

Média mezi historickým výzkumem a praktickými aplikacemi

Konference Media Art Histories: RENEW, Riga, 8. až 11. listopadu 2013

V Rize se letos konal pátý ročník mezinárodní konference zaměřené na historii médií, vědy a technologie. Ač je pořádána od roku 2005, její základy byly položeny mnohem dříve: konference navazuje na jedné straně na debaty o možném pojetí historie, které od konce osmdesátých let dvacátého století výrazně proměnily mimo jiné i podobu výzkumů audiovizuálních a mediálních oborů, na straně druhé rozvíjí mladší diskuse o způsobech reflexe nových médií. Tyto dva výzkumné proudy se začaly spojovat v okamžiku, kdy se ukázalo, že raná média a média nejnovější vykazují některé podobné rysy a je třeba se věnovat jejich komparaci. Tyto debaty je nutné částečně osvětlit, aby bylo zřejmé, proč je právě tato konference podstatná pro uvažování o médiích a jejich historii.

Na počátku nového historického přístupu stála mimo jiné známá Foucaultova *Archeologie vědění*, která zpochybnila monumentálně statickou podstatu dokumentů, objektů a archivních „vykopávek“, naznačila, že do značné míry spekulativní, lineární narativy historických prací je třeba nahradit plošným a precizním popisem a že média neznamenaají pouze obraz, materiální předmět, kulturní formu nebo sdělení, ale vážou se na dobové sociokulturní praktiky.¹⁾ Teoretici a historici médií tak dostali zcela zásadní impuls k přehodnocení dosavadního přístupu, z něhož se zrodil výzkumný — nikoli institucionalizovaný — program nazvaný „archeologie médií“.

Archeologie médií se stala nejen pojmem, ale začala nabývat různých podob a specifikovat se v různých směrech. Předně se badatelé přiklonili k hledání historie médií, archeologickému odkrývání jednotlivých mediálních vrstev a opřívání neznámých a již neexistujících médií, přičemž více či méně přehlíželi filosofický rozměr Foucaultovy práce. Tato linie dějin médií, která našla těžiště zejména v angloamerických studiích, jako by neslyšela latentně přítomnou výzvu v zakládajícím textu, že je potřeba spíše sledovat, co média nejsou, než jak se proměňuje jejich podoba a forma.

Druhá metoda, vázaná spíše na evropský kontext, se začala pokoušet o odhalování způsobů, jak jednotlivé diskursivní tradice a formace utvářejí specifické mediální aparáty a systémy v různých historických kontextech a jak definují jejich sociální identitu. Média jsou chápána jako ta, která formují diskurs a jsou jím zpětně formována, jsou vázána na určité ideje a koncepce (jakými je například čas, prostor, subjekt atd.), respektive jen díky médiím tyto zásadní — a v jistých dobách vnímané jako samozřejmé — společenské koordináty mohou vzniknout a nabýt konkrétní podoby. Výzkum již nesleduje pouze historii existujících médií, ale i archeologii idejí, hledání opakujících se motivů v dějinách mediálních diskursů, imaginární či subversivní média a mediální praxe.²⁾

1) Michel Foucault, *Archeologie vědění*. Praha: Herrmann & synové 2002.

2) Podstatné práce tohoto směru napsal zejména Siegfried Zielinski, Oliver Grau či Erkki Huhtamo.

Třetí oblast výzkumu médií, rozvíjená zejména v německy mluvících zemích, se ještě více přimyká k foucaultovským východiskům a přenáší mediální výzkum za hranice uměnovědných disciplín, nikoli ve vztahu ke zkoumaným objektům, ale ve způsobu jejich nahlížení — do filosofie.³⁾ Filosofie médií má rovněž archeologický ráz, jsou však pro ni mnohem podstatnější mediální prostředí a jejich vnitřní dynamika. Nejde již o statická média-monumenty, ani o pojmy, které se k nim vážou, ale o kulturní techniky, praktiky a operace, které dávají vzniknout určité medialitě či mediálnu. Média v tomto pojetí tak nabývají vlastní subjektivity a není již třeba je izolovat a kategorizovat, natož hledat jejich původ.

Tyto různé variety „myšlení médií“, s médii či o médiích měly společné zejména to, že byly vázané na diskursivní praxe a širší kontexty, a nemohly tak zůstat uzavřené na pracovištích vizuálních a mediálních studií či filmových věd. Ke komplexitě jednotlivých výzkumů badatelé potřebovali interdisciplinární, interkulturní a internacionální dialog. Zároveň se pro ně stávala podstatná diskuse o pozicích, které zastávají, o metodickém a teoretickém rámci. Jednou z platforem tohoto všestranného dialogu se stala právě konference Media Art History, která ve svém podnázvu deklarovala nejen výzkum historie médií, ale i propojení vědy, umění a technologie, základních os mediálních praktik. Archeologicko-mediálnímu a historickému přístupu hledajícímu rysy médií novějších v médiích starších (a odtud pochází i předpona re-, která je nezbytnou součástí názvů jednotlivých ročníků konference)⁴⁾ také nevyhovovala izolace v archívním prostředí, ale bylo nutné se napojit na aktuální trendy nových, digitálních médií a na

průzkum jejich přemísťování a institucionálních proměn, které se k nim vážou. Jedním z hlavních záměrů této konference, jenž je dlouhodobě úspěšně naplňován, tak bylo vytvořit prostor pro setkávání teoretické a metodologické reflexe, amerických a evropských badatelů, historického, primárního výzkumu (z více oborů), živého umění a jeho institucionálního zázemí, přičemž vstupní tezí se stala „potřeba zkoumat historii, abychom mohli pochopit současnost“.⁵⁾

První ročník vznikl díky spojení hostitelské instituce Banff New Media Institute, Database of Virtual Art, Leonardo/ISAST a Unesco Digi Arts. Badatelé, kteří tuto konferenci zakládali nebo průběžně ovlivňují její podobu, jsou právě ti, kteří se aktivně účastnili zmiňovaných debat o nových možnostech výzkumu obrazů a historie médií — jako například Oliver Grau, Siegfried Zielinsky, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Timothy Drucker, Horst Bredekamp, Barbara Stafford, W. J. T. Mitchell, Linda D. Henderson, Sean Cubitt, Martin Kemp a další. První ročníky se věnovaly zejména hledání společné řeči mezi vědami zabývajícími se obrazem, mediální historiografií a výzkumy digitální kultury (*digital humanities*), zkoumáním hraničních objektů (*boundary objects*), možnostmi vzájemného „překlada“ a artikulaci základních pojmů a nových směrů.⁶⁾ Zásadní teoreticko-metodologické debaty byly doplňovány o analýzy obrazů z různých kultur a oblastí — ne nutně považovaných za oblasti primárně pracující s obrazem — a prezentace nových a novomediálních (uměleckých) projektů.

Letošní ročník, odehrávající se ve Stockholm School of Economics v lotyšské Rize, pokračoval v takto nastolené tradici — propojil mezinárodní teoretické a historické výzkumy raných a nových

3) Jedná se nejen o tradici navazující na texty Friedricha Kittlera, ale zejména o výzkum kulturních technik, který probíhá na IKKM (International Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie) pod vedením Bernharda Siegerta a Lorenze Engella.

4) V roce 2005 to bylo Re:fresh, 2007 Re:place, 2009 Re:live, 2011 Re:wire a 2013 Re:new.

5) Jak prohlásil Oliver Grau na úvodní přednášce druhého ročníku konference Re:place (Berlín, 15. – 18. 11. 2007). Obdobný přístup zvolila například konference Mutamorphosis spolupořádaná pražským Ciantem.

6) V rámci této konference byl například představen nový Zielinského koncept výzkumu médií — *variantologie*.

médií s živým uměním (konferenci navíc doplnil i festival nových médií Art+Communication 2013, který nabídl vystoupení výrazných současných mediálních umělců v sérii koncertů, performancí a výstav), umění, technologii a vědu — ale zaměřil se i na aktuální oblasti zájmu (výcho- doevropskou historii médií) a současné otázky (blok nazvaný „Paradigm Shift“ se věnoval posunu mezi novými médi a postmédii, další panel se věnoval techno-ekologii, objevily se příspěvky o GPS technologiích apod.).

Konference se přihlásila k původnímu archeologicky-mediálnímu programu v úvodní keynote přednášce Erkki Huhtama. Huhtamo, v souladu s jednou ze zmiňovaných větví historického výzkumu, zdůraznil potřebu studovat topoi. Topos je dle autora „vytrvale se vyskytující kulturní vzorec, který se objevuje, mizí a znovuobjevuje, přičemž v rámci tohoto procesu nabývá nových významů“. Pro topoi je charakteristické, že fungují jako spojující prvky v kulturních tradicích, představují diskursivní komentáře k mediálně-kulturním formám a mohou být využívány kulturním průmyslem. Mezi topoi autor řadí například sérii vynálezů zprostředkovávajících virtuální realitu od „kaleidoskopomanie“ v letech 1818–1819 a „stereoskopomanie“ v 50. letech 19. století až po mánii počítačově generované virtuální reality ve 20. století.⁷⁾ Internet pak podle Huhtama představuje současně generátor i distributora topoi, například v podobě oblíbených memů („Policista s pepřovým sprejem“ a „Padající Scarlett“ atd.).⁸⁾ Huhtamo v reflexi své metody na topoi vždy kladl důraz, tentokrát pro něj však topoi představují nejen hlavní úběžník historického výzkumu, ale i metodický rámec, a to do té míry, že hovoří

o možnosti „*topos study*“, samostatné linii výzkumu. Vstupní přednášku doplnil blok věnovaný archeologii médií; mimo jiné zazněly příspěvky o tvorbě Radúze Činčery (Chris Hales), o video-théâtre (Paul London), videotextu (Michal Century) či fonografu (Joana Walewska).

Druhá hlavní přednáška, pronesená Lvem Manovichem, se více zaměřila na současná, digitální média; informovala návštěvníky o kvantitativně orientovaných výzkumech velkých dat,⁹⁾ které Manovich realizuje se svými spolupracovníky a studenty v laboratoři Software Studies Lab v City University of New York. Přednáška však nebyla pouhým shrnutím nových badatelských metod a analýzou dosavadních výsledků, ale chtěla poukázat na nové problémy, které se od roku 2004 rodí s prudkým nárůstem digitálních a digitalizovaných obrazů, textů, filmů a jiných dat. Podle Manoviche je třeba se ptát, jaké nové teoretické koncepty lze použít při analýze vizuálních sbírek čítajících biliony obrazů. Manovichův tým se zaměřuje například na analýzu barev mnoha fotografií vytvořených na různých místech světa uložených na internetu prostřednictvím aplikace Instagram. Nezůstává však pouze u digitálních médií, ale touto metodou analyzuje i užití barev u impresionistických malířů, přičemž zdrojem informací je pro něj velké množství naskenovaných impresionistických pláten. Manovich se ptá, jak je možné ukázat tímto způsobem umělecký „styl“ či „období“ jednotlivých umělců. Výzkumná práce s velkými daty má své limity, což bylo z Manovichovy prezentace zřejmé: výzkum doposud postrádá širší teoreticko-metodologický rámec, který by mimo jiné umožnil klást velkým množstvím dat smysluplné

7) Právě o těchto fenoménech vyšla Huhtamovi na konci letošního roku kniha: *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge: The MIT Press 2013.

8) Dostupné online viz např.: <<http://www.smash.com/smash-pit/memes/best-pepper-spraying-cop-meme>>, [cit. 22. 12. 2013] a <<http://www.rsvlts.com/2013/10/07/new-meme-alert-scarlett-johansson-falling-down-45-photos/>>, [cit. 22. 12. 2013].

9) Pojem „velká data“ se rozumí obrovské množství informací počítané v řádech petabytů (jednotka o tři řády vyšší, než je terabyte), které vytvářejí například samovolně uživatelé internetu nebo záměrně instituce zabývající se digitalizací kulturního dědictví. Manovich se zabývá velkými daty, které mají vztah ke kultuře.

otázky. Do budoucna však jde o potenciálně zajímavý směr výzkumu, jenž by mohl doplnit cinemetricky orientované metody — a to i v českém prostředí, neboť například i Národní filmový archiv musí při digitalizaci filmového dědictví pracovat s velkými daty, která je — zatím spíše hypoteticky — možno podrobit analýzám.

Konferenční příspěvky věnující se spojení starších a novějších médií byly letos doplněny o novou, nezbytnou perspektivu — samostatný blok byl věnován současné praxi uchovávání, restaurování nebo rekonstruování, vystavování a zkoumání audiovizuálních uměleckých děl v kulturních a kulturně-vzdělávacích institucích a úloze archivu. Řada organizací působících v oblasti kultury se nyní musí vyrovnávat s technickým a technologickým vývojem, zejména s digitalizací, která ovlivňuje tvorbu, distribuci, uvádění a vystavování uměleckých děl. Konference iniciovala diskusi o této aktuální situaci a zkušenostech badatelů, kurátorů a dalších zástupců výzkumných, archivářských a muzejních institucí zaměřujících se především na audiovizuální média. Klíčovým byl v tomto smyslu tematický blok nazvaný přímo „Archiving“. V úvodním panelu vystoupil mimo jiné Oliver Grau, který zdůraznil potřebu archivovat a analyzovat mediální umění a stručně představil projekt Archive of Digital Art.¹⁰⁾ Hana Höllingová však vzápětí přesvědčivě ukázala, jak velké nároky může mediálně-umělecké dílo klást na archivující instituci, a to konkrétně na příkladu rané počítačové interaktivní instalace Billa Spinhovena van Oostena *I/Eye* (1993). Spinhoven zmíněnou instalaci vystavoval v různých verzích, přičemž využitá technika mezi jednotlivými prezentacemi díla zastarávala, byla nahrazována novější a sám umělec měl tendenci toto dílo přetvářet. Problematická je tedy už jen otázka, kterou z mnoha verzí vlastně uchovat. Na tuto debatu navázal jediný společně předem připravený panel, na němž vystoupili a své zku-

šenosti prezentovali zástupci světově významných muzejních a badatelských institucí: Joanna Phillipsová (Guggenheim Museum, New York), Patricia Falcaová (Tate Gallery, London), Martina Pfenningerová (Akademie der bildenden Künste, Wien) a Agathe Jarczyková (Hochschule der Künste, Bern). Panel mimo jiné podrobněji rozebíral otázky týkající se autentičnosti vystavování děl závislých na dobově podmíněné technice a technologii. To se týká například videoartových děl vytvářených původně pro prezentaci na dnes již zastaralých katodových monitorech, které lze pořídit většinou již jen v bazarech.¹¹⁾ Taktéž byly nastoleny další zásadní otázky: nakolik má být umělec zapojen do procesu archivace, jaký formát pro uložení má být zvolen, jaké IT společnosti a platformy mohou být do procesu zapojeny a kdo všechno se má na tomto procesu podílet (konzervátoři, technici, inženýři, IT specialisté, umělci, kurátoři, teoretici, ale také sociologové a mediální archeologové). Řada případových studií následně poukázala na konkrétní problémy, s nimiž se paměťová instituce podobného typu může setkávat.

Vztahu nových trendů a jejich institučního ukotvení se věnoval i příspěvek Jamese Wenera, který sledoval instituce uchovávající a zprostředkovávající umění, přičemž se nezaměřoval primárně na to, jak instituce s těmito médii nakládají, ale naopak, jak lze tato média využívat pro zatraktivnění instituce pro mladé návštěvníky. High Museum of Art in Atlanta podle Wenera zaznamenalo v posledních letech citelný propad návštěvnosti u věkové skupiny 18–34 let, a přistoupilo proto společně se Southern Polytechnic State University k unikátnímu projektu. V daném muzeu využívají jeho pracovníci například GPS technologii, která sleduje pohyb návštěvníků po muzeu a nabízí jim interaktivní zábavu prostřednictvím jejich chytrých telefonů a tabletů. Zapojení interaktivity do prostoru muzea v součas-

10) Dostupný online na adrese: <<https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>>, [cit. 22. 12. 2013].

11) K této problematice viz též Matěj S t r n a d, Už zase rámuji filmy. *Iluminace* 25, 2013, č. 3, s. 137–141, zde 138.

nosti pomáhá přilákat právě tu věkovou skupinu návštěvníků, která o expozice ztrácí zájem. Další příspěvky se věnovaly například webartu (Rajashree Biswal v bloku nazvaném „Netorked Art“), rolím korporací při formování mediálního obsahu (Giselle Beiguelmanová v bloku nazvaném „New Imagery“), propojování vědeckých a uměleckých médií (Ryszard W. Kluszczyński), případně aktuální situaci výuky mediálního umění na školách (Nina Czegedlyová).

Z naznačeného programového rozpětí je zřejmé, že konference opět plnila původní předsevzetí; propojovala techniku, umění a vědu, věnovala se fenoménům starým i novým. Lze sledovat, že původní důraz na historii médií, včetně mnoha případových studií, se začal více přesouvat na média nová, přičemž už není ani tak podstatné reflektovat jejich medialitu, ale spíše se věnovat jejich možnému využívání — institučnímu, edukativnímu či společenskému. Postupné zdůrazňování aplikovatelnosti humanitních věd tak postupně prorůstá i těmito teoretickými a historickými diskusními platformami a začíná do značné míry vytěšňovat otázky spojené s precizním historickým výzkumem, nebo myšlením médií a s médii — ty se pak začínají odštěpovat a hledají zázemí ve zmiňovaném oboru filosofie médií či výzkumu kulturních technik.¹²⁾ Zaměření na „užitečnost“ jednotlivých médií tak média staví do středu až fetišistického zájmu.¹³⁾ U mnoha příspěvků chyběl kritický nadhled ve vztahu k technice a médiím a metodologická reflexe. Christopher Salter z Concordia University v Montrealu, která bude v roce 2015 hostit další ročník konference nazvaný Re:create, ostatně na tento problém sám upozornil, a metodologii výzkumu mediálního umění proto učinil jedním z tematických bloků připravované akce. Přítomné badatele vyzval, aby se inspirovali například et-

nografickou prací Georginy Bornové. Podaří-li se tento posun, pak by konference mohla opět plnit tak podstatnou úlohu, jako v době svého vzniku.

Jan Hanzlík – Kateřina Svatoňová

12) O tomto více 2. číslo *Iluminace* 2011, věnované archeologii médií v postmediální době.

13) Nereflektovaná fascinace technikou vyústila u jednoho přednášejícího umělce do bizarního příspěvku, v jehož rámci se snažil připojit k dataprojektoru současně MacBook a iPad, aby mohl využívat prezentaci a virtuální tabuli. O propojení se pokoušel tak dlouho, až vyčerpal veškerý přidělený čas na příspěvek.