemalá organizační iniciativa v druhé polovině let 80tých. Přesto však zůstává symptomatické, že Pilařovo video-dílo před rokem 1989 mělo připomínat spíše domáckou, laskavou obdobu pop-artu¹⁸ než výraznou, konfrontační výpověď umělecké individuality.

Užitečnou roli pro naše úvahy budou hrát Pilařova východiska, způsob, jak se k videoartu jako formě vůbec dostal. S pop-artovým výrazivem experimentuje Radek Pilař totiž už počátkem 60. let ve formátu jiném: ve filmu. Ve snímcích PIN-UP z roku 1961 a v BOTIČCE o tři roky později použil postupy destrukční kolážové animace, která se stala autorovým charakteristickým výrazivem až do konce jeho umělecké kariéry. V roce 1963 natáčí na III. bienále mladých v Paříži materiál, který o dva roky později použije ve filmu

¹⁶ Klivar, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha, Regulus, 2000, str.66-73.

Klivar se v knize pokládá v jednotlivých kapitolách za průkopníka i různých dalších žánrů, včetně tzv. xerox-artu nebo dim-artu, kde se již přímo označuje za autora nové umělecké formy

¹⁷ Vojtěchovský, Miloš. *Poznámky k současnému českému videoartu*. Film a Doba, 2007, č.2.

PÍSEŇ HLEMÝŽŤŮ. Pilař tu mluví o technice tzv. "hand-made filmu", uplatňuje manuální, výtvarné zásahy do filmového materiálu. Později říká: "*Maloval jsem na film obrazy v proměnách.*"¹⁹ Pilař, zaměstnaný v televizi a později úzce spolupracující se Supraphonem, měl přístup k na poměry výjimečné postprodukční technice (kompletní vybavení přenosového vozu JVC Supraphon), ale teprve v roce 1982 získává od spřízněné švédské produkce obnos, za který si může pořídit rekordér a videokameru BETA. V roce 1985 pak vzniká možná první relevantní videoart u nás: ZRCADLO ČASU, na Radka Pilaře netypicky minimalistický snímek založený na elektronické modifikaci jediného vizuálního tématu. Následujících 5 let pak vzniká série MUSICA PICTA, konvenčnější pokus o videoartovou vizualizaci klasické hudby. Zde už jde spíše o praktické využití videa jako média než o výzkum jeho výrazových specifik. Jak jsem již naznačil, typickým je průnik Pilařovy video-tvorby a tvorby animátorské²⁰, což je fenomén, který se opakuje i v našem videoartu nejsoučasnějším (řada dnešních studentů uměleckých škol pracuje jak na poli počítačové, tak i mechanické animace).

Zmíněný "hand-made" film se stal východiskem i pro jiného československého umělce, Pilařova souputníka Petera Skalu. Ten od roku 1967 systematicky pracuje s 16mm filmem, na který maluje, který perforuje, propaluje, chemicky do něj intervenuje a výsledné 'filmové obrazy' (velmi blízké informelu) promítá přátelům na soukromých projekcích. Videotechniku objevuje Peter Skala teprve v polovině 80. let a v první fázi ji (podle vlastního svědectví zprostředkovaného jeho dcerou) využívá především k fyzickému zachování svých 16mm snímků. Skalův výchozí impuls k použití videa byl tedy čistě utilitární: nasnímat videokamerou svoje filmové projekce bez hlubší reflexe změny formátu – elektronika se zde jeví především *trvanlivější* než film. Technika 'found footage', tj. nalezeného a tvůrčím způsobem recyklovaného materiálu byla pro rodící se český videoart typická. Skala tak kromě svých vlastních filmů znovu-užíval např. i nalezené odstřížky z televizního vysílání. Teprve v 90. letech se díky dostupnější technice soustředí na vnitřní pohyb a prostorové vztahy videoartového obrazu a až v roce 1994 začíná tvořit své první snímky pracující výhradně s videotechnikou (např. MRTVÝ BOD).

Rád bych tu upozornil na některé paralely ve tvorbě obou průkopníků. Pilař i Skala oba přistupují k videu jako výtvarníci, kladou důraz na dění ve formátu, užívají ho obdobně, jako když malíř postupně různými svými prostředky zaplňuje plátno. V MUSICA PICTA Pilař

¹⁸ Kerbachová, Bohdana. *Počátky českého videoartu. Illuminace*, 2006, vol.18, č.2, str. 150.

¹⁹ Tamtéž, str. 147.

²⁰ Radek Pilař je mj. autorem všeobecně známého *večerníčkovského* zpracování příběhů o Rumcajsovi, nebo samotné postavy Večerníčka ze znělky pořadu.

elektronickým klíčováním konfrontuje svoji malířskou a ilustrátorskou tvorbu se záběry idylicky pojímané české krajiny²¹. Nechává tak střetávat to nejmodernější s něčím, co už patří do starého světa: a to jak po námětové, tak po technické stránce. Oba autoři tíhnou k rozbíjení figurativnosti. To vede u Pilaře k zachycování osobní i společné paměti v ryze soukromé a konceptuální tvarové podobě, u Skaly pak až k organické abstrakci, vycházející z výtvarného umění 50. a 60. let. Využívají video jako vhodný výtvarný nástroj, ignorují však nadlouho jeho specifický jazyk, pohyb kamery, razantní střihovou skladbu apod. Se systematictější výzkumem možností videa přicházejí v českém prostředí (naschvál nezmiňuji emigraci) až studenti pod vedením Michala Bielického počátkem 90.let. Nejsoučasnější generace pak, zdá se, může už poprvé cítit jazyk videa jako jazyk zcela přirozený, jako nástroj, kterým mohou svobodně formulovat jakákoliv témata, aniž by bylo nutné vůbec reflektovat 'neobvyklost' užitého média. Ale zde předbíhám. V plánu Oboru video z roku 1987 formuloval Radek Pilař postoje prvních video-umělců takto: *"Specifika videa jsou dána elektronikou. Jsou tedy v jeho rychlosti, v možnosti okamžitého vyhledání záznamu, informace, ve volnosti kombinací hraničící s volností představ a snů, realizovaných díky computerové technice. V možnosti okamžitého znázornění trojrozměrných představ, v simulaci dějů, zkoušek, obměn, fázování."*²² Video bylo pro Pilaře i Skalu ideálním, skoro zázračným nástrojem k realizaci jejich uměleckých snů. Není to ovšem tak, že by objev videa jejich sny inicioval. Existence videa jejich orientaci nijak nezvrátila, je dokonce obtížné dokumentovat, do jaké míry ji ovlivnila. Oba dva autoři byli výtvarníci, kteří se prací s pohyblivým obrazem (*motion picture*, Pilařovými "obrazy v proměnách") intenzivně zabývali už od šedesátých let. Vycházeli z animace a abstraktního filmu a svoje postupy (přinejmenším v první vlně) přirozeně implikovali i do svých videí. Zájem o pohyblivé obrázky i uvažování o nich byly tedy dány, elektronika jenom usnadnila a urychlila práci, realizaci již existujících představ. Zůstávají otázky, které se mi zdají být pro tento text zásadní: změnilo použití videa principiálním způsobem charakter tvůrčí činnosti obou výtvarníků? Byl vstup videa na tolik významný, že můžeme mluvit o autorském přesunu k nové umělecké formě? Moje otázky poněkud zkresluje faktická specifická Pilařovy a Skalovy tvorby i jejich plynulý přesun z jednoho média k druhému. Oba dva navíc ve svojí pozdější tvorbě začaly doopravdy médium videa postupně reflektovat, snad i částečně tematizovat. Podíváme se proto spolu brzy i na jiné, kontrastní přístupy k video-umění, jak se u nás na přelomu 80.a 90. let objevovaly. Faktem ale zůstává, že Pilař a Skala na sklonku let osmdesátých dělali videoumění – aniž by

²¹ Hellia, Radek. *Videoumění – počátky v USA a u nás*. PdF MU, 1999, str. 24.

²² Zprostředkovaně tamtéž, str.32.

měnili cokoliv na své poetice a vlastním tvůrčím přístupu z předcházejících dekád. Deklasuje snad "*videovost*" Skalových prvních elektronických snímků skutečnost, že vznikaly jednoduchým video-přepisem již existujících filmových děl? Anebo můžeme naopak jistou *videovost* přiznat i Skalově tvorbě ne-elektronické, jeho perforovaným 16mm páskám s informelním filmem? Je vůbec nutné rozlišovat umění videa a umění "*individuálního filmu*"?

ii. COMPUTER & COMP.

V předchozím odstavci jsem citoval z návrhu plánu pro Obor video podaného Radkem Pilařem v roce 1987. 'Obor video' se v září toho roku vyčlenil v rámci instituce Svaz československých výtvarných umělců po několikaletých neúspěšných pokusech o oficializaci (tzn. legalizaci) českého video-umění. Videoklub, čítající okolo 20 členů, se dál marně pokoušel legální cestou získat přístup k potřebnému vybavení a jeho smysl byl spíš v utvoření informačního a konfrontačního prostoru pro české video-umělce/ solitéry a propagaci nových médií v společnosti.²³

Bohdana Kerbachová uvádí základní inspirační zdroje skupiny: byla to už zmíněná domácí verze pop-artu (Radek Pilař) a abstraktní malířství (Petr Skala), dále estetické postuláty fotografie (Pavel Scheufler, Pavel Jasanský, Michal Pacina, Tomáš Kepka) a stále a především vyjadřovací prostředky animovaného filmu (Radek Pilař, Lucie Svobodová).²⁴ Přestože šlo o platformu, která se nezformulovala na základě nějakého manifestu nebo jednotného uměleckého programu, můžeme (kromě společného zájmu o elektronický obraz) vysledovat několik společných rysů v pracích jednotlivých členů skupiny. Jde většinou o subjektivní, často sentimentální výpovědi²⁵ pomezních autorů. Výtvarné postupy jsou aplikovány do nového média, přičemž jde technologie samotná spíš stranou, málokdy dochází k její tematizaci. Nejvýrazněji na mě působí absence intermediality, zvláště uvážím-li historii naší avantgardy a na ni navazující dílo Radúze Činčery nebo Josefa Svobody (viz exkurz č.II).

Přelomovým jevem je zapojování počítače do tvůrčího procesu. S hlubší, odvážnější a filosofující reflexí tohoto fenoménu se setkáme spíše v díle počítačových grafiků, především

²³ Hellia, Radek. *Videoumění – počátky v USA a u nás*. PdF MU, 1999, str.21.

²⁴ Kerbachová, Bohdana. *Počátky českého videoartu. Iluminace*, 2006, vol.18, č.2, str.139.

²⁵ Viz úvahy Woodyho Vasulky o české tradici umění in.Woody Vasulka. *Galerie: místo pro pohyblivý obraz*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str.127-132.

jednoho z mála velikánů našeho moderního umění Zdeňka Sýkory²⁶, veliký vliv ale měly počítače samozřejmě i na oblast videa a na elektronické umění vůbec.

V červenci roku 1988 se v pražské výstavní síni FOTOHEMA konala první česká veřejná video-instalace POKUS O PORTRÉT.²⁷ Autoři Tomáš Kepka a Michal Pacina sesbírali pro tříhodinovou expozici tváří a postav na 10 000 individuálních portrétů, které následně v počítači upravili klíčováním, solarizací atd. v shluky amorfních a figurálních tvarů. Divák mohl ke snímku přistoupit v kterékoliv fázi a kdykoliv od něj odejít, což ještě umocňovalo evokaci nahodilého a anonymního davu. Takový způsob percepce video-umění bývá často zdůrazňován jako signifikantní znak, který video zásadně odlišuje od filmu (viz. citace z rozhovoru s Keiko Sei na šesté straně mé práce). Otevřenost a nelinearita, případně až smyčkový charakter nejsou ovšem ani u videa pravidlem a zřejmě ani jediným důvodem, proč se videu narozdíl od filmu podařilo uchytit v galeriích.²⁸ Rozdíl v naraci ale zůstává patrný: zatímco tradiční filmový formát se (především díky vývoji spjatému s dravým komerčním prostředím) pevně ukotvil v příběhu, zahrnujícím samozřejmě emoce a hlavně – hrdiny; POKUS O PORTRÉT se zdá být spíše zfyzičtělou metaforou, básnickou figurou, neepickou a programově anti-hrdinnou. Důležitým momentem je, že nevíme, *jak* se na takový snímek dívat. Je zřejmé, že ho budeme sledovat jinak než film (na který jsme *zvyklí*), ale novému vnímání se musíme sami, za pochodu teprve učit. Motiv zaktivované a aktivní percepce se mi zdá být pro videoart zásadně důležitý. Možná je právě ona divákova nejistota tou *videovostí*, kterou lze zpětně dohledat i v informelních filmech Petera Skaly nebo v Lynchově filmu z anekdoty, kterou jsem vyprávěl v úvodu (*videovostí*, která naopak možná chybí v některých pracích z oblasti videa samotného, viz následující odstavce a zmínka o videoklipech). V tom smyslu mi přijde POKUS O PORTRÉT mezní událostí, která mohla vnímavého diváka v roce 1988 významně zneklidnit a jeho vnímání rozšířit.

Jiným příkladem průsečíku tradičních disciplín, počítačové techniky a videoartu je počítačová animace. Jejími průkopníky u nás byli Lucie Svobodová, René Slauka, Věra Geislerová, Lenka Štarmanová a Roman Milerický.

První zmíněná se možná jako jediná z členů Oboru video systematicky vzdaluje estetice filmu, kolísá mezi abstrakcí a figurací, klíčuje svoje počítačové animace do předtočených záběrů a vytváří tak iluzivní prostory. Od optických klamů (př. OBRÁZKY, 1989) se propracovává ke konstrukci virtuálních prostředí, ve kterých se snaží o real-

²⁶ Valoch, Jiří. *Umění a computery*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 67-75.

²⁷ *Pokus o portrét*. Praha, 5D STUDIO, 1988 (katalog k výstavě).

²⁸ Woody Vasulka mluví především o střetu hierarchického, posvátného filmu a osobnějšího videa se zdravým potenicálem amatérismu; viz Woody Vasulka. *Galerie: místo pro pohyblivý obraz*. ORBIS FICTUS, str.130.

timeovou komunikaci člověka a počítače. K charakteristikám odlišujícím video od filmu (alespoň v jeho tradičním pojetí) nám tak přibývá – interakce. Ta spolu s nelineárním, cyklickým pojetím času tvoří základ Svobodové video-prací, oba motivy (interakce a cyklicky vnímaný čas) pak bývají často zdůrazňovány v studiích o videoartu vůbec.²⁹ Ani tady však nemůžeme mluvit o nějakém všeobecném, závazném pravidlu, s oběma fenomény se navíc můžeme setkat i u některých filmových experimentů (z našeho prostředí např. KINOAUTOMAT Radůze Činčery).

Posledním jmenovaným je Roman Milerský. Ten v roce 1987 zakládá při České televizi oddělení elektronické grafiky a v roce 1988 natáčí první český videoklip při použití počítačové animace – SBAL SI TO SVÝ RÁNO s Michaelem Kocábem. Vystává problém: řadit nebo neřadit videoklip (produkt populární kultury) mezi video-umění? Tentokrát zřejmě nebudeme mít ani tak problém se slůvkem *video*, jako s (víceméně hodnotícím) výrazem *umění*. Problém je o to zřetelnější dnes, kdy, po dvaceti letech, videoklip už dávno není formální raritou a počítačová animace není odvážnou inovací. Naše kultura se svým způsobem sama stala klipovitou, hudební video-klip je pak jedním z těžištních produktů hudebního průmyslu, ve velké většině vzniká s čistě utilitárním komerčním účelem: je v tomto ohledu umělecky možná ještě problematičtější než film. Zároveň ale videoklip výrazně určuje soudobou estetiku, i on má nemalý vliv na vývoj naší percepce. Možná bychom ho mohli (jako třeba plakáty) označit za svého druhu užité umění. Přidržel bych se ale spíše paralely s filmem. Podobně, jako diferencujeme běžné filmy od filmů '*artových*', můžeme jistě rozlišit klipy komerční a umělecké.³⁰ Spornou zřejmě zůstane definice *artovosti*, ale zodpovězení otázky *co* (resp. *kdy*) *je umění*? nutně nemůže patřit mezi ambice méjí bakalářské práce (přestože bych se rád nechal slyšet, že to má znovu co dělat s výše zmíněnou nejistotou, tajemstvím, anti-automatizací naší percepce).

²⁹ např. Turin, Maureen. *The Culture Logic of Video*. in. *Illuminating Video – An Essential Guide to Video Art* (ed. Doug Hall, Sally Jo Fifer), Aperture Foundation, 1990, str.331-342.

³⁰ za '*artové*' videoklipy můžeme určitě označit práce průkopníků žánru, americké skupiny The Residents (více viz. *Uncle Willie's highly opinionated guide to the Residents, Cryptic organization*. San Francisco, 1993). V českém prostředí zmiňme např. videoklipy Marty Svobodové z brněnské FaVU, nebo práci Davida Možného VIRTUAL SOUL WASTE prezentovanou v rámci výstavy FRISBEE (viz kapitola 3)

iii. RULLER RULEZZ

Ojedinělým a oživujícím fenoménem na naší umělecké scéně 80. let zůstává performer Tomáš Ruller a jeho skupina MY&CO. Rullerův aktivní zájem o performance a akční umění se s oblastí nových technologií, posléze s médiem videa samotným často setkával. Mladý Ruller začal počátkem osmdesátých let spolupracovat s umělecko-vědeckou skupinou Via Lucis, založenou Janem Doubkem a experimentující na poli laserové techniky³¹. Tomáš Ruller tak nechával do svých ritualizovaných vystoupení vstupovat nejmodernější techniku, v symbolických akcích a gestech tu docházelo k interakcím živočišného těla, hrubých materiálů (suť, zemina) a rudého laserového paprsku. Je-li někdy řeč o videoartu jako o *malování světlem*, posouvají Rullerovy performance slovní obraz o znatelný kus blíže hmotnému a žitému světu. Happeningy ve spolupráci s Via Lucis byly brzy rozprášeny státní mocí a Tomáše Rullera v této spojitosti čekalo trestní stíhání.

Úlohu záznamu hraje video při performancích Tomáše Rullera asi od roku 1982.³² První multimediální performance MEZITÍM a instalace ANTI ANTI HUDBA vznikají o rok později. Ruller jimi (byť omezeně) vyplňuje mezeru ve vývoji českého intermediálního umění a navazuje paralelně na některé tendence ve světovém umění, především na syntetická umění 60.let, kdy měla živá multimediální performance veliký vliv mj. právě na vývoj a propagaci videa. Ruller ale používá videa především k záznamu vlastního performativního výrazu (př. AUTOPORTRÉT z roku 1985, nebo série o rok mladších videí s jasně popisnými a provokujícími tituly: ROZBÍJÍM SVÉ SOCHY, PÁLÍM SVÉ KRESBY...).³³

Dostáváme se zde k nové, zatím nereflektované funkci videa: dokumentaci. Podobně jako zaznamenával Peter Skala svoje křehké, 16 mm filmové pásky na video, aby je uchránil působení času a umožnil jim pozdější re-interpretaci, natáčí Tomáš Ruller svoje živá performance a posouvá tak vlastně jejich trvání i význam. Příznaková je už sama přítomnost dokumentaristy v průběhu představení: performance tak nesledují jenom živí, zúčastnění diváci, ale i jakýsi třetí, imaginární, potencionální (vlastně obecný) divák, jehož fyzickým zpřítomněním je právě video-kamera. Podobně jako Skala, ignoruje Ruller specifický jazyk videa, zároveň ale posouvá jeho význam. Ve svobodné společnosti (natož v období mediáték a youtube.com) by bylo lze mluvit u utilitárnímu zaznamenání jednorázové akce pro jakékoliv pozdější (sebe-propagační) účely. Ale v době, kdy byla další distribuce videí téměř

³¹ Valoch, Jiří. *Tvůrce českého laseru a další*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 90-96.

³² Hellia, Radek. *Videoumění – počátky v USA a u nás*. PdF MU, 1999, str. 34.

nemyslitelná, dostává se záznamu skoro mystických kvalit. Výjimkou nejsou ani performance, která vznikají jenom za účelem video-záznamu. Role videa tu pak je nejen dokumentační, ale i iniciační. Ovšem: kde hledat hranici mezi uměleckým dokumentem, dokumentem umění a dokumentem/uměním? Může být samotný záznam umělecké akce uměleckým dílem – vezmeme-li v úvahu, že bez možnosti záznamu by k akci třeba vůbec nedošlo?

iv. ORIGINÁLNÍ VIDEOJOURNAL

Takové otázky nabírají na intenzitě ve chvíli, kdy se chystáme jako umění posuzovat video-dokument, který formálně-umělecké ambice možná ani nemá, žádnou performance nám nezpřítomňuje, jeho význam je spíše politický a kulturně-informační. Přesto je ale za vide-umění považován, nebo tak alespoň je ještě v roce 1990 na výstavách prezentován.³⁴ Kde potom vězí tajemství, které z videa dělá umění? V tvůrčím střihu? Invenční režii? Morálním dopadu? Ve skutečnosti jsou to hloupé a zbytečné otázky, relevantní je ptát se spíš po kvalitě a významu, než po příslušnosti do škatulek, moje handrkování připomíná ze všeho nejspíše mělkou disputaci, jestli má fejeton právo stát pod boku jiným, velkým, uměleckým, literárním formám... Předmětem našeho zájmu navíc není uměleckost, ale znovu – *videovost*. A tu (jak je už z názvu patrné) budeme *Videojournalu* upírat těžko.

Vznik ORIGINÁLNÍHO VIDEOJOURNALU byl iniciován koncem roku 1987 skupinou přátel okolo režiséra Andreje Kroba a Olgy Havlové (dalšími členy tvůrčího týmu byli např. Jan Kašpar, Andrej Stankovič, Joska Skalník, Jan Ruml nebo Petr Oslzlý). Prostřednictvím ilegálně pořízených video-záznamů se autoři pokoušeli vytvořit alternativu k oficiálním (tedy zmanipulovaným a manipulujícím) informačním cestám. Šlo vlastně o *vizuální samizdat*, každá videokazeta byla označena titulkem, který upozorňoval, že od ní existuje pouze originál (odtud vpravdě originální název projektu) a že její kopírování je možné jen na vlastní nebezpečí.

Obsah kazet ORIGINÁLNÍHO VIDEOJOURNALU tematicky připomíná hnutí tzv. guerilla videí, které se v USA rychle rozšířilo hned po objevení *portapaku* na sklonku 60.let. ORIGINÁLNÍ VIDEOJOURNAL informoval o současném dění v oblasti politiky stejně jako o výtvarném umění. Natáčeli se dokumenty i rozhovory o ekologii, hudbě, divadle, o práci a názorech disidentů... Před rokem 1989 vzniklo za značně složitých podmínek celkem 5 čísel,

³³ Klivar, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha, Regulus, 2000, str. 70.

³⁴ Keiko Sei. *Po stopách médií*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 148.

která se za podmínek ještě složitějších kopírovala po celé republice. Přestože paralela videojournalu a guerilla television může pokulhávat na jejich rozdílných kulturních východiscích (tvůrci guerilla videí bojovali ve stínu myšlenek Marshalla McLuhana a značně levicových utopií proti americkému mediálnímu průmyslu³⁵, zatímco Andrej Krob a jeho kolektiv se právě dopadům jiné utopicky-levicové vize aktivně vzpouzeli), myšlenku o vnitřní spřízněnosti (tj. nejen o podobném způsobu práce a distribuce) podporuje i fakt, že tvůrci ORIGINÁLNÍHO VIDEOJOURNALU s natáčením pokračovali i po sametové revoluci, tj. měli potřebu udržovat alternativní informační kanál i mimo totalitní společnost.

Technika videa je tak znovu spojována s myšlenkou individuálního a svobodného projevu, s možností vytvářet alternativy k zažitým strukturám a formám, fungovat v opozici vůči oficiální (ať už totalitní, komerční, nebo prostě unavené a do sebe uzavřené) kultuře. V roce 1971 píše jeden z radikálních video-aktivistů Michael Shamberg: " Je-li charakter naší kultury určen v ní převládajícím komunikačním médiem, a je-li toto médium příliš centralizované, a jde-li o systém s malým počtem variant, tak podlehneme této pro biologický život nevhodné vlastnosti. Naštěstí evoluce technologií zplodila nové druhy videa – přenosná video zařízení, kabelovou televizi a videokazetu, což přináší možnost nastolení mediálně-ekologické rovnováhy vzhledem k televizi."³⁶ Video bylo od svých počátků nejen výtvarným, ale především kulturním fenoménem, který se hbitě propojil s dobovými filosofickými trendy a anti-konzumním způsobem života. V případě některých skupin i práce jednotlivých umělců/aktivistů nebylo jednotlivé video-aktivity dobře možné vůbec oddělit. Chris Hill cituje jednoho ze členů komunity Videofreex: "medium videa... bylo využíváno k zábavě, stejně tak jako k experimentům, umělecké tvorbě i politicky zaměřeným činnostem."³⁷ Video je tu především sjednocujícím prvkem, novou, individuální možností vyprávění starých námětů, zázračně příhodným nástrojem (připomínám: tvorba Petera Skaly se využitím videa bytostněji nezměnila, pouze zefektivněla a částečně zjednodušila – podobně tvůrci Originálního videojournalu především pokračovali ve svých disidentských aktivitách, pouze rozšířili samizdat o další, působivé médium). Video jako možnost. Přesto (slovy už zmíněného Marshalla McLuhana): už samotné médium v sobě nese nějakou zprávu, *médium samo je zprávou*. Co asi je oním poselstvím v případě videa: svoboda? Individualismus? Varovně na mě v tom smyslu působí umocněná a pokřivená ozvěna kulturní (video)revoluce 60. let, kterou zažíváme v současnosti. Mám na mysli revoluci internetu nové generace a jeho

³⁵ Hill, Chris. *První desetiletí videa 1968- 1980*. Str.3 (esej jsem získal zprostředkovaně z internetu a nepodařilo se mi objevit původní zdroj).

³⁶Shamberg, Michael a Raindance Corporation. *Guerilla Television*. New York, 1971.

³⁷ Hill, Chris. *První desetiletí videa 1968- 1980*. Str.10.

neomezené distribuce videí, osvobozené ode všeho, včetně kritické reflexe a filosofického zázemí. Absence rozlišování "zábavy, experimentu, umělecké a politické činnosti" přerůstá často v absenci samotné potřeby takového rozlišování. Na tento charakteristický (možná charakterový) znak (možná vrub) videa by se dala uplatnit obecnější úvaha o soudobé mediální kultuře z pera historika Pavla Kosatíka: "Pravda ale není jenom individuální záležitostí. Vypovídá vždy hlavně o společenském celku, o jeho vnitřních vztazích a komunikačních schopnostech. Budeme-li hájit svět, ve kterém si každý říká, co chce, bez toho, že mu na společné pravdě záleží, vytvoříme společnost, v níž každý povede svůj vlastní monolog, aniž ho bude s někým sdílet. Tak se nedefinuje svoboda, ale chaos."³⁸ Definuji-li tedy video skrze svobodu a individualitu projevu jako *možnost*, musím nutně upozornit na druhou, nebezpečnou stranu, která je v každé podobné potenci zahrnuta.

Vrátím se ale k otázce z prvního odstavce tohoto oddílu. Dosvědčili-li jsme ORIGINÁLNÍMU VIDEOJOURNALU zřejmou *videovost* (která se zdaleka netýká jen samotné video-techniky, ale už samotné motivace a způsobu užívání nového média), můžeme práci Andreje Kroba a spol. označit za videoart? Odpovím lakonicky (a znovu po newmanovsku): jak *kdy*. Instalujeme-li projekci Originálního videojournalu do galerie³⁹, stává se taková projekce v novém kontextu artefaktem a může být divákem percipována jako umění. Promítneme-li jej v rámci přehlídky dokumentů či autorských filmů, bude jej divák vnímat spíše jako artefakt, případně událost kulturní. Účastníme-li se projekce totožného snímku ve stodole, která stojí přistavena ke Krobovu domu pod havlovským hrádečkem, stává se ze zkoumaného video-díla událost spíše společenská, ne-li rovnou rodinná.

³⁸ Kosatík, Pavel. *Detektor: od kecání k pravdě*. RESPEKT, č. 16, 2008, str. 13.

³⁹ První taková veřejná projekce/instalace ORIGINÁLNÍHO VIDEOJOURNALU proběhla v rámci výstavy Historie československé demokracie na jaře v roce 1990 v pražském domě U Hybernů.

I.EXKURZ: WOODY VASULKA

Na chvíli odbočím a zastavím se nad dílem a myšlenkami autora, jehož tvůrčí vývoj se ode všech zatím zmíněných umělců radikálně odlišoval. Přestože se Woody Vasulka začal videem zabývat až po svém odchodu do Spojených států amerických, kde také strávil větší část svého tvůrčího života a kde podnikl většinu svých video-výzkumů, dovolím si ho využít jako příklad českého umělce pod záminkou toho, že se Vasulka do Čech opakovaně vracel a vrací (na začátku 90. let dokonce působil na fakultě výtvarných umění při VUT v Brně). Přijde mi důležité rozšířit naše úvahy o světový kontext – a Woody Vasulka se svojí ženou Steinou mohou být právem považováni za jedny z nejdůležitějších světových video-autorů vůbec – Vasulkovo originální přemýšlení nad sémantikou videa nebo nad možnostmi komunikace člověk/stroj nám navíc naznačí okruhy témat a problémů, se kterými se v českém umění do hloubky setkáme jen vzácně, a snad i rozšíří představu o tom, co může být (a *znamenat*) video.

Woody, původním jménem Bohuslav Vašulka, se narodil v roce 1937. Po různých peripetiích se stal studentem a posléze i absolventem pražské FAMU, obor dokumentární tvorba, a přidává se tak k řadě video-umělců, kteří se k médiu videa dostali prostřednictvím filmu. Už tady je ale cítit náznaky jeho budoucích postupů, jak o nich píše Vít Janeček: "od svých počátků byl (Vasulka) ve většině případů účastný na všech složkách tvůrčího procesu a v pozdější, již ne kinematografické, fázi byl dokonce tvůrcem či spolutvůrcem vlastních nástrojů na generování obrazu a zvuku, kde film či video byly případně pouze mediátory procesů vznikajících v jejich útrobách."⁴⁰ Během studií na FAMU poznává Woody islandskou hudebnici Steinu, kterou si později bere a s kterou emigruje do USA. Zde v letech 1966-68 spolupracuje na technickém provedení multiscreenů pro světové výstavy (včetně projekce na šesti plátnech NEAR YOUNG pro EXPO 67' v Montrealu – čímž se jeho práce přímo kryje s působením poslední velké vlny české avantgardy, více viz můj exkurz č.II). Pro samostatný projekt THREE DOCUMENTARIES upravuje Vasulka 16mm kameru tak, aby zachytila 360°zorného pole a výsledný obraz promítá na tři plátna naráz: zajímá ho idea tzv. "frameless cinema", bezrámcový film⁴¹, snaží se o "aktuální dokumentární záznamy prostoru".⁴²

⁴⁰ Janeček, Vít. *A MY JSME BYLI MODERNISTI, Moravské a české počátky Woody Vasulky*. Iluminace, č.2, 2006, str. 87.

⁴¹ termín *frame*, klíčový pro práci Vasulkových i pro video vůbec, se dá přeložit jako rámec, ale i jako rámeček, okýnko

⁴² Dolanová, Lenka. *CO TO TAM VAŘILI? Kuchaři, jejich kitchen a chuť čerstvého videa*. Iluminace, č.2, 2006, str. 106.

S videem experimentuje Vasulka od roku 1969 a nachází v něm ideální nástroj k naplnění těchto idejí. Později píše: "v případě elektronického zobrazování jsme zjistili, že existuje vnitřní model zobrazování, který nemá žádný vztah k tradičnímu obrazu camery obscury. To znamená, že může tuto tradici zobrazujícího systému camery obscury kritizovat a že může nakonec existovat jako samostatná digitální struktura vytvářející svou vlastní syntax, své vlastní prostory a skutečnosti, která může být přístupnější a masami vítána či milována více než skutečnost samotná."⁴³

V letech 1971 – 1973 vedou Vasulkovi tzv. "divadlo elektronických médií", THE KITCHEN, které má sloužit především k veřejné prezentaci a výzkumu videa a dalších elektronických médií. Vasulkovi odmítají chápat video v izolaci, ale chápou ho jako "*aktivitu, která není à priori uměním*."⁴⁴ Podporují a iniciují formalistické experimenty vycházející z manipulace s elektronickým signálem a často využívající vzájemné ovlivnitelnosti zvuku a obrazu, přičemž zároveň zdůrazňují instalační aspekt videa promítaného často na řadě monitorů najednou. THE KITCHEN byl od počátku koncipován jako intermediální prostor, hodlající zdůraznit spřízněnost videa s dalšími druhy umění. Cílem Vasulkových bylo podnítit zde "nedefinovatelné kreativní milieu", zdůrazňují aspekt tvorby coby *hry*.⁴⁵ Video (chápané jako aktivita) je osvobozujícím prostředkem této hry s velikým potenciálem komunikovat i s dalšími formami uměleckého projevu, především s novou hudbou a performance.

Vasulkovi tedy zajímají především dvě velké pole video-problematiky.

Na jedné straně jím je zkoumání specifického jazyka (syntaxe) videa a jeho nástrojů a s ním souvisejícího *kreativního soužití člověka a stroje*.⁴⁶ "Naše práce je dialogem nástroje a obrazu, takže nevytváříme představu obrazu, ani si zvlášť netvoříme jeho vědomý model, který bychom se následně pokoušeli naplnit jako to dělají jiní lidé. Raději vytvoříme nástroj a s ním vedeme dialog."⁴⁷ Obrazy potom nacházejí nepředvídaně a jaksi mimoděk, jako svého druhu nalezené předměty, ready-mades. Estetické hodnocení obrazů nahrazuje hodnocení procesu chápání jejich struktury,⁴⁸ kterou Vasulkovi odhalovali prostřednictvím navození různých druhů narušení, tedy odchýlení ze správného fungování systému.⁴⁹ V tomto smyslu

⁴³ Woody Vasulka – Charles Hagen. *Syntax binárních obrazů*. Illuminace, č.2, 2006, str. 175.

⁴⁴ Dolanová, Lenka. *CO TO TAM VAŘILI? Kuchaři, jejich kitchen a chuť čerstvého videa*. Illuminace, č.2, 2006, str. 112.

⁴⁵ Tamtéž, str. 119.

⁴⁶ Tamtéž, str. 103.

⁴⁷ Minkowsky, John: *Několik poznámek k videotvorbě Vasulkových v letech 1973-1974*. Tamtéž.

⁴⁸ Woody Vasulka – Charles Hagen. *Syntax binárních obrazů*. Illuminace, č.2, 2006, str. 162.

⁴⁹ ⁴⁹ Dolanová, Lenka. *CO TO TAM VAŘILI? Kuchaři, jejich kitchen a chuť čerstvého videa*. Illuminace, č.2, 2006, str. 129.

můžeme mluvit o opravdovém video-umění v nejhlubším slova smyslu, pracující s nejvlastnějšími obsahy elektronické média a jeho jazyka.

Druhou stranou pak je abstraktnější všímání si videa jako sociálního a filosofického fenoménu, ke kterému Vasulka vztahuje řadu filosofických termínů: od uvedené *hry*, po termíny jako *transformace* (tedy aspekt času a proměny) a bergsonovské *trvání* (otevřenost neurčitosti a nejistotě). Změna se tu stává samotnou substancí umělecké tvorby.⁵⁰ Politického obsahu vlastní tvorby si Vasulka všímá v další citaci: "snaha objevit a vyjádřit 'primární kódy' elektronického pohyblivého obrazu, ač zdánlivě apolitická a odtržená od sféry veřejného působení, obsahuje ve své touze rozšiřovat sféru poznání a zlepšovat schopnost orientace v současném technologickém světě důležitý společensko-kritický, a tedy 'politický' potenciál."⁵¹ Všechny tyto aspekty, včetně chápání videa jako *aktivity*, můžeme použít k bližšímu uchopení obecnějšího termínu "*videovost*" i nad rámec elektronického umění.

⁵⁰ ⁵⁰ Dolanová, Lenka. *CO TO TAM VAŘILI? Kuchaři, jejich kitchen a chuť čerstvého videa*. Iluminace, č.2, 2006, str.103.

⁵¹ Tamtéž, str.124.

3) VIDEOUMĚNÍ U NÁS – KONCE

i. ORBIS FICTUS

Na přelomu let 1995/96 uspořádalo Sorosovo centrum současného umění v pražské Valdštejnské jízdárně výstavu ORBIS FICTUS s podtitulem "nová média v současném umění". Ambicí výstavy bylo představit a zhodnotit dílo nové generace video/media umělců, šest let po změně politického režimu a s ním souvisejících tvůrčích podmínkách. Jak uvádí v obsáhlém katalogu jedna z kurátorek, Keiko Sei, k překvapení pořadatelů bylo velikým problémem získat pro výstavu byť jednu jedinou video-instalaci.⁵²

Za deset let své historie v našem prostředí jako by video ztratilo na své aktuálnosti, svěžesti, na svém potenciálu svobodné, individuální výpovědi, na dobrodružství neznámého – zároveň se ale ještě nestačilo stát přirozenou řečí, nástrojem, který lze důvěrně zkoumat stejně jako automaticky a bez příznaku používat. Nastupující generace video-umělců měla, zdá se, nedůvěru k jednostranně orientované, *diktující* obrazovce. Autoři nutí diváka k interakci a spojují proto video s řadou dalších, nejmodernějších technologií, světelnými a tepelnými senzory a čidly počínaje, vojenským radarem konče. Oproti generaci předcházející i té, která se objeví o další dekádu později, se zdají být výtvarníci vystavující v rámci Orbis Fictus méně konkrétní, méně osobní, jejich témata jsou abstraktnější, úžeji spojená s technikou jako takovou, s výzkumem virtuálních prostředí. Zároveň ale není jisté, zda jde vždy o hlubší zájem o podstatu užívané techniky nebo jen o pokus, co nejvíce zaujmout diváka.⁵³ To nám umožní sledovat termín videoart v dalších souvislostech a snad i přiblíží něco nových definičních znaků.

Prostorových čidel, které mění povahu obrazu v reakci na pohyb diváka použil ve své instalaci MRCHY výtvarník David Černý (obraz – mrška – zmizel, kdykoliv se člověk přiblížil), na podobném principu fungovala i instalace Elen Řádové (projekce usmívající se dívky se měnila podle divákovy vzdálenosti od plátna: přiblížil-li se příliš, dostala dívka úzkostlivě vystrašený výraz). Pohyb se v obou pracích zapojením diváka rozprostírá do prostoru, video samo se tu tentokrát jeví spíše statické. Přesto lze vnímat znatelný rozdíl, než kdyby v projekcích byly namísto videa použity fotky (still-images). I přes svou druhořadou roli v konkrétních instalacích, zůstává čímsi médium videa pro interakci výrazně příhodné.

⁵² Keiko Sei. *Po stopách médií*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 149.

Větším přiblížením k podstatě užitého média se zpětně zdá být instalace PLNÁ MÍSTNOST Jana Trnky, kde divák existuje pro projekci přinejmenším tolik jako projekce pro diváka. Pro konkrétnější představu cituji z katalogu: "*Člověk procházející prázdným prostorem vidí na plátně totožnou ubíhající perspektivu místnosti. Promítaný prostor je obohacen o atributy, které, pakliže se člověk v reálném prostoru přiblíží odpovídajícímu místu, svou přítomností aktivují virtuální předměty.*"⁵⁴ Video tu poprvé vidíme včleněné do architektury prostoru (v angličtině se taková instalace označuje *video-environment*), představuje tu virtuální prostředí, kterému ale (díky plasticitě prodloužené perspektivy a 'živým' předmětům) vdechnul autor jistou míru autonomy a reálnosti, není to jenom zrcadlo nebo obraz, ale svým způsobem skutečný prostor, který může být plnohodnotnou alternativou přímého okolí diváka. Video zde přestává být zprostředkovanou skutečností (nebo ne-sktečností) a nabízí se samo coby skutečnost alternativní.

Vztah virtuálního a reálného řešil ve svém exponátu SOCHA Michal Gabriel, který si nechal od Lucie Svobodové na počítači zhotovit dokonalou virtuální kopii své vlastní plastiky. Vrátil tak vlastně ideji, kterou předtím fyzicky znásilnil tím, že ji sochařsky zrealizoval, zpátky její nehmotnou substanci. Převedením skutečnosti do ideální, elektronické podoby se význam video-záznamu znovu posouvá. Jde-li ovšem v případě virtuální plastiky ještě o video.

Napovědět může účast Lucie Svobodové, jejíž jméno je jedinou důležitou spojnici mezi výstavou Orbis Fictus a existencí Oboru videa na sklonku 80.let – tedy mezi první a druhou částí mojí práce. Jak jsem se stačil zmínit v kapitole Computer&comp., Lucie Svobodová se už od počátků svojí tvorby důsledně vzdaluje filmové estetiky a ve svých pracích pozorně zkoumá vztahy člověka a nových médií (od počítačové animace, přes video po všechny jejich možné varianty a kombinace). Ve Valdštejnské jízdárně se Svobodová představila multimediálním projektem NEBE, PEKLO, RÁJ..., ve kterém vytvořila ve spolupráci s Neurologickým oddělením Bulovka virtuální 3D prostor, kde se člověk pohybuje veden senzory, snímajícími jeho momentální psychický stav – na základě kterého se pak dostává do jednoho ze dvou kvalitativně odlišných prostorů (*pekla* nebo *ráje*).⁵⁵ Video je tu prezentováno jako něco, co se *děje* – a to ve vztahu k vnějšímu světu, konkrétně znovu k lidské percepci. V případě SOCHY Michala Gabriela tedy neurčuje *videovost* díla pohyblivý

⁵³ Orientaci na diváka ve stejné publikaci kritizuje z obecnějšího hlediska Woody Vasulka a přiklání se k tvůrčímu amatérismu jako potřebné formě autentické výpovědi osobního významu, viz tamtéž str. 131

⁵⁴ Smolíková, Marta. *Svět vybájený a svět v obrazech*, ORBIS FICTUS, 1995, str.164.

⁵⁵ Tamtéž, str. 165 a str. 204.

obraz, ten může zůstat statický, ale zároveň se odlišuje od fotografie tím, že se *odehrává*, děje se ve vztahu k vnějšímu světu, v polarizující relaci reálného a virtuálního světa.⁵⁶

ii. FRISBEE ETC.

Na začátku nového století se v českých galeriích objevuje několik výstav prezentujících práce generace video-umělců vzešlé během 90. let. Zázemí nacházejí obvykle mimo zavedené domácí instituce (např. výstava PUNCTUM, která na jaře 2007 proběhla v soukromé galerii FUTURA nebo přehlídka VIDEOART.CZ, která proběhla letos v bratislavském prostoru projectSPACE). Jednou z takových akcí byla putovní výstava FRISBEE kurátora Františka Kowolowského, poprvé uvedená v Bukurešti na přelomu let 2004/2005. Autor k výstavě poznamenává: "Obraz přiletne a zase zmizí v nekonečném prostoru. Je to svého druhu talíř (čti třeba jako U.F.O.), jenž se zjevuje znenadání, není ničím a nikým potvrzen a přece zanechává nekonečnou sedlinu v naší mysli. Je to samotný obraz, který je nekontrolovatelný, nebo se jedná spíš o uvolnění imaginace subjektu, který dává smysl těmto obrazům?"⁵⁷ Kowolovski přisuzuje čerstvé generaci nové formy myšlení a senzibility, upozorňuje na častou nekompromisní relativizaci nových sociálních a společenských podmínek. Video se tu znovu zdá být především *příhodným* nástrojem, tentokrát už zcela svobodně a přirozeně používaným.

V pracích TANEČEK Martina Zeta a TRAMDREAM Richarda Fajnora se vrací motiv, který je pro videoart typický a se kterým jsme se setkali už v první fázi českého video-umění (třeba v díle Lucie Svobodové): nelinearita a cykličnost času. Zetův TANEČEK vznikl jednoduchým vystřížením krátkého gesta Adolfa Hitlera z filmového dokumentu a uzamknutím tohoto gesta do smyčky. Vytržením diktátorova pohybu z kontextu dokumentované situace a jeho nekonečným zmnožením, nabývá gesto absurdního charakteru

⁵⁶ napadají mě v této souvislosti dvě absurdity:

I.) *videovost* by mohla být de facto prokázána i promítané fotografii nebo grafice ve chvíli, kdy bychom ji jako video sledovali (třeba v předpokladu, že jde o mnohonásobně zpomalený pohyb). Provokuje mě potom otázka: zůstala by ona *videovost* obrazu přiřknuta i ve chvíli, kdy by divák trik prohlédl, kdy ale zároveň už byla jeho percepce vychýlena? Mohla by klasická krajinomalba vystavená v galerii v kontextu video-umění být považována za video?

II.) video Lucie Svobodové svou interaktivitou upozorňuje na úzké propojení mentálního rozpoložení diváka a toho, co percipuje (pomocí čidel, která mění obraz v závislosti na mozkových vlnách). Stejný proces se ale odehrává pokaždé, i jsou-li čidla vyloučena: duševní naladění, vnitřní predispozice diváka ovlivňují nejen jeho kritické vnímání, ale vůbec celý proces percepce – a posléze tak možná i formální charakter vnímaného...

⁵⁷ Z propagačních materiálů z ostravského provedení výstavy FRISBEE: Současný český videoart a nová média, 2006.

a celá scéna (přestože se jedná o jednoho z největších tyranů 20. století) připomíná komický taneček natočený pro domácí video. Fenomén smyčky, uzavřeného časového okruhu, se ale neobjevil až s nástupem videa. K "recyklaci" jednoduchých aktivit, snímaných kamerou v jediném záběru (žonglování, skákání přes švihadlo) dochází zhusta už na začátku 20. století a princip smyčky naplňuje dokonce i celá řada přístrojů, které předcházely vzniku filmu: stroboskopické kotouče, Muybridgeův zoopraxiskop apod. Z českého prostředí lze uvést již pokusy J.E. Purkyněho⁵⁸, umělečtější ambice pak měl experiment surrealisty Ludvíka Švába, který smyčku využil k prezentování záběru z Pražského jara, na němž zakopne dirigent, spěchající se uklonit publiku.⁵⁹ V případě Martina Zeta šlo navíc zřejmě o video-přepis původně filmového materiálu, který celé sekvenci dodává osobitou estetiku a přiměřenou patinu.

Nostalgického potenciálu filmu a možností jeho vnitřní komunikace s médiem videa si byl zřejmě vědom i další z vystavujících, Michal Pěchouček, který svůj snímek KOČÁRKÁRNA uměle stylizoval tak, aby připomínal pomalu promítaný film, takže divák může okem rozlišit jednotlivá okýnka – forma tak dobře koresponduje s tématem kolektivní paměti spojené s konkrétním prostředím, konkrétními artefakty. Důležitým momentem této stylizace je výsledný vertikální charakter díla (tj. že okýnka se střídají seshora dolů, jako při projekci klasického filmu), přičemž jedním z charakteristických znaků videa je naopak práce v horizontu (digitální střih jednotlivých okýnek/*framů* probíhá na časové ose zleva doprava)⁶⁰. Dochází tu vlastně k inverzi prvotních postupů Skalových: místo aby Pěchouček zaznamenával filmové pásy na video, snaží se u videa navodit dojem filmového pásu. Konfrontací obou médií pak dochází ke zjevnění jejich kvalit: nostalgického potenciálu filmu, jeho vztahu k fyzicku, ale zároveň jistá odosobnělost a chlad a na jedné straně a plynulost práce s videem i jeho schopnost *zpřítomňovat* na straně druhé.

I formát videa ale už může mít svoji příznakovou patinu. Charakteristického formátu osobního, amatérského videa, explozivně rozšířeného pomocí webových kamer, ve svojí kritice kulturní politiky s titulem HOME VIDEO využily umělkyně Aneta Mona Chisa a Lucia Tkáčová. Hrubá, nesestříhaná videa přestala nutně znamenat pouhou resignaci na jiný než dokumentární účel videa (jako v případě někdejších záznamů Tomáše Rullera) nebo ignoraci jeho specifického jazyka, ale sama svou formou už nesou určité informace, odkazy (znovu viz úvahy Marshalla McLuhana), signifikantní estetiku, která může záměrně umocnit

⁵⁸ Bregant, Michal. *Obrat k médiu*. Orbis Fictus, 1995, str. 99.

⁵⁹ Ulver, Stanislav a Ulverová, Radana. *Loop is loop is loop*. Film a doba, č. 2, 2007.

⁶⁰ Mluví-li se ovšem o střihu samotném, označení je používáno obráceně: filmový střih je lineárně-horizontální, střih videa pak lineárně-vertikální (podle orientace vlastního střihání skutečných nebo virtuálních "nůžek").

autorovu výpověď. Video tak dozrálo v nástroj natolik přirozený, že sám o sobě nerozrušuje naši pozornost (nanejvýš nám něco připomíná) a umožňuje soustředit se na samotný obsah (zde často politický, sociální) výtvarných prací.

Za zmínku stojí ještě jiná projekce z výstavy Frisbee – 2631 FRAMES umělecké skupiny Guma Guar – a její paralela s projektem Tomáše Kepky a Michala Paciny POKUS O PORTRÉT (1988), který jsem popsal v druhé kapitole. Princip je skoro totožný: členové skupiny Guma Guar sesbírali na internetu všechny dostupné fotky účastníků festivalu CzechTech, ořezali obličej a vytvořili video, v němž jeden *frame* (pal system = 25 frames/sec) obsahoval právě jeden obličej, takže se za sekundu promítlo na 25 tváří (žádná fotka se neopakuje) a vzniknul tak portrét průměrného návštěvníka festivalu. Charakter a rychlost práce i chápání videa jako prostředku vyjádření se tady výrazně proměnily. Zatímco Kepkova a Pacinova z části abstraktní, básnická montáž 10 000 portrétů trvala ve výsledku na tři hodiny, 2631 fotek tváří pořízených skupinou Guma Guar se vtěsnalo do 1 minuty 38 vteřin. Skupina tak vypovídá o současném sociálním fenoménu prostřednictvím aktuálního fenoménu dalšího: zběsilého a informacemi předimenzovaného jazyka médií – a digitálního videa jako jeho rychlého a funkčního nástroje.

Vrátím se tu obloukem k TANEČKU Martina Zeta a zkusím upozornit na jeden další moment recyklování filmu, tj. re-interpretaci *kulturního* produktu. Se znovu-užíváním filmového materiálu jsme se setkali už v počátcích českého videoartu, šlo tady ale především právě o *materiál*, surovinu, jež byla nadále reprodukována bez většího ohledu na její původní kulturní hodnotu. Zatímco, jak píše Nicolas Bourriaud, od počátku devadesátých let (u nás s malým zpožděním) je čím dál typičtějším jevem recyklace (uměleckých děl i mediálních produktů), která zohledňuje a re-interpretuje právě jejich originální kulturní význam. Ruší se tak tradiční rozlišování mezi konzumací a produkcí, mezi tvorbou a kopírováním, mezi ready-made a původním dílem.⁶¹ Umělci jako Martin Zet nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které už obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé: zároveň ale mohou prostřednictvím videa s takovými informacemi pracovat, posouvat je. Uměleckým aktem tu pak je právě vytržení nehmotné informace a její následná tvůrčí transformace. Vhodným příkladem nám bude čtyřminutové video EXPLOSION EXPLOSION I CAN'T WAIT dalšího z vystavujících Jana Nálevky. Výtvarník v něm sestříhal akční, katastrofický film Gappa 2 tak, že ponechal pouze scény, kde monstrózní ještěři ničí městskou architekturu. Divák nezná kontext příběhu, sleduje pouze vytržené a chronologicky seřazené sekvence nesmyslné destrukce, aniž by tušil, proč vlastně

ještěři město ničí a proč s ničením v závěru končí. Podle Donalda Kuspita je "*mediální umění projevem nekrofilie a narcisismu, neboť se zabývá jen tváří světa.*"⁶² Video ale umožňuje pracovat s touto vnější tváří v čase – ať už jde o jeho smrštění (2631 FRAMES), uzamknutí (TANEČEK), zpomalení (KOČÁRKÁRNA) nebo odstranění (SOCHA) – a těmito transformací rozkrýt její vnitřní strukturu, objevit a označit pochody, které ji určují, a umožnit tak zpětnou sebereflexi nám, kteří *tvář světa* sami vytváříme.

iii. ETC.

Videoart tedy uzrál v samostatnou, otevřenou formu, jejímž jediným tvůrčím zdrojem a postupem už zdaleka není jenom experimentace. Sahají po něm autoři ze všech sfér uměleckého projevu (sochař Michal Gabriel, multi-žánrový výtvarník Michal Pěchouček) jako po živém, osvobozujícím nástroji, kterým jsou schopni přirozeně komunikovat jakákoliv témata. Přesto zůstává formou pomezní. Charakteristické je, že se s ním můžeme setkat v galeriích, stejně jako na přehlídkách animovaného, dokumentárního nebo hraného filmu. Specifickou formou se stává VJing, tj. promítání real-time komponovaných vizuálních skladeb při produkci živé i neživé hudby. Hranice umění a komercializované pop-kultury jsou tady podobně křehké jako u videoklipu, tvůrčí schopnosti a umělecké ambice jednotlivých VJs se liší autor od autora, přesto je VJing důležitým svědectvím o živosti a aktuálnosti videa jako média. Individuální, svobodná výpověď a moderní jazyk udělaly z videa médium, které je ze všech stávajících výtvarných forem nejvíce schopné komunikovat svá sdělení nejširším masám potenciálního obecnstva a po hudbě (a svým způsobem filmu) se tak stává nejživějším uměním, které po dlouhé době prolamuje distanc mezi značně izolovanou výtvarnou scénou a světem pop-kultury. Dokladem toho je i explozivní nárůst videa na internetu, kde denně vznikají stovky autorských videí rozličné kvality (a jako v 60. letech je znovu často složité odlišit zábavu od snahy o uměleckou nebo politickou výpověď) a kde by se například TANEČEK Martina Zeta lehce uchytil, možná ztratil. Je pokrytecké polemizovat, zůstalo-li by Zetovo video video-uměním i mimo kontext galerie, tj. např. "pověšené" na serveru typu YouTube?

Javier Duero píše: "*Současná generace videoartistů vyrostla spolu s televizí, DVD přehrávači, kabelovou televizí, videohrami a internetem jako přímou součástí jejich*

⁶¹ Bourriaud, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit, 2004, str.3.

⁶² Hlaváček, Lubomír. *Umění, technika a otevřená společnost*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 8.

*každodenní reality. Tito tvůrci přistoupili k videoartu jako nástroji potenciálně schopnému předávat sdělení, provádět společenskou analýzu a kritizovat uniformitu komerčních televizí v kontextu pasivní recepce, již dominují konvenční obrazy, stereotypy a voyeurismus.(...) Ve vizuální umělecké tvorbě je vnímatel motivován možností vytvořit své vlastní obrazy a reinterpretovat je ryze osobním způsobem, blízkým malířským postupům minulého století. Rekonstrukce zkušeností a pocitů – to jsou důležité prvky současné tvorby."*⁶³ Duero upozorňuje na překvapivou *normálnost*, s jakou nová generace reaguje na otázky týkající se života. Objevuje jistou téměř "*dekonstruktivistickou posedlost, s níž jsou přezkoumávána témata, jako je láska, individualita, násilí, postkolonialismus...*", zároveň ale odmítá, že by aktivity nastupujících videoartistů měly "*formalistickou povahu*".

Takové sblížování uměleckých a amatérských tvůrčích postupů může být pro někoho skoro strašidelné (Nicolas Bourriaud mluví o tendenci ke "*komunismu forem*"⁶⁴), je to ale jev typický a pro současnou kulturu symptomatický. Video je obdobou jazyka, jenž také můžete stejně dobře použít ke psaní SMS jako ke psaní sonetů (a svoboda forem dokonce umožňuje psát sonety formou SMS!). Etc.

⁶³ Duero, Javier. *Videoart ve věku dospělosti*. Film a Doba, č.2, 2007, str.89.

⁶⁴ Bourriaud, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit, 2004, str.27.

II. EXKURZ: (PRE)HISTORIE?

Ve svojí práci jsem několikrát použil výrazu "*videovost*", jako označení vlastnosti (nebo souboru vlastností), které jsou pro videoart typické ale nesouvisí nutně s médiem videa jako takovým. Na konci druhé kapitoly jsem se pokusil video definovat jako *možnost*, prostředkovanou svobodným a individuálním uchopením pohyblivého obrazu. Ve třetí kapitole jsem pak opakovaně narazil na různé charakteristické prvky, které video často provází: interakci, intermedialitu, zpřítomňování, anti-, případně alternativní narativitu, *odehrávání se* v přímém vztahu k vnějšímu světu, komunikace s prostředím v podobě video-enviromentu atd.. Video-techniku jsem pak označil za příhodný nástroj k uskutečnění této *možnosti*, naplnění tendencí, které tu zřejmě existovaly už před jejím objevem (viz. příklad smyčky použité surrealistou Ludvíkem Švábem). V následujících odstavcích se pokusím uvést několik dalších příkladů děl z historie české vizuální kultury, jimž by jistá *videovost* mohla být alespoň parciálně prokázána. Nepůjde nutně o rozšíření video-historie na jiné technické formáty. Rád bych tu především představil video jako princip individuálního, autorského uchopení pohyblivého obrazu a upozornil na projevy tohoto principu i mimo "zaškatulkované" meze videoartu.

První takovou "vlastovkou" *video-myšlení* v Čechách může být teoretická práce Karla Teigeho. Ten ve svojí knize "Film" z roku 1925 předpovídá dobu, kdy "*převládne kino nad literaturou a malířstvím a postaví se na první místo jako autentické umění naší doby...*"⁶⁵ Zároveň ale konstatuje současnou krizi filmu, která je podle něj způsobena tím, že si vypůjčuje efekty od divadla a literatury, a požaduje proto novou estetiku filmu: založenou na jeho vlastních, specifických výrazových prostředcích. Ty podle Teigeho nespočívají v narativní, ale *optické* stránce filmu. Postuluje vznik lyrického, intimního filmu bez děje, později mluví přímo o "čiré kinografii", kde "*statické tvary jsou dynamizovány světlem... stávají se funkcemi pohybu a přestávají existovat jako formy*", a navrhuje koncepci *filmových básní* jako fúzi geometrické kompoziční osnovy, přejaté z abstraktních filmů, se skutečnostními fragmenty.⁶⁶ Teigeho představy nenašly v Čechách svého ztvárnitele, lze si ovšem dobře představit, s jakým nadšením by agilní teoretik kvitoval jejich částečné naplnění v podobě umění videa.

Teigeho současník Zdeněk Pešánek se vydal trochu odlišnou, možná mechaničtější cestou jak "malovat světlem". Svoje úvahy o "barevné hudbě", tj. syntéze hudby a výtvarného

⁶⁵ Karel Teige. *Film*. Praha 1924, str. 126.

⁶⁶ Zemánek, Jiří. *Ke genezi kinetického umění v českém poetismu*. Orbis Fictus, Praha 1995, str. 29.

umění, završil v roce 1928 konstrukcí a následnou veřejnou produkcí svého druhého tzv. *barevného klavíru*. Ten byl kromě klaviatury vybaven třemi barevnými rejstříky, projekční plochou 3x3 metry a žárovkami v trubicích, jež prosvětlovaly sadu pohyblivých otočných šablon, které pak kombinovaly výřezy třinácti různých geometrických tvarů s barevnými filtry v barvách dané barevné stupnice. Pomocí spojek bylo možné z jedné klávesy rozsvítit kteroukoliv barvu (jakékoliv intenzity), takže hráč během koncertu na plátno promítal úplně libovolné kombinace tvarů a barev v přímé závislosti na hudební produkci – jež potom mohla být "viděna i slyšena".⁶⁷ Propojení živé hudby a projekce, která na ni real-time reaguje, ze všeho nejvíc připomíná právě mnohem pozdější VJing. Pešánek se tak stává jedním z našich prvních intermediálních umělců, zkoumajícím důsledně možnosti spojení moderní techniky a různých uměných forem při přímé účasti diváka.

Podobný princip intermediality a využití pohyblivého obrazu při scénické performance nalézáme i v díle dalších dvou velikánů české avantgardy: E.F.Buriana a Miroslava Kouřila. Při svých představeních používali od roku 1936 tzv. Theatergraph, kterým klasický scénický obraz doplnili o projekce statických a filmových obrazů na průhledné promítací plochy⁶⁸ (filmu zde budiž rozuměno jako promítanému, pohyblivému obrazu vůbec, spíš než jako konkrétní umělecké formě). Pro totožné scénografické postupy se dnes (díky jeho technické nenáročnosti a nenákladnosti) většinou využívá videa.

Dědicem a následovníkem těchto postupů se v druhé polovině 20. stol stal zakladatel Laterny Magiky Josef Svoboda. Ten ve svých projekčních prostorových kolážích (jako byl bruselský POLYEKRÁN z roku 1958 nebo STVOŘENÍ SVĚTA představené ve spolupráci a Alfredem Radokem na Expo 67' v Montrealu) předznamenal mediální a video-umění možná nejvíce.⁶⁹ Princip je tady totožný jako u videa: pohyblivého obrazu je použito jako výtvarného nástroje, jazyka, který oživuje autorskou výpověď. V případě prací jako STVOŘENÍ SVĚTA Svoboda navíc aplikuje některé původně výtvarné postupy přímo do média filmu (práce ve vrstvách, koláž a dekoláž...).

Na Expo 67' se představil i poslední autor, kterého si vezmu za příklad při svojí krátké exkurzi do historie *videovosti*. Na Radúze Činčeru a jeho KINOAUTOMAT jsem už narazil ve druhé kapitole. S KINOAUTOMATEM se nacházíme zatím nejbližší médium klasického filmu: na projektu pracovala řada lidí, film měl svého režiséra, scénaristu, střihače... Přesto: jde o film *interaktivní*, tzn. že probíhá oboustranná komunikace s divákem a je to divák, kdo

⁶⁷ Zemánek, Jiří. *Ke genezi kinetického umění v českém poetismu*. Orbis Fictus, Praha 1995, str.40.

⁶⁸ Tamtéž, str.56.

⁶⁹ O potencionální inspiraci Svobodova díla pro nejsoučasnější generaci video-artistů se zmiňuje Keiko Sei v rozhovoru pro Cinepur, č.23-24, 2002, str. 19.

(prostřednictvím hlasovacích zařízení) iluzivně rozhoduje o konečné podobě díla. Jak píše o projektu sám jeho autor⁷⁰: v době interaktivních multimédií se takové vtažení diváka do hry nejeví ničím výjimečným, ale v roce 1967 to znamenalo zásadní změnu v pojetí audiovize a její revoluční posun k současnému mediálnímu myšlení, k myšlení poznamenanému *videovostí*.

⁷⁰ Činčera, Radúz. *Kapitoly z pravěku interaktivity*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995, str. 121.

4) ZÁVĚR

i. RE: KAPITULACE

"Objev každého nového multimédia automaticky přináší nové estetické otázky a problémy", píše Dieter Daniels ve svojí internetové eseji Media – Art/ Art – Media.⁷¹ Ty jsou podle něj dvojího druhu, tj. otázky inherentní danému médiu (specifický jazyk média a jeho skladebné prostředky, např. montáž) a otázky jeho kulturního kontextu, vztahu k ostatním médiím.

Během našeho pátrání po tom, co je to *video* a videoart, jsme se dotkli obou těchto problémových okruhů. Přišli jsme s pojmem '*videovost*', který měl zastřešit a souborně označit výčet vlastností a okolností pro videoumění typických a pomoci nám zorientovat se i mimo samotné médium videa. Na začátku II.exkurzu jsem tyto charakteristiky, ke kterým jsme došli na základě průzkumu konkrétních uměleckých děl a postupů, souhrnně vyjmenoval: interakce, intermedialita, zpřítomňování, anti-, případně alternativní narativitu, *odehrávání se* v přímém vztahu k vnějšímu světu, komunikace s prostředím v podobě video-enviromentu... K podobným aspektům jsme došli i na konci exkurzu prvního, když jsme se obírali pojmoslovím video-tvůrce a myslitele Woody Vasulky, který si všímá videa coby sociálního a filosofického fenoménu. Do našeho výčtu charakteristik *videovosti* tak přibýly pojmy jako: *hra*, *transformace* (tedy aspekt času a proměny) a bergsonovské *trvání* (otevřenost neurčitosti a nejistotě).

Video se nám vyjevilo jako *aktivita*, jako způsob uměleckého myšlení a vyjadřování, nesouvisející nutně s technikou videa jako takovou. Ta se jen ukázala být vhodným nástrojem, *možností* naplnění snů a snažení, které objevu videa dávno předcházely (viz myšlenky Karla Teigeho, nebo úvahy o umění 'individuálního filmu' osvobozeného od masové produkce a požadavků trhu). Shledali jsme, že pre-historie a historie videa se značně překrývají (nezávislé působení budoucího světového průkopníka videoartu Woodyho Vasulky a posledních mohykánů naší 2.avantgardy, Josefa Svobody a Radúze Činčery, na Expu 67'), často se tak děje dokonce i v díle konkrétních autorů (Radek Pilař, Peter Skala).

Zajímavé je sledovat, jakým způsobem ovlivní formát videa tvorbu umělců, kteří k němu přistoupili z jiných tvůrčích oblastí (film, výtvarno). Peter Skala digitalizoval svoje mechanicky perforované filmové obrazy z čistě pragmatické potřeby dlouhodobějšího

⁷¹ Dieter, Daniels. *MEDIA - ART / ART - MEDIA*. Retrieved April 6, 2008 from <<http://www.mediaart.net>.

uchování křehkého materiálu. Převedení do elektronické podoby tu bylo utilitárním aktem, neměním podstatu původního díla. *Videovost* proto lze přiznat stejně tak původním filmovým artefaktům, jako výsledným videoartům. Na druhou stranu: když sochař Michal Gabriel nechává digitalizovat svou vlastní, skutečnou sochu, určuje *videovost* konečného dílka právě jenom elektronická podoba – spolu s predispozicí, očekáváním diváka. Ve chvíli, kdy zmizí charakteristický prvek videa – "obraz v pohybu" (Gabrielova video-socha se jeví statická), stává se určujícím činitelem naše vnímání. To rozhoduje i případě problematického vztahu videa a filmu, podmiňovaného navíc otázkou 'artovosti': jsou uměním videa spíše mechanické pokusy lettristů o absolutní film⁷²(spočívající v střídavé projekci zcela černých a zcela bílých filmových okýnek) nebo digitálně natočené a zpracované snímky bez uměleckých ambicí? Oběma médiím lze jasně přiřadit specifické vlastnosti, spočívající především v jejich rozdílném vertikálním a horizontálním charakteru (s využitím tohoto potenciálu jsme se setkali např. v díle Michala Pěchoučka), to ale zároveň téměř neovlivňuje otázku *videovosti*, tj. kreativního, individuálního uchopení média, ať už se jedná o video nebo film. Videoart tak nemusíme úzce definovat jako umělecký přístup k formátu videa, nýbrž jako uplatnění principu *videovosti* ve sféře umění vůbec. Ani jedna definice se mi ale nezdá být příliš uspokojivá.

ii. FWD: MEDIA-ART

Náš problém může být částečně terminologický, tj. že uvažujeme video-umění ve výtvarných kategoriích, aniž bychom plně zohledňovali jedinečné postavení mediálního umění jako takového.

S nástupem nových médií na počátku 20.století byly spojovány značné umělecké naděje. Film i rádio vnímali umělci jako potenciální uměné formy, vývojové pokračování klasické historie umění. Masová produkce a politické i tržní vlivy na média ale brzy veškeré nadšení zchladily. Oživení nadějí nastalo až v šedesátých letech, především díky objevu videa, coby praktického, dostupného prostředku, umožňujícího umělecké vyjádření obrazem v pohybu.

Dieter Daniels uvádí dva hlavní důvody⁷³, proč umělci na počátku století začali využívat médií. Prvním je naděje, vyjádřená v řadě programových manifestů, že se avantgarda

⁷² Frieling, Rudolf. *Reality / Mediality: Hybrid processes between art and life*. Retrieved April 7, 2008 from <<http://www.mediaart.net>

⁷³ Dieter, Daniels, MEDIA - ART / ART - MEDIA, Retrieved April 6, 2008 from <<http://www.mediaart.net>.

vymaní z do-sebe-zahleděné izolace a "*lidé a umění se znovu usmíří*". Druhým důvodem byl estetický potenciál médií vytvořit něco nového, něco, co nikdy předtím nebylo slyšeno ani viděno. V roce 1919 navrhuje Walter Ruttmann (autor 'absolutních filmů', takto další z praotců videoartu): "*umění, které by se od malby lišilo tím, že je založeno na čase (jako hudba)*..."⁷⁴

Oba předpoklady se (každý po svém) naplnily, ačkoliv možná v docela jiném dosahu, než bylo na počátku století zamýšleno. Co Dieter Daniels neuvádí (přestože upozorňuje, jak velkou roli měli v počátcích video- a jiných media-artů umělci z různých oborů: dramatik Samuel Beckett pro TV-art⁷⁵, hudebník Nam June Paik pro video...), je moment, že využitím médií se pro umění otevřely úplně nové horizonty, natolik odlišné a specifické, že můžeme mluvit o autonomní, do té doby neexistující kategorii. Mediální umění není druhem výtvarného umění, stojí mu naroveň, stejně jako literatuře nebo hudbě. Proto kulhá používání výtvarného pojmosloví. Media-art je třeba uvažovat jako zcela autonomní, specifickou disciplínu, která vyžaduje svůj vlastní kritický jazyk. *Videoart* tak můžeme označit (stejně jako film) za druh mediální umění, období toho, co je poezie pro literaturu nebo malířství pro výtvarno.

Takové vysvobození videoartu z oblasti výtvarného umění vysvětluje adaptabilitu video-umění i (nebo především?) mimo stěny galerií, "omlouvá" jeho intermedialitu a zároveň přesněji vymezuje jeho pozici, jasně ho lokalizuje v rámci umění. Obsáhlejší termín *media-art* nám pak může posloužit, kdykoliv budeme s použitím pojmu videoart váhat v nejistotě, jaké jsou jeho hranice – aniž bychom museli při formulaci našich úvah prchat na cizí území.

⁷⁴ Tamtéž,

⁷⁵ Dieter, Daniels. *Television—Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s*. Retrieved April 6, 2008 from <<http://www.mediaart.net>.

RESUMÉ

Cílem mojí práce bylo pevněji uchopit pojem *videoart*, jasněji vymezit jeho hranice, které se kvůli zdánlivému umístění na pomezí výtvarného umění a filmu zdají být často nezřetelné. Na základě vybraných prací z historie i současnosti českého videoartu jsem postupně vymezil řadu znaků pro video charakteristických (interakce, intermedialita, anti-narativita...), které souhrnně označuji jako *videovost*. Tu ale, jak zjišťuji, můžeme parciálně prokázat i dílům mimo formát videa. Ve druhém exkurzu se proto věnuji i příkladům z české avantgardní tvorby, které videoart předznamenávají a spolu s ním se řadí do oblasti mediálního umění, tzv. *media-artu*. Media-art v závěru své práce označuji za samostatnou disciplínu, na rovní výtvarného umění nebo hudby. Videoart pak situuji jako subkategorii této disciplíny a částečně ho tak osvobozuji z pojmosloví výtvarného umění.

SUMMARY

The objective of my study was to re-interpret the term *videoart* and to define clearly its limits, that often seem to be unclear because of its apparent situation between the film and the art. Using the examples from the short history of Czech videoart, I mention some characteristics that usually constitute videoart, such as interaction, intermediality, anti-narativity...; and I try to ensemble these characteristics with the term *videocity* ("videovost"). These characteristics might be found even in the works that do not use the format of video at all. That's why I took a little excursion into the history of Czech avant-garde and showed some examples of artworks that might be associated with videoart in the sphere of *media-art*. In the conclusion of my work, I try to stable media-art at the same level as literature or music and situate videoart (together with film) as its sub-genre.

Seznam použité literatury a pramenů

- Bellour, Raymond. *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris, 1990.
- Bourriaud, Nicolas. *Postprodukce*. Tranzit, Praha, 2004.
- Bregant, Michal. *Obrat k médiu*. Orbis Fictus, Praha, 1995.
- Činčera, Radúz. *Kapitoly z pravěku interaktivity*. Orbis Fictus, Praha, 1995.
- Dieter, Daniels. *MEDIA - ART / ART - MEDIA*. Retrieved April 6, 2008 from <<http://www.mediaart.net>.
- Dieter, Daniels. *Television-Art or Anti-art? Conflict and cooperation between the avant-garde and the mass media in the 1960s and 1970s*. Retrieved April 6, 2008 from <<http://www.mediaart.net>.
- Dolanová, Lenka. *Vstup pohyblivých obrazů do galerie*. Iluminace, 2003, č.4
- Dolanová, Lenka. *CO TO TAM VAŘILI? Kuchaři, jejich kitchen a chuť čerstvého videa*. Iluminace, 2006, č.2.
- Duero, Javier. *Videoart ve věku dospělosti*. Film a Doba, 2007, č.2.
- Frieling, Rudolf. *Reality / Mediality: Hybrid processes between art and life*. Retrieved April 7, 2008 from <<http://www.mediaart.net>
- FRISBEE: Současný český videoart a nová média, 2006 (propagační materiály k výstavě).
- Gidal, Peter. *Teorie a definice strukturálního (materiálního) filmu*. Iluminace, 1999, č.3.
- Goodman, Nelson. *Způsoby světatvorby*. Bratislava, 1997.
- Hall, Sally Jo Fifer, ed. *Illuminating Video – An Essential Guide to Video Art*. Aperture Foundation, 1990.
- Hellia, Radek. *Videoumění – počátky v USA a u nás*. Pdf MU, 1999.
- Hlaváček, Lubomír. *Umění, technika a otevřená společnost*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995.
- Janeček, Vít. *A MY JSME BYLI MODERNISTI, Moravské a české počátky Woody Vasulky*. Iluminace, 2006, č.2.
- Kerbachová, Bohdana. *Počátky českého videoartu*. Iluminace, 2006, č.2.
- Kliver, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha, Regulus, 2000.
- Kosatík, Pavel. *Detektor: od kecání k pravdě*. RESPEKT, č.16, 2008.
- Minkowsky, John. *Několik poznámek k videotvorbě Vasulkových v letech 1973-1974*, Iluminace, 2006, č.2.
- Movin, Lars. *Nam June Paik – Video Sculptures*. Electronic undercurrents, 1996.
- Pi Joan, José. *Dějiny umění 12*, Praha, 2002.
- Pokus o portrét*. Praha, 5D STUDIO, 1988 (katalog k výstavě).
- Teige, Karel. *Film*. Praha, 1924.
- Thompson, Kristin, Bordwell, David. *Dějiny filmu*. Praha, 2007.
- Sei, Keiko. *Rozhovor pro: Cinepur*, č.23-24, 2002.
- Sei, Keiko. *Po stopách médií*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995.
- Smolíková, Marta. *Svět vybájený a svět v obrazech*, ORBIS FICTUS, 1995.
- Ulver, Stanislav a Ulverová, Radana. *Loop is loop is loop*. Film a doba, č. 2, 2007.
- Valoch, Jiří. *Tvůrce českého laseru a další*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995.
- Valoch, Jiří. *Umění a computery*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995.
- Vojtěchovský, Miloš. *Poznámky k současnému českému videoartu*. Film a Doba, 2007, č.2.
- Woody Vasulka. *Galerie: místo pro pohyblivý obraz*. ORBIS FICTUS, Praha, 1995.
- Woody Vasulka – Charles Hagen. *Syntax binárních obrazů*. Iluminace, 2006, č.2.
- Zemánek, Jiří. *Ke genezi kinetického umění v českém poetismu*. Orbis Fictus, Praha, 1995.