

**Masarykova univerzita**

**Filozofická fakulta**

**Ústav hudební vědy**

**Teorie interaktivních médií**

**Bc. Tomáš Raszka**



**Institucionalizace umění nových médií v České republice v letech  
1989 - 2005**

**Vedoucí práce: Mgr. Martin Flašar, PhD.**

**Brno 2012**

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou práci vypracoval samostatně s použitím zdrojů uvedených v seznamu literatury a pramenů.

.....  
Tomáš Raszka

V Brně, 5. 5. 2012

## Obsah:

1. Úvod.....	2
2. Umělecký prostor.....	4
2.1. Terminologické rámce uměleckých možností.....	6
2.2. Nadace, fondy, grantové agentury.....	8
2.3. Centra umění nových médií.....	13
2.4. Výstavy, festivaly, přehlídky.....	15
2.5. Experimentální prostory, laboratoře, studia.....	34
2.5.1. Akademický prostor.....	34
2.5.2. Komunitní prostor.....	36
2.6. Konference, sympozia.....	38
2.6.1. Vilém Flusser a jeho odkaz.....	38
2.7. On-line archivy.....	43
2.8. Shrnutí kapitoly 2.....	47
3. Akademický prostor.....	49
3.1. Změny vysokého školství po roce 1989.....	49
3.2. Studium umění nových médií.....	50
3.3. Výběr vysokoškolských institucí.....	51
3.4. Umělecké vysokoškolské programy.....	52
3.4.1. Akademie výtvarných umění (AVU).....	52
3.4.2. Vysoké učení technické (VUT) – Fakulta výtvarných umění (FaVU).....	56
3.4.3. Akademie múzických umění (AMU) - Filmová a televizní fakulta (FAMU) .....	61
3.4.4. Vysoká škola umělecko-průmyslová (VŠUP).....	64
3.4.5. Západočeská univerzita v Plzni (ZČU) – Ústav umění a designu (ÚUD).....	65
3.4.6. Univerzita J. E. Purkyně (UJEP) - Fakulta umění a designu (FUD).....	67
3.5. Teoretické vysokoškolské programy.....	68
3.5.1. Masarykova univerzita (MU) – Filozofická fakulta (FF).....	68
3.6. Shrnutí kapitoly 3.....	70
4. Závěr.....	73
5. Resumé.....	75
6. Seznam pramenů a literatury.....	76

## **Předmluva**

Na tomto místě bych rád poděkoval všem, kteří vytváří instituce, o kterých moje práce pojednává. Dík patří zejména Mgr. Martinovi Flašarovi, Ph.D. za trpělivost, s níž zvládl moje váhání a změny tématu, a cenná doporučení během celého procesu vzniku této diplomové práce.

„Ani talent bez vzdělání, ani vzdělání bez talentu nemůže vytvořit dokonalého umělce.“  
(Vitruvius)

## 1. Úvod

Nová média do velké míry ovlivňují kulturu, ve které žijeme, stejně jako naše představy o ní. Při teoretickém zkoumání nových médií docházíme k závěru, že jsou vzájemně provázána. Tím, že zároveň pohlcují jedno druhé, je však nelze koncepčně účinně oddělit. Proto jsem se ve své diplomové práci rozhodl zaměřit na téma, které se ne zřídka stává obsahem debat na úrovni vysokoškolských i odborných institucí. Tím tématem je problematika institucionalizace umění nových médií v České republice. Nápad zabývat se ve své diplomové práci institucemi umění nových médií, které u nás vznikaly již od počátku 90. let, jsem dostal při čtení jedné z knih Ludvíka Hlaváčka a Marty Smolíkové, kde autoři píší, že: *„až dosud jsme se zabývali tím, jak nová média chápat a jak je citlivě využívat. Ze samotného charakteru nových médií vyplývá, že tím nejhorším, co může mediální umělec udělat, je oddělit umění jako posvátnou věc od reality, společenských institucí a problémů, a od všeho ostatního, co nás obklopuje.“*<sup>1</sup> Toto prohlášení mě zaujalo, neboť musím přiznat, že s ním souhlasím. Cílem této diplomové práce je vypracování souhrnné mapy umění nových médií v České republice v období 1989 – 2005 skrz vznik a vývoj jednotlivých institucí, organizačních struktur, či společenských skupin, jež vznikají v procesech institucionalizace. Snahou bude reflektovat konkrétní produkty institucionalizačních procesů umění nových médií v ČR, méně již kulturní, politické a ekonomické aspekty změn ve společnosti, jež tyto procesy doprovázejí. Práce se zaměří na příčiny i motivy rozvoje a stanoví si dva základní okruhy výzkumu: umělecký a akademický. Okruhy jsou propojeny a vzájemně se ovlivňují.

---

<sup>1</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 13 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

Umělecký okruh výzkumu představí souhrn institucí novomediálního umění. Bude se snažit o výzkum experimentální činnosti v laboratořích, konferenční a výstavní aktivitu umělců i akademických institucí, vznik on-line archivů, ale i finanční podporu českých i zahraničních organizací typu grantových agentur, fondů a nadací, bez kterých by se tyto činnosti často nemohly realizovat. Akademická oblast výzkumu nás zavede do prostředí českých vysokých škol, kde se začíná projevovat zájem o studium nových médií a také o jejich praktické využití ve výuce. Tyto projevy se začaly objevovat po r. 1990, kdy došlo k uvolnění politické kontroly, a kdy vysoké školy mohly na základě zahraničních zkušeností zakládat nové studijní programy zaměřené na oblasti mediálního umění.

## 2. Umělecký prostor

Úvodem této práce bych krátce charakterizoval její téma: Institucionalizace umění nových médií v České republice. Pojem “institucionalizace” znamená procesy, za pomoci kterých se realizuje organizace jednotlivců, skupin a dalších typů sociálních jednotek. Vzniká tak složitá síť vazeb, vztahů a činností. Zjednodušeně jde o proces vzniku nových institucí a prostředků a o zavádění nových myšlenek do všech struktur společnosti.<sup>2</sup> Spojení “umění nových médií” doplňuje proces institucionalizace o konkrétní obsah. Pojem nové médium je univerzálním termínem a zahrnuje mnoho specifických forem. Již koncem 80. let se termín nová média etabloval v souvislosti s uměním založeným na nových možnostech digitálních technologií a dnes již zahrnuje mnoho nových uměleckých forem. Jelikož nová média často odkazují na technologie v poměrně širokém slova smyslu, Denisa Kera definuje na internetovém portálu Artlist nová média zpětně, jako spojování technologických inovací s novými formami uměleckého vyjádření. *„Retrospektivně zařazujeme mezi nová média také analogovou fotografii a film, rádio, televizi a další technologie, které výrazně ovlivnily a proměnily tradiční formy umělecké tvorby. Umění nových médií, ať už v podobě meziválečné umělecké avantgardy, rozvinutého videoartu, nebo pozdějšího počítačového a digitálního umění, obecně identifikujeme jako umění, které buď reflektuje a kritizuje příliš komerční, technické a profesionální aspekty nových technologií, anebo se je snaží neobvyklým způsobem používat.“*<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>: Velký sociologický slovník: svazek A-O. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 80-718-4164-1.

<sup>3</sup>: KERA, Denisa. Nová média. In: *Artlist* [online]. [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=149>>.

Jako průnik různými disciplínami definuje nová média Jakub Macek z Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity: „*Téma nových médií je bytostně multidisciplinární a jeho reflexe zahrnuje diskursy technologické, matematicko-fyzikální, lingvistické, sociologické, ekonomické, politologické, etnografické, psychologické, mediální, literárněvědní a další, což ztěžuje ucelenější pojetí tématu. Problém je, že každý rozumí pod tímto pojmem něco trochu jiného. Absence jasné definice pak vede k různým nedorozumění a rozdílům v chápání. Dá se proto předpokládat, že teorie nových médií zůstane nadále spíše roztržitým souborem konceptů a reflexivních výpovědí, než samostatnou vědní disciplínou.*“<sup>4</sup> Jelikož nová média jsou termínem do jisté míry zastřešující a poměrně rozšířený, a z hlediska dějin umění je propojen s konceptem reprodukovatelnosti zapříčiňující ztrátu aury uměleckého díla, jak jej definoval Walter Benjamin, není jediným, který se v posledních desetiletích na poli umělecké tvorby používal. Nutno říci, že s velkou částí nových pojmů běžně pracujeme, ale jejich přesné vymezení je spíše otázkou citu. Zastavím se u jednotlivých termínů a charakterizuji jejich význam a použití v umění.

---

<sup>4</sup>: MACEK, Jakub. Nová média. In: *Revue pro média: Časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. 2002. č. 4. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova\\_media.htm](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova_media.htm)>.

## 2.1. Terminologické rámce uměleckých možností

Nejčastějšími pojmy novomediálního umění jsou multimédia, hypermédia, interaktivní a digitální média. Také zde zařazují i intermédia, jež sdílejí s novými médii některé principy. Pojem *multimédia* v praxi znamená použití více technologií dohromady, nejčastěji jde o spojení audiovizuálních prostředků s technickými zařízeními. Jako multimediální systém se tedy označuje kombinace prostředků, která je vhodná pro audiovizuální prezentaci.<sup>5</sup> Ovšem existují také mnohem širší definice multimédií, které v obecné rovině odkazují na spojení dvou a více médií, například obrazu a slova, stejně jako spojení více médií, divadla se zvukem, obrazem, pohybem atd.

Richard Fajnor z Ateliéru multimédií (FaVU) definuje multimédia jako: „*Platforma využívající především nejnovější integrované technologie jako audio, video, počítačové, telekomunikační a informační systémy k formování uměleckého výrazu.*“<sup>6</sup> Z výše uvedeným pojmem často souvisí i termín audiovizuální, či *audiovize*, který vytváří platformu pro široký index médií, která pracují se zvukem a obrazem a zaznamenávají je v čase. V rámci umění nových médií se také stále častěji objevuje termín *pohyblivý obraz*, zřejmě ve snaze vymezit se vůči statickému umění. Co se týče technologií, pohyblivý obraz je neutrální pojem, zároveň je to však pojem, který zmiňuje obraz a vynechává zvuk, což potenciálně marginalizuje možnou zvukovou složku díla.<sup>7</sup> Dalším z často užívaných termínů současného uměleckého diskursu je termín *intermedia* hledající nové možnosti v prostoru “mezi” médii. Jako první je definoval Dick Higgins ve svém článku z r. 1965, kde staví intermedia do opozice ke klasickým formám umění, které jsou podle něj produktem renesance určené pro jiný svět.<sup>8</sup> Budoucnost vývoje mediálního umění spatřoval v nových formách umění, které se pohybují na rozhraní mezi různými médii, tradičními i novými. S odstupem času lze jeho teze považovat za naplněné.

---

5: Multimédia. In: *Rozhlas.cz: Radiocustica* [online]. [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/radiocustica/slovník/\\_zprava/66028](http://www.rozhlas.cz/radiocustica/slovník/_zprava/66028).

6: Ateliér multimédií. In: *Konvergence.info* [online]. FAMU a APP o. s. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://konvergence.info/konvergence-ruce-v-siti/vyukove-programy/Atelier-multimedia>.

7: FRANCOVÁ, Jana. *Umění nových médií ve vysokoškolské pedagogice: Výzkumný a teoretický projekt*. 2011. Dostupné z: [http://is.muni.cz/th/37701/pdf\\_d/Umeni\\_novych\\_medii\\_ve\\_vysokoskolske\\_pedagogice.txt](http://is.muni.cz/th/37701/pdf_d/Umeni_novych_medii_ve_vysokoskolske_pedagogice.txt).

8: HIGGINS, Dick. *Intermedia. Something Else Newsletter 1*. 1965, 1. Dostupné z: [http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html).

Podobnou definici intermédií prezentuje i Milan Knížák z Ateliéru intermediální tvorby (AVU), který chápe intermedialitu jako: „*Volný pohyb mezi médii, což znamená, že vedle klasických disciplín, jako je tvorba obrazu a soch, je možno používat video a počítač jako samostatné prostředky.*“<sup>9</sup> Interaktivní média jsou samostatnou kategorií, jež obecně odkazují k počítačovému médiu, protože akcentují možnost diváka přímo ovlivňovat mediální dílo, nebo ho dokonce vytvářet v reálném čase. Lev Manovich, známý kritik ustálených definic interaktivity podotýká, že jistá forma interaktivity je samozřejmou součástí práce s novými technologiemi, a proto raději rozlišuje různé její konkrétní formy.<sup>10</sup> Piére Lévy v knize *Kyberkultura* popisuje interaktivitu ve vztahu k technologii jako: „*Technicky schopnost poskytnutá uživateli, který může zasahovat do výpočetních procesů a vidět výsledky těchto zásahů v reálném čase.*“<sup>11</sup> Dalším typem jsou *média digitální*, která jsou definována použitou technologií. Z technologického hlediska dokonalá definice, ale z pohledu umění velmi široký pojem. Digitálními se postupně stala všechna média, statický i pohyblivý obraz, zvuk, text a vznikly nové způsoby prezentace práce na internetu. Jediné, co je u digitálních médií víceméně jasné, je to, že půjde o práci na počítačích. Umění digitálních médií je na rozdíl od poměrně jasně definované oblasti digitálních médií mnohem méně zřetelně vymezená oblast umění. Jelikož terminologie pro technologické formy umění byla vždy extrémně nestabilní a to, co je dnes známé jako digitální umění, prodělalo několikrát změnu jména od té doby, co se objevilo poprvé. Od 70. let se o něm mluvilo jako o počítačovém umění, poté o multimediálním umění. Digitální umění se dnes nachází pod zastřešujícím termínem „umění nových médií“, které bylo v 80. letech používáno hlavně pro film a video, stejně jako sound art a jiné rodící se formy digitálního umění.

---

9: KNÍŽÁK, Milan. Metodologie výuky AVU. *Intermediální ateliér* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://intermedialni.avu.cz/index.html>>.

10: Pozn.: salability, simulation, image-interface, image-instrument and a menu based interactivity  
Dostupné z : <[www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf](http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf)>, s. 71.

11: LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000, s. 13 (celkem 229 s.). ISBN 80-246-0109-5.

## 2.2. Nadace, fondy, grantové agentury

Nadační rozmach v ČR nastal v devadesátých letech 20. století působením mezinárodních nadačních subjektů a fondů, jež byl řešen přijetím novely zákona hospodářského zákoníku, která se stala účinnou k 1. 5. 1990. Novelou byl stanoven právní rámec pro nadace v českém právním řádu, což jak se později ukázalo, nebylo zcela dokonalé. Jen do r. 1997 jich v ČR působilo přes 5000, což mělo za následek vznik mnoha fiktivních, či podvodných nadací. Konkrétními institucemi formující nové svobodné umělecké aktivity v ČR byli od počátku devadesátých let zejména Sorosovo centrum současného umění, Goethe-Institut, Linhartova a Husova nadace, Fond rozvoje vysokých škol, či Grantová agentura České republiky. Ty poskytovaly finanční, marketingovou a institucionální pomoc v podpoře svobodné tvořivosti umělců a v posílení sociální role umění v období rychlých změn probíhajících v oblasti politiky, ekonomie, ale i kulturní sféry. Mezi nejaktivnější patřilo Sorosovo centrum současného umění (SCSU).

**Sorosovo centrum současného umění** bylo založeno na podzim 1992 slavnostním uvedením v budově Olšanka v Praze 3 jako součást sítě podobných center vznikajících v zemích bývalého komunistického bloku. V r. 1998 tato síť zahrnovala již celkem 20 center. Zakladatelem a hlavním sponzorem pražského Centra byl Open Society Institute (OSI) v New Yorku zřízený Georgem Sorošem. Od svého založení do června 1994 patřilo SCSU pod Středoevropskou univerzitu (CEU), od července 1994 do dubna 1997 bylo součástí nadace Open Society Fund (OSF) Praha, od května 1997 bylo samostatnou nadací. Rozhodujícím orgánem této instituce byla Rada složená z pěti renomovaných odborníků, historiků a teoretiků umění.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>: Historie SCSU. In: [online]. [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.fcca.cz/fca/cz/history.html>>.

Složení Rady se měnilo po dvou nebo třech letech. V r. 1999 se SCSU v Praze přeměnilo na dvě nové organizace, které pokračují v jeho činnostech: Nadaci pro současné umění (NSU) a Centrum současného umění (CSU) sídlící v galerii Jelení. Ředitelem organizace je Ludvík Hlaváček.<sup>13</sup> Důležitým rysem činnosti SCSU byla orientace na současné umění, to znamená ne na potvrzené hodnoty minulosti, nýbrž na samu kreativní tvořivost a na toleranci k novým a rozdílným názorům. Stěžejním programem SCCA Praha a potažmo i každého lokálního centra sítě bylo každoroční udělování grantů pro podporu prezentačních projektů současného umění. Významným projektem SCSU byla dokumentace současného umění. Tvorba více než 400 českých umělců sestávající se z diapozitivů a textových informací. Tento materiál se stal v r. 2006 základem internetové databáze [www.artlist.cz](http://www.artlist.cz) budované od r. 1992. Artlist se tak připojil k dalším obdobným projektům mapujícím současné české umění na internetu (viz. kap. On-line archiv) jako [www.artycok.tv](http://www.artycok.tv), [www.sca-art.cz](http://www.sca-art.cz), [www.artarchiv.cz](http://www.artarchiv.cz) (abArt) a především [www.i-datum.cz](http://www.i-datum.cz), projekt vědecko-výzkumného pracoviště (VVP) Akademie výtvarných umění, se kterým Artlist uzavřel spolupráci o propojování databází formou vzájemného prolinkování.<sup>14</sup> Podpora výstavní činnosti SCSU se soustředila jak na větší výstavní projekty, např. Orbis Fictus, tak na pravidelný program výstav ve vlastní galerii nazvané podle adresy sídla Jelení. Program zahájený na konci 90. let pokračuje dodnes a je zaměřen na prezentaci tvorby mladých, dosud neetablovaných mediálních umělců.

---

<sup>13</sup>: Historie SCSU. In: [online]. [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.fcca.cz/fca/cz/history.html>>.

<sup>14</sup>: Pozn.: VVP má stručnější a přísně vědecký charakter, artlist je extenzivnější, vedle kritických anotací zdůrazňuje i obrazovou dokumentační složku.

V rámci mezinárodní spolupráce SCSU zajišťovala také účast českých umělců na mezinárodních výstavách, jakými byly Bienále současného umění v Sao Paulo, v Brazílii (1994 Milena Dopitová, Ivan Kafka, David Černý; 1996 Janka Vidová), Manifesta 1 (1996 Pavel Kopřiva), Manifesta 2, (1998 Křištof Kintera), a taktéž na řadě dalších zahraničních výstavách.<sup>15</sup>

Již od r. 1997 se však postupně objevovaly signály o chystaném ukončení podpory. G. Soros dával najevo, že by jeho iniciativu měly převzít nové místní finanční elity. Postupně byly zavedeny tzv. *matching funds*, jež vázaly podporu na místní příjem. Podpora SCCA Praha z fondů George Sorose byla ukončena v r. 2002.

**Goethe-Institut** v Praze založený v r. 1990 byl regionální základnou pro střední a východní Evropu, která koordinovala práci kulturních institutů v Estonsku, Lotyšsku, Litvě, Polsku, České republice, na Slovensku, v Maďarsku a ve Slovinsku. V těchto zemích má Goethe-Institut hustou síť doplňkových organizací a zařízení, která slouží zejména podpoře kultury v zemích bývalého východního bloku a propagaci německého jazyka a kultury. Konkrétní činnost Institutu v oblasti nových médií je založena zejména na spolupořádání (Ludvík Hlaváček za Sorosovo centrum, Michael Bielický za Akademií výtvarných umění) pražských symposií a přednášek (na základě odkazu Viléma Flussera) zaměřených na současné umění a společnost (viz. kap. Konference, sympózia).<sup>16</sup> Institut je rovněž partnerem veřejných i soukromých kulturních institucí. „*Čelíme kulturně-politickým výzvám globalizace a vyvíjíme inovační koncepty pro svět, který by se měl stát díky porozumění humánnějším a v němž by měla být kulturní rozmanitost vnímána jako bohatství*“, charakterizují činnost Institutu jeho členové.

---

<sup>15</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění. In: *Atlas transformace* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/s/sorosovo-centrum/sorosovo-centrum-soucasneho-umeni.html>>.

<sup>16</sup>: Goethe Institut. In: [online]. [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.goethe.de/ins/cz/pra/uun/csindex.htm>>.

**Grantová agentura České republiky** zahájila svoji činnost v r. 1993. Je nezávislou státní institucí podporující základní vědecký výzkum v České republice. V rámci vyhlášených programů poskytuje finanční podporu na vědecké projekty jak pro erudované vědce a týmy, tak pro mladé a začínající vědecké pracovníky. Po vstupu České republiky do Evropské unie (1. 5. 2004) se začíná ve větší míře rozvíjet spolupráce Grantové agentury České republiky (GA ČR) se zahraničím a vzniká tak potřeba vytvoření pracoviště, které se bude této činnosti věnovat. V rámci kanceláře GA ČR byla založena v r. 2004 samostatná sekce zabývající se mezinárodními aktivitami. Finanční prostředky na podporu výzkumu a studia nových médií a mediálních vědeckých projektů jsou čerpány ze sekce společenských a humanitních věd kontrolovanou oborovou komisí. Příkladem může být projekt podpory výzkumu interaktivních médií řešený Júliem Gajdošem z let 2004 - 2006 za účelem mapování vývoje této problematiky.<sup>17</sup>

**Fond rozvoje vysokých škol** je označení pro kapitál tvořený finančními prostředky, které Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy (MŠMT) po vyjádření Rady vysokých škol každoročně vyčleňuje z rozpočtu vysokých škol. Těmito finančními prostředky jsou dotovány v souladu s příslušnými právními předpisy projekty, které jsou zaměřeny na rozvoj vysokého školství a tvůrčím způsobem rozvíjejí vzdělávací činnost na vysokých školách v působnosti ministerstva. Projekty Fondu rozvoje vysokých škol (FRVŠ) mají přispívat ke splnění úkolů v oblasti tvůrčího rozvoje vzdělávací činnosti vysokých škol, a proto musí být koncipovány v souladu s dlouhodobým záměrem dané vysoké školy.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>: Grantová agentura České republiky. In: [online]. 2007 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.gacr.cz/o-ga-cr/>>.

<sup>18</sup>: Fond rozvoje vysokých škol. In: [online]. 25.5.2012 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.frvs.cz/>>.

Hlavními oblastmi podpory v rámci nových médií jsou za prvé zřizování a rozvoj laboratoří, ateliérů a jiných pracovišť, včetně počítačových učeben pro praktickou výuku a experimentální činnost studentů, za druhé inovace studijních předmětů, především po obsahové stránce, včetně zapojení výuky hostujících profesorů a tvorby studijních materiálů multimediálního charakteru, a za třetí podpora tvůrčí práce studentů (především doktorandů), směřující k inovaci vzdělávací činnosti. Z mnoha podpořených projektů MŠMT lze jako příklady uvést granty řešené Michaelem Bielickým z r. 2005 na nové odborné kurzy a přednáškové cykly pro obor nových médií na AVU v Praze, či grant na modernizaci výuky a tvorby audiovizuálního a multimediálního programu vedený Janem Maškem ze ZČU v Plzni z r. 2001.<sup>19</sup>

**Vzdělávací nadace Jana Husa** je mezinárodní, nezávislá, vzdělávací a kulturní nadace. Vznikla na sklonku sedmdesátých let v Oxfordu s cílem pomoci ohrožené kultuře a vzdělanosti v komunistickém Československu. Až do r. 1989 sídlila v zahraničí (Velká Británie, Francie, Kanada, USA, Belgie, Německo) a pomáhala českým a slovenským aktivistům vytvořit síť tajných bytových seminářů, tzv.: podzemních univerzit, překládat a vydávat nejdůležitější díla západní demokratické literatury v samizdatových edicích a organizovat nezávislé kulturní aktivity. V r. 1990 byla založena Československá Vzdělávací nadace Jana Husa se sídlem v Brně a pobočkami v Praze a v Bratislavě, kde pokračovala v plnění svého poslání v nových podmínkách přechodu od totality k demokracii. Od r. 1993 uskutečňovaly společné i své vlastní programy dvě organizace – Vzdělávací nadace Jana Husa v České republice a Vzdelávacia nadácia Jana Husa ve Slovenské republice. Obě nadace působily jako společná iniciativa s totožnou správní radou složenou z Čechů a Slováků. Jako příklad konkrétní podpory lze uvést financování tisku prvních deseti čísel odborného časopisu pro kritickou reflexi nových médií: *Revue pro média* (RPM).<sup>20</sup>

---

19: Fond rozvoje vysokých škol: 20 let činnosti. In: [online]. 2011. vyd. Praha [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.frvs.cz/docf/FRVS-20Let.pdf>>.

20: Vzdělávací nadace Jana Husa. In: [online]. [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.vnjh.cz/o-nadaci>>.

### 2.3. Centra umění nových médií

Za relativně mladou lze považovat organizaci **CIANT**, neboli Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie, které se od svého vzniku v r. 1998 etablovalo jako instituce propagující a podporující umění nových médií prostřednictvím svých různých aktivit v laboratoři, galerii (od dubna 2007) i produkci festivalů Entermultimediale (viz. kap. Výstavy, festivaly, přehlídky). Status Centra je definován jako nezisková organizace pro podporu kultury financovanou formou grantů veřejnými institucemi.<sup>21</sup> U vzniku stál Pavel Smetana, umělec pracující s novými technologiemi, ke kterému se později připojil Pavel Sedlák, novinář věnující se vizuálnímu umění, a Bohuš Získal, který předtím působil v České televizi. Pavel Sedlák komentuje činnost organizace: „*V té době tady bylo určité vakuum co se týče umění využívajícího nových médií, naše těžiště činnosti nicméně bylo a dodnes je v oblasti vizuálního umění.*“<sup>22</sup> Většinu týmu tvoří lidé z technických škol, což je specifikum institucí podporujících a věnujících se novým médiím, tedy nutná spolupráce techniků a umělců. Díky tomu dochází i k určité specializaci organizace v rámci umělecké scény. Příčinou může být i relativně nízká informovanost širší veřejnosti o umění nových médií jako takovém.

---

21: Ciant: Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie. In: *CIANT* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.ciant.cz/o-n%C3%A1s>>.

22: UDVARDYOVÁ. Ciant. *Flash Art CZ/SK* [online]. 2008, 1 s. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C\\_Lucia\\_\(2008\)\\_-\\_Ciant.pdf](http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C_Lucia_(2008)_-_Ciant.pdf)>.

Další aktivitou Ciantu je provoz experimentální laboratoře. Tato laboratoř je otevřena umělcům a badatelům v rámci rezidenčního programu, který pokrývá několik klíčových oblastí: experimenty s herními technologiemi, aplikace systémů snímání pohybu v performanci a inovativní využívání telekomunikačních a robotických technologií. Centrum zde nabízí tvůrčí prostředí a technologické zázemí k realizaci individuálních i kolektivních projektů mladých tvůrců.<sup>23</sup> Velká část aktivit má také mezinárodní dimenzi, např. tvůrčí pobyty a koprodukce akcí v zahraničí, nebo účasti na zahraničních festivalech. Také se projevila výrazná orientace na nám nejbližší, francouzsko-německou scénu. Po boku zahraničních partnerů, mezi něž patří UNESCO, IRCAM, či ESA, se Ciant (do r. 2010) účastnil projektu CASPAR, jehož smyslem bylo aplikovat nové standardy digitalizace kulturních, uměleckých a vědeckých dat.<sup>24</sup> V r. 2004 Ciant inicioval spuštění projektu OASIS, v rámci něhož dochází k postupnému propojování archivů mediálního umění napříč celou Evropou. Další významnou aktivitou, kterou CIANT oslovuje zvláště mladou generaci tvůrců, jsou vzdělávací a tréninkové programy: například série dílen TransISTor seznamuje ty, kdo chtějí pracovat v audiovizuálním průmyslu, s některými pokročilými technikami používanými ve filmu nebo v počítačových hrách. Mezi více či méně úspěšné pozdější aktivity patří audiovizuální večery, přednášky, workshopy a pořádání mezinárodních konferencí.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup>: Ciant Lab. In: *CIANT* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.ciant.cz/Default-Submission/Lab>>.

<sup>24</sup>: Tisková zpráva. In: *Ciant press* [online]. Praha, 2006 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[www.ciant.cz/bioart/press/BIOART\\_TZ\\_30.10.pdf](http://www.ciant.cz/bioart/press/BIOART_TZ_30.10.pdf)>.

<sup>25</sup>: UDVARDYOVÁ. Ciant. *Flash Art CZ/SK* [online]. 2008, 1 s. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C\\_Lucia\\_\(2008\)\\_-\\_Ciant.pdf](http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C_Lucia_(2008)_-_Ciant.pdf)>.

## 2.4. Výstavy, festivaly, přehlídky

V období po r. 1989 se výstavní a organizační činnost soustředila zejména na prezentaci v podstatě neznámých, dřívějším režimem diskriminovaných osobností a výtvarných skupin našeho poválečného umění. Snahou bylo zprostředkovat veřejnosti skutečný obraz moderního novomediálního umění a především nové trendy předchozích desetiletí, nezkrácené politicky podbarvenými výběry či doporučeními. Takto zaměřené výstavy se během několika let staly součástí image nově vznikající kulturní společnosti. Na řádcích níže jsou strukturovány v časové posloupnosti nejdůležitější milníky ve výstavní činnosti českých i zahraničních umělců v široké oblasti umění nových médií v České republice.

Historie a počátky umění nových médií v České republice jsou spjaty zejména s video uměním, které má u nás dlouhou tradici. První českou tvůrčí iniciativou zaměřenou na videoart byla skupina Independent Videoart Prague, která fungovala pod záštitou Institutu průmyslového designu v letech 1972 - 1990. Mezi její členy tehdy patřili například Miroslav Klívar, Jaroslav Pavelka, Zdenka Čechová a mnoho dalších. Po změně společenských poměrů se zdálo téměř neuvěřitelným úsilím, které bylo třeba v tehdejší době vynaložit, aby mohly být získány prostředky alespoň pro minimální tvorbu a prezentaci videoartu. Takzvaným uzavřením "normalizační etapy" české videotvorby byla na jaře 1990 výstava "Historie československé demokracie". Teoretička a historička nových médií Keiko Sei se v polovině 90. let o výstavě vyjádřila jako o nejlepším počínu, jaký v oblasti videoartu v ČR viděla: „Tyto instalace snad uzavíraly jednu velkou kapitolu, zároveň však navazovaly na videoaktivity, jež v České republice probíhaly již od 80. let.“<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>: SEI, Keiko. Výstava: Historie československé demokracie. In: A2. [online]. č. 49. 2008, 27. 2. 2011 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?document=8>>.

Dalším posunem v rozvoji videoartu byl vznik dvou pracovišť pro výuku studentů. V r. 1990 Radek Pilař <sup>27</sup> založil oddělení elektronické animace a multimediální tvorby na FAMU v Praze a v r. 1992 se podílel i na založení ateliéru VMP na FaVU v Brně. V r. 1991 vzniká také ateliér nových médií na AVU v Praze orientovaný na práci s videem a počítačovou animací. Po rozpadu Independent Videoart Prague se v r. 1992 začali čeští videoartisté po několik let scházet na pravidelných projekcích v pražském Rock Café. Úsilí této mladé generace českého videoartu a prvních absolventů nových oborů na uměleckých školách bylo završeno společnou výstavou v Mánesu v r. 1994, která byla nazvána: **Český obraz elektronický**.<sup>28</sup> Ta se pod kurátorským vedením Jaroslava Vančáta <sup>29</sup> konala od 12. července do 7. srpna ve výstavní síni Mánes. Český obraz elektronický byla první souborná výstava českého videoartu sestávající se z prací všech členů tehdejší Asociace videa. Souběžně s výstavou probíhal doprovodný program v Národním technickém muzeu (NTM) a v multifunkčním prostoru Media archivu (dnes již neexistujícím). Výstava představila nejen současnou videoartovou scénu (42 autorů, při vstupu interaktivní videotéka a samostatné monitory Michaela Bielického, Radka Pilaře, Petra Skaly, Lucie Svobodové, Tomáše Rullera, Woodyho Vasulky), ale zároveň i nové médium videa prostřednictvím přednášek v NTM, které prezentovaly nejnovější videotechniku a nová média (Radúz Činčera: Multimédia 50. a 70. let; Jaroslav Vančát: Gnoseologické a komunikační aspekty zobrazování; Michael Bielický: Nová média komunikaci a další). Zpětná vazba účastníků výstavy nepřímou dokumentuje nezvyklost podobného projektu v českém prostředí, a to jak nepřipravenost diváků na sledování videoartových prací, tak i na jejich časový rozsah (video Woodyho Vasulky trvalo přes 80 min.). Výstavu spolupořádalo Národní technické muzeum, Media archiv a televize Nova s.r.o.. Finančně byla podpořena společností Philips a dalšími.

---

<sup>27</sup>: VANČÁT, Jaroslav. Český obraz elektronický: text k výstavě. In: [online]. 1994 [cit. 2012-07-06]. Dostupné z: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?document=21>>.

<sup>28</sup>: STRNAD, Matěj. Český obraz elektronický. In: *Mediabaze* [online]. 12.2.2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?institution=48>>.

<sup>29</sup>: Pozn.: autor Antologie českého umění videa I-III.

Výstavní sérii High-tech/art (níže) předcházely dva pilotní projekty: Průkopníci elektronického umění z r. 1992 a Divadlo hybridních automatů z r. 1993. V prvním projektu Steina Vasulka ovládala svými elektronickými houslemi videoprojekce a Woody Vasulka předvedl interaktivní antologii "Průkopníci elektronických médií". Druhý projekt se prezentoval v rámci počítačového veletrhu INVEX na brněnských výstavištích (v pavilonu VW), kde Woody Vasulka rozvinul myšlenku nového epistemologického prostoru, tedy místa interakce mezi účastníky a technologií v instalaci "Theater of Hybrid Automata".<sup>30</sup>

Série mezinárodních výstav a sympozií: **High-tech/art** (High-tech umění) byla realizována v letech 1994 - 1997 ateliérem VMP v Brně ve spolupráci s ředitelem firmy Silicon Graphics (SGI) Michalem Klimešem a iniciována manželi Vasulkovými. Hi-Tech/art (high-technology art) odkazovala na nejnovější pokrok v oblasti počítačů a elektroniky, jakož i na sociální a politické prostředí a důsledky vytvořené těmito zařízeními v umělecké sféře. Prvního ročníku výstavy s podtitulem Virtuální muzeum/Třetí ruka konané od 17. do 30. října 1994 v Moravské galerii a Domě umění města Brna se zúčastnili Stelarc, který byl poprvé v ČR a živě zde perfoval svou "Třetí ruku", Peter Weibel s jeho interaktivní instalací "Čtyři světy", Jeffry Shaw s "Virtuálním muzeem" a Woody Vasulka s interaktivním environmentem "Bratrství", z AVU byla vystavena díla Michaela Bielického a jeho asistenta Petra Čermáka, z FAMU Lucie Svobodové a Jana Hammera, z FaVU retrospektiva video tvorby Woodyho Vasulky a Radka Pilaře a vedle instalací a videí Tomáše Rullera i průřez pracemi všech studentů ateliéru VMP. První ročník kurátorsky zaštili Tomáš Ruller a Michal Klimeš. Paralelně pořádaného sympozia se zúčastnili především zástupci zahraničních institucí, za Centrum pro umění a média (ZKM) v Karlsruhe Gideon May, za Institut nových médií (INM) ve Frankfurtu nad Mohanem Marcus Fix, dále již zmínění umělci Stelarc a Woody Vasulka. Finanční podporu zajistila spol. SGI, která výstavu dotovala jak finančně, tak i zapůjčila několik tehdy nejvýkonnějších počítačových stanic typu ONYX.<sup>31</sup>

<sup>30</sup>: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>.

<sup>31</sup>: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>.

Druhý ročník s podtitulem Display – Performance se uskutečnil od 9. do 14. října 1995 v Moravském muzeu a CEDu (Centru experimentálního divadla v prostorech divadla Husa na provázku). Vedle robota nizozemského autora Martina Spanjaarda a virtuální reality Američana Maurice Clifforda zde živě performovala Steina Vasulková; své instalace vystavili také Lucie Svobodová, Stanislav Filip, Tomáš Ruller a rovněž všichni studenti VMP spolu s vybranými studenty ateliéru Michaela Bielického. Na sympoziu poté vystoupili Michael Klein, Chris Hill, který představil projekt: Mapování prvního desetiletí video umění a alternativních médií v USA a Keiko Sei prezentovala japonské video umění. Od r. 1996 se třetím spolupořadatelem Hi-tech/art, tentokrát s podtitulem Allvision, stal brněnský Dům umění pod vedením Pavla Lišky. Třetí ročník se konal od 17. do 30. října 1996 v době konání veletrhu informačních technologií INVEX. Hlavní část instalace v celém horním patře byla věnována retrospektivě Steiny Vasulkové (instalace: Allvision), jejíž část byla o rok později díky Miloši Vojtěchovskému převezena do Veletržního paláce v Praze. V přízemí vystavovali své interaktivní instalace, prostorové objekty a digitální projekce mezi jinými Stanislav Filip, Lucie Svobodová, Jennifer de Felice, Peter Rónai, Marian Palla a další. Sympozia se dále účastnili Josef Kelemen, Martin Šperka, zástupci Terminal Baru a časopisu Živel. Poslední ročník pozměnil svou koncepci na tematickou výstavu, tentokrát pod kurátorským vedením Jennifer de Felice. S podtitulem “Symptomy - příznaky nemoci a domácí léčebné prostředky“ zde vystavovali zejména zahraniční umělci Orlan z Francie, Markus Kaech ze Švýcarska, Paul Johnson z USA, či Veronika Bromová a další čeští i zahraniční představitelé nových médií, včetně nejmladší generace a studentů. Výstava se konala od 9. do 23. října 1997 a převážně se orientovala na internet, webovou produkci a prezentaci moderního počítačového umění. Oproti předchozím rokům měla výstava komornější charakter.

Již na přelomu let 1995 a 1996 uspořádalo SCSU v Praze ve Valdštejnské jízdárně podobně zaměřenou, avšak samostatnou výstavu pod názvem Orbis Fictus. Ta byla opatřena výpravným přehledným katalogem českého umění nových médií. „*Na ten jsme pro Hi-tech/art nezískali bohužel nikdy dostatek finančních prostředků*“, srovnává ekonomickou situaci brněnské série přehlídek Tomáš Ruller.<sup>32</sup>

---

32: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

Výstava umění nových médií a technologií: **Orbis Fictus** byla spolupořádána Sorosovým centrem současného umění (SCSU), Goethe Institutem, Národní galerií, televizí Nova a spol. Silicon Graphics v Praze od 1. do 31. prosince 1994. Výstava byla realizována na základě historických souvislostí, které by co nejúplněji načrtly předpoklady pro české mediální umělce a jejich budoucí tvorbu. Výběr uměleckých děl pro výstavu probíhal na základě předložených projektů, kde se v mnoha případech teprve hledal vhodný způsob jejich technické realizace. Projekty pro výstavu vybírala dvojice kurátorů Ludvík Hlaváček a Marta Smolíková v kooperaci s odbornou radou ve složení: Michael Bielický, Keiko Sei, Woody Vasulka a Pavel Kolíbal. Někteří z vystavujících umělců se vydali na dráhu experimentů s neznámými technologiemi. Jiní se zaměřili na použití konvenčních prostředků v netradiční formě. Jelikož umění a technické možnosti spolu v historii vždy úzce souvisely, není spolupráce umělců s vědou dnes ničím novým. První velké období tohoto vztahu bylo právě na prahu naší novodobé historie, v renesanci, v době J. A. Komenského, jehož poznání světa, jak ukazuje výstava a ve zkratce i úvod katalogu, je dodnes bohatým zdrojem inspirace mnohých umělců.<sup>33</sup> Katalog obsahuje historii mediálního umění v českých zemích od doby Jana Ámose Komenského až po tuto výstavu. Jelikož Komenský vyznával formu výuky všemi smysly, bylo účelem výstavy především přehodnotit staré představy o obrazové a senzorické reprezentaci světa, a dále pak zhodnotit, jak mohou být použity jako vzdělávací nástroje digitálních médií v hypertextové i multimediální podobě. Místo konání i samotný název výstavy proto korespondoval s historií českého umění a vědy a zejména s osobností Jana Ámose Komenského, jež je považován za prvního mediálního umělce v českých zemích. Prostorem výstavy byla zvolena Valdštejnská jízdárna, jež je součástí barokního paláce Generalissima Valdštejna. Ten byl jedním z vůdců nucené rekatolizace Čech v 17. stol., díky které také J. A. Komenský strávil většinu života v exilu. Taktéž nebylo náhodou, že první výstava českého umění nových médií byla nazvána “Orbis Fictus“. Název výstavy “Orbis Fictus“, korespondoval s názvem knihy “Orbis Sensualium Pictus“ (Svět v obrazech).<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup>: SMOLÍKOVÁ, Marta. Svět vybájený a svět v obrazech: Orbis Fictus. In: *Sorosovo centrum současného umění* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z:

<[http://www.fcca.cz/old\\_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html](http://www.fcca.cz/old_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html)>.

<sup>34</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 15 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

Na výstavě se představili jak významní čeští, tak i zahraniční umělci. Za zmínku stojí zejména díla Zdeňka Sýkory, českého propagátora počítačového umění, který ve svých obrazech upřednostňoval řízenou náhodu. Tomáš Ruller se naopak inspiroval nosičem pohyblivých obrazů, televizí, jenž instaloval do skleněné láhve, ve které posléze vznikala televizní obraz. Veronika Bromová se zaměřila na konstrukci a dekonstrukci obrazů z technických prvků, které nazvala "Nemalované obrazy". Interaktivní umění reprezentoval David Černý ve svém díle "Mrchy", které mizelo, jakmile se k nim někdo přiblížil. Autor tak vyjadřoval nestálost elektronického obrazu, podobně jako skupina Silver v práci "Virtuální dítě", které reagovalo na lidský hlas změnou barev a formy. S interaktivitou pracovala i instalace "Spin" Federica Diáze, jež nereagovala pouze na zvuk, ale i pohyb očních zornic. Virtuální 3D prostor byl tématem práce Lucie Svobodové. Člověk se pohyboval veden senzory, jež vyhodnocovaly jeho momentální psychický stav. Posledním příkladem byla instalace Miloše Vojtěchovského a Tjebbe van Tijen, jež vycházela z pojetí historických souvislostí.<sup>35</sup> Témata jednotlivých prací upozornila na nutné srovnání současného i minulého vývoje, jinými slovy na otázky transformace nových médií posledních desetiletí a vliv estetických, sociálních a morálních hodnot na českou společnost.<sup>36</sup> Jak tedy charakterizujeme historii umění nových médií v ČR? Odpověď se umělci snažili nalézt v tématu výstavy "Orbis Fictus" a v navazujícím čtyřdenním mezinárodním sympoziu "Artificial Environments as Artifacts" konaném v rámci projektu SCSU a Goethe-Institutu v Praze českými i zahraničními teoretiky z oblasti nových médií a mediálního umění, jako Margaret Morse, Siegfried Zielinski, Sergius Golowin, či Paul De Marinis. Finančně byla výstava podpořena spol. Philips, Apple a Siemens.

---

<sup>35</sup>: SMOLÍKOVÁ, Marta. Svět vybájený a svět v obrazech: Orbis Fictus. In: *Sorosovo centrum současného umění* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z:

<[http://www.fcca.cz/old\\_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html](http://www.fcca.cz/old_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html)>.

<sup>36</sup>: Pozn.: Vybrané instalace výstavy Orbis Fictus byly poté dále vystaveny v Městském muzeu a galerii v Poličce pod názvem Orbis fictus extractus (1995) a v Liberci pod názvem Tajemný svět nových médií (1997).

Dalším projektem byla čtyřdílná výstava: **Dawn of the magicians?** pořádaná ve Veletržním paláci v Praze v prostoru expozice uměleckých děl 20. a 21. stol. Národní galerie od 18. října 1996 do 28. září 1997 pod kurátorským vedením Miloše Vojtěchovského, Jaroslava Anděla a Ivony Raimanové. Výstava nazvaná jako “Jitro kouzelníků?” je v podstatě různorodou paletou uměleckých děl a předmětů organizovaných podtitulem “umění, věda a společnost na přelomu tisíciletí”.<sup>37</sup> Výstava se věnuje především novým formám umění, jako jsou videoart, či novomediální instalace, v nichž se prolíná současnost s minulostí i pohledy do budoucnosti. V rámci doprovodného programu byly organizovány filmové projekce, koncerty, přednášky, semináře, či literární čtení. Janka Vidová-Žáčková představila svou instalaci se dvěma monitory “In the late evening“, švýcarský umělec Roman Singer představil video “Helicopter“ a tajný spolek BKS projekt “The end of the world is approaching“. Na výstavě byly zastoupeny i předměty, jež nejsou uměním jako takovým, ale jde spíše o technické artefakty jako vědecké přístroje a nástroje druhé poloviny 20. stol., vytržiděných od jiných muzejních sbírek technického charakteru. Výstava se zapsala jako zajímavý projekt, který se snažil podněcovat uvolňování myšlení o stavu a definici umění nových médií v ČR.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup>: Dawn of the magicians?. In: *Internet Archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://web.archive.org/web/19971013040802/http://www.flusser.cz/jitro/index\\_cz.html](http://web.archive.org/web/19971013040802/http://www.flusser.cz/jitro/index_cz.html)>.

<sup>38</sup>: BISSELL, Tamara. Dawn of the Magicians?: Lots of questions, few answers. In: *The Prague Post* [online]. 30.10.1996 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.praguepost.com/archivescontent/25056-dawn-of-the-magicians-lots-of-questions-few-answers.html>>.

Podobné zaměření na multimédia měl i festival: **The Last Underground** pořádaný u příležitosti zahájení provozu NoD laboratoře v prostoru klubu Roxy. Festival se konal od 15. do 17. dubna 1999. Program se skládal z výstav, divadelních představení, filmu, prezentace multimediálních projektů a filmových projekcí.<sup>39</sup> Myšlenka na založení festivalu: The Last Undegroundu pocházela od multimediálního umělce Marka Schovanka. The Last Underground poukazoval na současné umění, které je provokativní a přetváří tradiční pojetí estetiky a krásy. Prostřednictvím různých médií a forem toto nové umění používá tradiční formule a moderní technologii k tomu, aby bořilo předchozí a použilo nové způsoby a významy, které překračují současné hranice.<sup>40</sup> The Last Underground byl projektem organizovaným a řízeným Manifestem, novou pražskou nevládní organizací podporující a propagující progresivní umění. Nadja Kymlická, spoluzakladatelka Manifestu, vyjadřuje naději, že The Last Underground se zařadí po bok dalších mezinárodních kulturních akcí podobného typu.

Koncepce výstavy a vydaného katalogu: **Action – Word – Movement - Space** (Akce-Slovo-Pohyb-Prostor) realizované v témže roce představuje souhrn informací, které by na konci tisíciletí měly poskytovat celkový obraz vývoje českého a slovenského experimentálního umění od r. 1960. Akce se konala od 24. listopadu 1999 do 26. března následujícího roku v Městské knihovně v Praze. Kurátor výstavy Vít Havránek dodává: „*Věřím, že tato výstava představí v českém prostředí nový výklad významů, hodnot a novou objektivizaci teoretických východisek, což samozřejmě vyvolá, a v to doufám, nemalou odezvu v oblasti současného umění.*“<sup>41</sup>

---

<sup>39</sup>: Last Underground. In: *Monoskop* [online]. 6.10.2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Last\\_Underground](http://monoskop.org/Last_Underground)>.

<sup>40</sup>: GLENNON, Robyn a Allison LEWIS. The Last Underground. In: *Think-magazine* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.think.cz/issue/23/lastundegroundcz.html>>.

<sup>41</sup>: HAVRÁNEK, Vít. Action word movement space: czech experimental art of the 1960s. In: *Central Europe Review* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ce-review.org/00/2/havranek2.html>>.

Festival digitální kultury a nových médií: Digital.ZOO organizovaný pod záštitou NoD Media Labu a finančně podporovaný ambasádou Nizozemského království v Praze a European Cultural Foundation se poprvé uskutečnil ve dnech od 14. do 16. prosince 2000 v Praze. Jedna z kurátorek, Šárka Halastová, charakterizuje přehlídku jako platformu pro “subkulturní digitální graffiti“. Festival představil novinky z česko-slovenského internetového a video umění a demoscény spolu se zahraničními ukázkami, zejména z Nizozemí.<sup>42</sup> Hosté z Nizozemí společně uspořádali prezentaci, ve které seznámili účastníky se svými praktickými i teoretickými zkušenostmi z vedení mediálních center. V rámci soukromých workshopů pro pracovní skupinu NOD Media Labu se hovořilo o úspěšných iniciativách a o efektivním organizování mediálních center a akcí zaměřených na digitální umění. Seminář osobně vedl Eric Kluitenberg z De Balie (Centra pro kulturu a politiku v Amsterdamu), dále Cathy Brickwood definovala virtuální platformu studia a Gerbrand Oudenaarden s Jaap Vermaasem popsali propojení a spuštění mediální laboratoře. Organizátoři doufali, že se jim alespoň částečně podaří zprostředkovat spolupráci mezi dvěma typy autorů - imaginativně nadanými umělci na jedné straně a technicky zdatnými programátory a organizátory na straně druhé.<sup>43</sup> Program festivalu zahrnoval projekce, workshopy a soutěž o nejlepší práce, kterou vyhodnotili sami diváci. Během festivalu byl návštěvníkům umožněn přístup k počítačům, kde byla vytvořená díla k nahlédnutí, a která by se taktéž měla objevit i na internetu. Projekce jednotlivých děl obsáhla široké pole digitální tvorby od animací v reálném čase (demo) až po digitální obrazy. Kromě českých, slovenských a nizozemských prací byl představen také průřez tím nejzajímavějším ze světa.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup>: Digital.ZOOO. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://monoskop.org/Digital.ZOOO>>.

<sup>43</sup>: Digital.ZOOO: Festival nových médií. In: *E15: Strategie.cz* [online]. 8.11.2007 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://strategie.e15.cz/zpravy/v-praze-zacina-festival-novych-medii-digital-zooo>>.

<sup>44</sup>: Digital.ZOOO. In: *Scene.cz: demoscene portal* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.scene.cz/showarticle.php?num=reporty/02&bok=reporty&gallery=true>>.

Jako finančně a organizačně nejlépe zvládnutý pravidelný projekt v ČR se dá charakterizovat festival: **Entermultimediale**, jehož úvodní ročník měl být pokusem o první větší přehlídku nových médií v České republice. Podobné zaměření spojovalo už Hi-Tech přehlídky umění v Brně, výstavu Orbis Fictus ve Valdštejnské jízdárně, či pravidelné konference věnované Vilému Flusserovi v Goethe Institutu. Mezi pravidelnými kulturními událostmi svého druhu v českém prostředí mu dnes konkuruje už jen mezinárodní Multiplace. Během čtyř dnů od 31. 5. do 3. 6. 2000 se na několika místech v Praze (Palác Akropolis, Národní památník na Vítkově, Žižkovská věž, Francouzský institut v Praze) představilo několik desítek novomediálních projektů. Akce měla za cíl prezentovat konkrétní umělecké projekty českých autorů a také jejich teoretickou reflexi. Společným jmenovatelem a principem festivalu je umělecké využití moderních technologií. Právě tato skutečnost se těší slušnému partnerskému zájmu komerčních firem (především telekomunikačních a počítačových). Festival Entermultimediale je jedním z prvních zdejších příkladů uměleckých přehlídek, které se mezitím staly v západní Evropě již samozřejmou součástí tamního kulturního provozu.<sup>45</sup> Iniciátorem a pořadatelem bylo Centrum nezávislé kultury Palác Akropolis (Jaroslav Raušer) a společnost Ciant (Pavel Smetana, Pavel Sedlák). Akademickou sféru reprezentovala Denisa Kera, která společně s Pavlem Sedlákem vytvořila kurátorskou dvojici a zároveň zpracovala i webové stránky festivalu. Producentem pražské přehlídky se stala asociace Film a Sociologie, podle jejíž zástupkyně Jarmily Polákové tím asociace vyjádřila dlouhodobější a do budoucna koncepčnější zájem sféry nových médií. Umělecké prezentace přehlídky se konaly souběžně na šesti různých místech a formálně byly rozděleny do čtyř tematických sekcí: multimediální umění, umění na internetu, video-art a experimentální film a multimediální performance.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup>: MUSÍLKOVÁ, Petra. Festival Enter Multimediale. In: *PC World* [online]. 1.5.2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://pcworld.cz/archiv/festival-enter-multimediale-15686>.

<sup>46</sup>: FREEMAN-VLKOVÁ, Michaela. Entermultimediale. In: *Divus* [online]. 2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [https://www.divus.cz/umelec/article\\_page.php?item=589](https://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=589).

Sekce multimédií byla umístěna v románském podlaží pod Vladislavským sálem Pražského hradu a v prostorách památníku Vítkov, kde se představili Lucie Svobodová a Federico Díaz se svým, zde již dobře známým, projektem E-area <sup>47</sup> a s expozicí robotů od francouzské tvůrčí skupiny LOEIL. Součástí sekce umění na internetu v paláci Akropolis tvořilo několik počítačů s galerií multimediálních prezentací, na kterých byla umístěna nejzajímavější díla českých i zahraničních internetových umělců a skupin. Třetí sekce věnovaná experimentálnímu filmu a videu byla zasazená do prostoru promítacího sálu Francouzského institutu, kde byly po celou dobu konání festivalu promítány experimentální filmy a videa. Poslední částí festivalu byla sekce živé multimediální performance. Tu tvořily jak performance hudební, tak i divadelní a taneční. Program multimediálních performancí byl rozdělen do dvou prostor: divadla Archa a paláce Akropolis.

Druhý ročník festivalu Entermultimediale se konal ve dnech 9. až 12. května 2005 na čtyřech místech v Praze: u památníku na Vítkově, v Paláci Akropolis, v žižkovské TV věži a ve Francouzském institutu. Ve zmíněných prostorách byla připravena prezentace celkem 74 projektů umělců z 20 zemí. V rámci tematického členění a koncepce festival navázal na první ročník. Návštěvníci festivalu měli možnost se zúčastnit několika premiérových uvedení interaktivních instalací a experimentálních představení, v nichž se mohli nechat vtáhnout do virtuální reality vytvořené pomocí počítačů. Vztahu filmu a nových médií byla věnována sekce, v níž kurátoři festivalu prezentovali širší tvůrčích přístupů k novým technologiím ve video umění.<sup>48</sup>

K vrcholu festivalového programu patřilo hodinové promítání tzv. machinima filmů, které pro festival připravil rakouský umělec a kurátor Friedrich Kirschner. Také došlo k prezentaci tvorby studentů a nedávných absolventů českých uměleckých škol (VŠUP, AVU, FaVU a FAMU). Kriticky se k festivalu postavila Pavlína Míčová, jež píše: „*Myšlenkově prvoplánové, a tedy značně únavné práce opírající se pouze o řemeslnou dovednost evokovaly, bohužel, spíše festival o archeologii umění nových technologií, než o objektech inovativních a esteticky kreativních.*“<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup>: Pozn.: Skupina E-area představuje společenství lidí v určitém unikátním prostředí digitálních technologií. Cílem této skupiny je rozšiřování omezených lidských smyslů skrz výzkum a vývoj v oblastech interaktivních médií a kreativního umění obecně.

<sup>48</sup>: MUSÍLKOVÁ, Petra. Festival Enter Multimediale. In: *PC World* [online]. 1.5.2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://pcworld.cz/archiv/festival-enter-multimediale-15686>>.

<sup>49</sup>: MÍČOVÁ, Pavlína. ENTERmultimediale 2. In: *Cinepur / FAMU* [online]. č. 40. 2005 [cit. 2012-07-10]. Dostupné z: <<http://cinepur.cz/article.php?article=848>>.

V rámci druhého ročníku festivalu Entermultimediale vznikl alternativní **Akropolismultimediale**, festival, jež se profiloval jako alternativní přehlídka současných forem elektronické a klubové hudby a kultury digitálních médií. Projekt Akropolis Multimediale vznikl v květnu 2005, kdy tvořil nadstavbu programu druhého ročníku festivalu Entermultimediale. Obě přehlídky v rámci druhého ročníku kladly důraz na novátorský přístup a neotřelá využití audiovizuálního materiálu, ale i dalších prvků interaktivního a virtuálního umění.<sup>50</sup> Festival Akropolismultimediale stavěl konkrétně na originalitě a nápaditosti hudební i vizuální stránky a snažil se vyhybat dnes stále ještě rozšířenému chápání multimediální hudební akce jako statického spojení živé hudby a obrazu. Akce se snažila vnést nové postupy v audiovizuální tvorbě na českou hudební a videoartovou scénu v klubovém prostředí, které je snadno přístupné široké divácké obci. Z tohoto důvodu kladou festivaly důraz na výběr umělců, kteří jsou schopni převést konceptuální pojetí svých projektů do jazyka obrazové či zvukově srozumitelného běžnému divákovi. Přestože je tento projekt zaměřen na multimediální využití hudby, spolupracuje s projektem Entermultimediale, jež klade důraz na vizuální umělecká díla. Tím vzniká vhodné prostředí pro prezentaci umělců ze všech oblastí umění nových médií. Hlavní hvězdou festivalu bylo britské duo Zen TV, vedlejší projekt kapely Coldcut, které tvoří jeden ze zakladatelů labelu Ninjatune Matt Black a VJ Juxsta.<sup>51</sup>

Cílem další mezinárodní výstavy a konference: **Ready To...** byla prezentace problematiky podpory, rozšíření a proměny partnerství mezi umělci a uměleckými iniciativami v západní a východní Evropě, tedy spolupráce na projektech a sdílení zkušeností spojená s teoretickými semináři. Akce se konala od 3. do 8. října 2001 v Praze. Zahrnovala workshopy, semináře, promítání a performance. Výstava se konala při příležitosti 25. výročí kulturního centra IKG. Téma teoretických seminářů se zaměřilo na sociálně-kulturní otázky, které odrážejí nové přístupy hledání strategií pro mnohostrannou spolupráci. Součástí byl i seminář o médiích a jejich archivování, stejně jako projekce starých videí a filmů z několika mediálních archivů. Akci pořádalo kulturní centrum IKG a SCSU Praha (zastoupené Milošem Vojtěchovským).<sup>52</sup>

---

<sup>50</sup>: AKROPOLIS MULTIMEDIALE: AM - Festival nových médií. In: *Palác Akropolis: Projekty* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.palacakropolis.cz/projects/3-am-festival-novych-medii->>.

<sup>51</sup>: PALÁC AKROPOLIS: Výroční zpráva za r. 2007. In: [online]. s. 14. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.palacakropolis.cz/uploads/vyrocní-zpráva/2007.pdf>>.

<sup>52</sup>: VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš. Ready To... In: *Artinfo* [online]. 25.9.2001 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://lists.c3.hu/pipermail/artinfo/2001-September/000418.html>>.

**Datatransfer** je název již tradiční přehlídky, která s podtitulem “Umělci v nových médiích“ probíhá každoročně od r. 1998. V rámci přehlídky se prezentují mezinárodně uznávaní umělci a teoretici, kteří pracují na poli digitálního umění a ve svých dílech používají nové technologie. Cílem programu je popularizovat tzv. elektronické a digitální umění v České republice a propojovat a konfrontovat české umělce s těmi zahraničními.<sup>53</sup> Na počátku, tedy roku 1998, probíhala přehlídka v koprodukcí s Národní galerií v prostorech Veletržního paláce. Poté se v květnu 1999 přesunula do netradičních prostor Památníku Vítkov, kde proběhlo např. vystoupení australského umělce Stelarca s obřím robotem Exoskeletonem. V r. 2000 se přehlídka Datatransfer přemístila do prostoru Divadla Archa, kde od té doby každoročně probíhá přehlídka digitálního filmu prezentující současné vizuální styly.<sup>54</sup> První oficiální ročník festivalu kyberkultury začal v Praze 12. listopadu a trval do 24. listopadu 2001. Heslem prvního ročníku Datatransferu se stal citát: „*ulice dávají nový smysl a funkci věcem*“, pocházející z proslulé novely Neuromancer Williama Gibsona. Program se proto bude zabývat tématem kyberkultury ve veřejném prostoru. „*I internet je komunikační spleť ulic*“, přiznává s úsměvem ředitelka festivalu Jana Semerádová.<sup>55</sup> Akce se konala souběžně s projektem Mediumcool manželů Heikensových v paláci Akropolis. Svá témata propojili v kooperaci s londýnským festivalem onedotzero, jež do svého programu zařazuje nejprogresivnější digitální filmy z oblasti hudebního, vizuálního i počítačového. „*Datatransfer si bere za cíl představit čtyři základní oblasti kyberkultury: design, umění na internetu, digitální film a performance*“, shrnuje Jana Semerádová.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup>: AKRMAN, Libor. Datatransfer: festival kyberkultury. In: *Ihned.cz* [online]. 26.11.2001, 15.2.2002 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://ihned.cz/c1-10445700-skoncil-festival-kyberkultury-datatransfer>>.

<sup>54</sup>: Datatransfer: Festivaly a instituce zaměřené na media-art u nás a v zahraničí. In: *TIM09* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://tim09.blog.cz/0912>>.

<sup>55</sup>: POLÁČEK, Tomáš. Mediumcool, Datatransfer. In: *IDNES.cz* [online]. 9.11.2001 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109\\_084201\\_praha\\_kultura\\_lin](http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109_084201_praha_kultura_lin)>.

<sup>56</sup>: Datatransfer. In: *Internet archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20011129095735/http://datatransfer.cz>>.

Zahajovací večer se konal v atriu nové budovy Českého rozhlasu, kde Tomáš Dvořák (Floexe) představil svou performanci "Candy-ski" a několik mladých českých umělců, jako Eva Brzáková, Jakub Polanka, či Hana Zárubová, předvedli některé ze svých interaktivních projektů. V rámci přehlídky v divadle Archa a stanicích metra byla uspořádána také internetová soutěž o nejlepší banner a vernisáž výstavy "Street", která prezentovala design porevolučních plakátů hudebních klubů z pražských ulic. Festival uzavřela panelová diskuse v baru divadla Archa na téma: "Pohled z ulice. Jak přežít v 21. století - kulturní klima umění a nových medií". Na první ročník navázala přehlídka Mediumcool věnovaná podpoře a propagaci českého digitálního designu; v r. 2001 ji uspořádali Američan Christopher Heikens a jeho česká manželka Andrea. „*Sami se profesionálně zabýváme designem na internetu*“, dodává před akcí Andrea Heikensová. Projekt se konal v paláci Akropolis a byl zaměřen na vztah hudby a digitálních vizualizací.<sup>57</sup>

„*Dnešní kulturní klima specifické stále větší přítomností nových medií ve společnosti, na které reagují výtvarníci, designéři, hudebníci a umělci, ve svých dílech často využívá digitální technologie. Umělecká práce s novými technologiemi je neodmyslitelně spjata se sociální, politickou a ekonomickou sférou, totiž s rostoucím vlivem nových technologií na tyto oblasti. Tato blízkost provokuje řadu otázek, které je třeba řešit a tím i vytvořit platformu pro teoretická a praktická zkoumání technologií, které tak zásadně ovlivňují naši společnost*“, dodává Jana Semerádová, jež byla v letech 2001 - 2005 ředitelkou festivalu. Ředitelem programu byl Danny Holman, pozici produkční zastávala Šárka Halastová a na koncepci spolupracovali Denisa Kera s Danem Špačkem. V r. 2002 Datatransfer fúzoval s designovými dny Designbloku jako jeho oddíl digitálního filmu a experimentálního videa prostřednictvím sekce Czech style.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup>: POLÁČEK, Tomáš. Mediumcool, Datatransfer. In: *IDNES.cz* [online]. 9.11.2001 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109\\_084201\\_praha\\_kultura\\_lin](http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109_084201_praha_kultura_lin)>.

<sup>58</sup>: Datatransfer. In: *Internet archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20011129095735/http://datatransfer.cz>>.

Další příklad mezinárodní spolupráce v oblasti nových médií představuje festival: **Multiplace** zahrnující síť lidí a organizací věnujících se interakci médií a technologií s uměním, kulturou a společností. Vyvrcholením těchto aktivit je každoročně pořádaný mezinárodní festival umění nových médií a kyberkultury, který se koná paralelně na různých místech Evropy ve stejnou dobu (v několika městech na Slovensku, v Česku, pozdější ročníky i ve Francii, či na Islandu). Jeho program je otevřený všem druhům interakce: dílnám, instalacím, diskuzím, koncertům, performanci, výstavám, prezentacím, projekcím a především novým formám umělecké kreativity. Prvotní zaměření na kulturu nových médií procházelo od svého založení v r. 2002 trvalým vývojem. Kromě technologického aspektu digitálních médií v umění se staly předmětem zájmu taktéž související estetické, sociální, kulturní, právní, či politické otázky. Multiplace je často charakterizován jako zastřešující instituce, jež poskytuje celkovou koordinaci, teoretický základ, společnou propagaci, vzájemnou výměnu a informovanost mezi jednotlivými buňkami umělců. Hlavní náplní festivalu je multi- a inter-disciplinarita, kolaborativnost projektů, bohaté mezinárodní zastoupení a silná interaktivita účastníků.<sup>59</sup> Multiplace se proto stal největší akcí svého druhu na Slovensku a spolu s pražským festivalem Enter Multimediale, Bienále WRO ve Wroclawi a Ars Electronicou v Linzi patří k hlavním přehlídkám umění nových médií ve střední Evropě. Festival se koná většinou na jaře, trvá zpravidla dva týdny a nabízí okolo stovky akcí od koncertů, performancí, dílen a výstav až po diskusní kroužky. Zakladatelka festivalu Mária Rišková k projektu dodává: „*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.*“ Ta komunikuje prostřednictvím tří pracovních skupin: koordinační, programové a teoretické. Hlavním komunikačním nástrojem skupin je mailing list. Každá koordinační skupina se pravidelně setkává a z těchto setkání na internetu publikuje výstupy.<sup>60</sup>

---

59: Multiplace. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://monoskop.org/Multiplace>>.

60: MADARIOVÁ, Ivana. Festival ako sociálny experiment: Multiplace. [online]. 1 s. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://burundi.sk/monoskop/images/2/20/Madariová%2C\\_Ivana\\_%282008%29\\_-\\_Festival\\_ako\\_sociálny\\_experiment.pdf](http://burundi.sk/monoskop/images/2/20/Madariová%2C_Ivana_%282008%29_-_Festival_ako_sociálny_experiment.pdf)>.

První ročník, který spojil společný zájem prezentovat nové formy umělecké tvorby související s novými technologiemi, se uskutečnil v dubnu 2002 propojením klubů Buryzone, galerie Jána Koniarka, galerie Priestor, sdružení Atrakt Art, Rokast, Subterra, Českého centra a Rakouského kulturního fóra. Po dobu pěti dnů se na sedmi místech v Bratislavě, Trnavě a Nitře připravily prezentace a vystoupení softwarových inženýrů, umělců pracujících s novými médii, digitálních filmařů, video umělců a experimentálních hudebníků ze Slovenska, Česka, Rakouska a Finska. Příznačnou vlastností pro festival byla různorodost profesionálního zaměření účinkujících a organizátorů. Z akce se stal každoroční festival, do kterého se postupně zapojovali a zapojují další organizátoři, lokality, projekty a umělci. Následující ročníky festivalu Multiplace rozšířily svou základnu do dalších prostor a měst v Evropě. V r. 2004 vzniklo občanské sdružení Multiplace, jež koordinovalo a zodpovídalo za aktivity sítě a částečně taky další dramaturgické směřování.<sup>61</sup>

Zajímavou, ale svým obsahem odlišnou akcí byla: **DeKartografie**. Šlo o interaktivní projekt mapující veřejný prostor, jež se uskutečnil ve dnech 14. až 25. června 2003 v několika městech ČR: v Praze, Brně, Ústí nad Labem, Kladně a Jihlavě. Cílem akce byla výzva pro stávající i budoucí studenty a absolventy z různých humanitních vysokých škol, od technických po umělecké obory, k přechodu ze současného systému zavedených pravidel na otevřenou platformu vzdělávání, kde hrají nejdůležitější roli pojmy iniciativnost a kreativita. Během deseti dnů mohli jednotlivci i skupiny zabývající se cestováním a mapováním v určitých oblastech a vrstvách reality (mezi výše uvedenými městy) dokumentovat nasbíraná data, příběhy a objekty formou videa, audia, či performancí. Výsledky byly představeny ve veřejném prostoru v jednotlivých městech a na internetu. Organizátoři (SCSU) poskytli dokumentaci a základní technické vybavení pro přesuny účastníků. Projektu se zúčastnili umělci od Tomáše Hrůzy, Jennifer de Felice, Filipa Nerada, až po Miloše Vojtěchovského atd.<sup>62</sup>

---

61: Multiplace. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://monoskop.org/Multiplace>>.

62: DeKartografie. In: *Internet archive* [online]. 2003 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20031029225015/http://www.dekartografie.fcca.cz/thumbnails/info.html>>.

O měsíc později navázala na problematiku pronikání umění a umělců do veřejného prostoru realizace mezinárodního festivalu digitálního obrazu: **In Out** s podtitulem “Metropolis“, jež byla vhodným krokem k proniknutí současného vizuálního umění do městského prostoru, k nabídnutí nevšedního zážitku širokému spektru veřejnosti za použití progresivních zobrazovacích technologií, které prezentují série digitálních fotografií a obrazů formou velkoplošných projekcí a velkoformátových obrazovek ve veřejném prostoru. Festival se konal na Staroměstském náměstí, v parku Staroměstské radnice, v galerii Karolinum a Home a v několika klubech (Jazz Club Železná) v Praze od 18. do 29. července 2003 (část expozice byla přístupná až do 20. srpna).<sup>63</sup> Doprovodné programy formou koncertů, odborných seminářů a přednášek nabídly pestrý výběr možností k setkání odborníků, umělců a zástupců veřejnosti. V tomto výjimečném projektu se tak setkali osobnosti přinášející nové a podnětné myšlenky a strategie českému kulturnímu prostředí formou nejprogresivnější tvůrčích přístupů a jejich prezentací. Festival organizovalo grafické studio a nakladatelství Divus kurátorsky zastoupené Ivanem Mečlem, ředitelem tohoto nakladatelství. Mezi dalšími kurátory byli Jaroslav Vančát a Čedomir Butina. V čele festivalu stanul David Korecký.<sup>64</sup>

**Street, Stories, Faces** byla akcí zkoumající nové možnosti využití technologií v komunikaci mezi lidmi z celého světa. Projekt pořádaný Radiem Jelení se ve dvou dnech od 27. do 28. září 2003 uskutečnil v prostorech NoD labu v Praze. Program byl soustředěn na vztah pojmů domov-úkryt-vězení, tedy na témata uzavřenosti a odcizení. Živý přenos přes komunikační kanál mezi Prahou, Amsterdamem, Bruselem, Linzem, Wilnem a dalšími městy vytvořil virtuální most, tzv. telemost, který návštěvníkům umožnil sledovat, diskutovat a vyměňovat si názory a životní osudy s lidmi z různých prostředí mluvícími různými jazyky. Přenos je připraven hlavně pro ty, kteří většinou nemají snadný přístup k aktivnímu používání komunikačních technologií, a kteří žijí na okraji společnosti, čímž se často stávají obětmi manipulace masovými médii. Akci připravili Guy van Belle, z domácích Mirek Drábek, Tomáš Žižka, Miloš Vojtěchovský a další.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup>: In Out. In: *Monoskop* [online]. 2.5.2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/In\\_Out](http://monoskop.org/In_Out)>.

<sup>64</sup>: In Out. In: *Divus* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<https://www.divus.cz/eastern-al/archiv/inout/indexFrame-c.htm>>.

<sup>65</sup>: Radio Jelení. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20031005044753/www.radiojeleni.cz/streets.htm>>

Experimentální noc plná ambientu, minimalu, laptopové hudby a breakoru. U každého projektu navíc i autorská videoprojekce. Takto probíhala hudební noc: **Pumaprt**. Večer nezávislé experimentální elektronické hudby, který 2. července 2005 představil 6 nezávislých digitálních audiovizuálních projektů česko-slovensko-ukrajinského společenství digitálních umělců, zvukových kutilů a VJů. Festival nabídl různorodou směsici hudby, která nebyla běžně přístupná. Akce se konala v brněnském klubu Fléda a na organizaci se podíleli Muteme, LevelB a Mateřidouška.<sup>66</sup>

Další hudební lahůdky mohli v brněnském klubu Fléda návštěvníci slyšet na prvním ročníku mezinárodního festivalu neobvyklé hudby a filmu: **New New!**. Jedna z větších akcí podzimů příštích let trvala od 25. října roku 2005 tři dny. Festival organizovala skupina audiovizuálních umělců Fiume<sup>67</sup> v čele s Filipem Cenkem. Festival kromě filmových projekcí představil i tvorbu středoevropské nezávislé hudební scény. Svým zaměřením částečně navázal na první ročník: Itch my hahaha, jež se konal o rok dříve a prezentoval také nejprogresivnější projekty elektronické hudební a vizuální scény.<sup>68</sup>

Nebyla to pouze hudba, jež má v Brně jistě stabilní základnu. Také nová média byla předmětem několika projektů. Již od r. 2004 se brněnská firma Dryco snažila formou finanční podpory dát prostor umění nových médií také v Brně a každoročně pořádala festival: **Brno ZOOM**. První ročník přehlídky digitálního umění se uskutečnil na konci října od 26. do 30.2005 v Alfa pasáži brněnského HaDivadla a Domě pánů z Kunštátu. Festival Zoom navazoval na úspěch festivalu Datatransfer. Na jeho přípravě spolupracovala i připravovaná Mediální laboratoř (Medialab) Fakulty sociálních studií (FSS) zastoupená Adamem Zbiejczukem a Palo Fabušem.<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup>: Pumaprt: Experimentální noc. In: *Rave.cz* [online]. 28.6.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.rave.cz/clanek/6197/pumaprt-experimentalni-noc-na-flede/>.

<sup>67</sup>: Pozn.: Platforma pro skupiny: Carpets Curtains (Ivan Palacký a Věra Lukášová) a Anymade (Petr Kocourek, Jan Šrámek, Jan Žalio, Filip Nerad, Petr Cabalka a Lenka Kočišová).

<sup>68</sup>: Itch my Hahaha. In: *Freemusic.cz* [online]. 29.10.2004 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.freemusic.cz/clanky/3429.html>.

<sup>69</sup>: Brno Zoom. In: *Visions.cz* [online]. 24.10.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://visions.cz/news-events/BRNO-ZOOM-2005-Digital-Culture-Showcase>.

Festival byl rozdělen, resp. zaměřen, na několik sekcí: tv, game, demo, vj, festival a special, jež strukturovaly široký obsahový záběr akce. Nové umělecké trendy přilákaly mnoho diváků převážně z řad vysokoškoláků. To, že na počítači lze stvořit umění určité estetické kvality, tvrdili někteří nadšenci už v 70. letech. Přesto má stále podobné umění punc něčeho nového a undergroundového. ZOOM umožnil návštěvníkům seznámit se hlavně se současnou audiovizuální tvorbou v sérii krátkých promítání v HaDivadle, kterých se účastnili i tvůrci snímků a organizátoři zahraničních festivalů podobného typu.<sup>70</sup> Konkrétně bylo na festivalu k vidění studio Spoon, jež představilo kolekci originálních animovaných znělek pro pořady TV Óčko připravených lidmi, většinou amatéry, z nichž někteří dokonce neměli žádnou předchozí zkušenost s podobnou tvorbou, dále pak české grafické studio Amanitadesign uvedlo pokračování oblíbené hry Samorost, Daniil Lebedev, programový ředitel mezinárodního festivalu Machinista pořádaného v Rusku a Skotsku, přivezl průřezové DVD s krátkými snímky reflektujícími nové technologie a jako bonus představil profilový materiál ruské mediální skupiny Blue Noses Group. Velký ohlas měla také česká premiéra filmu: *Nothing So Strange* amerického režiséra Briana Flemminga. *“Co by se stalo, kdyby někdo zastřelil Billa Gatese?”* Jde o mystifikační dokument, který rozvíjí děj kolem nebezpečí korupce v policii a ve státním aparátu. Kromě promítání patřil obsah ZOOMu také Vjingu.<sup>71</sup>

---

<sup>70</sup>: KAŠPÁREK, Michal. Brno ZOOM: Festival digitálního umění. In: *Online-muni.cz* [online]. 24.11.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.online.muni.cz/student/169-festival-predstavil-umelecke-moznosti-novych-medii>>.

<sup>71</sup>: Brno Zoom 2005. In: *Techno.cz* [online]. 24.10.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.techno.cz/clanek/14969/brno-zoom-2005-prehliidka-digitalni-kultury>>.

## 2.5. Experimentální prostory, laboratoře, studia

Výzkumné prostory typu laboratoří a studií vznikaly buď formou iniciativ vysokých škol jako výukové základny pro práci s novými technologiemi v rámci studia, tak formou samostatných aktivit neziskových a komunitních organizací umělců a techniků.

### 2.5.1. Akademický prostor:

V r. 2001 vzniká díky iniciativě Michaela Bielického v rámci AVU **Digitální laboratoř** (DigiLab). Ta se stala publicistickou, výukovou i technologickou platformou pro experimentální práci s informačními a audiovizuálními technologiemi. Od svého vzniku poskytovala všem studentům a zaměstnancům akademie podporu v práci s novými technologiemi. Současně laboratoř zajišťovala i výuku počítačového softwaru pro akreditované studijní programy a spolupracovala na vývoji a tvorbě výukových návodů open source aplikací.<sup>72</sup> Nejzajímavějším projektem DigiLabu je televizní archiv Artyčok: nezávislá internetová HD televize prezentující novinky a aktuality ze současné domácí a mezinárodní výtvarné a mediální scény.<sup>73</sup>

**Intermediální laboratoř** (od r. 2007 Intermediální institut), sdílené pracoviště Českého vysokého učení technického (ČVUT), Akademie múzických umění (AMU) a Vysoké školy umělecko-průmyslové (VŠUP) vytvářely platformu pro mezinárodní spolupráci studentů a pedagogů technických a uměleckých oborů. U zrodu stáli pedagogové FAMU, zejména Miloš Vojtěchovský a Vít Janeček (oba pedagogové CASu). Cílem bylo vytvořit podnětné tvůrčí prostředí pro spolupráci studentů, pedagogů, vědců a výzkumníků z různých oborů, rozvíjet nové formy spolupráce s veřejností i s výrobní sférou a podporovat vznik inovativních uměleckých projektů a šíření nových vědeckých myšlenek.

---

<sup>72</sup>: Pozn.: počítačový software s otevřeným zdrojovým kódem, otevřenost zde znamená jak technickou a legální dostupnost kódu všem uživatelům, tak možnost jeho modifikace.

<sup>73</sup>: ZACHOVAL, František. DigiLab. In: [online]. AVU [cit. 2012-05-01]. Dostupné z: <<http://dl.avu.cz/lang/cz-cs/about/>>.

Historie vzniku institutu sahá do r. 2003. Prvním krokem bylo vytvoření nového meziuniverzitního předmětu Intermediální tvorba a technologie (ITT) v učebním výzkumném středisku (UVS) v Berouně (Intermediální Lab.), který společně sloužil studentům všech výše jmenovaných škol.<sup>74</sup> Intermediální laboratoř se např. aktivně angažovala v oblasti komunikace s veřejností organizováním praktických kurzů společně vytvořených zakládajícími školami v rámci již akreditovaných programů, s výrobní sférou v realizaci vědeckých projektů vyžadujících příslušné technické zabezpečení a v popularizaci vědeckých a uměleckých aktivit. Jedním z úkolů laboratoře bylo také budování digitálního archivu dostupného po síti s přehledným uživatelským rozhraním a vyhledávacími funkcemi, které budou obsahovat spolu s objekty samotnými i důležité doprovodné informace využitelné pro potřeby výuky.<sup>75</sup>

Akademické studio audio a video vysílání **ACStream** je jedním z projektů studentů a pedagogů Fakulty výtvarných umění v Ateliéru multimédií, který postupně vznikl od r. 2003. Je koncipovaný jako nástroj pro spolupráci mezi studenty, uměleckými aktivitami a univerzitami v ČR i v zahraničí. Program ACStream nabízí prostor pro uplatnění iniciativ studentů FaVU a dalších škol, slouží jako technologický komunikační prostředek usnadňující orientaci a přístup k informacím. Je prostorem pro dialog a pro mezinárodní projekty. Program je navržen také k rozšíření a zlepšení metod a forem výuky na FaVU, nabízí zprostředkování široké škály aktivit na akademické půdě od dílen, performancí, koncertů až po diskuze, které jsou většinou distribuovány internetovou sítí.<sup>76</sup>

---

74: Famu. In: *FAMU včera a dnes* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.famu.cz/fakulta/historie/famu-vcera-a-dnes/>>.

75: Institut Intermédií. In: Institut intermédií [online]. 10.6.2010 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://vyuka.iim.cz/start?s\[\]=historie](http://vyuka.iim.cz/start?s[]=historie)>.

76: ACStream. Akademické audio/video vysílání [online]. 2004 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://acstream.ffa.vutbr.cz/about.html>>.

### 2.5.2. Komunitní prostor:

**NoD** (No Dimension) **Media Lab** zahájila svou činnost v prosinci 2000 v centru Prahy a to zejména díky Šárce Halastové a Danny Holmanovi. Další rok se laboratoř připojila k evropské síti NICE, která poskytuje platformu pro kulturní výměnu na poli nových médií. Laboratoř je součástí kulturního centra Universal NoD. Nachází se v 1. patře objektu v Dlouhé ulici 33, kde dnes funguje hudební klub Roxy.<sup>77</sup> NoD Media Lab se zaměřuje na propagaci nových médií pořádáním multimediálních festivalů, internetových videopřenosů a workshopů. Jedná se o dlouhodobý projekt, který usiluje o propagaci nových médií v českém prostředí a o rozvoj kulturních, technických, sociálních a profesních možností v této oblasti. Hlavními cíli laboratoře jsou výzkum nové digitální a tvůrčí oblasti nových médií, vytváření interakce mezi technologií, kulturou, politikou, teorií i společností a poskytování přístupu ke vzdělávání všem umělcům, komunitám a studentům.<sup>78</sup> Podporou iniciuje spolupráci různě zaměřených komunit na společných projektech; součástí dramaturgie jsou i dílny, přednášky a komponované večery. Hudební aktivity NoLab mapují současnou experimentální hudební produkci, scénu improvizované hudby, jazzu, elektronickou hudbu a audio artu. V neposlední řadě laboratoř podporuje šíření svobodného softwaru a open-source komunit.

Projekt audiovizuálního vysílání oficiálně běžel od 10. srpna 2000 až do r. 2004 v Praze. **Radio Jelení** bylo komunikačním nástrojem a prostorem interdisciplinární tvorby od instalací, sound artu, performancí, dokumentárních a vzdělávacích programů, tance až k práci s audiovizuálním materiálem v reálném čase. Zaměřovalo se na oblast veřejného prostoru a na aplikaci technologií v kulturní a sociální sféře (například přímé přenosy z různých akcí, např. MMF v r. 2000), dále na pravidelné i nepravidelné vysílání z místností rádia Jelení a na další hybridní projekty z oblasti umění a hudby. Radio bylo založeno Milošem Vojtěchovským jako paralelní prostor v rámci mezinárodního projektu [www.cafe9.cz](http://www.cafe9.cz) a Laboratoře počítačového umění Centra a nadace pro současné umění. Od r. 2004 funguje nezávisle na jakékoli oficiální struktuře. Radio Jelení bylo podporováno řadou umělců a novinářů např. Janem Dufekem, Michalem Klodnerem, Martinem Vlčkem a dalšími.<sup>79</sup>

<sup>77</sup>: Pozn.: první akcí v novém prostoru byla výstava: The Last Underground (viz. Výstavy, Festivaly, Přehlídky).

<sup>78</sup>: HOLMAN, Danny a Šárka HALASTOVÁ. NoD Media Lab. In: *Acoustic space* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://acoustic.space.re-lab.net/nodmedialab.php>.

<sup>79</sup>: Radio Jelení. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://web.archive.org/web/20031014134441/http://www.radiojeleni.cz/>.

Další internetové rádio **Lemurie T.A.Z.** je audiovizuálním projektem komunity umělců, básníků a hudebníků navazující na činnost Radia Jelení. Jedná se o platformu společného provozování rádia jako uměleckého nástroje, o vytváření, vysílání a sdílení zvuku a pohyblivého obrazu. Vysílání probíhá v klubu NoD v Praze ze serveru node9.org, kde jsou umístěny i archivy Radia Jelení. Radio bylo založeno asociací MLOK v r. 2004, která vznikla jako rozšíření projektu Radia Jelení, které přestalo existovat mezi lety 2003/2004. Všechny aktivity kolem vysílání jsou založené na dobrovolné práci, rádio neobsahuje komerční reklamu. Hlavním posláním Lemurie T.A.Z. je prostřednictvím nových technologií otevírat prostory mezi lidmi a komunitami. Lemurie sbírá, přeposílá a iniciuje řadu pokusů v oblasti zvuku, propaguje novou hudbu, radiofonické umění a pořádá diskuze a dílny pro zájemce o nová média v oblasti tvorby hudby. Kolektiv Lemurie tvoří Ladislav Železný, Miloš Vojtěchovský, Dana Recmanová, Jan Dufek, či Pavel Sterec.<sup>80</sup>

**Laboratoř nových médií** byla založena Sorosovou nadací současného umění (SCSU) v Praze v r. 1998. Aktivitou laboratoře je tvorba vlastních projektů a podpora českých umělců pracujících s médii na multimediálních projektech s volným přístupem k technologiím a technické pomoci. Koordinátorem programu byl do února 2000 Petr Svárovský, poté Miloš Vojtěchovský. Založena byla především pro podporu internetu a umění z grantu Open Society Institute NY a za finanční a technické podpory spol. Silicon Graphics. V r. 2000 díky grantu od Daniel Langlois Foundation a MŠMT ČR proběhla modernizace technického vybavení a zařízení.<sup>81</sup>

Multifunkční prostor **Utopia** spolu s galerií nových médií A.M.180 vznikl v září r. 2003. Zahrnuje výstavní prostory s kompletním zázemím i netradičním hudebním obchodem. Hlavním posláním je vytvoření prostoru pro propojení nezávislé hudební a současné výtvarné scény pořádáním multimediálních výstav, koncertů a performancí.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup>: Lemurie T.A.Z.. In: *Visions.cz* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://lemurie.visions.cz/about>>.

<sup>81</sup>: FREITICHOVÁ, Jarmila. Laboratoř počítačového umění. In: *Computer World* [online]. 1.6.1998 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://computerworld.cz/archiv/sance-pro-pocitacove-umelce-9607>>.

<sup>82</sup>: A.M.180. In: *Am180.org* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.am180.org/>>.

## 2.6. Konference, sympozia

Diskuze a teoretizace nad tématy nových médií, které se začaly po r. 1989 v ČR stále více objevovat při různých výstavách, festivalech, či samostatně formou konferencí, seminářů a sympozií, vycházely především z bohaté mediální historie českých zemí, ale zároveň přinášely nové pohledy mladé generace schopné širokého využití nových médií, jak v umění, tak v informatice.

### 2.6.1. Vilém Flusser a jeho odkaz

Významným impulsem pro českou mediální scénu byla návštěva Viléma Flussera do Prahy. Ten v r. 1991 kývl na pozvání Goethe-Institutu a téměř padesát let po své emigraci zavítal do Prahy na symposium: masová a elitní komunikace, které se konalo od 12. do 14. listopadu, a kde v rámci přednášky “změna paradigmat” vyličil posluchačům svou vizi člověka jako vykořeněného, nezakotveného projektu, jehož hlavním zájmem je podřídit si přístroje, naučit se je dokonale ovládat a proniknout do tajů nových digitálních kódů a jejich vizualizace.

Tragická Flusserova smrt následujícího dne přiměla pražské instituce (Goethe-Institut, Ludvík Hlaváček za Sorosovo centrum současného umění, Michael Bielický za Akademii výtvarných umění) k tomu, aby si každoročně připomínaly jeho osobnost mezinárodními sympózii tematizující nová média. V r. 1992 uspořádal Goethe-Institut první symposium: Vilém Flusser, pionýr post-historie. Při této příležitosti byla také do Prahy pozvána řada známých teoretiků a umělců, kteří jak svými pracovními dílnami v Ateliéru nových médií na AVU, tak přednáškami na půdě Goethe Institutu, výrazně obohatili pražskou kulturu. Ze zahraničních mediálních umělců prezentovali své příspěvky na sympoziu Woody a Steina Vasulkovi, Paul de Marinis, Jeffrey Shaw z Austrálie, Peter Weibel z Rakouska, Keiko Sei z Japonska, nebo Friedrich Kittler z Německa.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 135-140 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

Následující roky se konala další sympozia, jež svým zaměřením reflektovala tehdejší situaci vývoje nových, respektive digitálních médií a zároveň aktualizovala odkaz Flusserovy filozofie. V r. 1993 se konalo symposium: Post-obrazy. Interakce s digitálními médii, které shrnulo základní myšlenky Flusserovy knihy: Do universa technických obrazů (1985), jež si všímala těch tendencí, které se projevovaly v tehdejších technických obrazech, jakými byly fotografie a televize. Následující ročníky sympozia se zaměřily na etické rozměry nových médií, mediálního umění a mediální archeologie. Celé série pražských mediálních symposií byly organizovány v letech 1992 – 1998. Posledním pořádaným sympoziem v této sérii byla: Softmoderna. Literatura v síti. Šlo o dvoudenní akci pořádanou v listopadu roku 1998 v Praze. Jaké důsledky má internet pro roli spisovatele, čtenáře a kritika? Tyto otázky byly východiskem k diskuzi o historii počítačové literatury a aktuálním stavu literatury v síti.<sup>84</sup> Na tyto tradice navázalo až v r. 2001 symposium: Předpoklady budoucnosti: archeologie a budoucnost pohyblivého obrazu, konané od 2. do 5. prosince v Praze, iniciované Jaroslavem Andělem a koordinované Evou Křepelkovou. Projekt vycházel z programů SCSU a Goethe-Institutu zaměřených na široké uplatnění umění a technologie v současné společnosti.<sup>85</sup>

---

84: Softmoderna.Literatura v síti: Mediální symposium. In: *Zine.cz* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.zine.cz/mirror/AZOld/news/goethe.htm>>.

85: Excavating the Future. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Excavating\\_the\\_Future](http://monoskop.org/Excavating_the_Future)>.

Vzhledem k účasti zahraničních teoretiků a umělců se organizátoři domnívali, že výsledky projektu přispějí k budoucí mezinárodní a mezioborové spolupráci mezi tvůrci a institucemi z různých oborů. Akce se zúčastnili Roy Ascott, Richard Grusin, Erkki Huhtamo, Claudia Schmacke, Siegfried Zielinski a další významní umělci a teoretici.<sup>86</sup>

Cílem konference: **Culture, Communication and New Technologies**, jež se konala od 19. do 23. listopadu 1996 v Míčovně Pražského hradu, bylo setkání teoretiků a techniků napříč obory a diskuse o některých z hlavních témat v tehdejší umění a vědě. Zejména těch, které se zabývají základními transformacemi v oblastech vědy, a vlivu těchto změn na kulturu a společnost jako celek. Organizaci a finanční podporu zajistila Rada Evropy, Správa Pražského hradu, Goethe-Institut a SCSU.<sup>87</sup>

O tři roky později uspořádalo výzkumné pracoviště AVU ve spolupráci s časopisem Detail a Springerin mezinárodní sympozium: **Absence a Translokace**, týkající se obecně nových médií a jejich historie v zemích někdejšího Východního bloku. Akce se konala od 26. do 27. února 1999 v Praze. Celý projekt byl pravděpodobně prvním podpořeným grantem Evropské unie v rámci programu Kaleidoskop, který byl využit v umělecké oblasti v České republice. Sympozium otevřelo diskurs o nových médiích na vysoké internacionální úrovni. Referáty akcentovaly především sociální a politické vztahy, které se staly spojujícím elementem diskusí. Sympozium připravilo sérii mezinárodních prezentací a přednášek v Národní galerii a ve Veletržním paláci. Akce se zúčastnili z domácích umělců a teoretiků: Keiko Sei, Tomáš Ruller, Jiří Ševčík, Michael Bielický, či Miloš Vojtěchovský. Ze zahraničních to byli Heath Bunting, Alexei Shulgin, či Stelarc.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup>: Předpoklady budoucnosti: Archeologie a budoucnost pohyblivého obrazu. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z:

<[http://web.archive.org/web/20060716082038/http://homes.visions.cz/archemedia/c\\_concept.html](http://web.archive.org/web/20060716082038/http://homes.visions.cz/archemedia/c_concept.html)>.

<sup>87</sup>: Culture, communication and new technologies. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Culture\\_Communication\\_and\\_New\\_Technologies](http://monoskop.org/Culture_Communication_and_New_Technologies)>.

<sup>88</sup>: Absence a Translokace: sympozium. In: VVP AVU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://vvp.avu.cz/aktivita/sympozia/absence>>.

Další symposium: **Média a obraznost** vycházelo z předpokladu, že subjektivní schopnost vizuálního vnímání je závislá na obrazových prostředcích, které si lidstvo vytvořilo k rozčleňování světa, s nímž je v interakci. Program sympozia dělí obsah do tří bloků na oblast subjektivního působení těchto prostředků, oblast jejich nového komunikačního účinku a na oblast jejich strukturální proměny do nového obsahu. Akci organizovala česká sekce INSEA (mezinárodní společnost pro výchovu v umění spadající pod UNESCO) a katedra výtvarné výchovy PedF UK v Praze skrz projekt Pražský Golem v rámci projektu PRAHA - Evropské město kultury 2000. Akce se konala v aule PedF UK v Praze od 29. června do 1. července 2000.<sup>89</sup>

Na základě spolupráce brněnské Katedry právní teorie Právnické fakulty a Katedry mediálních studií a žurnalistiky Fakulty sociálních studií Masarykovy univerzity byla koncem r. 2003 uspořádána první mezinárodní konference nazvaná: **Cyberspace 2003** s podtitulem “normativní systémy“. Při této příležitosti vznikl stejnojmenný sborník, který sice neobsahuje zdaleka všechny prezentované výsledky vědeckých snah účastníků konference, ale umožňuje alespoň částečný přehled o současném českém výzkumu na tomto poli. Katalog obsahuje celkem třináct textů především z oblasti právní vědy, ke slovu se však přihlásily i další disciplíny, pro něž zkoumání kyberprostoru představuje výzvu, a to sociologie, filosofie, politologie, psychologie a religionistika. Charakteristickým rysem konference je tedy především její rozmanitost.<sup>90</sup>

---

<sup>89</sup>: Média a obraznost: Symposium České sekce INSEA. In: *Pražský golem* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.prague-golem.cz/NF/KonceptMediaAObraznost.html>>.

<sup>90</sup>: PETŘICOVÁ, Jana. Cyberspace 2003: Normativní systémy v kyberprostoru. In: *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze\\_cyberspace2003.htm](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze_cyberspace2003.htm)>.

Projekt: **FM@dia Forum** (Free Media Forum) tvořil platformu pro setkání a workshopy nezávislých mediálních iniciativ zaměřených na vytváření různých strategií pro trvale udržitelnou kulturní spolupráci a výměnu. Konal se od 10. do 13. června 2004 v Praze a Freistadtu. Hlavními tématy prvního strategického setkání iniciativ nezávislých médií po vstupu nových zemí do EU byla potřeba hledání společné taktiky a spolupráce mezi členskými státy, svobodný přístup k informacím, právní, společenské a politické podmínky pro vznik a fungování nových médií. Diskutovanými tématy byly také možnosti informačních technologií a inovativních přístupů a efektivní výměna informací a spolupráce v multikulturním a multiregionálním kontextu. Pracovní diskuze byla orientována na vypracování společné formulace a strategie v tranzitních legislativních, ekonomických, technologických a socio-geografických podmínkách. Dílny nabízely praktické informace pro získání znalostí a nástrojů vhodných pro provozování médií a distribuci informací. Zvláštní pozornost byla věnována výměně informací mezi regiony a jazykovými a kulturními oblastmi. Akci společně pořádalo Radio FRO a Radio Jelení.<sup>91</sup>

---

<sup>91</sup>: FM@dia Forum 2004. In: [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://fmedia.ecn.cz/article.php?id=11>>.

## 2.7. On-line archivy

Termín archiv vznikl ze slova Arkhē, z něhož se vyvinulo slovo archivum (arkheion). Slovo původně znamenalo dům jakožto sídlo instituce. Samotné slovo archiv označuje nejen soubor záznamů, nýbrž také místo jejich uložení. Často vzniká bezděčně a až posléze je uspořádaný do nějakého souboru. Jacques Derrida popisuje proces vzniku archivu jako: „*odstup od archivovaného materiálu, jehož povaha je a priori spektrální, jelikož se uskutečňuje na místě počátečního zhroucení paměti.*“<sup>92</sup> Dlužno poznamenat, že vznik dnešních online archivů je důsledkem především snadné reprodukovatelnosti uměleckých děl. Ačkoli byly reprodukční techniky považovány za méněcenné z hlediska aury, jsou to právě ony, které svým vznikem umožnily rozvoj vědy umění. Dokud neexistovala fotografie, výuka dějin umění tedy mohla probíhat pouze v galeriích. I když existovaly sádrové odlitky soch a rytiny obrazů, fotografie se stala průlomovým médiem pro studium umění. Fotografie možná obrazům berou auru, ale zároveň šíří jejich věhlas a věhlas galerií, kam stále míří mnoho lidí, aby vidělo originály. V současné době se můžeme těšit z široké palety různých způsobů reprodukce. Vznik nových technologií umožnil nejen vznik nových uměleckých odvětví (např. videoart), ale i možnosti archivace těchto uměleckých děl. Archivace se týká i významných děl ve všech předchozích obdobích, která jsou pro tyto účely digitalizována. Ačkoli uchovávání digitálních informací není bez problémů a ztrát (spotřebovává energii a datové nosiče také podléhají zkáze), nese s sebou výhody, které prozatím převládají. Jsou to především snadná dosažitelnost, která vyplývá z nespojitého záznamu. Znamená to, že jakákoli část záznamu je dosažitelná stejně rychle, což umožňuje velmi rychlé vyhledávání.

---

<sup>92</sup>: DOLANOVÁ, Lenka. Archívy jako místa paměti, domy, divadla... In: *IFAMU* [online]. 28.9.2008 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ifamu.cz/konvergence-ruce-v-siti/profily/Lenka-Dolanova/Archivy-jako-mista-pameti-domy-divadla>>.

Počítač a internetová síť jako zprostředkovatelé se stávají konkurentem muzeí a místem úložiště uměleckých děl a reprodukcí starších analogových forem umění. Muzeum a počítač se tak dostávají do produktivního rozporu. V muzeu je zkušenost místa, které exponáty zaujímají, a zkušenost času, z něhož pocházejí, a v němž se exponáty zprostředkovávají. V počítači jsou obrazy přítomny bez vázanosti na místo a čas, čímž se mění v nehmotné informace. S internetovými archivy zprostředkovávajícími informace o současném umění také souvisí formální podoba a obsahový charakter, který se od počátku pohyboval v širokém rozpětí od dnes nepoččetně zastoupených portálů založených na komerční bázi, po online galerijní a muzejní průvodce a databáze sbírek, jimiž kamenné instituce doplňují svůj úkol uchovávat světové kulturní dědictví ještě o jinou formu. Téma těchto řádků se však nechce zabývat nákladnými projekty, díky nimž je těmito institucemi v digitální podobě zpřístupňováno umění v rozsahu od historického po současné, ale naopak se zaměří na ty domácí iniciativy, jejichž rozpočty bývají o to nižší a závisí především na grantových podporách městských či státních poskytovatelů, či z části na členských příspěvcích. Tyto iniciativy věnující se pak tomu nejaktuálnějšímu, co se na naší scéně současného umění děje, tu provozuje jen několik málo zainteresovaných institucí, či vysokých škol. Jde o specializované internetové projekty zaměřené na archivování, jež přicházejí s nejrůznějšími vizemi, jak využít a veřejně prezentovat elektronicky přístupné materiály o současném umění. Genezi těchto povětšinou výjimečných projektů lze přirozeně odvodit od charakteru jejich počátečních aktivit, ať už se jedná o galerie, vědecké a akademické týmy či jednotlivce, či umělecká centra a nadace, které se dnes na základě vývoje posledních 15 až 20 let, vzhledem k postupné digitalizaci a otevření se novým možnostem internetu etablovaly jako důležité oborové referenční zdroje.<sup>93</sup>

---

<sup>93</sup>: KRÁTKÁ, Eva. Elektronické informační zdroje současného umění. In: *Ikaros* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ikaros.cz/node/5173>>.

V současnosti u nás existuje více takových projektů. Jejich vývoj však nebyl vždy zcela přímočarý, což se dá víceméně odvodit podle toho, jak se střídala období relativně štedřejší s obdobími ztrátovými. Ani aktuálně se jejich výhledy do budoucna nejeví příliš příznivě. Problematický stav archivování materiálů a dokumentů odkazujících k situaci domácího umění několika posledních let, resp. jejich zpřístupňování na síti, proto přetrvává.

Jedním z prvních projektů byla databáze **abArt** založená v r. 1984 výtvarníkem a matematikem Jiřím Hůlou. AbArt byl unikátním nevýběrovým archivem fondu výtvarného umění v Kostelci nad Černými lesy. Dnes je tento samostatný umělecký projekt prezentován v online podobě v nově otevřeném pražském Centru pro současné umění DOX. Encyklopedicky pojatý a zdánlivě neomezený online systém abART byl vyvinut jako relační struktura z ideje zpracovat a zpřístupnit postupně vše, co může současné české umění poskytnout.<sup>94</sup>

Mezi prvními v devadesátých letech to byla databáze **Artlist**, která se už od svého založení v r. 1992, kdy byla podpořena SCSU, orientovala na zpracování podrobné dokumentace českých umělců, výstav a galerií od 2. pol. 20. století a na vytvoření paralelního fyzického archivu. Tento směr činnosti se v pol. 90. let obnovil a transformoval do digitálního projektu, který si kromě důrazu na popularizaci současného umění a na jednodušší přístup k podobným informacím vytyčil zprovoznit online databázi současného českého umění, obohacenou především o vizuální složku (internetová verze Artlistu byla spuštěna až r. 2006).<sup>95</sup>

Dalším projektem je databáze současného umění **I-datum**, která vznikla v rámci Vědecko-výzkumného pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze (VVP AVU) v r. 1997 a která se stala partnerem mezinárodní platformy [European-art.net](http://www.european-art.net). Databáze se ve svých aspektech značně střetává s projektem Artlist, jen s tím rozdílem, že je výběrová a vzniká v návaznosti na výzkumný projekt pracoviště sledující období transformace v umělecké oblasti od 80. let do současnosti. Ve své výsledné podobě by měla obsahovat základní informace nejen o výrazných osobnostech a skupinách umělecké scény období od 80. let do současnosti, ale měla by i zprostředkovávat základní přehled o důležitých výstavních projektech, galerijních institucích a oborových časopisech.<sup>96</sup>

<sup>94</sup>: ABart. Informační systém [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://abart-full.artarchiv.cz/>>.

<sup>95</sup>: Artlist: Databáze současného umění [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.artlist.cz/>>.

<sup>96</sup>: VVP AVU. I-datum: Databáze současného českého umění [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://vvp.avu.cz/idadatum/search>>.

Zajímavým, původně fyzickým archivem založeným Petrem Skalou v r. 1992 byl **Media archiv**. Nabízel studentům i veřejnosti přímo na Národní třídě tehdy nedostupná zahraniční díla videoartu. V r. 2004 se projekt transformoval do on-line podoby. Na projektu internetizace tehdy spolupracovali Michael Bielický, Lucie Svobodová, Bohuš Získal a Petr Skála. Archiv byl zaměřen na zpřístupnění významných děl z oblastí mediálního umění pro odbornou a akademickou veřejnost prostřednictvím sítě CESNET <sup>97</sup> a vytvoření platformy pro spolupráci mezi školami, umělci, kurátory a nezávislými odborníky.<sup>98</sup>

V důsledku dlouhodobých změn v informování o umělecké scéně vznikla v r. 2005 na AVU v Praze internetová HD (High Definition) televize **Artyčok.TV**. Živý, neustále aktualizovaný archiv obsahuje převážně audiovizuální obsah, tedy příspěvky z vernisáží výstav, rozhovory s umělci, kurátory, záznamy workshopů, soutěží či přednášek. Součástí obsahu je i sekce videoart, která je nejobsáhlejší on-line databází česko-slovenské audiovizuální scény.<sup>99</sup>

Poslední databází je projekt **Mediabáze**, který vznikl v rámci FAMU: „*Mediabáze.cz je projekt zaměřený na výzkum, propagaci a distribuci českého audiovizuálního umění. Věnujeme se experimentálnímu filmu, videu, performanci, instalacím a dalším formám pohyblivého obrazu v kinosálech, galeriích a veřejném prostoru. Zajímají nás analogie, principy a tvůrčí tendence napříč různými společenskými a uměleckými praxemi*“, dodává anotace projektu. Mediabáze vznikla jako archiv Centra audiovizuálních studií na FAMU.<sup>100</sup>

---

<sup>97</sup>: Pozn.: Sdružení CESNET založily vysoké školy a Akademie věd České republiky v r. 1996. Jeho hlavním cílem je provozovat a rozvíjet páteřní akademickou počítačovou síť České republiky.

<sup>98</sup>: Media archiv: *on-line* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://fondrozvoje.cesnet.cz/projekt.aspx?ID=056>>.

<sup>99</sup>: Artyčok.TV: *Audiovizuální archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://artycok.tv/lang/cs-cz>>.

<sup>100</sup>: O projektu: Mediabáze. In: *Mediabáze.cz* [online]. [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <<http://mediabaze.cz/page.php?page=3>>.

## 2.8. Shrnutí kapitoly 2.

Institucionalizace umění nových médií v České republice i v bývalém Československu má několik forem. Řešíme-li uměleckou a organizační činnost mimo oficiální akademické struktury, docházíme k závěru, že tyto činnosti vůči sobě nelze vzájemně vymezovat. Na jedné straně stojí umělci, kteří se stali průkopníky umění nových médií, neboť jsou již svým odkazem zapsaní do dějin současného českého umění, na druhé straně pedagogové, kteří se zasloužili o průnik tohoto oboru na akademickou půdu. Tyto roviny se pochopitelně často prolínají, neboť mnoho umělců je zároveň pedagogy a naopak. Rozvoj umění nových médií v České republice je tedy zásluhou všech uvedených stran, co se týče teoretické činnosti i umělecké aktivity. Po r. 1989 došlo k uvolnění situace a umění tak mohlo začít pracovat s novými médii, zejména s videem, počítači, posléze internetem a jinými, veskrze technickými prostředky. Začalo být častým předmětem výstav celé sítě galerií, laboratoří a center současného umění.

Důležitým aspektem rozvoje novomediálního umění byla finanční a organizační pomoc domácích i zahraničních organizací a nadací typu Sorosova centra současného umění, Goethe-Institutu, Grantové agentury ČR či center současného umění, která měla za cíl jak podporovat místní uměleckou tvorbu a její ideová východiska směrem k svobodné tvořivosti a v posílení sociální role umění v období rychlých změn probíhajících v oblasti politiky, ekonomie, ale i kulturní sféry, tak i podporovat mezinárodní kulturní spolupráci mezi vyspělými zeměmi.

Výstavní činnost se v oblasti umění nových médií po r. 1989 orientovala jak na představení historie českého novomediálního umění, tak na prezentaci známých i neznámých, dřívějším režimem diskriminovaných, osobností a uměleckých skupin. Existence vlastních uměleckých tradic a světově uznávaných uměleckých osobností a růst zájmu o umělecké vzdělávání a mimoškolní činnosti v oblasti umění nových médií byl velkým pozitivem a zároveň předpokladem pro další rozvoj novomediálního umění v Česku. Naopak minimum finančních prostředků, nedostatečná společenská debata a přetrvávající resistance české společnosti vůči současnému novomediálnímu umění tento slibný rozvoj zpomalovaly.

Výstavy se zpočátku konaly výhradně ve dvou největších městech České republiky, v Praze a Brně, v městech s bohatou akademickou historií a odpovídajícím institucionálním zázemím. Výstavní projekty absorbovaly širokou oblast umění nových médií od mapování veřejného prostoru, kolaborativních akcí, přes audiovizuální klubové performance až po akce v tradičních výstavních institucích. Výstavní činnost v České republice lze rozdělit podle toho, jestli byla realizována samostatně či pravidelně. Solitérní projekty reprezentují například výstavy Český obraz elektronický představující historii českého videoartu a Orbis Fictus, jenž přináší zcela nové pohledy na českou mediální historii i budoucnost. Pravidelné akce zastupují série festivalů Entermultimediale nebo Multiplace v Praze. V Brně to byly High-tech/umění, či ZOOM, jež měly vytvářet alternativu právě těmto velkým pražským přehlídkám nových médií.

Teoretická činnost v rámci nových médií se po revoluci realizovala opět buď paralelně s výstavní činností, nebo samostatně. Historie teoretizace nových médií a jejich témat jsou spjaté zejména se jménem Viléma Flussera, díky němuž se o filozofii médiích začali zabývat i lidé napříč obory. Formou konferencí, sympozií a seminářů se od r. 1991 na půdě Goethe-Institutu organizovala pravidelná diskusní fóra zaměřená na etické, právní, historické i futuristické rozměry umění nových médií. Příkladem diskusí zkoumajících tyto otázky a jejich historii byla symposium Absence a Translokace v Praze či Cyberspace v Brně. Charakteristickým rysem těchto sympozií byla jejich tematická rozmanitost.

Dalším typem vznikajících institucí byly výzkumné prostory, laboratoře, či studia, která vznikala buď iniciativou vysokých škol jako výukové základny pro práci s novými technologiemi v rámci studia, například Digitální laboratoř (AVU), nebo Intermediální laboratoř (AMU+ČVUT+VŠUP), nebo formou samostatných aktivit neziskových a komunitních organizací jako byla NoD Media Lab, či experimentální prostory rádií Jelení, či posléze Lemurie T.A.Z.

Poslední oddíl uměleckého diskursu k novým médiím tvoří kapitola on-line archiv. Ta zahrnuje zejména internetové projekty věnující se tomu, co se na naší scéně novomediálního umění v posledních 15-ti letech stalo. Ať už to jsou databáze výběrové či volné, placené či neplacené, vytvořené při vysokých školách nebo iniciativou určité komunity vždy poskytují základní přehled o důležitých výstavních projektech, galerijních institucích a významných osobnostech.

### 3. Akademický prostor

#### 3.1. Změny vysokého školství po roce 1989

Demokratizace, kvantitativní rozvoj, přístup ke vzdělání a mezinárodní spolupráce jsou hlavními aspekty změn vysokého školství po r. 1989. Odstraněním prvků centrálního řízení byla vysokým školám zaručena autonomie na státu, samosprávné principy řízení a akademické svobody. V řízení vysokých škol a jejich součástí získaly výrazné pravomoci demokraticky zvolené senáty s výrazným zastoupením studentů, čímž se posílila i role samosprávy na úkor fakultní a univerzitní exekutivy.<sup>1</sup>

Kvantitativním rozvojem se rozumí jak rozšiřování oborové nabídky, tak růst počtu univerzitních institucí, ale zejména růst počtu studentů, který se od r. 1989 do dnes takřka zčtyřnásobil. Období od r. 1989 je také charakteristické plynulým přechodem od vysokého školství elitního k masovému. Přístup k vysokoškolskému vzdělávání je díky tomu mnohem snadnější. Na vysokých školách dnes studuje širší spektrum studentů z hlediska věku, sociálního původu a studijních aspirací než před 15 lety.<sup>2</sup>

V r. 1998 se ČR připojila k tzv. Boloňské deklaraci a stala se součástí Evropského vysokoškolského prostoru. Vstup do Boloňského procesu znamenal restrukturalizaci studijních programů na bakalářské, magisterské a doktorské a zavedení tzv. kreditového systému.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>: České vysoké školství po roce 1989. In: [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[www.msmt.cz/file/8172\\_1\\_1](http://www.msmt.cz/file/8172_1_1)>.

<sup>2</sup>: LOMOVÁ, Olga. Dvacet let svobodného českého vysokého školství. In: *Deník Referendum* [online]. 12.12.2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.denikreferendum.cz/clanek/451-dvacet-let-svobodneho-ceskeho-vysokeho-skolstvi-z-louze-pod-okap>>.

<sup>3</sup>: Historie boloňského procesu. In: [online]. 11.8.2011 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://bologna.msmt.cz/bolonsky-proces/historie-bolonskeho-procesu/tisk>>.

### 3.2. Studium umění nových médií

Při studiu nových médií hrají nejvýznamnější roli digitální technologie, neboli informační a komunikační technologie (ICT), a to i když mají význam pouhého prostředníka ve sdílení informací. Tvůrčí potenciál, který digitální technologie mají, je však mnohem větší. Zvláště v umění mohou být tyto technologie použity jako nástroj pro práci s písmem, statickým i pohyblivým obrazem. Student i pedagog se mohou stát producenty mediálních sdělení, což rozšiřuje tvůrčí možnosti uměleckého vyjádření. V souvislosti s uměním je použití termínu ICT zavádějící. Poukazuje na technologii již v názvu a akcentuje práci s počítačem bez další specifikace. Můžeme například pracovat s digitálním obrazem a nepoužívat přitom počítač? Určitě ne, a proto považuji za nesmírně důležité, aby bylo využití jakýchkoli technologií ve vysokoškolském studiu dostatečně konkretizováno. Výpočetní technika v teorii umění nových médií může být proto ukazatelem další problematiky, která se objevuje v souvislosti s novými technologiemi ve vzdělání, a tou je náplň oborů informatiky. V minulých desetiletích nevznikaly pouze nové umělecké fakulty, ale i nové fakulty informatiky. Tyto fakulty mají jako hlavní zaměření teorii a výzkum v oblasti informačních technologií, kromě toho se v jejich výukovém programu objevují předměty, které využívají tyto technologie, ale jejich náplň je z hlediska obsahu umělecká. Tím dochází ke zvláštní propojenosti mezi technickým a uměleckým přístupem a objevují se otázky, jestli se budoucnost umění odráží v dobré uživatelské znalosti grafických programů, či jak se liší obsah výuky grafického tvorby na umělecké fakultě a na fakultě informatiky? Pochopitelně je třeba zdůraznit rozlišení mezi technicistním přístupem a přístupem, který se zaměřuje na umění. Proto navrhuji, abychom pro potřeby této práce dále pracovali především s přístupy uměleckými, méně již technickými, či sociálními, i když dělicí čára kladená někdy mezi technologií a uměním není přínosná pro žádný oborů.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>: FRANCOVÁ, Jana. *Umění nových médií ve vysokoškolské pedagogice: výzkumný a teoretický projekt*. Brno, 2011. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/37701/pdf\\_d/Umeni\\_novych\\_medii\\_ve\\_vysokoskolske\\_pedagogice.txt](http://is.muni.cz/th/37701/pdf_d/Umeni_novych_medii_ve_vysokoskolske_pedagogice.txt)>. Dizertační práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Jiří Havlíček.

### 3.3. Výběr vysokoškolských institucí

Zdrojem pro výběr konkrétních pracovišť mi byly oficiální internetové stránky vysokých škol, ze kterých se do výběru dostaly všechny instituce věnující se novým médiím, buď přímo, či z větší části, a které zároveň splňovaly podmínku svého vzniku od r. 1989 do r. 2005. Vysoké školy s tímto zaměřením se nacházely kromě Prahy také v dalších městech ČR, v Brně, Plzni a Ústí nad Labem. Většina těchto institucí se nějakým způsobem vymezovala proti těm tradičním. Často zakladatelé vyzdvihovali novost a nezatíženost těchto oborů jako něco, co je v umělecké i teoretické praxi výhodné.

Jednotlivé školy jsou rozděleny podle způsobu výuky, resp. obsahu na praktické, či teoreticko-praktické tedy ty, jež svou výuku koncipují do laboratoří, ateliérů, či studií a teoretické, či uměnovědné, které si naopak všímají těch vysokých škol, jež svým obsahem studia reflektují uměnovědné a filozofické rozměry nových médií. Vzhledem k převažující praktické výuce nových médií na vysokých školách v ČR je rozdělení dále strukturováno dle vzniku daného oboru. Personálně drží prvenství v institucionalizaci umění nových médií dva typy osob: jsou to umělci, kteří se stali průkopníky oboru a o kterých nelze pochybovat, neboť jsou již svým způsobem zapsaní do dějin umění nových médií. A potom pedagogové, kteří se zasloužili o průnik oboru na akademickou půdu. Tyto roviny se pochopitelně často prolínají, neboť mnoho umělců je zároveň pedagogy.

Po revoluci r. 1989 jako první zareagovala na zájem o nová média AVU pozváním Michaela Bielického, který tam založil r. 1990 první školu nových médií. O rok později se o výuku nových médií začala zajímat i FaVU. Avšak novátorství se nevyhnulo ani ostatním vysokým školám v ČR, jelikož obory intermediální a multimediální tvorby a nových médií začaly postupně pronikat i do jejich studijních programů.

### 3.4. Umělecké vysokoškolské programy

#### 3.4.1. Akademie výtvarných umění (AVU)

Jak již bylo uvedeno výše, zájem o nová média reflektovala jako první ve svém studijním programu AVU v Praze. Roku 1990, kdy byl jmenován Milan Knížák rektorem, proběhla na AVU zásadní reforma, která školu otevřela plné škále nových uměleckých přístupů charakteristických pro současné umění, a která potvrdila postavení AVU jako instituce pro výuku oborů volného umění, architektury a mediální tvorby.<sup>5</sup> Prvním krokem po nástupu Milana Knížáka do funkce bylo založení **Ateliéru intermediální tvorby (6-letý magisterský obor)**, jež byl vůbec prvním oborem v ČR profilovaný k práci s novými technologiemi. Činnost Intermediálního ateliéru je Knížákem charakterizována volným pohybem mezi médii. Volný pohyb podle Knížáka znamená, že: *„Vedle klasických disciplín, jako je tvorba obrazu a sochy, mohou žáci používat video a počítač jako samostatné prostředky, mohou tvořit instalace, používat literární, hudební či divadelní formy, mohou uvažovat o architektuře a samozřejmě tvořit i multimediální projekty. Intermediální školu na Akademii výtvarných umění v Praze jsem založil při rekonstrukci Akademie na začátku r. 1990. Tehdy jsem přišel na AVU na přání studentů, kteří mě drtivou většinou zvolili svým rektorem a po řadě politických potíží a opakovaných volbách jsem byl jako rektor uznán i státem. Chtěl jsem Akademii rozšířit do všech stran a to jak k tradiční, klasické výuce, tak i do široké oblasti nových médií o kterých tehdejší AVU vůbec neuvažovala“*, přiznává Milan Knížák. Jako rektor působil do r. 1996, po sedmi letech už nemohl potřetí kandidovat, nicméně na AVU zůstal jako profesor Intermediálního ateliéru.<sup>6</sup>

---

5: Historie AVU. In: *AVU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.avu.cz/taxonomy/term/51>>.

6: KNÍŽÁK, Milan. Metodologie výuky. AVU. *Intermediální ateliér* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://intermedialni.avu.cz/index.html>>.

V r. 1991 byl Michael Bielický pozván vedením AVU, resp. Milanem Knížákem, aby zde založil **Ateliér nových médií (6-letý magisterský obor)** zaměřený na experimentální práci s videem a počítačovou animací. Pro takový projekt bylo zpočátku velmi problematické zajistit jak finanční, tak personální kapitál. První pozitivní zprávou bylo, když Nam June Paik a několik dalších osobností darovali finance na vybavení skromného video studia (Michael Bielický studoval a poté pracoval jako asistent v ateliéru Nam June Paika). Navíc německá akademická výměnná služba (DAAD) přislíbila finanční podporu na několik let dopředu.<sup>7</sup> První generace studentů přišla z ateliéru experimentálního výtvarníka, prof. Karla Malicha. „*Jejich průkopnické, svěží a originální videoinstalace a videopásky vytvořené po půl roce studia mne příjemně překvapily*“, dodává k začátkům Bielický. Nová vlna mediálních umělců vyvinula vlastní řeč pro nové médium. Janka Vidová-Žáčková například vytvořila několik velmi osobních poetických videoprací, které rychle získaly uznání na mezinárodní úrovni, a Lubomír Čermák s Tomášem Mašínem prokázali svými originálními videoinstalacemi také mezinárodní konkurenceschopnost. Všichni jmenovaní se posléze stali asistenty ateliéru. Navíc Lubomír Čermák v r. 1993 vytvořil první českou interaktivní instalaci, jež měnila monochromatické barvy na vodorovně umístěné obrazovce v závislosti na pohybu procházejících diváků, což bylo v českém prostředí výrazně novátorské.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>: New media AVU. In: *Monoskop* [online]. 2008 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/New\\_Media\\_AVU\\_Prague](http://monoskop.org/New_Media_AVU_Prague)>.

<sup>8</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 159 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

Rok 1992 byl charakteristický komunikačními projekty. Ateliér nových médií byl pozván na Documentu v Kasselu, aby tam spolupracoval na projektu skupiny umělců "Van Gogh TV". „Reprezentovali jsme také "Piazzeta Prague", kdy z našeho studia jsme mohli díky telemostu vyrobit několik živých vysílání, která se pak přes satelit vysílala do celého světa“, konstatoval Bielický. Na tomto projektu se podíleli Tomáš Mašín, David Staudek a David Christoff. Interaktivní televizní experiment nakonec převzal ze satelitních programů tehdejší televizní program OK a vysílal ho přes normální terestrickou síť. V témže roce se Ateliér podílel na komunikačním projektu "International Painting Interactive", kdy umělci z 16 zemí prostřednictvím telefonu a s pomocí vysoce kvalitních grafických počítačů spol. Silicon Graphics společně malovali obraz. Výsledek pak mohl být pozorován na 16-ti monitorech s vysokým rozlišením, které tvořily obrovskou videostěnu během Seagraphu v Chicagu. Tento projekt konfrontoval zúčastněné s otázkou individuality, ale také s novou možností umělce, který pracuje v reálném čase.<sup>9</sup>

Počátkem r. 1994 dochází k velkým technologickým změnám, k digitalizaci. Ateliér výhodně nakoupil grafické počítače spol. Silicon Graphics, díky nimž byly vytvořeny první animační projekty a video prezentace. Zároveň byly také analogové práce postupně transformovány do digitální podoby. Zajímavými příklady tvorby přechodu z analogového do digitálního věku jsou videoprojekty a instalace Petra Svárovského a Federica Diaze. V poslední fázi technologické obrody byl ateliér napojen pevným vedením na internetovou síť, tzv. pátevní univerzitní síť, propojující vysokoškolská města v ČR. Tyto změny výrazně formovaly nové možnosti, které mediální tvorbu definují v mnoha rovinách a vzhledem k nově použitelným komunikačním sítím se významně změnila i tvůrčí podmínky mediálních umělců a teoretiků.

---

<sup>9</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 159 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

Příkladem využití nových tvůrčích podmínek v ateliéru byly první práce českého internetového umění, projekty Markéty Baňkové např. *Město.html*, či virtuální mapa New Yorku, které využívaly nových možností internetu, jako je spojení hypertextu, obrazu, zvuku a animace. Obecně lze říci, že povědomí o net artu i případná participace na tomto poli vznikala v akademickém prostředí, zejména na pražské AVU. Tomu odpovídají i periodika, kde lze nalézt materiály vztahující se k net artu, časopisy *Živel* a *Umělec*.

Studium nových médií směřovalo především k využívání nových technologií v umění, patřilo k jednomu z nejmladších oborů na AVU. Vznikl jako první umělecko-technický obor svého druhu v České republice. Ústředním tématem činnosti byla reakce na přirozený nástup technologií, které se odráží mimo jiné i v umění. Díky tomu se nemění pouze technické prostředky, které umění využívá, ale také samotné umělecké přístupy a kreativní formy. Od počátku svého vzniku se ateliér nových médií zaměřuje na experimentální práci s technologiemi, analogovými a digitálními médii, zejména s videem a na inovativní způsoby zacházení s uměleckým konceptem. Od r. 2001 díky iniciativě Michaela Bielického má ateliér k dispozici také Digitální laboratoř (DigiLab), kde mají studenti příležitost naučit se používat technologie v umělecké praxi a prosadit se v dnešním komplexním uměleckém a informačním prostředí. Od r. 2002 je ateliér rozdělen na dvě části: Ateliér nových médií I. Michaela Bielického a Ateliér nových médií II. Veroniky Bromové. Toto rozdělení umožnilo tvorbu v ateliérech specializovat a ve výsledku i zkvalitnit. Postupy Ateliéru I. jsou založeny na experimentální práci s technologiemi, analogovými a digitálními médii a na inovativních způsobech zacházení s uměleckým konceptem. Výuka Ateliéru II. je zaměřena na problematiku digitálního a analogového obrazu s těžištěm na obraze v pohybu a výtvarných možnostech, které nabízejí nejnovější technologie.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>: HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. In: *Artlist* [online]. [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=319>>.

I když Ateliér vždy byl a zůstával na jedné straně předmětem diskusí a sporů, na druhé straně je však mimo jakoukoli pochybnost, že právě z něj vycházely významné podněty pro pražské diskuse v oblasti umění nových médií, díky nimž se formovaly i tvůrčí podmínky budoucích mediálních umělců i teoretiků.<sup>11</sup> Program ateliéru zahrnoval jak volnou uměleckou tvorbu galerijního charakteru, tak experimentální využití nových médií po vzoru nejvýznamnějších uměleckých škol v zahraničí. Jako protiváha ke škole nových médií na pražské AVU vzniká v r. 1993 na brněnské VUT Fakulta výtvarných umění (FaVU) při které se ustanovil i Ateliér Video-Multimedia-Performance (VMP).

### 3.4.2. *Vysoké učení technické (VUT) – Fakulta výtvarných umění (FaVU)*

Myšlenky na založení první umělecké vysoké školy na Moravě se ve dvacátém století objevily několikrát, po r. 1989 se jimi zabývala skupina brněnských intelektuálů a umělců. Jejich snahou bylo navázat na brněnské tradice prvorepublikových a zároveň i současných uměleckých tendencí. Rozhodující iniciativa vzešla z uměleckého sdružení Q, kde hlavní roli sehrál tehdejší děkan Fakulty architektury VUT Ivan Ruller. Ten založil v r. 1992 na Fakultě architektury Ústav kreslení a modelování, který se tak stal základem nové Fakulty výtvarných umění (FaVU), jež zahájila oficiální činnost k 1. lednu 1993.<sup>12</sup> Představa širší skupiny brněnských kulturních elit začlenit připravovanou Fakultu výtvarných umění do struktury Janáčkovy akademie múzických umění (JAMU) nebyla průchodná, jelikož JAMU byla zaměstnána řešením problematiky vyčleňování divadelní fakulty a tak se iniciativy chopilo Vysoké učení technické (VUT), které disponovala nejen nejsilnějším materiálním, personálním a ekonomickým zázemím, ale současně procházelo zásadní proměnou charakterizovanou jako “humanizace techniky”.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>: HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, s. 160 (celkem 228 s.). ISBN 80-854-3326-5.

<sup>12</sup>: Historie FaVU. In: *FaVU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ffa.vutbr.cz/favu/fakulta/poslani-historie>>.

<sup>13</sup>: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

Přípravnou skupinou pod vedením Igora Zhoře byly v akreditačních dokumentech specifikovány mezi dosud chybějícími tyto obory: “videoart a multimedia“ a “akční umění a performance“. Navázáním spolupráce Tomáše Rullera s Radkem Pilařem, zakladatelem sekce videa a multimediální tvorby, nastala nová etapa. Od r. 1990 v širším projektu s Petrem Sládečkem, Petrem Vránou, Stanislavem Milerem, Tomášem Kepkou, Jaroslavem Vančátem a dalšími koncipovali strategie zavedení nových disciplín i do oblasti uměleckého školství. Radek Pilař přicházející z televizního a filmového prostředí definoval svoji představu jako “školu výtvarně elektronické a multimediální animace, filmu, fotografie, audiovize, počítačové grafiky a televizní tvorby“, zatímco Tomáši Rullerovi byla nabídnuta role odborného asistenta interaktivního a akčního umění, tzv. ateliéru multimediální performance.

Poté, co Milan Knížák přivedl na Akademii výtvarných umění Michaela Bielického, který tam založil Ateliér nových médií, zformulovali v Praze během jara 1992 Tomáš Ruller spolu s Radkem Pilařem program pro nový brněnský ateliér, stručně charakterizovaný názvem “Ateliér video a multimediální animace“, kde pojem multimediální animace byl chápán v nejširším slova smyslu zahrnujícím interaktivní a akční umění až po performance.<sup>14</sup>

V konkurzu do nového ateliéru se mezi uchazeči nečekaně objevil i Peter Rónai, kterého přijal Radek Pilař jako druhého odborného asistenta (vedle Tomáše Rullera). Prvním technikem se stal kameraman Aleš Záboj. Prostorem nového ateliéru se stala budova bývalého Audiovizuálního centra VUT na Květné, které pod záštitou VUT v 80. letech provozovalo na tehdejší dobu špičkovou profesionální televizní techniku.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

<sup>15</sup>: Pozn.: v analogových formátech U-matic.

Vstupním úkolem, který dostali studenti přijatí do prvního ročníku, bylo kreslení zátiší se starými obrazovkami, které posloužilo jako podklad pro pozdější řazení do sérií ke klasické animaci. V závěru prvního semestru 1992 však náhle zemřel Radek Pilař. Vedením ateliéru byl pověřen Tomáš Ruller, jako další asistent vedle Petera Rónaie byl po konkurzu přijat Marian Palla, který posílil akční sekci. Stalo se tak na základě projektu produkčního centra FaVU, které bylo v r. 1993 s pomocí manažerky Jaroslavy Chalupové uvedeno do provozu. Vedle správy celého areálu a zařízení, které bylo původně obhospodařováno více než deseti zaměstnanci a týmem externistů, zajišťovala organizačně chod ústavu jak ve výuce a výzkumu, tak ve výstavní a tvůrčí činnosti. Už na podzim 1992 zavítali na Květnou Woody a Steina Vasulkovy. Woody zde poprvé v rámci pilotního projektu výstavy High-tech/art prezentoval svoji interaktivní antologii “Průkopníci elektronických médií” a Steina performovala videoprojekci svými interaktivními houslemi. Petr Vrána slavnostně daroval plaketu právě založeného Media archívu (viz. on-line archiv) a Woody věnoval jako první akvizici kopie archivních videomateriálů, které sebou přivezl. Nadšení z otevírajících se možností vedlo Woodyho k záměru vybudovat na Květné, po boku své laboratoře v Santa Fe, evropskou experimentální multimediální laboratoř. V r. 1993 i se svým asistentem Brucem Hamiltonem sem přesunul část svých zařízení, a tak položil základy multimediální laboratoře jako výzkumného centra. V letech 1993 - 1994 navíc ateliér uspěl s prvními granty “Multimediální interakce v digitalizovaném prostředí” a “Integrace moderních technologií a ekokultury“, pomocí nichž začal budovat lokální počítačovou síť a vedle zděděné titulkovací Amigy a starého PC 286 mohlo být postaveno několik PC 486 jako základ přechodu na digitální technologie.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>.

Do nově vznikající multimediální laboratoře byli postupně přijati Stanislav Filip pro hardware a programování speciálních aplikací, Dalibor Vlašín z ČT jako správce televizní techniky a Luděk Skočovský jako tvůrce a správce sítí. Experimentální činnost laboratoře podporoval v oblasti zvuku a mechaniky univerzální technik Jiří Dostál. Díky projektu “Multimediální laboratoř“ získal ateliér v r. 1994 první serverovou stanici Indy spol. SGI, díky které mohlo dojít k napojení na internetovou síť. Integrální součástí výuky, kromě veřejných prezentací klauzur a absolventských přehlídek, byly realizace výstavních projektů, na nichž se podíleli všichni studenti. O živý provoz ateliéru se navíc významně zasloužili např. Jennifer de Felice a Zdeněk Mezihorák, kteří výrazně obohatili a utřídili fondy mediálního archivu.<sup>17</sup> Celý ateliér, všichni studenti i pedagogové se poprvé veřejně prezentovali na výstavě “Český obraz elektronický“ (1994) v pražském Mánesu a v Národním technickém muzeu.

Po nezvolení Vladimíra Preclíka novým děkanem nastoupil pro uklidnění situace na další období opět Igor Zhoř, který začal ihned připravovat nezbytné změny vnitřní struktury. Přišel s úmyslem postavit ateliéry na úroveň oborových kateder a vnitřně je dělit na oddělení s přidruženými kabinety a laboratořemi. **Ateliér VMP** připravoval k rozdělení na sekci video a sekci performance, oběma k dispozici měla být multimediální laboratoř (dnes Ateliér multimédií). Začátkem r. 1998 byl postaven do čela fakulty Tomáš Ruller, aby pokračoval v nastoupené cestě. Situace ovšem vnitřně dozrála k variantnímu řešení. Byla dána přednost klasické struktuře se zachováním ateliérů jako základních jednotek, sdružovaných v sedmi oborových katedrách do tří ústavů, s cílem postupně dosáhnout jejich rovnováhy.<sup>18</sup>

---

17: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

18: RULLER, Tomáš. O Ateliéru VMP. In: Vit [online]. 1995 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vit.cz/portfolio/kvetna/text/kostra.htm>>.

Podle původního plánu měly být oba nové obory z Ústavu nových disciplín rozděleny do tří ateliérů. Ateliér VMP na ateliér videa, multimédií a performance a ateliér konceptuálních tendencí na ateliér intermédií, environmentu a fotografie. (4-leté bakalářské, 2-leté magisterské obor) V r. 1998 se z ateliéru VMP na Květné realizovala první experimentální internetová vysílání. Původní projekt pod názvem Filum Terminal vypracovali studenti Filip Cenek a Zdeněk Mezihorák. Až díky Tomáši Rullerovi byl zpracován oficiální grantový projekt s názvem “Multimediální internetové vysílání“, který byl průběžně připomínkován a nakonec přijat. Od r. 1999 na projekt Filum Terminal volně navázal projekt InterVisionLab a zakládající studenti tak začali provozovat fyzický experimentálně-multimediální prostor s živými studiovými a exteriérovými přenosy a zpřístupňovat postupně on-line videoarchív studentům VMP.<sup>19</sup>

Tato éra skončila restitucí objektu Květná a stěhováním do nové budovy, kterou se fakultě ve spolupráci s rektorátem a magistrátem podařilo získat náhradou pro celý Ústav nových disciplín v centru města na Údolní ulici. Ve funkci děkana zprovoznil Tomáš Ruller ještě celofakultní multifunkční studio a galerii, pro katedru VMP zajistil rekonstrukci akčního prostoru a televizního studia, režie, fotokomory, počítačové učebny, přednáškové místnosti, mediálního archívu. Našly se zde i prostory pro technická zařízení ateliérů videa, multimédií i fotografie, které zajišťovaly chod celé katedry, včetně kabinetů pro pedagogy a dalších samostatných prostor pro studenty.

S odvoláním Tomáše Rullera z funkce děkana tato struktura vzala za své. Z ústavu následně reprezentovaného ve fakultních orgánech Peterem Rónaiem, Petrem Kvíčalou a Richardem Fajnozem odešly v r. 2001 Keiko Sei i Lucie Svobodová. Jejich místo zaujal v kumulovaném ateliéru videa a multimédií se dvěma asistenty Richardem Fajnozem a Stanislavem Filipem Peter Rónai, který tím uvolnil vedoucí pozici v intermediálním ateliéru Petru Kvíčalovi. Oba zde působí dodnes. Program ateliéru směřuje k volné umělecké tvorbě galerijního charakteru a po vzoru nejvýznamnějších uměleckých škol typu Bauhausu, či Black Mountain College usiluje o komplexní přístup v umělecké tvorbě.<sup>20</sup>

---

19: RULLER, Tomáš. O Ateliéru VMP. In: Vit [online]. 1995 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vit.cz/portfolio/kvetna/text/kostra.htm>>.

20: RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

### 3.4.3. Akademie múzických umění (AMU) - Filmová a televizní fakulta akademie múzických umění (FAMU)

Filmová a televizní fakulta akademie múzických umění (FAMU) vznikla v rámci Akademie múzických umění (AMU) v Praze v r. 1946 po Moskvě, Berlíně, Římu a Paříži jako pátá na světě a první filmová škola v ČR. První uchazeči mohli studovat režii, dramaturgii a filmový obraz.

V r. 1991 zde díky Radku Pilařovi vznikla také katedra animované tvorby a při ní později i specializace na multimediální tvorbu a počítačovou animaci. V polovině 90. let došlo na základě projektu připraveného O. Řehákem k přechodu studií FAMU na digitální technologie. Proběhla modernizace novými zařízeními pro digitální střih a rozdíl mezi tvorbou na klasický filmový materiál a na digitální záznamová média se začínal zmenšovat. Zbudoval se počítačový systém a zavedlo se internetové připojení. Sloučením tří kabinetů vzniklo k 1. 11. 2002 Centrum audiovizuálních studií (CAS), které pod vedením Víta Janečka integrovalo většinu teoretických a praktických předmětů na FAMU.<sup>21</sup> První studenty bakalářského studia oboru Audiovizuální studia mělo CAS od školního r. 2005 - 2006, o rok později i studia magisterského. Studium v sobě spojovalo jak teoretickou reflexi současné audiovize, tak i samostatnou uměleckou tvorbu s důrazem na intermedialitu. S pomocí grantů CAS připravilo program přednášek FAMU Open Eye<sup>22</sup>, vybavilo pracoviště doktorandů a rozšířilo fondy knihovny o odborné publikace a DVD potřebné k výuce a k výzkumné činnosti. Centrum audiovizuálních studií na pražské FAMU je zajímavým projektem mezioborového spojení pohyblivého obrazu a nových médií.<sup>23</sup> Jako pedagogové v něm působí teoretici a tvůrci z oblasti nových médií, výtvarného umění, teorie a historie filmu.

---

<sup>21</sup>: Famu. In: *FAMU včera a dnes* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.famu.cz/fakulta/historie/famu-vcera-a-dnes/>>.

<sup>22</sup>: Pozn.: FAMU OpenEye je cyklus přednášek a dílen hostujících zahraničních pedagogů a umělců na téma kreativního využití technologií v současném audiovizuálním umění. Projekt zahrnuje autorské přednášky, prezentace a kreativní dílny umělců se studenty. Dostupné z : <<http://cas.famu.cz/openeye>>.

<sup>23</sup>: Pozn.: Kabinet historie a teorie filmu, Kabinet teorie fotografie a Kabinet společenských věd, které zajišťovaly část výuky pro všechny obory FAMU.

V r. 2003 uspělo CAS v získání prostředků z rozvojového programu MŠMT na konstituci oboru **“Audiovizuální studia“ (3-letý bakalářský a 2-letý magisterský obor)**. Tyto prostředky byly využity především k vybavení knihovního fondu a videotéky pro výuku budoucího oboru, k vybavení technologického zázemí a také na tvorbu učebních pomůcek. O rok později spolu se dvěma pražskými fakultami ČVUT a VŠUP uspěla FAMU v získání dalších prostředků v rámci téhož programu, díky kterému byl realizován společný projekt Intermediální laboratoře (v r. 2007 Intermediální institut). V rámci laboratoře byl založen předmět “Intermediální tvorba a technologie“ na kterém se formou společných kurzů, přednášek a dílen podílely všechny výše zmíněné školy.<sup>24</sup> „Použitými médii zde nejsou míněny pouze nosiče obrazu, či zvuku a příslušné technologie, ale celá soustava postupů a přístupů, jimiž ta která umělecká disciplína artikuluje svá sdělení a poslání. Znamená to návaznost nejen na tradice kinematografické, či televizní tvorby, ale též na rozsáhlé mezioborové dědictví, které je dáno rozvojem praxe a teorie intermediality od 60. let minulého století“,<sup>25</sup> upřesňuje anotace oboru. Toto dědictví bylo východiskem k dalšímu rozvoji intermediální tvorby. V rámci teoretického diskursu studia byli studenti obeznámeni s dějinami a současností audiovizuálních a nových médií. Specifický důraz byl také kladen na pochopení funkce a využití audiovize v rozličných uměleckých kontextech. Film a pohyblivý obraz, jakožto základní kameny studia, jsou dnes nahlíženy jak z perspektivy hrané a dokumentární kinematografie, tak i jako formy experimentální, videoartové, počítačové hry a interaktivní aplikace.<sup>26</sup>

---

24: RYLICH, Jan. New Media programs in the Czech Republic. In: *Ikaros* [online]. 2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ikaros.cz/node/3207>>.

25: Rámcový profil: obor Audiovizuální studia. In: [online]. 2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[www.famu.cz/docs/Ramcovy\\_profil\\_AVB\\_Bc\\_a\\_Mg\\_2006.pdf](http://www.famu.cz/docs/Ramcovy_profil_AVB_Bc_a_Mg_2006.pdf)>.

26: Bakalářské studium: charakteristika oboru. In: CAS.FAMU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://cas.famu.cz/?p=23>>.

Významnější část studia však tvořila praktická činnost. Studenti byli konfrontováni s uměleckými postupy a příslušnými technickými prostředky. Získali profesní zkušenosti jak s tvorbou videa, tak mohli dále rozvíjet své znalosti v některé ze specializací (interaktivita, programování, nelineární film, galerijní instalace, či nová média).<sup>27</sup>

Centrum audiovizuálních studií bylo a je tedy v kontextu uměleckých veřejných vysokých škol v ČR poměrně unikátním prostorem průniku tvůrčích oborů a teoretického poznání s důrazem na vzdělání a empirii v obou oblastech. Výuka nového oboru plně využívala své situovanosti začleněním vybraných předmětů ostatních vysokých škol do své studijní nabídky a taktéž rozvíjející se páteřní výuka oboru se stává cenným přínosem pro stávající obory FAMU. Taktéž probíhala i meziuniverzitní spolupráce, jež spojila jak pedagogy katedry počítačů Elektrotechnické fakulty ČVUT, tak i pedagogy Katedry multimediální grafiky (VŠUP).<sup>28</sup> Paralelně k experimentální a výzkumné práci s pohyblivým obrazem a novými médii stojí VŠUP a její obory grafického designu.

---

<sup>27</sup>: Pozn.: FAMU prostřednictvím CAS převzala vydávání oborového časopis Cinemapur, založeného v r. 1991 nyní již kmenovými pracovníky CAS. V r. 1997 byl časopis přejmenován na Cinepur.

<sup>28</sup>: Rámcový profil: obor Audiovizuální studia. In: [online]. 2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [www.famu.cz/docs/Ramcovy\\_profil\\_AVS\\_Bc\\_a\\_Mg\\_2006.pdf](http://www.famu.cz/docs/Ramcovy_profil_AVS_Bc_a_Mg_2006.pdf).

### 3.4.4. Vysoká škola Umělecko-průmyslová (VŠUP)

Vysoká škola uměleckoprůmyslová (VŠUP) v Praze je po boku AVU jednou z nejstarších a největších uměleckých škol v České republice. Ustanovení postavení AVU jako státní vysoké školy v r. 1896 však znamenalo, že školu opustila část pedagogického sboru a škola se orientovala především na obory užité tvorby. Dnešní studium je realizováno širokou škálou oborů uměleckoprůmyslové i volné tvorby s řadou doprovodných disciplín a přednášek z dějin umění a estetiky.

V devadesátých letech 20. století došlo na škole díky novým digitálním technologiím k netušenému rozvoji všech oborů grafického designu, nových médií, fotografie i polygrafie. V několika etapách bylo vybudováno počítačové pracoviště a na návrh prof. Jana Solpery byla akreditována výuka v **Ateliéru grafického designu a nových médií (3-letý bakalářský a 3-letý magisterský obor)**.<sup>30</sup> Ateliér postupně vznikl z Ateliéru prostorové tvorby jako otevřená forma použití různých materiálů i médií. Přístup bylo vhodnější charakterizovat jako intermediální spíše než se zaměřením na nová média. Pracoviště zahájilo svou činnost v r. 2005 a od samého začátku se profilelo jako výzkumná laboratoř vychovávající inovátory a především vůdčí persóny v oblasti grafického designu, vizuální komunikace a nových médií, pro které platí, že: „řemeslo je předpokladem, experiment podmínkou, risk nutností.“<sup>31</sup> Jako cíl studia si v anotaci ateliéru vedoucí Petr Babák s asistentem Štěpánem Malovcem stanovili vychovat flexibilní, široce rozkročené designéry, kteří by se měli dobře orientovat v podmínkách dnešních nových technologií a budou schopni zaplnit mezeru na současném uměleckém trhu. Podobně zaměřené obory vznikaly i mimo hlavní centra vysokoškolského vzdělávání. Příkladem může být obor multimediální design na ZČU v Plzni.

---

29: DANEŠ, David. Historie VŠUP. In: *ZaKulturou.cz* [online]. 31.5.2010 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.zakulturou.cz/vystavy/tradicni-vystava-artsemestr-predstavi-pres-400-vytvarniku-.html>.

30: HALOUN, Karel. Historie katedry grafiky. In: *VŠUP* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.vsup.cz/cs/grafika>.

31: Ateliér grafického designu a nových médií. In: *VŠUP* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.vsup.cz/cs/grafika/atelier-grafickeho-designu-a-novych-medii>.

### 3.4.5. Západočeská univerzita v Plzni (ZČU) – Ústav umění a designu (ÚUD)

V rámci vysokého školství v ČR je ZČU jednou z nejmladších institucí, která vznikla k 9. 8. 1991 sloučením Vysoké školy strojní a elektrotechnické s Pedagogickou fakultou. K zakládajícím fakultám se v r. 1993 připojila i Fakulta právnická, v r. 1999 také Fakulta filozofická (původně Fakulta humanitních studií). Budování Ústavu umění a designu probíhalo od r. 2002. Po dvou letech došlo k jeho ustanovení. Důvodem pro vznik ústavu byla absence vysoké umělecké školy v západních Čechách a silná společenská poptávka po uměleckých oborech, které by mohly využít technického zázemí univerzity. V červenci 2004 byla pro Ústav umění a designu Západočeské univerzity (ZČU) udělena akreditace prvním oborům v rámci bakalářských studijních programů Výtvarná umění a Design, kde byl začleněn i obor **Multimediální design (3-letý bakalářský obor)** vedený Dušanem Záhoranským a Adélou Matasovou. Obor byl vyučován ve třech specializacích: Multimedia, Prostorová tvorba a Meziprostředkové dialogy. Jednotlivé specializace reagovaly na nedostatek vysokoškolsky vzdělaných odborníků, kteří by se měli dobře orientovat v oboru teorie nových médií a měli by být schopni se kreativně realizovat také na poli designu, nebo ve vlastní tvůrčí činnosti. Během studia posluchači získávali vědomosti o současném stavu vývoje oboru, dále poznatky z oblasti audiovizuální a novomediální teorie a dějin umění.<sup>32</sup> Tvorba v Ateliéru taktéž akcentovala intermediální aspekty zaměřené na multidisciplinární tvorbu pro konkrétní, nebo obecný prostor od designu až po klasické sochařské disciplíny, objektovou tvorbu, instalace, interaktivní instalace a velkoplošné projekce. Studenti byli vedeni k experimentování v odhalování kvalit a možností současných vyjadřovacích prostředků nových technologií.

---

<sup>32</sup>: O ZČU. In: ZČU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.zcu.cz/about/>>.

Experimenty s instalací umožňovaly kombinaci různých médií současně. Vedle technicky dokonalého provedení byl vždy kladen důraz na neopakovatelnost, výjimečnost, originalitu. Konfrontace různých médií tak otevírala studentům další roviny pohledů a rozšiřovala jejich možnosti dalšího uplatnění.<sup>33</sup>

V letech 2005 - 2006 byla pro Ústav umění a designu na Západočeské univerzitě v Plzni (ZČU) udělena akreditace magisterským programům Výtvarná umění a Design. Zde se ustanovil i magisterský obor **Intermediální tvorba (3-letý magisterský obor)**, navazující na obor Multimediální design a vedený Milenou Dopitovou. Cílem tohoto oboru bylo posílit kvalitativně i kvantitativně spektrum intermediálních oborů směřujících od umění vstříc technickým oborům pohybujícím se po totožné trajektorii z opačné strany.<sup>34</sup> Obor byl koncipován jako otevřený komunikativní prostor, posluchači si během studia ověřili své možnosti v různých médiích od klasických forem až po interaktivní projekty. Dle umělecké orientace pedagogů a spolu s vysoce kvalitním mezifakultním pedagogickým i technickým zázemím univerzity byl obor zaměřen na práci s novými médii a netradičními materiály.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup>: Bakalářský studijní obor: Multimediální design. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://www.uud.zcu.cz/mm\\_design.php](http://www.uud.zcu.cz/mm_design.php)>.

<sup>34</sup>: Magisterský obor: Intermediální tvorba. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://www.uud.zcu.cz/intermedia\\_mgr.php](http://www.uud.zcu.cz/intermedia_mgr.php)>.

<sup>35</sup>: O ateliéru. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://multimedia.uud.zcu.cz/intermedia-o-atelieru/>>.

### 3.4.6. Univerzita J. E. Purkyně (UJEP) - Fakulta umění a designu (FUD)

Další mladou uměleckou fakultou v českém vysokoškolském prostředí je Fakulta umění a designu. V r. 1993 byl na základě rozhodnutí akademického senátu založen Institut výtvarné kultury (IVK) jako součást pedagogické fakulty. Činnost IVK byla od počátku zaštitěna autoritou mezinárodně uznávaných umělců a u jeho vzniku stály také významné umělecké a pedagogické osobnosti z VŠUP, AVU, dalších uměleckých škol a institucí, či samostatně působící umělci a odborníci (Jan Kotík, Jan Mlčoch, nebo Adéla Matasová). Nejdůležitějším mezníkem v historii fakulty se stal až r. 2000. V srpnu byla podána žádost na přeměnu IVK ve Fakultu užitého umění a designu (FUUD). Ta vznikla k 1. prosinci 2000, kdy schválil její zřízení Akademický senát. V rámci univerzity má Fakulta nezastupitelnou funkci a stala se respektovanou součástí vysokého uměleckého školství ČR. Od svého založení se profilovala jako škola umělecko-průmyslového typu podobného VŠUP, která spolupracuje s průmyslovými a výrobními podniky, s kulturními, obchodními a mnoha dalšími institucemi a agenturami. V návaznosti na digitalizační tendence byl v r. 2002 na FUUD otevřen **Ateliér digitálních médií (3-letý bakalářský obor)** ve studijním oboru Fotografie, v r. 2008 převzala Ateliér katedra Elektronického obrazu. Ateliér Digitálních médií se profiloval jako experimentální prostor, ve kterém studenti vytvářejí umělecké projekty založené na propojování různorodých inspirací z oblasti vědy, médií, technologií a vizuálního umění. V čele ateliéru stála Štěpánka Šimlová.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>: Historie FUD. In: UJEP [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://fud.ujep.cz/fakulta/historie/>>.

### 3.5. Teoretické vysokoškolské programy

#### 3.5.1. Masarykova univerzita (MU) – Filozofická fakulta (FF)

Obor **Teorie interaktivních médií (3-letý bakalářský, 2-letý magisterský obor)** je mladý, výhradně teoretický obor otevřený ve školním roce 2004 - 2005. V době vzniku byl jediným akreditovaným univerzitním studijním oborem v České republice zaměřeným na teoretické studium nových médií, či přesněji umění nových médií. Poskytuje posluchačům poznání v oblasti umění nových médií z pohledu jeho historického vývoje, teoretických východisek a analýzy strategií umělecké tvorby, jelikož výuku nových médií organizuje v kontextu umělecké tvorby 20. století, vizuální kultury, kyberkultury, vývoje informačních technologií a postmoderní filozofie. Studium osciluje mezi dvěma póly: na jedné straně je to výuka rozvíjející technologický a ideologický potenciál nových médií a na straně druhé stále výrazněji se prosazující přístup, vycházející z kritické analýzy funkce nových médií v současné společnosti. Nejzajímavější se potom jeví studium založené na dialogu s historií umění nových médií, demaskování, ale i recyklaci utopických vizí, spojených s počátky umělecké tvorby využívající nová média.<sup>37</sup>

Prvotní myšlenkou na vznik nového oboru jak popisuje zakladatelka oboru Jana Horáková, bylo navázání spolupráce s Laponskou univerzitou ve Finsku, kde byla na studijní stáži. První kroky k akreditaci oboru pak byly uskutečněny ještě na Ústavu pro studium divadla a interaktivních médií. V první fázi šlo o vytvoření doplňkového studijního programu k divadelní vědě, který by fungoval samostatně, ale současně by tvořil širší rámec pro studium vztahů mezi uměním nových médií v širším slova smyslu a současnou digitalizovanou společností. V r. 2006 přešel obor Teorie interaktivních médií (TIM) pod Ústav hudební vědy a stal se tak součástí větší skupiny oborů. To bylo pro formování oboru zásadní. S podporou vedoucího ústavu Petra Macka se TIM emancipoval. Mohli se zvat noví vyučující a současně využít již fungující uměnovědné obory jako základ studijního plánu.

---

<sup>37</sup>: HORÁKOVÁ, Jana. Teorie interaktivních médií: Informace. In: Ústav hudební vědy FF MU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.phil.muni.cz/music/index.php/uchazecum-o-studium/teorie-interaktivnich-medii>>.

Těžiště studijního programu se z vychýlení směrem k media-performance postupně posouvalo více do středu tvořeného průsečíkem dalších oblastí umělecké tvorby využívajících média a techniku. Výuka se také více zaměřila na širší kontext mediálního umění (vizuální studia, kyberkulturu, herní studia). Ustanovení oboru bylo reakcí na mezeru v našem vzdělávání. Jako obor se pohybuje v tradičním kontextu uměnovědných oborů zahrnující historii, teorii i kritiku. Začátky formování nového oboru popisuje Jana Horáková takto: „*Pokud bych přece jen měla jmenovat nějaký zdroj inspirace dalšího směřování oboru, bylo by to setkání s J. D. Bolterem z technologického institutu v Georgii, se kterým jsem dělala rozhovor. Tehdy mi došlo, že obor netvoří jakýsi program, který se najatí vyučující snaží naplnit. Naopak, jsem přesvědčená, že všechno dělají lidé.*“<sup>38</sup>

Absolventi oboru získávají znalosti z historie a teorie umění nových, digitálních médiích zasazené do širšího kontextu kyberkultury, vizuální kultury a obecné estetiky. Posluchači získají rovněž praktické dovednosti v oblasti publicistiky, či kurátorství nových médií.

---

<sup>38</sup>: DOLANOVÁ, Lenka. Všechno dělají lidé: rozhovor s Janou Horákovou. In: *A2* [online]. 2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.advojka.cz/archiv/2009/16/vsechno-delaji-lide>>.

### 3.6. Shrnutí kapitoly 3.

Změny vysokého uměleckého školství po roce 1989 umožnily jak rozšiřování studijní nabídky směrem k novým formám umění, tak růst počtu studentů těchto oborů. Akademické instituce proto začaly od 90. let vytvářet programy pro studium umění nových médií, o které se zajímali jak lidé z médií, filmu a umění, tak programátoři, webdesignéři, informační designéři a další. Právě zde je vhodné konkretizovat zaměření této kapitoly i celé práce směrem k uměleckému využití nových médií ve vzdělávání. Proto zdůrazňuji, že tato práce zkoumá především obory umělecké, méně již technické, či žurnalistické, i když hraniční čára mezi technologií a uměním není přínosná pro žádný ze směrů.

Volba a struktura vzorku vysokoškolských institucí vycházela z několika podmínek. Do výběru se dostaly všechny instituce věnující se umění nových médií a to buď přímo, či z větší části, a které zároveň splňovaly podmínku svého vzniku od r. 1989 do r. 2005. Jednotlivé školy byly dále strukturovány podle způsobu, resp. obsahu výuky na praktické, či teoreticko-praktické tedy ty, jež svou praktickou výuku koncipují do laboratoří, ateliérů, či studií a na teoretické, či uměnovědné, které si naopak všímají těch vysokých škol, jež svým obsahem studia reflektují pouze uměnovědné a filozofické rozměry umění nových médií.

Nejlépe lze vývoj v této oblasti do r. 2005 charakterizovat skrz obsah mezinárodního sympozia: Programy nových médií v České republice - výzvy a perspektivy konaného 9. února 2006 v Praze pod vedením Denisy Kery a Miloše Vojtěchovského. V celodenním pásmu přednášek, ve kterém hovořili odborníci z celé republiky i ze zahraničí (Jay David Bolter z Technologického institutu v Georgii), byl prezentován a diskutován stav vysokoškolského studia nových médií v České republice. Hovořilo se o tom, jak probíhá jejich výuka, v jakém stavu je spolupráce mezi rozličnými organizacemi a institucemi a jakým způsobem je možné vlastně k novým médiím přistupovat.

Po revoluci r. 1989 zareagoval jako první na zájem o nová média Milan Knížák skrz Akademií výtvarných umění (AVU) pozváním Michaela Bielického, který tam založil r. 1990 první školu zaměřenou na umění nových médií v České republice. Studium se profilovalo na experimentální práci s videem a počítačovou animací. Na tyto snahy zareagovali o dva roky později v Brně Tomáš Ruller s Radkem Pilařem založením Ateliéru videa, multimédií a performance (VMP) při Fakultě výtvarných umění (FaVU), který zahrnoval výuku umění nových médií v širším kontextu od práce s videem a počítačovou animací až k interaktivnímu, akčnímu a performativnímu umění. Následovalo období akademického půstu vzniku nových oborů a programů. Přelom nastal v r. 2002, kdy na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění (FAMU) vzniklo Centrum audiovizuálních studií (CAS) zaměřené na experimentální práci s videem, počítačovou animací a multimediální tvorbu, a ve kterém se v r. 2003 akreditoval obor Audiovizuální studia a o rok později i mezioborový předmět Intermediální tvorba a technologie. Dalším institucí, jež je společně s AVU jednou z nejstarších uměleckých škol v ČR, je Vysoká škola umělecko-průmyslová (VŠUP). Ta zahájila činnost Ateliéru grafického designu a nových médií vedeného Vítem Janečkem k r. 2005. Tvorba v Ateliéru akcentovala jak prvky grafického designu, digitální fotografie a multimediální tvorby, tak prvky umělecko-průmyslové, resp. užité tvorby. Poslední dvě mladé vysokoškolské instituce dotváří stav novomediálního studia v ČR. První z nich je Západočeská univerzita (ZČU) v Plzni, která v rámci Ústavu umění a designu v r. 2004 akreditovala obor Multimediální design vedený Dušanem Záhoranským. Ten je rozdělen na tři studijní specializace podle druhu tvorby oboru na multimédia, prostorovou tvorbu a meziprostředkové dialogy. Poslední uměleckou školou je Univerzita Jana Evangelisty Purkyně (UJEP) v Ústí nad Labem skrz svou Fakultu umění a designu, kde je od r. 2002 realizována výuka v Ateliéru digitálních médií vedeným Štěpánkou Šimlovou. Cílem studia je vytváření uměleckých projektů založených na propojování různorodých inspirací z oblasti vědy, médií, technologií a vizuálního umění.

První a zároveň jedinou akademickou institucí založenou do r. 2005 a zaměřenou na teoretické studium umění nových médií je Filozofická fakulta Masarykova univerzita (MU), kde je v Ústavu hudební vědy začleněn i obor Teorie interaktivních médií vedený Janou Horákovou. Tento mladý, uměnovědný obor vznikl v r. 2004 a od počátku se etabloval jako platforma teoretického studia umění nových médií.

Na výše zmíněném sympoziu se představil i Dušan Barok z Bratislavy, který zde krátce pohovořil o oficiálně rozpuštěném sdružení Burundi, a který zde také prezentoval projekt Monoskop.org, jenž formou uživatelských příspěvků (wiki) mapuje scénu mediálního umění v evropském prostoru (viz. Rozhovor s Dušanem Barokem).<sup>39</sup>

Toto shrnutí, stejně jako závěr výše zmíněného sympozia akcentují fakt, že obory umění nových médií stále vznikají, formují se a vyvíjí a jsou různorodé co do témat i zaměření.

---

<sup>39</sup>: MATĚJOVÁ, Alina. Rozhovor s Dušanem Barokem. In: *Remake* [online]. [cit. 2012-07-11]. Dostupné z: <<http://remakebrno.tumblr.com/post/21139239937/rozhovor-s-dusanem-barokem>>.

#### 4. Závěr

Jak je z předchozího textu diplomové práce zřejmé, pokusil jsem se analyzovat dosud nepříliš prozkoumanou problematiku institucí umění nových médií v České republice v období 1989 - 2005. K takto stanovenému cíli jsem přistoupil dvěma způsoby. Základem této práce se stala teoretická studie založená na přehledném zmapování uměleckých a akademických institucí, sociálních struktur, jednotlivců a skupin zaměřených na nová média v obou oblastech.

Za pomoci dostupných informací jsem se pokusil charakterizovat všechny typy institucí, které u nás za dané období vznikly. Kromě celkového shrnutí jsem se věnoval i tematickému členění a typologii jednotlivých institucí. Snažil jsem se také o ucelenou strukturu jednotlivých kapitol, kde mi byly cennými pomocníky především informace z výzkumného projektu Monoskop.org založeného Dušanem Barokem v r. 2004, který mapuje historii mediálního umění a kultury napříč střední a východní Evropou, a také kniha *História a teória mediálneho umenia na Slovensku* Kataríny Rusnákové, jež sleduje vývoj mediálního umění na Slovensku a byla tak přínosným zdrojem odkazů na českou novomediální scénu.

Přestože jsem měl zpočátku obavy, zda bude v mých silách sehnat dostatečné množství informací, nakonec jsem se potýkal s problémem zcela opačným a to s takovým, co použít z velkého množství dat do této práce. Studium velkého množství zdrojů mi umožnilo získat ucelený náhled na jednotlivé instituce českého umění nových médií a stalo se základem přehledu, který jsem předložil v této práci. Každou chvilku svého volného času jsem věnoval vymýšlení, shánění a vyhledávání informací na internetových stránkách daných institucí, kde jsem čerpal inspiraci. Na základě vyhodnocených informací z dostupných zdrojů jsem si potvrdil svůj předpoklad, že většina institucí ve zkoumaném období neměla dostatek podpory ke kvalitnímu rozvoji, propagaci a často musela spoléhat na finanční pomoc nadací, grantových agentur, či komerčních firem.

V akademické části jsem uvedl konkrétní instituce a provedl jejich dělení z hlediska studijního obsahu, z čehož vyplynulo, že hlavním proudem v oblasti akademického vzdělávání v umění nových médií byla praktická výuka, tedy využití nových médií v konkrétní umělecké tvorbě. Výraznou pomocí ve strukturování této kapitoly mi byl výstup z mezinárodního symposia: Programy nových médií v České republice, jež shrnul fakta vývoje jednotlivých vysokoškolských studijních programů a oborů.

V umělecké části jsem představil jednotlivé instituce věnující se novým médiím a provedl jejich dělení z hlediska vzniku. Do této části jsem začlenil jak nadace a centra současného umění, jež podporují umění nových médií, tak jednotlivé výstavy a festivaly, výzkumné centra a laboratoře, až po on-line archivy a časopisy typu A2 a Flash Art CZ/SK, jež tyto aktivity dokumentovaly. Zde jsem využíval především informace ze serveru Monoskop.org, jež mi byl přínosem jako určitá šablona pro výběr konkrétních projektů.

Průzkum nově vznikajících institucí byl zajímavým dobrodružstvím, které pro mne neskončilo odevzdáním práce - hodlám se touto oblastí i nadále zabývat, a to jak pracovně, tak pro zábavu.

Byl bych rád, kdyby moje práce byla přínosem nejen pro mě, ale pro všechny, kteří se o danou problematiku zajímají, a velmi by mě potěšilo, kdyby přispěla ke zkvalitnění a zpestření výuky i tvorby umění nových médií v celé společnosti. Závěrem lze říci, že tato práce přinesla pozitivní výsledky a zároveň vytýčila určitý prostor pro další práci v této oblasti.

## 5. Resumé (české, anglické, polské)

Obsahem této diplomové práce je souhrnná analýza a následná interpretace vývoje umění nových médií v období 1989-2005 v ČR. Reflektuje kulturní, politické i ekonomické aspekty změn ve společnosti a zároveň se snaží tyto změny uchopit v kontextu institucionalizace nových médií. Zabývá se příčinami a motivy rozvoje a stanovuje si dva základní institucionální okruhy výzkumu: umělecký a akademický. Okruhy jsou propojeny a vzájemně se ovlivňují. Obsahem uměleckého konceptu je svět rozličných institucí multimediálního umění a digitálních technik. Akademická oblast výzkumu nás zavádí do prostředí Českých vysokých škol, v němž se začíná projevovat zájem o studium nových médií a taktéž o jejich použití ve výuce studentů.

The aim of this thesis is a comprehensive analysis and subsequent interpretation of the development of new media art in the Czech Republic between 1989 - 2005. It reflects the cultural, political and economic aspects of changes in society while trying to grasp the changes in the context of the institutionalization of new media art. It deals with the causes and motives of development and sets out two basic institutional areas of research: academic and artistic. Both circuits are interconnected and affect each other. The content of the artistic circle of the world of multimedia art and digital techniques represented in the whole range of institutions. Academic area of research takes us into an environment of Czech universities, where beginning to show interest in studying new media and also on their use in teaching students.

Treść pracy dyplomowej to kompleksowa analiza a następna interpretacja rozwoju sztuki nowych mediów w latach 1989-2005 w Czechach. Odzwierciedla kulturowe, polityczne i ekonomiczne aspekty zmian w społeczeństwie, starając się uchwycić zmiany w kontekście instytucjonalizacji nowych mediów. Zajmuje się przyczynami i motywami rozwoju i stanowi dwa podstawowe instytucjonalne obszary badań: akademiczny i sztuki. Oba są ze sobą połączone i wpływają na siebie wzajemnie. Treścią pojęcia sztuki jest świat różnorodnych instytucji sztuki mediów i technik cyfrowych. Akademyczny obszar badań przenosi nas do środowiska Czeskich szkół wyższych, gdzie zaczyna wzrastać zainteresowanie studiowaniem nowych mediów oraz ich wykorzystanie podczas studiów.

## 6. Seznam pramenů a literatury

### Bibliografie:

HLAVÁČEK, Ludvík a Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996, 228 s. ISBN 80-854-3326-5.

HORÁKOVÁ, Jana. Myslet interaktivitu. In *Entermultimediale 2*. Praha : CIANT - Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie, 2005. ISBN 80-239-4927-6, s. 69-70. 9.5.2005, Praha.

JIRÁK, Jan. *10 let v českých médiích*. Vyd. 1. Praha: Portál pro Newton Information Technology, 2005. 142 s. ISBN 80-7178-925-9.

JIRÁK, Jan a Barbara KÖPPLOVÁ. *Média a společnost*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2007, 207 s. ISBN 978-807-3672-874.

LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 2000, 229 s. ISBN 80-246-0109-5

MANOVICH, Lev. *The language of new media* [online]. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2002, xxxix, 354 s. [cit. 2012-06-18]. ISBN 02-626-3255-1.

MAZANEC. Český videoart: výzkumný projev. *A2: kulturní čtrnáctideník*. 2008. ISSN 1803-6635.

PAUL, Christiane. *Digital Art*. 2008. London: Thames & Hudson. ISBN 978-0-500-20398-9.

PAVLÍČEK, Antonín. *Nová média a sociální síť*. Vyd. 1. Praha: Oeconomica, 2010. 181 s. ISBN 9788024517421.

*Velký sociologický slovník: svazek A-O*. Vyd. 1. Praha: Karolinum, 1996, 747 s. ISBN 80-718-4164-1.

### Webografie:

Abart. Informační systém [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://abart-full.artarchiv.cz/>>

Absence a Translokace: symposium. In: VVP AVU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://vvp.avu.cz/aktivity/sympozia/absence>>

ACStream. Akademické audio/video vysílání [online]. 2004 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://acstream.ffa.vutbr.cz/about.html>>

A.M.180. In: Am180.org [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.am180.org/>>

AKRMAN, Libor. Datatransfer: festival kyberkultury. In: *Ihned.cz* [online]. 26.11.2001, 15.2.2002 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://ihned.cz/c1-10445700-skoncil-festival-kyberkultury-datatransfer>>

Akropolis Multimediale: AM - Festival nových médií. In: *Palác Akropolis: Projekty* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.palacakropolis.cz/projects/3-am-festival-novych-medii->>

Along the frontier. In: *Monoskop* [online]. 30.9.2007 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Along\\_the\\_Frontier](http://monoskop.org/Along_the_Frontier)>

Artlist: *Databáze současného umění* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.artlist.cz/>>

Artyčok.TV: *Audiovizuální archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://artycok.tv/lang/cs-cz>>

Ateliér grafického designu a nových médií. In: *VŠUP* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vsup.cz/cs/grafika/atelier-grafickeho-designu-a-novych-medii>>

Ateliér multimédií. In: *Konvergence.info* [online]. FAMU a APP o. s. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://konvergence.info/konvergence-ruce-v-siti/vyukove-programy/Atelier-multimedia>>

Bakalářské studium: charakteristika oboru. In: *CAS.FAMU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://cas.famu.cz/?p=23>>

Bakalářský studijní obor: Multimediální design. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://www.uud.zcu.cz/mm\\_design.php](http://www.uud.zcu.cz/mm_design.php)>

BISSELL, Tamara. Dawn of the Magicians?: Lots of questions, few answers. In: *The Prague Post* [online]. 30.10.1996 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.praguepost.com/archivescontent/25056-dawn-of-the-magicians-lots-of-questions-few-answers.html>> a z: <[http://www.kokolia.cz/kokopedia/index.php/Dawn\\_of\\_the\\_Magicians%3F\\_Lots\\_of\\_questions\\_few\\_answers\\_1996\\_Prague\\_Post\\_English](http://www.kokolia.cz/kokopedia/index.php/Dawn_of_the_Magicians%3F_Lots_of_questions_few_answers_1996_Prague_Post_English)>

Brno ZOOM. In: *Visions.cz* [online]. 24.10.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://visions.cz/news-events/BRNO-ZOOM-2005-Digital-Culture-Showcase>>

Brno ZOOM 2005. In: *Techno.cz* [online]. 24.10.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.techno.cz/clanek/14969/brno-zoom-2005-prehlička-digitalni-kultury>>

Ciant: Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie. In: *CIANT* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.ciant.cz/o-n%C3%A1s>>

Ciant Lab. In: *CIANT* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.ciant.cz/Default-Submission/Lab>>

Centrum pro současné umění Praha, o.p.s. *Artlist* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.artlist.cz>>

Culture, Communication and New technologies. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Culture\\_Communication\\_and\\_New\\_Technologies](http://monoskop.org/Culture_Communication_and_New_Technologies)>

České vysoké školství po roce 1989. In: [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[www.msmt.cz/file/8172\\_1\\_1](http://www.msmt.cz/file/8172_1_1)>

DANEŠ, David. Historie VŠUP. In: *ZaKulturou.cz* [online]. 31.5.2010 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.zakulturou.cz/vystavy/tradicni-vystava-artsemestr-predstavi-pres-400-vytvarniku-.html>>

Datatransfer: Festivaly a instituce zaměřené na media-art u nás a v zahraničí. In: *TIM09* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://tim09.blog.cz/0912>>

Datatransfer. In: *Internet archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20011129095735/http://datatransfer.cz>>

Dawn of the magicians?. In: *Internet Archiv* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://web.archive.org/web/19971013040802/http://www.flusser.cz/jitro/index\\_.html](http://web.archive.org/web/19971013040802/http://www.flusser.cz/jitro/index_.html)>

DeKartografie. In: *Internet archive* [online]. 2003 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20031029225015/http://www.dekartografie.fcca.cz/thumbnails/info.html>>

Digital.ZOOO. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://monoskop.org/Digital.ZOOO>>

- Digital ZOOO: Festival nových médií. In: *E15: Strategie.cz* [online]. 8.11.2007 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://strategie.e15.cz/zpravy/v-praze-zacina-festival-novych-medii-digital-zooo>>
- Digital.ZOOO. In: *Scene.cz: demoscene portal* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.scene.cz/showarticle.php?num=reporty/02&bok=reporty&gallery=true>>
- DOLANOVÁ, Lenka. Archívy jako místa paměti, domy, divadla... In: *IFAMU* [online]. 28.9.2008 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ifamu.cz/konvergence-ruce-v-siti/profily/Lenka-Dolanova/Archivy-jako-mista-pameti-domy-divadla>>
- DOLANOVÁ, Lenka. Všechno dělají lidé: rozhovor s Janou Horákovou. In: *A2* [online]. 2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.advojka.cz/archiv/2009/16/vsechno-delaji-lide>>
- Excavating the Future. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Excavating\\_the\\_Future](http://monoskop.org/Excavating_the_Future)>
- FAMU. In: *FAMU včera a dnes* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.famu.cz/fakulta/historie/famu-vcera-a-dnes/>>
- FRANCOVÁ, Jana. *Umění nových médií ve vysokoškolské pedagogice: výzkumný a teoretický projekt*. Brno, 2011. Dostupné z: <[http://is.muni.cz/th/37701/pedf\\_d/Umeni\\_novych\\_medii\\_ve\\_vysokoskolske\\_pedagogice.txt](http://is.muni.cz/th/37701/pedf_d/Umeni_novych_medii_ve_vysokoskolske_pedagogice.txt)>. Dizertační práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Jiří Havlíček.
- FREEMAN-VLKOVÁ, Michaela. Entermultimediale. In: *Divus* [online]. 2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[https://www.divus.cz/umelec/article\\_page.php?item=589](https://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=589)>
- FM@dia Forum 2004. In: [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://fmedia.ecn.cz/article.php?id=11>>
- FREITICHOVÁ, Jarmila. Laboratoř počítačového umění. In: *Computer World* [online]. 1.6.1998 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://computerworld.cz/archiv/sance-pro-pocitacove-umelce-9607>>
- GLENNON, Robyn a Allison LEWIS. The Last Underground. In: *Think-magazine* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.think.cz/issue/23/lastundergroundcz.html>>
- Goethe-Institut [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.goethe.de/ins/cz/pa/uun/csindex.htm>>
- HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. In: *Artlist* [online]. [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/?id=319>>
- HALOUN, Karel. Historie katedry grafiky. In: *VŠUP* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vsup.cz/cs/grafika>>
- HAVRÁNEK, Vít. Action word movement space: czech experimental art of the 1960s. In: *Central Europe Review* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ce-review.org/00/2/havranek2.html>>
- Historie boloňského procesu. In: [online]. 11.8.2011 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://bologna.msmt.cz/bolonsky-proces/historie-bolonskeho-procesu/tisk>>
- Historie AVU. In: *AVU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.avu.cz/taxonomy/term/51>>
- Historie FaVU. In: *FaVU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ffa.vutbr.cz/favu/fakulta/poslani-historie>>
- Historie FUD. In: *UJEP* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://fud.ujep.cz/fakulta/historie/>>

- HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění. In: *Atlas transformace* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/s/sorosovo-centrum/sorosovo-centrum-soucasneho-umeni.html>>
- HOLMAN, Danny a Šárka HALASTOVÁ. NoD Media Lab. In: *Acoustic space* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://acoustic.space.re-lab.net/nodmedialab.php>>
- HORÁKOVÁ, Jana. Teorie interaktivních médií: Informace. In: Ústav hudební vědy FF MU [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.phil.muni.cz/music/index.php/uchazecum-o-studium/teorie-interaktivnich-medii>>
- In Out. In: *Monoskop* [online]. 2.5.2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/In\\_Out](http://monoskop.org/In_Out)>
- In Out. In: *Divus* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<https://www.divus.cz/eastern-al/archiv/inout/indexFrame-c.htm>>
- Institut Intermédií. In: Institut intermédií [online]. 10.6.2010 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://vyuka.iim.cz/start?s\[\]=historie](http://vyuka.iim.cz/start?s[]=historie)>
- Itch my hahaha. In: *Freemusic.cz* [online]. 29.10.2004 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.freemusic.cz/clanky/3429.html>>
- KAŠPÁREK, Michal. Brno ZOOM: Festival digitálního umění. In: *Online-muni.cz* [online]. 24.11.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.online.muni.cz/student/169-festival-predstavil-umelecke-moznosti-novych-medii>>
- KERA, Denisa. Nová média. In: *Artlist: Databáze současného umění* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://artlist.cz/index.php?id=149>>
- KRÁTKÁ, Eva. Monoskop: Collaborative research on media art. In: [online]. Flash Art CZ/SK, 2008 [cit. 2012-05-02]. Dostupné z: <<http://monoskop.org/images/6/67/Kratka-monoskop.pdf>>
- KNÍŽÁK, Milan. Metodologie výuky. AKADEMIE VÝTVARNÝCH UMĚNÍ (AVU). *Intermediální ateliér* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://intermedialni.avu.cz/index.html>>
- KRÁTKÁ, Eva. Elektronické informační zdroje současného umění. In: *Ikaros* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ikaros.cz/node/5173>>
- Last Underground. In: *Monoskop* [online]. 6.10.2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://monoskop.org/Last\\_Underground](http://monoskop.org/Last_Underground)>
- Lemurie T.A.Z.. In: *Visions.cz* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://lemurie.visions.cz/about>>
- LOMOVÁ, Olga. Dvacet let svobodného českého vysokého školství. In: *Deník Referendum* [online]. 12.12.2009 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.denikreferendum.cz/clanek/451-dvacet-let-svobodneho-ceskeho-vysokeho-skolstvi-z-louze-pod-okap>>
- M.GALEVEV, Gulat. Prometei in the Stalin Catacombs: Festival of Light. *Prometheus* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://prometheus.kai.ru/catacomb\\_e.htm](http://prometheus.kai.ru/catacomb_e.htm)>
- MACEK, Jakub. Nová média. In: *Revue pro média: Časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. 2002. č. 4. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova\\_media.htm](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Heslar/nova_media.htm)>
- MADARIOVÁ, Ivana. Festival ako sociálny experiment: Multiplace. [online]. 1 s. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[http://burundi.sk/monoskop/images/2/20/Madariová%2C\\_Ivana\\_%282008%29\\_-\\_Festival\\_ako\\_sociálny\\_experiment.pdf](http://burundi.sk/monoskop/images/2/20/Madariová%2C_Ivana_%282008%29_-_Festival_ako_sociálny_experiment.pdf)>

- Magisterský obor: Intermediální tvorba. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [http://www.uud.zcu.cz/intermedia\\_mgr.php](http://www.uud.zcu.cz/intermedia_mgr.php)
- MATĚJOVÁ, Alina. Rozhovor s Dušanem Barokem. In: *Remake* [online]. [cit. 2012-07-11]. Dostupné z: <http://remakebrno.tumblr.com/post/21139239937/rozhovor-s-dusanem-barokem>
- MAZANEC, Martin. Český videoart: výzkumný projekt. In: *Mediabaze* [online]. A2, 2008, 27.2.2011 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.mediabaze.cz/page.php?document=8>
- Média a Obraznost: Symposium České sekce INSEA. In: *Pražský golem* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.prague-golem.cz/NF/KonceptMediaAObraznost.html>
- Media archiv: on-line [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://fondrozvoje.cesnet.cz/projekt.aspx?ID=056>
- Multimédia. In: *Rozhlas.cz: Radiocustica* [online]. [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: [http://www.rozhlas.cz/radiocustica/slovník/\\_zprava/66028](http://www.rozhlas.cz/radiocustica/slovník/_zprava/66028)
- Multiplace. In: *Monoskop* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://monoskop.org/Multiplace>
- Multiplace. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. Wikimedia Foundation, 6.4.2012 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Multiplace>
- MUSÍLKOVÁ, Petra. Festival Enter Multimediale. In: *PC World* [online]. 1.5.2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://pcworld.cz/archiv/festival-enter-multimediale-15686>
- New Media AVU. In: *Monoskop* [online]. 2008 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [http://monoskop.org/New\\_Media\\_AVU\\_Prague](http://monoskop.org/New_Media_AVU_Prague)
- O ateliéru. In: *UUD.ZCU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://multimedia.uud.zcu.cz/intermedia-o-atelieru/>
- O projektu: Mediabaze. In: *Mediabaze.cz* [online]. [cit. 2012-04-18]. Dostupné z: <http://mediabaze.cz/page.php?page=3>
- O ZČU. In: *ZČU* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.zcu.cz/about/>
- Palác Akropolis: Výroční zpráva za r. 2007. In: [online]. s. 14. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.palacakropolis.cz/o-akropolis/vyrocní-zpravy>
- PETŘICOVÁ, Jana. Cyberspace 2003: Normativní systémy v kyberprostoru. In: *Revue pro média: časopis pro kritickou reflexi médií* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze\\_cyberspace2003.htm](http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue09/recenze_cyberspace2003.htm)
- POLÁČEK, Tomáš. Mediumcool, Datatransfer. In: *IDNES.cz* [online]. 9.11.2001 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109\\_084201\\_praha\\_kultura\\_lin](http://praha.idnes.cz/Clanek.aspx?r=praha&c=A011109_084201_praha_kultura_lin)
- Předpoklady budoucnosti: archeologie a budoucnost pohyblivého obrazu. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: [http://web.archive.org/web/20060716082038/http://homes.visions.cz/archemedia/c\\_concept.html](http://web.archive.org/web/20060716082038/http://homes.visions.cz/archemedia/c_concept.html)
- Pumaprt: Experimentální noc. In: *Rave.cz* [online]. 28.6.2005 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.rave.cz/clanek/6197/pumaprt-experimentalni-noc-na-flede/>
- Radio jelení. In: *Freemusic.cz* [online]. 15.08.2000 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.freemusic.cz/clanky/219-radio-jeleni>

- Radio jelení. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20031014134441/http://www.radiojeleni.cz/>>
- RAIS, Karel. 110 let VUT v Brně. In: *VUT* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vutbr.cz/110/?page=historie%E2%8C%A9=cs>>
- Rámcový profil: obor Audiovizuální studia. In: [online]. 2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <[www.famu.cz/docs/Ramcovy\\_profil\\_AVS\\_Bc\\_a\\_Mg\\_2006.pdf](http://www.famu.cz/docs/Ramcovy_profil_AVS_Bc_a_Mg_2006.pdf)>
- RULLER, Tomáš. O Ateliéru VMP. In: *Vit* [online]. 1995 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.vit.cz/portfolio/kvetna/text/kostra.htm>>
- RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru VMP. In: [online]. 2002 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>
- RYLICH, Jan. New Media programs in the Czech Republic. In: *Ikaros* [online]. 2006 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.ikaros.cz/node/3207>>
- SMOLÍKOVÁ, Marta. Svět vybájený a svět v obrazech: Orbis Fictus. In: *Sorosovo centrum současného umění* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://www.fcca.cz/old\\_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html](http://www.fcca.cz/old_website/newsite/Cz/page2/page3/page4/orbisuvod4.html)>
- Softmoderna.Literatura v síti: Mediální symposium. In: *Zine.cz* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://www.zine.cz/mirror/AZOld/news/goethe.htm>>
- STRATIL, Václav. Anotace ateliéru. FAVU. *Intermédia* [online]. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/anotace-atelieru>>
- Streets, Stories, Faces. In: *Internet archive* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://web.archive.org/web/20031005044753/www.radiojeleni.cz/streets.htm>>
- STRNAD, Matěj. Český obraz elektronický. In: *Mediabaze* [online]. 12.2.2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?institution=48>>
- SZCZEPANIK. Intermedia. In: *Cinepur: časopis pro moderní cinefily* [online]. 2002 [cit. 2012-04-21]. Dostupné z: <<http://cinepur.cz/article.php?article=5>>
- Tisk. zpráva. In: *Ciant press* [online]. Praha, 2006 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[www.ciant.cz/bioart/press/BIOART\\_TZ\\_30.10.pdf](http://www.ciant.cz/bioart/press/BIOART_TZ_30.10.pdf)>
- UDVARDYOVÁ. Ciant. *Flash Art CZ/SK* [online]. 2008, 1 s. [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <[http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C\\_Lucia\\_\(2008\)\\_-\\_Ciant.pdf](http://www.burundi.sk/monoskop/images/f/f2/Udvardyová%2C_Lucia_(2008)_-_Ciant.pdf)>
- VANČÁT, Jaroslav. Český obraz elektronický. In: *Mediabaze* [online]. 1994, 12.2.2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <<http://www.mediabaze.cz/page.php?document=21>>
- VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš. Ready To... In: *Artinfo* [online]. 25.9.2001 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://lists.c3.hu/pipermail/artinfo/2001-September/000418.html>>
- VVP AVU. *I-datum: Databáze současného českého umění* [online]. [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <<http://vvp.avu.cz/idatum/search>>
- ZACHOVAL, František. DigiLab. In: [online]. AVU [cit. 2012-05-01]. Dostupné z: <<http://dl.avu.cz/lang/cz-cs/about/>>