

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ**

Katedra elektronické kultury a sémiotiky

**Bc. Linda Skotáková**

**Technické obrazy v kontextu umění nových médií**

*Diplomová práce*

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literaturu. Současně dávám svolení k tomu, aby tato práce byla zpřístupněna v příslušné knihovně UK a prostřednictvím elektronické databáze vysokoškolských kvalifikačních prací v repozitáři Univerzity Karlovy a používána ke studijním účelům v souladu s autorským právem.

V Praze dne 10. září 2011

Linda Skotáková

### **Poděkování**

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí diplomové práce Mgr. Radaně Šafaříkové, Ph.D. za její ochotu, cenné rady a připomínky, které mi při vedení práce poskytla a řediteli Centra současného umění DOX Leoši Válkovi za laskavé zapůjčení katalogů a materiálů k výstavám.

## **Abstrakt**

Diplomová práce “Technické obrazy v kontextu umění nových médií” bude zaměřena na problematiku technických obrazů v galerijním prostředí a jejich zakotvení širším kontextu umění nových médií. Práce je rozdělena do pěti kapitol, které se věnují technologické konstituci pohyblivých i statických obrazů, jejich vlivu na tradiční pojetí žánrové klasifikace ve výtvarném umění, autorství a chápání uměleckého díla jako originálu. Je zkoumán vztah a diváka a technických obrazů a s tím související témata interpretace a interaktivity v umění nových médií. První část práce je věnována definici technického obrazu a jeho jednotlivým druhům a problematice rámu v souvislosti se specifickými vztahy mezi obrazem a digitální technologií. Druhá část práce je zaměřena na výrazové prostředky technických obrazů, jejich žánrovou klasifikaci, samotný obraz a způsoby jeho percepce. Teoretická východiska v jednotlivých kapitolách jsou doplněna praktickými příklady děl vystavovaných v rozmezí let 2008 – 2011 v Centru současného umění DOX v Praze.

Klíčová slova: technický obraz, rám, digitalizace, žánr, originál, percepce obrazu

## **Abstract**

The diploma thesis „Technical images in context of new media art“ is focused on the topic of technical images in the gallery environment and their position in the broader context of new media art. The text is divided in five chapters, which describe technological constitution of both moving and static images, their impact on traditional conception of genres in art, authorship and our concept of an artwork as original. The thesis will analyze the relationship between the perceiving person and technical images and related topics of interpretation and interactivity in new media art. In the first part the definition of a technical image and its kinds will be described as well as the question of frame in connection with specific relationships between image and digital technologies. Second part of the thesis concentrates on means of expression of technical images, their genre classification and ways of perceiving image itself. Theoretical points of the thesis will be accompanied by practical examples of artworks presented at the DOX Centre for Contemporary Art in Prague in past two years.

Key words: technical image, frame, digitalization, genre, original, image perception

## Obsah

Úvod.....	7
1. Technický obraz.....	11
1.1. Pojem technického obrazu .....	10
1.2. Druhy technických obrazů .....	15
1.2.1. Fotografie.....	16
1.2.2. Film.....	23
1.2.3. Digitální obraz .....	27
2. Rám.....	33
2.1. Narušení rámu – prolínání prostoru obrazu a diváka .....	35
2.2. Obrazovka .....	41
2.3. Obrazovka jako prostor pro experiment.....	44
3. Vliv technických obrazů na tradiční žánrovou klasifikaci výtvarného umění .....	48
3.1. Technický obraz v kontextu tradičních uměleckých žánrů.....	48
3.2. Mediální relace.....	51
3.3. Technický obraz jako konceptuální fúze.....	54
4. Technické obrazy a problematika originálu.....	61
4.1. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti .....	61
4.2. Technické obrazy a prostor .....	66
4.3. Apropriace, remediace a brikoláž v éře digitálních médií.....	71
4.3.1. Strukturální předpoklady apropriace.....	73
5. Technický obraz a jeho recipient .....	77
5.1. Percepce technického obrazu .....	77
5.1.1. Interaktivita.....	83
5.2. Role autora, recipienta a kontextu při interpretaci neomediálního uměleckého díla .....	84
5.3. Umění, které rezignovalo na koncept mimesis .....	90
Závěr .....	95

## Úvod

*„To, že obrazy v éře elektronických obrazových médií nespočívají na skutečnosti, ale na formulích, které je popisují, na seřazení číslic a písmen, že nejsou ničím skutečně obrazovým, je právě tím, co tak silně znepokojuje.“<sup>1</sup>*

Markus Huemer

Umělci pracující s technickým obrazem jako uměleckým médiem zpochybňují a překračují formální hranice, které automaticky vyvstávají s každou novou technologií statických i pohyblivých obrazů. Tyto experimenty podnítily významné posuny v našem chápání vztahů obrazu, percepce, času a prostoru, autorství, ale i naší pozice diváka, konzumenta uměleckého díla.

Je s podivem, že ve srovnání s obrovským množstvím literatury věnující se klasické kinematografii a různým druhům současného umění s materiální podstatou nebo vizuální kultuře v širším slova smyslu oblast nemateriálního umění vytvořeného prostřednictvím technologií nových médií postrádá v českém prostředí nejen dostatečné množství relevantních pramenů pro výzkum, ale především jakoukoli komplexnější reflexi obecně. Přestože umění typu videoart nebo digitální projekce se v posledních dekáдах stává plnohodnotnou součástí výstav současného umění i mezinárodních přehlídek a festivalů, teoretické zázemí těchto výtvarných médií je teprve v počátcích. Například videoart je v podstatné většině literárních pramenů zmiňován obecně jako určitá tendence v rámci současného umění nebo je reflektován pouze z hlediska svého historického vývoje. Projekce obrazu má přitom své pevné místo nejen v kontextu dějin umění, ale zároveň odkazuje nebo přímo operuje v oblasti internetu, televize, kina, galerie nebo performance. Vzhledem k neustále se zrychlujícímu vývoji technologií pohyblivého i statického technického obrazu považují za klíčové nejen vystavovat, ale především identifikovat a pochopit toto hybridní médium.

Rozšíření osobních počítačů, digitálních kamer a ostatních technologií zcela proměnilo jazyk uměleckého světa. Photoshop a podobné, dnes běžně dostupné programy umožňují snadnou a zároveň komplexní manipulaci s obrazy. Nevyhnutelnou se stala spolupráce umělců a specialistů na nové technologie. Přestože většina obvyklých aparátů je

---

<sup>1</sup> HUEMER, Markus. *Ani z nebe odpovědi nepadají* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague 2009. s. 34. ISBN neuvedeno.

kompletně automatizována, málokterý umělec je schopen plně zajistit technicky komplikovanější instalace. V procesu realizace umělcovy vize technologického uměleckého díla se vyřešení technických problémů a z nich plynoucí mezioborová komunikace s odborníky stává specifickou součástí díla.<sup>2</sup> Digitalizace společnosti se výrazně projevuje právě v umění. Tento trend je charakterizován neustálou proměnlivostí vnímaného, rostoucí neurčitostí a snižujícím se prahem poznatelnosti fragmentárního světa na základě přímé zkušenosti. Digitalizace společnosti se výrazně projevuje právě v umění. Tento trend je charakterizován neustálou proměnlivostí vnímaného, rostoucí neurčitostí a snižujícím se prahem poznatelnosti fragmentárního světa na základě přímé zkušenosti. Takový typ vnímání a vnímaného reflektuje Jean Baudrillard, když hovoří o nástupu hyperreality, kdy prostřednictvím simulace vytváříme vlastní kódový systém, který se odklání od reality, destruuje ji a stává se sebereferečním. Výsledkem jsou nové znakové světy, které vzájemně interagují, zastiňují realitu a ničí vazbu mezi označovaným a znakem.

Cílem diplomové práce není nástin historie technického obrazu jako výtvarného prostředku, ani analýza díla konkrétního autora, ale naopak pokus o obecnou charakteristiku technického obrazu jako výjimečného uměleckého média, které specifickým způsobem překračuje hranice mezi jednotlivými uměleckými druhy a zpochybňuje tradiční pojmy autorství a originálu. Práce představuje technické obrazy v širším kontextu současných teorií nových médií a elektronické kultury. Teoretická východiska jednotlivých kapitol jsou doplněna konkrétními příklady děl z výstav pořádaných Centrem současného umění DOX v Praze. Jejich analýza je prezentována jako empirická část diplomové práce. Práce je rozdělena do pěti kapitol. Úvodní kapitola

---

<sup>2</sup> Takovým dílem je např. instalace Federica Díaze *outside itself* nominovaná centrem DOX pro 54. ročník benátského bienále. „*Outside itself představuje nový evoluční stupeň práce, kterou Díaz vytvořil nejprve pro MASS MoCA, Muzeum současného umění v Massachusetts, na konci roku 2010. Instalace pojmenovaná Geometric Death Frequency-141 je do jara 2012 vystavená na dvoře muzea. Je tvořena černými kuličkami o velikosti pingpongového míčku, jež jsou pomocí robotů sestaveny do tvaru vlny, uvězněné ve virtuální, 15 metrů dlouhé a 6 metrů vysoké nádrži. Data použitá k vytvoření a umístění kuliček byla generována z digitální fotografie vchodové části muzea. Vzniklo tak trojrozměrné ztvárnění digitálních dat, kde zvlněná konstrukce „vynáší“ kuličky až do druhého patra budovy... Masivní konstrukce instalace s názvem *outside itself*, která vznikla pro 54. ročník benátského bienále, se také skládá z tisíců černých kuliček. Její tvar se navíc modifikuje na základě proměn okolního světla a v reakci na barvu oděvu návštěvníků. Kuličky tvoří a sestavují dva speciálně seřízené roboti do expozičně proměnné, tvarové kompozice, kdy každá kulička představuje jeden světelný foton. Optické senzory budou monitorovat dopad světla na místo a utvářet tok dat, který řídí roboty KR 16 zkonstruované speciálně pro tuto instalaci německou firmou KUKA. Jedná se o umělecké dílo v podobě interaktivní instalace sestavené roboty bez doteku lidské ruky od konceptu po zhmotnění.“ viz. tisková zpráva z 13. 5. 2011 k projektu *outside itself*, dostupná na webových stránkách centra DOX: <http://www.dox.cz/cs/press?tiskove-zpravy/57> a [www.outsideitself.org](http://www.outsideitself.org)*



definuje pojem technického obrazu, její teoretická východiska se opírají zejména o texty Viléma Flussera. V kapitole jsou stručně charakterizovány jednotlivé druhy technických obrazů – fotografie, film a digitální obraz. Druhá kapitola vymezuje pojem rámu v jeho doslovném i přeneseném významu, zabývá se významem obrazovky ve vztahu k technickým obrazům a popisuje vzájemné relace obraz, obrazovka – divák (respektive tělo). Třetí kapitola je věnována problematice žáru a nutnosti proměny tradičních žánrových kategorií důsledku rozvoje nových médií. Analyzuje druhy mediálních relací a charakterizuje konkrétní technické obrazy jako konceptuální fúze. Čtvrtá kapitola se věnuje problematice reprodukovatelnosti uměleckého díla v době elektronické kultury. Klíčovými texty jsou esej německého kritika Waltera Benjaminova *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* a článek ruského teoretika umění Borise Groyse *Topologie současného umění*, který aktualizuje Benjaminovy teorie a zasazuje je do kontextu současných teorií vizuální kultury a dějin umění. Zaměříme se především na otázky, jaký vliv má masový rozvoj reprodukčních technologií na význam a hodnotu obrazů a jak principy mechanické reprodukce obrazu proměnily status originálu a autorství uměleckého díla. Poslední kapitola se zabývá se tématem percepce. Zdůrazněn je zejména vztah diváka a technického obrazu v galerijním prostředí a specifické požadavky, které na diváka takový obraz klade. Kapitola dále řeší podmínky a způsob interpretace současných uměleckých děl, která se často odklání od principu mimesis a nutí diváka zaujmout aktivní postoj.

Diplomová práce se zaměřuje na technické obrazy v institucionálním rámci galerijního prostředí, od fotografie, přes kombinaci malby a technického obrazu, až po umění pohyblivých digitálních obrazů. Jako modelová instituce slouží Centrum současného umění DOX v Praze a výstavy, které zde proběhly od jeho otevření v říjnu 2008 až do května roku 2011. Výstavní projekty, jejichž součástí byla díla na bázi technického obrazu, formovala do velké míry skladbu teoretických reflexí zkoumaných v práci. V textu jsou zařazeny široké tematické okruhy, jako je problematika rámu, percepce obrazu nebo žánru. Z nich vyplývající závěry jsou však aplikovány na konkrétní příklady z výstavního programu. Cílem práce není detailně zkoumat všechny zmíněné okruhy, ale představit technické obrazy v širším kontextu umění nových médií. Centrum DOX jsem zvolila jednak proto, že zde už druhým rokem pracuji, jednak proto, že je v současné době považováno za největší a nejvýznamnější instituci v České republice

programově se věnující současnému umění.<sup>3</sup> Centrum DOX je soukromá nezisková iniciativa, která funguje na principu kunsthalle. Nezávislost na státních institucích a magistrátu hlavního města umožnila této galerii jedinečnou svobodu ve volbě a prezentaci výstavních projektů.

*„DOX je místem, kde je tyranie expertů zpochybňována. DOX poskytuje prostor pro rozpory, mylné začátky, zamítnuté projekty a experimenty. DOX je místem, kde nepředvídatelnost umění je hodnotou, jež umožňuje nečekaný přínos.“<sup>4</sup>*

Cílem této instituce je především sloužit široké veřejnosti – představovat a prezentovat současné české i mezinárodní umění v kontextu klíčových témat dnešní vizuální kultury a společnosti. Vytvořit otevřenou platformu pro produktivní a dynamickou společenskou interakci mezi umělci, kurátory i návštěvníky, ale také podporovat dialog mezi různými uměleckými obory a disciplínami, od malířství a sochařství, k fotografii, designu, architektuře, filmu videu a novým médiím. Díky svému kvalitnímu výstavnímu programu, nezávislosti a otevřenosti nekonvenčním a vizionářským projektům, se Centrum současného umění DOX jeví jako ideální modelová instituce pro objektivní reflexi postavení a významu technických obrazů v galerijním prostředí.<sup>5</sup> Z celkového počtu 30 výstavních projektů a instalací v centru DOX v roce 2009 obsahovalo 23 určitý druh technického obrazu ve smyslu uměleckého díla.<sup>6</sup> Tento fakt svědčí o tom, že technické obrazy se staly nejen součástí našeho každodenního života, ale plně se integrovaly i do oblasti umění, kde zaujímají stále významnější místo.

---

<sup>3</sup> Celková rozloha prostor centra DOX tvoří více než 6000 m<sup>2</sup>.

<sup>4</sup> *DOX Start*, publikace vydaná ku příležitosti inaugurační výstavy Vítejte v kapitalismu!. Praha: DOX Prague, 2008. ISBN neuvedeno. s. 11. Citace z projevu Leoše Války, zakladatele a ředitele Centra současného umění DOX.

<sup>5</sup> Centrum současného umění DOX spolupracuje s významnými světovými uměleckými institucemi a opírá se o Mezinárodní poradní výbor, mezi jehož členy patří například Vicente Todolí, bývalý ředitel Tate Modern, Jonas Mekas, zakladatel a umělecký ředitel Anthology Film Archives New York, nebo Henry Meyric Hughes, čestný prezident asociace AICA. viz. <http://www.dox.cz/cs/about>

<sup>6</sup> viz. *Výroční katalog 2010*. Praha: DOX Prague, Praha 2011. ISBN 978-80-87446-07-2. Výčet nebere v úvahu např. fotografie nebo videoprojekce s dokumentárním materiálem promítané v expozicích jako doprovodný a doplňující materiál k výstavám.

# 1. Technický obraz

## 1.1. Pojem technického obrazu

Úvodní kapitola definuje pojem technického obrazu, její teoretická východiska se opírají zejména o texty Viléma Flussera. V kapitole jsou stručně charakterizovány jednotlivé druhy technických obrazů, tedy fotografie, film a digitální obraz, které jsou doplněny konkrétními příklady ze současné výstavní praxe.

*„Platónovi s jeho opovržlivým postojem vůči obrazům všeho druhu jistě vyhovovalo, že je mohl přirovnávat ke stínům – pomíjivým obrazům nízké výpovědní hodnoty, nehmotným chabým průvodcům skutečných věcí, které tyto stíny vrhají. Ale síla fotografických obrazů pochází z toho, že jde o hmotné skutečnosti jako takové, o bohaté rezervoáry informací, jež tu mohl zanechat kdokoli a jež jsou velice účinným nástrojem pro zpochybení reality – respektive pro její proměnění se ve stín. Obrazy jsou totiž mnohem skutečnější, než kdokoli kdy tušil.“<sup>7</sup>*

S nástupem fotografie a později videa jsou v uměleckých institucích tradiční obrazy postupně nahrazovány obrazy technickými. Podle Flussera žijeme ve fiktivním světě technických obrazů a zažíváme, poznáváme, hodnotíme a jednáme stále častěji v závislosti na těchto obrazech. Manovich mluví o nastalé situaci jako o revoluci nových médií. *„Všechny formy kultury, od produkce, přes distribuci až po komunikaci jsou zprostředkovány počítačem. Revoluce počítačových médií ... ovlivňuje všechny typy médií: texty, pohyblivé a statické obrazy, zvuky i prostorové konstrukce.“<sup>8</sup>* Základním předpokladem pro pochopení obrazů generovaných prostřednictvím nových médií je předpoklad, že technické obrazy jsou utvářeny jinak než obrazy tradiční. Nepředstavují vlastní plochy, ale jsou mozaikami poskládanými z jednotlivých malých prvků, jsou to zcela nová média, která mají zcela odlišnou strukturu a charakter než tradiční obrazy. Flusser definuje technické obrazy v závislosti na textech, z kterých vyšly.<sup>9</sup> Rozpadem textu

<sup>7</sup> SONTAGOVÁ, Susan. *O fotografii*. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9. In: GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy - katalog k výstavě*. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 49.

<sup>8</sup> MANOVICH, Lev. *Principy nových médií*. In *Teorie vědy XI/2002*. s. 55. ISSN 1210-0250. s. 55.

<sup>9</sup> srov. PETŘÍČEK, Miroslav: *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5. s. 33. *„Obrazy nejsou texty, ale právě proto jsou schopné vzdorovat gedeneraci, redukci složitého na jednoduché. Obrazy se například vzpírají velmi účinně sémiotické analýze. Možná je každý obraz složitý znak, ale je obtížně analyzovatelný, protože se zdá, že to, co dělá obraz obrazem, není znakové povahy, alespoň nikoli takové, pro kterou by se dal nalézt nějaký obecný kód. Čist obrazy znamená nevidět je jako obrazy, redukovat je překladem do jazyka.“*

zůstanou jen bezrozměrné body, které nejsou ani uchopitelné, ani představitelné, ani pochopitelné. Jsou však kalkulovatelné a mohou být složeny pomocí speciálních aparátů opatřených tlačítky. Vznik technických obrazů je umožněn komputací, která umožňuje mozaikovitě skládání jednotlivých bodů. Dnešní universum se začíná rozpadat na prvky, body a bity informací. Tyto jednotlivé body jsou však pro člověka neuchopitelné a vyvstává proto nutnost toto rozdrobené universum konkretizovat. Musíme jednotlivé prvky složit tak, abychom je učinili konkrétními, tedy představitelnými a zpracovatelnými. Výsledkem tohoto pokusu je technický obraz. Protože jsou však tyto prvky pro člověka nezachytitelné a vytvořit technický obraz je mimo kompetenci lidských orgánů, nastupují aparáty, které tuto práci vykonají za nás.<sup>10</sup> „Číselné kódování a modulární struktura dovolují automatizovat mnoho operací v tvorbě, manipulaci a přístupu k novým médiím. Lidská intencionalita může být proto z tvůrčího procesu, přinejmenším zčásti, odstraněna.“<sup>11</sup>

Zásadní změna, kterou prochází tradiční obraz, spočívá v jeho převedení do číselných dat přístupných počítači. Výsledkem je nové médium; např. v případě digitálního videa pohyblivý obraz v komputerované podobě vytvářející balík dat. Všechna digitální díla jsou založena na digitálním kódu, jsou číselnými reprezentacemi. Tento fakt má pro nový typ obrazu dva základní důsledky: neomediální dílo může být jednak formálně popsáno, jednak může být předmětem algoritmické manipulace, stává se programovatelným.<sup>12</sup> To, co odlišuje stará média od nových, je především jejich nepřetržitost. Klasická malba není jednoduše artikulovatelná, nemá na rozdíl od digitálního obrazu žádné konkrétní nedělitelné jednotky, z kterých by se skládala.<sup>13</sup> U nových médií se naopak setkáváme s diskrétním kódováním, u videa pak s kombinací obou. „Neomediální dílo má navíc všude stejnou modulární strukturu.“<sup>14</sup> Soubory diskrétních vzorků (pixely, znaky, skripty) tvoří hierarchické struktury (seskupují se do objektů většího měřítka), ale zároveň fungují jako samostatné identity. Moderní sémiotika je založena na faktu, že veškeré formy komunikace jsou pomíněny existencí diskrétních jednotek. Diskrétní jednotky moderních médií nejsou jednotkami významu typu morfémů, nicméně diskrétní členění nových médií má zásadní význam pro pochopení digitálního

<sup>10</sup> FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 2002. ISBN 80-238-7569-8. s. 40.

<sup>11</sup> MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In *Teorie vědy XI/2002*. s. 55. ISSN 1210-0250. s. 61.

<sup>12</sup> MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In *Teorie vědy XI/2002*. s. 55. ISSN 1210-0250. s. 56.

<sup>13</sup> Jazyk se stal v sémiotice základním prototypem komunikačního systému mimo jiné i proto, že je diskrétní na několika úrovních: promluvy se skládají z vět, věty, ze slov, slova z morfémů atd. viz. MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In: *Teorie vědy XI/2002*. ISSN 1210-0250. s. 58.

<sup>14</sup> MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In: *Teorie vědy XI/2002*. s. 55. ISSN 1210-0250. s. 59.

obrazu jako specifického výtvarného média. Protože jsou všechny prvky technického obrazu uloženy nezávisle, mohou být kdykoli změněny, a to bez nutnosti měnit obraz jako celek. „*Technické obrazy jsou produkty aparátů, které jsme vytvořili, aby nám umožnily uchopit neuchopitelné, představit nepředstavitelné, koncipovat nepochopitelné. ... Tyto aparáty jsou předpokladem vytváření technických obrazů.*“<sup>15</sup>

Nedílnou součástí aparátů generujících technické obrazy jsou všudypřítomná tlačítka. Přestože je denně bezmyšlenkovitě používáme a považujeme je za samozřejmost, nejsme schopni je prohlédnout. Tlačítka totiž operují v čase, který není přiměřený lidské každodennosti. Pro tento čas platí jiné řády velikosti. Tlačítka se pohybují v oblasti universa bodových prvků, kde čas probíhá bleskově rychle. Úkolem tlačítek je převádět tyto veličiny na veličiny řádu člověka. Dekódování technických obrazů je úkolem, který jsme ještě nedokázali zvládnout. Dokud toho nejsme schopni, mají pro nás podle Flussera rituálně-magický význam.<sup>16</sup>

Kritická reflexe technických obrazů vyžaduje úroveň vědomí, na které jsou obrazy vytvářeny. Existuje snaha obrazy vědecky vysvětlit, a tak je demytizovat a uniknout jejich kouzlu. Otázku „Co znamenají technické obrazy?“ považuje Flusser za chybně formulovanou. Podle něj nic nepředstavují, pouze něco promítají. Tradiční obrazy jsou zrcadla, technické obrazy jsou projekce.<sup>17</sup> Každý názor je subjektivní, je vázán na konkrétní, ale neustále kolísající, stanoviště. Aby se obrazy mohly stát vzory jednání, je nutné je učinit srozumitelnými pro ostatní. Aby byly obrazy intersubjektivní, tj. dekodovatelné pro ostatní, je třeba jim přiřadit určitý kód, který je uznán společností. Každý obraz musí být součástí řetězce obrazů, tradice. Cílem výrobců tradičních obrazů nebylo vytvářet originály, ale naopak redukovat svou subjektivitu na minimum a předávat dál tradici, proto je universum tradičních obrazů považováno za magické.<sup>18</sup> Flusser popisuje také vliv masového rozvoje technických obrazů na společenskou strukturu. Společenská kritéria založená na potřebách člověka jsou nahrazována vztahy mezi člověkem a technickým obrazem. Lidé se seskupují kolem technických obrazů a tradiční skupiny jako „rodina“ jsou nahrazovány skupinami typu „návštěvníci kin“. Člověk už nevychází ze svého soukromí na veřejnost, aby se informoval. Technické obrazy pronikají do privátního prostoru a zlepšují dosaženou distribuci informací. Příjemci nepřijímají

---

<sup>15</sup> FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 2002. ISBN 80-238-7569-8. s. 21.

<sup>16</sup> Tamtéž.

<sup>17</sup> FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 2002. ISBN 80-238-7569-8. s. 16.

<sup>18</sup> Tamtéž.

technické obrazy pasivně, ale reagují na ně, mezi obrazem a příjemcem vzniká zpětná vazba. Konsenzus mezi obrazem a člověkem posilovaný touto zpětnou vazbou tvoří jádro společnosti, která je ovládaná technickými obrazy.

První část kapitoly upozorňuje na zásadní rozdíly mezi tradičními a technickými obrazy. Popisuje specifickou strukturu technických obrazů a schopnosti potřebné k jejich dekodování. Následující příklad představuje českého umělce Pavla Büchlera, který působí na britské výtvarné scéně a ve své tvorbě na Flusserovy teorie koncepčně navazuje.

*„Podařilo se mu (Flusserovi) tuhle myšlenku vyjádřit velice jednoduchým a výmluvným způsobem, navíc ji aplikoval na všechno, co na světě vzniká. Ve Tvaru věcí má takovou nádhernou pasáž o tom, že ruka je nástrojem utvářejícím hmotu do tvaru, pak ten tvar proměňuje v odpad a tak dále. Potom ten argument rozvíjí ve vztahu k měnícímu se charakteru výroby: od strojní výroby přes automatickou výrobu až po počítačově řízenou, kontrolovanou výrobu, kde je jediným produktem informace. Končí brilantní myšlenkou, že jedinou kulturně významnou částí našeho těla jsou konečky prstů. Naše těla nakonec zdegenerují, zůstanou nám jen prsty, jimiž budeme ovládat klávesnice počítače.“<sup>19</sup>*

Ve svém díle nazvaném *The Body of the Message* z roku 2006 si Büchler vtipně pohrává právě s pojmem technického obrazu. Jedná se o přepis první části zdrojového kódu digitálního obrazu růže. List papíru hustě popsaný strojopisem je zarámován a vystaven jako klasický obraz. Práce existuje ve dvou verzích, z nichž první vytvořil sám umělec, a druhá byla přepsána z první profesionální písáčkou. Růže je motiv, ke kterému se Büchler ve své tvorbě několikrát vracel. „Předobrazem“ *The Body of the Message* bylo o rok mladší dílo *Bengálská růže*. Büchler vystavil poloprázdnou tubu červené olejové barvy odstínu Bengal Rose, kterou našel v prázdném ateliéru umělecké školy. Nějaký student se snažil vytlačit z tuby poslední zbytek barvy a otevřel ji na zadním konci. Roztržená červená tuba postavená na víčku skutečně vzdáleně připomíná květinu. *Bengálská růže* přímo odkazuje nejen k literárnímu dílu a sémiotickým teoriím Umberta Eca týkajících se mezi interpretace, ale v širším uměleckém kontextu také k poezii George Sandové, dílu

---

<sup>19</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, 1. vyd. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-00-3. s. 23-24.

Bruce Naumana nebo *ready-made* Marcela Duchampa.<sup>20</sup> Autor sám komentuje intertextuální charakter tohoto konceptuálního díla přesyceného významy následovně:

*„Můj zájem o umění je přirozeně živěný uměním jako takovým. A otevřeně přiznám, že mnohé z mého díla je realizováno, dotahováno a řešeno právě u vědomí potenciálního pouta k dějinám umění, k dílům umělců, kteří mě zajímají... Často je to právě tehdy, když objevím spojitost s jiným uměleckým dílem, nějakým literárním nebo filosofickým textem, prostě když najdu způsob, jak to zakotvit.“<sup>21</sup>*

Divák je tak konfrontován s dílem, které je i není obrazem. Není obrazem v klasickém slova smyslu, ale svou formou odkazuje k digitální podstatě technických obrazů vytvářených počítačem. Böhlerova konceptuální tvorba zdánlivě balancuje na hranici minimalismu a absurdity. Její bohatý a komplexní podtext však před pozorným divákem otvírá široké pole konotací a často je zdrojem nenápadného intelektuálního humoru.

---

<sup>20</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, 1. vyd. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-00-3. s. 42.

<sup>21</sup> Tamtéž.

## 1.2 Druhy technických obrazů

### 1.2.1. Fotografie

*„Kolem roku 1900 dosáhla technická reprodukce stavu, kdy nejenže učinila svým objektem všechna dosavadní umělecká díla a jejich působnost začala podrobovat nejhlubším proměnám, nýbrž si mezi uměleckými postupy vydobyla své vlastní místo.“<sup>22</sup>*

Fotografie je považována za první masově rozšířený technický obraz. Je výsledkem procesu získávání a uchování obrazu pomocí specifických reakcí na světlo. Zahrnuje získání záznamu světla tak, jak jej odrážejí objekty na světlocitlivé médium pomocí časově omezené expozice. Proces je uskutečněn mechanickými, chemickými nebo digitálními přístroji – fotoaparáty. Fotografie reprodukuje viditelné jevy a přitom zaznamenává stopy po otisku světla, zachycuje prchavý okamžik, který lidskému oku uniká a tím umožňuje ukazovat skutečnost dosud nevídaným způsobem, ukazuje věci, které byly předtím „neviditelné“.

Hlavní oblastí využití fotografického aparátu se zpočátku stal přirozeně portrét; Monaco označuje tuto dobu za období demokratizace obrazu.<sup>23</sup> Možnost zachycení vlastní podoby, vyhrazená do té doby pouze elitní vrstvě obyvatelstva, byla nyní dostupná téměř každému. K tomu přistoupila možnost fotografie obrazy nekonečně reprodukovat. Vznik fotografie jakožto mimetického umění měl pochopitelně výrazný dopad na malířství. Kolem poloviny devatenáctého století se malířská praxe postupně odkláněla od konceptu napodobování, mimese, směrem k abstraktnějším způsobům vyjádření.

*„Malíři, vynálezem fotografie zbaveni povinnosti imitovat realitu, byli schopni důkladněji zkoumat strukturu svého umění. Malíři byli motivováni znovuobjevit bezprostřednost okamžiku a zvláštní kvalitu světla - dva faktory, které zaujímají důležité místo v estetické formuli fotografie. ... Hnutí kubismu a futurismu představovala přímé reakce na stále významnější postavení fotografického obrazu.“<sup>24</sup>*

Kubisté, na rozdíl od impresionistů, neusilovali o zachycení atmosféry a světla, tedy oblastí typických pro fotografii. Monaco poukazuje na fakt, že se kubismus se vyvíjel

---

<sup>22</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 2. Virtuální knihovna semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno. dostupné z: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>23</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 36.

<sup>24</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 37.



současně s filmem.<sup>25</sup> Pokus o zachycení několika rovin nebo subjektu z různých úhlů pohledu zároveň byl odpovědí na výzvu filmu a jeho techniku pohyblivých obrazů, která umožňovala komplexní, neustále se měnící perspektivy.<sup>26</sup>

Vzniká samozřejmě otázka, jestli pro to, aby vznikla fotografie ve smyslu uměleckého díla, stačí pouze dobře ovládat aparát. Část teoretiků je přesvědčena, že nikoli. Aumont například tvrdí, že k vytvoření dobré fotografie je potřeba být silnou osobností, vnést do procesu tvorby individuální kvalitu.<sup>27</sup> Kvalita snímku je závislá na schopnosti fotografa ukázat objekt v co nejlepším nebo nejzajímavějším světle, na jeho schopnosti záměrného výběru. Pro vyjádření jiného druhu estetických kvalit fotografie používá Aumont výraz *photogenie*, který definuje v návaznosti na pojem *punctum*, který Roland Barthes používá ve své eseji *Světlá komora*. Fotogenie odkazuje k běžně užívanému výrazu „fotogenický“, který v obecné rovině znamená, že zobrazovaná osoba vypadá na fotografii lépe než ve skutečnosti. Fotografie tak odhaluje jisté kouzlo, které skutečné osoby a objekty případně nemusí mít.<sup>28</sup> „*Na povedené fotografii představuje fotogenii to, co nás zasahuje, co mě zasahuje (ono nekonečně ozvláštěné „já“, proměnlivé v každém z nás)*. Barthes svým pojmem *punctum* pouze dokončil tuto definici a dal jí vědomě subjektivizovaný výraz.“<sup>29</sup>

Aparát sice zbavuje fotografa nutnosti dělat určitá formální rozhodnutí, ale vytvoření fotografického obrazu vždy zahrnuje subjektivní výběr, rámování a osobní manipulaci založené na kombinaci společenských, kulturních a estetických norem a osobních preferencích. Vzniká tak specifická kombinace subjektivních a objektivních prvků charakteristických pro obrazy generované fotoaparátem nebo kamerou. Tyto obrazy jsou nicméně tradičně považovány za objektivnější než malba nebo kresba.<sup>30</sup> Fotografie vyhovovala pozitivistickému vědeckému přístupu, protože představuje metodu vytváření reprezentací pomocí mechanického záznamu prostřednictvím přístroje. V otázce, jestli

---

<sup>25</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 39.

<sup>26</sup> „*Jedním z důležitých prvků kubismu byl například pokus dosáhnout na plátně pocitu vzájemných vazeb mezi perspektivami ...To se velmi podobá dialektice montáže - střihu - ve filmu. Kubismus i montáž se zřikají jedinečného úhlu pohledu a zkoumají možnosti mnohonásobné perspektivy.*“ viz. MONACO, James: *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 39-40.

<sup>27</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*, Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7. s. 318.

<sup>28</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*, Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7. s. 319.

<sup>29</sup> Tamtéž.

<sup>30</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 26.

fotografie představuje objektivní zpodobení reálného světa, existuje velké množství protichůdných názorů.

„Někteří obhájci fotografie zastávali názor, že fotografické přístroje předkládají svět perspektivy, která je oddělená od subjektivního, partikulárního lidského pohledu, protože konvence fotografického obrazu jsou z převažující části závislé na parametrech zabudovaných ve fotografickém přístroji.“<sup>31</sup>

Jiní naopak zdůrazňují roli fotografa v subjektivním procesu výběru, komponování, nasvícení a rámování scén. S touto problematikou úzce souvisí mýtus fotografické pravdy.<sup>32</sup> Kontroverzní chápání pravdy ve fotografii se vyhrtilo s nástupem digitálních technologií, které umožnily snadnější a komplikovanější manipulaci s fotografickým obrazem.<sup>33</sup> Barthes označuje jako mýtus soubor pravidel a konvencí, jejichž prostřednictvím jsou utvářeny významy pro určité specifické skupiny, které se zdají být univerzálně platné. Mýtus tak umožňuje obrazu přiřadit konotativní význam, aby se odhalila jeho doslovná, denotativní rovina. Často dochází k tomu, že konotativní sdělení jsou tak široce přijímaná, že se stávají explicitnějšími a obecně standardizovanými.

Těmto otázkám se programově věnuje britský dokumentární fotograf Martin Parr, jeden z nejvýznamnějších a zároveň nejvíce diskutovaných současných tvůrců, který ovlivnil celou generaci fotografů.<sup>34</sup> Na autorské výstavě *Assorted Cocktail* v Centru současného umění DOX představil Parr výběr ze své tvorby, která se pohybuje na pomezí dokumentární fotografie, umění, reklamy a kýče.<sup>35</sup> Parr zásadním způsobem posunul hranice žánru dokumentární fotografie nejen tím, že pracuje s výraznými barvami a záměrným doubleskováním na denním světle, ale především svým charakteristickým jemným a ironickým přístupem, kterým tematizuje vztah fotografie a reality. Záměrně stírá rozdíly mezi inscenovanou fotografií a momentkou a staví tak diváka do pozice, kdy neví, čemu má věřit. V cyklu *Bored Couples* (Znuděné páry) představil sérii fotografií zobrazujících dvojice lidí, kteří vesměs působí velmi znuděným dojmem. Zachytil páry,

---

<sup>31</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 27.

<sup>32</sup> Pro popis pravdivostní funkce fotografie používá Barthes pojem „studium“.

<sup>33</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 31.

<sup>34</sup> Martin Parr je členem prestižní Agentury Magnum Photos, nicméně jeho novátorský přístup k dokumentární fotografii vyvolal v osmdesátých letech obrovskou vlnu kontroverzí a způsobil, že proces, který vedl k Parrově plnohodnotnému členství v Magnum Photo se protáhl téměř na šest let.

<sup>35</sup> PARR, Martin. *Assorted Cocktail* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2011. ISBN 978-80-87446-065. s. 2.

kteře posedávají v kavárnách, na večírku nebo v parku, podpírají si hlavu, zívají nebo zírají do prázdna. Název cyklu nutí diváka automaticky předpokládat, že zobrazení lidé se skutečně nudí. Ve volbě názvu a stylizaci cyklu se plně projevuje Parrův smysl pro jemné posuny ve významu a hru s fotografickou „realitou“. Dvojice na fotografiích se ve skutečnosti vůbec nudit nemusí, mohou mít jenom krátkou pauzu v živé konverzaci nebo se během schůzky nad něčím chvíli zamysleli. Parr ve své hře s divákem zachází ještě dál a do cyklu zařadil fotografii sebe a své ženy. Jedná se o záměrně stylizovanou fotografii, kterou ale neinformovaný divák není schopen mezi ostatními snímky odhalit. Parr bývá kritikou řazen mezi tzv. subjektivní dokumentaristy, tedy fotografy, kteří podávají určité ucelené svědectví, skutečnost ale osobně a osobitě interpretují. Parr sám říká, že se snaží být kritický a citově angažovaný zároveň. Jeho díla oscilující mezi dokumentem a konceptuálním přístupem jsou silným diváckým zážitkem. Přestože je Parrova práce založená na realitě, jedná se, jak sám autor říká, o určitou formu fikce. Parrovy fotografie působí přirozeně, ale autor vědomě kontroluje, co fotí a jakým způsobem to zobrazuje. Ve svém díle ukazuje, jak snadno lze manipulovat s postojem diváka a jeho vnímáním významu fotografie.

Klíčovými termíny pro interpretaci a sémiotickou analýzu fotografie jsou denotace a konotace, které postihují různé druhy a úrovně významu. Denotativní rovina obrazu odkazuje k jeho doslovnému, explicitnímu významu, je chápána jako rovina elementárních významů mezi lidmi sdílejícími stejný jazykový kód. V této rovině většinou panuje obecná shoda. Konotativní významy vycházejí z kulturního, historického a sociálního kontextu, v němž se nachází obraz a divák. Představují druhotnou, asociativní významovou složku obrazu. Hranice oddělující denotativní a konotativní složku nemusí být jednoznačná. Konotativní významy jsou navíc proměnné v závislosti na čase a aktuálním diskurzu.

Mezi významné umělce, kteří se zasloužili o povýšení fotografie do kategorie umění, patří bezesporu Gilbert a George.<sup>36</sup> Tato umělecká dvojice, která ve svých dílech rozehrává složité konotační hry, patří už více než čtyřicet let k nejvýraznějším postavám

---

<sup>36</sup> V průběhu osmdesátých let získali Gilbert a George status jedněch z nejvlivnějších a nejosobitějších umělců. Jejich tvorba byla nejen komerčně úspěšná, ale stala se také předmětem celé řady seriózních umělecko-historických studií a analýz. V osmdesátých letech vystavovali Center Pompidou v Paříži, v Guggenheim Museum v New Yorku nebo ve Whitechapel Art Gallery v Londýně. Zásadním přelomem pak byla výstava v londýnské Tate Modern v roce 2007. Gilbert a George se tak stali dosud jedinými žijícími umělci, kterým tato významná umělecká instituce uspořádala retrospektivní výstavu, a zároveň tak potvrdili neoddiskutovatelné právo fotografie na důstojné místo v galerijním prostoru. viz. GILBERT and GEORGE. *Cesty/Roads 1972 -1992* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-01-0.

současné výtvarné scény.<sup>37</sup> Na počátku sedmdesátých let pracovali Gilbert a George s černobílou fotografií. Z jednotlivých obrázků vytvářeli na stěně galerie jakési asymetrické celky, koláže, které zachycovaly nejrůznější záběry z interiérů, městské motivy a samotné autory.

„Jednalo se o jakési deníkové záznamy zachycující momentální atmosféru a náladu. Později začaly jejich série získávat stále symetričtější formu, ve které se často objevuje dekonstruovaný motiv kříže. Kontroverzním spojením svastiky a kříže do značné míry předznamenali a ovlivnili estetiku punku.“<sup>38</sup>

Ve svých cyklech otevřeli prostor pro řadu protichůdných interpretací. Na konci sedmdesátých let začínají do svých děl integrovat barvu a písmo, jednotlivá slova, pak i celé věty. Tato sdělení se stávají neoddelitelnou součástí celkového konceptu. Někdy se objevují se na samostatných deskách, často se opakují.<sup>39</sup> Gilbert a George inovativním způsobem využili specifické možnosti fotografického média, aby posunuli hranice jeho možností - estetických i sdělovacích. Jejich díla zřetelně korespondují s tehdejší politickou a sociální situací. Fotografie v jejich podání je zároveň uměleckým dílem a médiem komunikace. V cyklech jako *Coming* nebo *The Dirty Words Pictures* otevírají tabuizovaná témata homosexuality, prostituce, nahoty nebo tělních tekutin.<sup>40</sup>

Jako jedni z prvních umělců vůbec reagovali na fenomén osmdesátých let, onemocnění virem HIV. Obraz *FLOW*, prezentovaný v rámci výstavy *Cesty/Roads 1972-1992* v centru DOX, představuje v denotační rovině dvě zvětšená chlupatá mužská kolena, na kterých klečí malinké postavy Gilberta a George. Směrem k horizontu ubíhá rudě zbarvená cesta lemovaná napravo živým plotem a nalevo ostnatým drátem. Se zářivě osvětleným zeleným trávníkem vedle cesty ostře kontrastuje temně podmračené nebe a symbolicky naznačený půlkruh zapadajícího slunce. Tato zdánlivě jednoduchá scéna je přeplněna konotačními významy. Dílo patří do série *The For AIDS Pictures*, která reflektovala tehdy kontroverzní téma HIV. Rudě zbarvená cesta symbolizuje krevní řečiště, kterým proudí virus. Ke krvi odkazuje i název fotografie *FLOW* (proud). Cesta se

---

<sup>37</sup> Výstava jejich prací proběhla na přelomu let 2010 a 2011 v rámci projektu *Decadence Now!* v prostorách Centra současného umění DOX a v Galerii Rudolfinum v Praze.

<sup>38</sup> GILBERT and GEORGE. *Cesty/Roads 1972-1992* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-01-0. s. 5.

<sup>39</sup> Tamtéž.

<sup>40</sup> GILBERT and GEORGE. *Cesty/Roads 1972-1992* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-01-0. s. 6.

ztrácí na horizontu, v rudém západu slunce a je z obou stran neprostupně uzavřena bariérami živého plotu a ostnatého drátu. Autoři naznačují, že po nakažení virem HIV není cesty zpátky, už nemůžeme se odklonit ze směru, který cesta udává. Zatačka na konci naznačuje, že nevíme, kam nás cesta zavede, ale temné nebe a jasně definované hranice ukazují, že není žádná naděje na šťastný konec. Krajina zalitá sluncem za plotem symbolizuje ztracený bezstarostný svět, kam se člověk nakažený virem nemůže vrátit. Mužské nohy odkazující k homosexualitě jsou pokryté čirými kapkami. Není jasné, jestli se jedná o pot nebo slzy. Klečící Gilbert a George symbolizují vzájemnou lásku a pokoru před smrtelnou nemocí.



Obr. 1. Gilbert a George: *FLOW*

Fotografie nezaujímá významné místo mezi technickými obrazy pouze proto, že je považována za jejich počátek. Díky své úzké, zároveň ale komplikované vazbě na realitu je často spojena se silným emocionálním prožitkem. Představuje důležitou složku naší kulturní i osobní paměti, nezaměnitelným způsobem zachycuje naši vlastní minulost.

Jedinečný význam fotografie spočívá právě v jejím ambivalentním statusu objektivního dokumentu a magického obrazu zároveň, v jejím informativním a afektivním charakteru.

## 1.2.2. Film

„Cokoli se v životě stane, co může být viděno nebo slyšeno, může být zaznamenáno na film, pásku nebo disk.“<sup>41</sup>

Film byl během uplynulých sta let úzce spjat s dějinami umění a tradiční záznamová umění byla nucena nově se definovat prostřednictvím nového uměleckého jazyka filmu. Vynález technických obrazů (především těch pohyblivých) měl zásadní vliv na povahu a vývoj klasických uměleckých žánrů, ale zároveň jimi byly technické obrazy do značné míry utvářeny. Monaco považuje vznik filmu za proces replikace. „*Neutrální šablona filmu byla překryta komplexními systémy románu, malby, dramatu a hudby, aby upozornila na některé specifické aspekty těchto umění.*“<sup>42</sup>

Vynález filmu byl zásadním mezníkem v historii technických obrazů, znamenal přechod od statických obrazů k pohyblivým. Klasický filmový obraz vzniká během světelného chemického procesu na pokovené pásce (rozmístění atomů stříbra je přirozeně náhodné). Zaznamenává se dopad světelných vln a obraz je měkčí i při velkých formátech, lze ho libovolně zvětšovat a zmenšovat. Proto bývá označován jako horké médium.<sup>43</sup> Standardní film běží 24 polí za sekundu. Video se na rozdíl od filmu vyvolávat nemusí, lze ale dosáhnout jen určité ostrosti. Zaznamenává se na magnetický plastický pás nebo digitálně (rozmístění pixelů je přesné a rovnoměrné), při zvětšování se objeví interpolace, kde chybí informace (pixelizace). Je označováno jako chladné médium. Rozdíl mezi klasickou kinematografií a uměleckým zpracováním filmového média a videa pak spočívá zejména v tom, že u videoartu jde především o formální experiment často popírající základní filmové postupy: hloubku, kánon střihu, plán a vytváření dojmu reality. Základní otázka tedy nezní, jestli je video umění, ale za jakých podmínek může video a experimentální hraný a animovaný film přispívat k transformaci umění.

Filmy, pásky, CD nosiče apod. jsou považovány za média zprostředkující komunikaci. Umění může být jedním způsobem jejich využití, nikoli však jediným. Díky své obecné srozumitelnosti se technické obrazy staly významným komunikačním prostředkem. Monaco je přesvědčen, že jako médium je potřeba film posuzovat jako

---

<sup>41</sup> MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 35.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím*. Praha: Mladá fronta, 2011. 978-80-204-2409-9. s. 36.

fenomén velice podobný jazyku.<sup>44</sup> Film však není omezen na svůj vlastní systém kódů, ale naopak využívá systémy znaků a kódů mnoha jiných komunikačních systémů. Na rozdíl od přirozeného jazyka však film nelze rozdělit na základní diskrétní kvantifikovatelné jednotky. Pokud předpokládáme, že slovo je nejmenší příhodnou významovou jednotkou, záběr ve filmu s ním není srovnatelný. „Záběr zabírá čas – v určitém časovém úseku souvisle existuje proměnlivý počet obrazů.“<sup>45</sup> Úzce lingvistické koncepce používané k popisu filmu mohou být zavádějící. Sémiotika ospravedlnila studium filmu jako jazyka předefinováním koncepce psaného a mluveného jazyka – jakýkoli systém komunikace je označován jako „jazyk“. Podle Monaca ve filmu plně neplatí tradiční dělení znaku na signifikant a signifikát, v případě filmu jsou téměř identické. Znak filmu nazývá zkratovaným znakem.<sup>46</sup> Obraz má na rozdíl od slova mnohem přímější vztah k tomu, co označuje. Díky tomuto specifickému charakteru filmového znaku je tak obtížné jazyk filmu interpretovat. Monaco cituje známého teoretika filmu Christiana Metzke: „Film je tak těžké vysvětlit, protože je tak snadné ho pochopit.“<sup>47</sup> Podle Monaca nelze znaky filmu modifikovat stejným způsobem, jakým modifikujeme slova jazykového systému. Pro jazykové systémy je charakteristický značný rozdíl mezi signifikantem a signifikátem, zatímco film tento rozdíl postrádá.<sup>48</sup>

V opozici k interpretaci filmu ze sémiotického hlediska se vymezila dvojice teoretiků Gilles Deleuze a Félix Guattari. Deleuze zpochybňoval privilegované místo lingvistiky v rámci humanitních věd. Byl naopak přesvědčen, že aplikace lingvistického modelu na některé kulturní fenomény, jako je např. film, je dokonce škodlivá a odmítl lingvistiku jako ústřední metodologický model pro sémiologii i další disciplíny včetně estetiky. Shoduje se tak s Derridovou kritikou *logocentrismu* – dominantního postavení jazyka a lingvistiky ve vědách o člověku. Deleuze a Guattari kritizovali především binární uspořádání jazykových systémů a zaměřovali se naopak na objevení nových a nečekaných způsobů uspořádání, která mají nehierarchickou strukturu bez centra a periferií, kdy z každého odkazu může vyrůst novým režim znaků. Nehledali tedy za všemi promluvami jeden univerzální, závazný jazyk, ale pluralitu systémů jazykových kódů.<sup>49</sup> Upozornili na to, že s nástupem technických obrazů je třeba v rámci vizuální kultury hledat nové,

---

<sup>44</sup> K pohledu na záznamové umění jako na systémy kódů podobné jazyku významně přispěla v šedesátých letech sémiotika.

<sup>45</sup> MONACO, James: *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 156.

<sup>46</sup> MONACO, James: *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 154.

<sup>47</sup> Tamtéž.

<sup>48</sup> Tamtéž.

<sup>49</sup> Podrobněji k pojmu rizom v podkapitole 4.3.1.



dynamické modely, které umožní vysvětlit pohyb uvnitř struktury, a pokusit se vysvětlit dynamiku vývoje a změn. Derridův koncept *différance* nebo Deleuzův a Guttariho *rizom* popisují model síťovité struktury, založené na kombinaci vertikálních i horizontálních nehierarchických spojení jakýchkoli bodů sítě, kde každý prvek může plnit funkci centra. Přispěli tak k uvědomění si svébytnosti každého znakového systému a škodlivosti interpretace obrazů prostřednictvím lingvistického modelu. Jejich teorie dosud nacházejí ohlas v tvorbě současných umělců.

Vztahem technických obrazů a jazyka se ve svém díle zabývá například laureát Ceny Jindřicha Chalupického z roku 2009, výtvarník Jiří Skála. Jeho instalace založená na kombinaci textů a videa byla vystavena v centru DOX na přelomu roku 2009 a 2010.

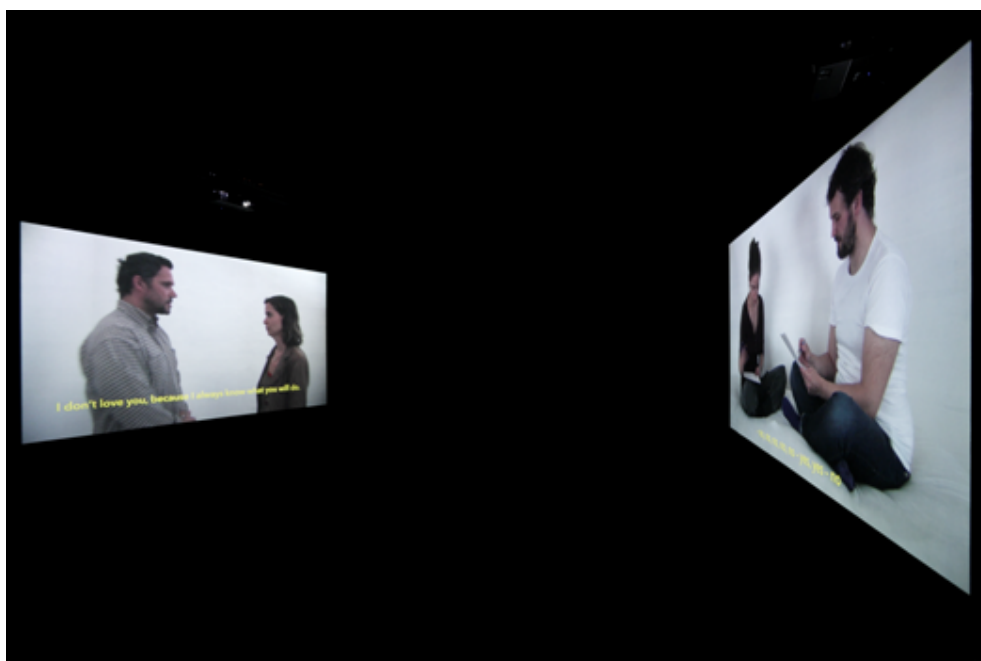
*„Napadlo mě to ve chvíli, kdy mi kamarád vyprávěl, že v binárním kódu je teoretická možnost chyby – třetího čísla. Vedle nuly jedničky může vzniknout dvojka v případě, že třeba v obvodu není proud. Tomu číslu se říká „nevím“. Začal jsem proto přemýšlet nad tím, že digitalizace našich životů je totální.“<sup>50</sup>*

Práci s textem a jazykem se Skála věnoval už na vysoké škole. Od kolážovitých knih přešel postupně k vlastním textům, které představil na několika menších výstavách. Projekt v rámci ceny Jindřicha Chalupického využil jako experiment k tomu, aby vyzkoušel, jak budou lidé reagovat na kombinaci textu a videa v galerijním prostoru. Galerii považuje za demokratický prostor, kde se může návštěvník svobodně rozhodnout, u čeho se zastaví a kolik pozornosti tomu věnuje. Stěžejním bodem instalace bylo video promítané na stěnu, kde Skála společně se svou přítelkyní sedí naproti sobě a z papíru čtou nepravidelně se střídající slova „ano“ a „ne“. Tento zdánlivě absurdní rozhovor má kořeny v digitální podstatě nových médií a přímo odkazuje k Flusserovu pojetí technického obrazu v závislosti na textu. Ve skutečnost postavy čtou binární kód, jedničky a nuly, které dohromady skládají obraz úst Skálova otce z jedné fotografie.<sup>51</sup> Svůj odklon od tradiční malby zdůvodňuje Skála tím, že malba mu nenabízí možnost odpovídat na důležité věci. Spíš než za umění ji považuje za etnografický materiál. Skála se naopak zajímá o zaměnitelnost, která nás obklopuje.

---

<sup>50</sup> Rozhovor pro Českou televizi, 16. 11. 2009. viz. internetový zdroj: <http://www.ct24.cz/kultura/72448-jubilejnim-laureatem-chalupeckeho-ceny-je-jiri-skala/video/2/>

<sup>51</sup> Tamtéž. „Prvotní inspirací byla fotografie úst mého otce; ta dávají první příkazy, otec je ten, kdo určuje pravidla a vytváří u dětí prvotní morálku.“



Obr. 2. Jiří Skála: *Ano – ne*

*„Emoce jdou mimo to, co mě v umění zajímá. Pracuju s videem a textem, protože už tím materiálem odkazuju k současnosti. Společnost je velmi textová. Dřív se zdálo, že bude spíše orientovaná na obraz, ale s příchodem internetu lidi začali hodně psát. Na Facebook lze sice vložit fotky, ale hlavní je text. Je to fenomén, který musí být vidět v galeriích. Jazyk se stává, aniž si to uvědomujeme, totalitním.“<sup>52</sup>*

Skála se programově vymezuje vůči klasickým uměleckým technikám a kreativně rozvíjí téma technických obrazů. V instalaci pro centrum DOX spojil tradiční fotografii převedenou na digitální jednotky s pohyblivým obrazem videoprojekce. Dílo, které rezignovalo na tradiční estetické normy, je bez informace o konceptu pro diváka prakticky nečitelné. V momentě, kdy se však seznámíme s jeho myšlenkovým zázemím, stává se Skálovo dílo vtipným a inteligentním komentářem k podstatě obrazů, které nás denně obklopují. Skálovi se podařilo vytvořit zajímavou situaci, kdy se jazyk stal obrazem, který zároveň vypovídá o své vlastní struktuře.

<sup>52</sup> Rozhovor pro *Hodpodářské noviny*, 13. 11. 2009. viz. internetový zdroj: <http://life.ihned.cz/c1-39209010-jiri-skala-zajimaji-me-veci-ktere-mohou-byt-sdelitelne-i-mimo-galerii>

### 1.2.3. Digitální obraz

Další stupeň ve vývoji technických obrazů přinesla digitalizace. Přibližně v šedesátých letech dvacátého století se k fotografii, filmu a videu připojil nový druh médií – digitální. Význam digitálních médií (od počítačů přes internet) sehrál významnou roli v proměně našeho vnímání času, prostoru, ale i společenských struktur. Jádrem této technologie je princip digitalizace, která je realizována prostřednictvím počítače. Propojení nových médií a oblasti umění umožnila konstrukce cenově dostupného osobního počítače s interaktivním displejem v polovině osmdesátých let.<sup>53</sup> Možnosti manipulace s obrazem se tak rozšířily z výzkumných pracovišť mezi běžnou populaci.

*„Změna v technické konstrukci a prezentaci obrazů přináší radikální posun v jejich povaze – stávají se více strojově generovanými a autonomními. Spojením obrazu s digitální technologií nových médií vzniká nový druh obrazu a zobrazení, který postupně transformuje podstatu vidění (vision), jež je chápána jako kulturní. Vidění jako jako schopnost správně vidět a dekodovat sdělení nesené obrazem se v době digitální technologie mění a v současné vizuální kultuře je možné hovořit o novém způsobu vidění objektů nových médií (obrazů textů, apod.)”<sup>54</sup>*

Digitální obrazy navíc nemají přímou vazbu na realitu ani originál, všechny kopie jsou stejně hodnotné. Digitální obrazy se od analogové fotografie liší v řadě aspektů, například v tom, jak vypadají, jak se generují, distribuují a uchovávají. Význam negativu analogové fotografie nepramení pouze ze skutečnosti, že negativ má přímou vazbu na skutečnost, na fotografovaný objekt, ale také z toho, že kopírováním negativu se originální obraz degeneruje. Informace obsažené v digitálním obrazu degeneraci vystaveny nejsou: jde o kód, který lze na rozdíl od analogové fotografie replikovat bez ztráty detailu. Tento kód je možné přehrávat na různá úložná zařízení současně a převádět z jedné jednotky na druhou, aniž by se tím snížila obrazová kvalita. V případě digitálního fotoaparátu je reprodukovatelnost zabudována přímo do formy způsobem, který eliminuje závislost na jediném originálním médiu (negativu).<sup>55</sup> Digitální aparáty navíc umožňují zobrazit obraz

---

<sup>53</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Barrister and Principal. 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 112.

<sup>54</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Barrister and Principal. 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 112.

<sup>55</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 220.

bezprostředně po záběru. Pixelová forma digitální fotografie společně se softwarovými programy umožnila snadnou úpravu digitálních obrazů. Možnost manipulace a vrstvení kontextů dala vzniknout obrazům, které předchozí média nebyla schopna vyprodukovat.

Změna vizuálního jazyka kultury a vizuálních komunikačních strategií s sebou nutně nese i změnu koncepce estetiky. Kůst považuje nová média společně s digitální estetikou za základní kámen vizuální kultury.<sup>56</sup> Reflektovat nová média z pohledu klasické estetiky považuje za nemožné. Principy nových médií neumožňují jednotně uchopit digitální objekt v čase a prostoru. Základním předpokladem všech tradičních estetických konceptů je podle něj skutečnost naší tělesnosti.<sup>57</sup>

*„Tělesnost jako společné východisko všech lidí představuje primární způsob, jakým sdílíme zkušenosti kultury, společnosti a světa obecně.“ Zároveň nám ozřejmuje, jak jsou vytvářena estetická rozhodnutí, která neberou v úvahu centrální roli těla v lidském rozhodování (ve virtuálně-digitálním prostředí). Konceptualizace estetického vyjádření nových médií se tím dotýká nejen změny obsahu a posunu v estetických strategiích, ale i nového vztahu mezi estetikou a lidskou existencí a identitou.“<sup>58</sup>*

Digitální technologie přinesly možnost uměle vykonstruovat realitu a zpřístupnily tak k manipulaci nejen všechny nově vznikající obrazy, ale také ty historické. Digitální fotografie přinesla nejen *možnost* obraz manipulovat (nejrůznější techniky retuše byly známé dávno před objevem digitálního obrazu), ale všeobecná dostupnost těchto technik pro široké vrstvy obyvatelstva. Díky tomu se běžným aspektem spotřebitelské zkušenosti stalo nejen vytváření obrazů, ale i jejich reprodukování a modifikace.<sup>59</sup> Změnil se i způsob prezentace a sdílení obrazů. Internet a aplikace jako Facebook nebo Picassa umožňují šíření obrazů ve vysoké kvalitě po síti. Vzniká tak nový vztah mezi soukromým obrazem, komerční fotografií a veřejným prostorem a proměňují se otázky autorských práv a konzervace digitálních uměleckých děl.<sup>60</sup>

Digitálně manipulované obrazy využívají svého potenciálu v oblasti vytváření dokonalé iluze a následné manipulace s realitou a při konfrontaci s divákem znejistují jeho

---

<sup>56</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M.. *Možnosti vizuálních studií*. Barrister and Principal. 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 113.

<sup>57</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M.. *Možnosti vizuálních studií*. Barrister and Principal. 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 116.

<sup>58</sup> Tamtéž.

<sup>59</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 221.

<sup>60</sup> Tamtéž.

navyklé způsoby recepcce. Vzniká řada děl, která zpochybňují tradiční pojetí času. To je i případ instalace nazvaná *Budoucnosti muzea: v distribuci*, která byla promítána v centru DOX v rámci výstavy *Budoucnost budoucnosti*, která na specifickém příkladu Moderna Museet ve Stockholmu představuje, jak by mohly vypadat a fungovat veřejné kulturní instituce v blízké budoucnosti. Videoinstalace zdůrazňuje specifickou roli filmového média, které se prostřednictvím technologie virtuálního obrazu pokouší přesvědčit diváka o reálnosti promítaného. Kvazidokumentární formát rozhovoru ukazuje multikulturní a genderový mix protagonistů a odkazuje tak k současným trendům manipulace identity v umění nových médií.<sup>61</sup>

*“Jde zde vlastně o naplnění psychologického principu projekce, vizualizace přání, a v tomto ohledu je charakteristické, že motiv projekce je přítomný nejen v použitém médiu samotném, ale také v pokusu začlenit nejnovější technologie virtuálního obrazu, jmenovitě technologii machinima, která vytváří pomocí digitální technologie třídímenzionální virtuální realitu v reálném čase.”<sup>62</sup>*



Obr. 3. Marysia Lewandowska, Neil Cummings: *Budoucnosti muzea: v distribuci*

Základem estetiky umění nových médií je úzké napojení digitálních médií na vizuální kulturu, což přináší publiku neobyčejně silný audiovizuální zážitek, u jiných

<sup>61</sup> ANDĚL, Jaroslav. *Budoucnost budoucnosti* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-02-0. s. 14 - 15.

<sup>62</sup> Tamtéž.

druhů médií nedostupný. Nová média přinášejí zážitek spojený s prezentací pohyblivých obrazů, který vykazuje typické znaky estetické libosti. Kůst mluví o estetice podívané, spektaklu. Estetika spektaklu charakterizuje proměnu masové kulturní zábavy v posledních padesáti letech. Podívaná se vztahuje k iluzivnímu potenciálu prezentovaných obrazů, které usilují o divákovu vzrušení, zatímco se přitom maskuje jejich nereálnost. To je patrné v posunech estetických kódů i ve změnách v narativním zacházení. Digitální estetika zdůrazňuje posílení pozice obrazu v rámci současné kultury.<sup>63</sup>

V oblasti kinematografie došlo k redefinici procesu tvorby filmu, živý záznam ztrácí své dominantní postavení a filmový materiál je dotvářen prostřednictvím počítačově generovaných prvků. Digitalizací živé akce mizí vztah digitálních obrazů a reality, je odstraněna vazba na realitu. Tento aspekt digitálních médií je výzvou pro velké množství současných umělců zabývajících se experimentálním filmem a videoartem. Videoart prostřednictvím mixáže ambivalentních prvků reality a fikce v mnoha případech tematizuje narůstající pocity nejistoty a pochybností člověka žijícího v době elektronické kultury. K reflexi informačního věku využívají umělci specifickou povahu digitálních médií. To dokazuje nedostatečnost a omezenost konvenčních uměleckých žánrů a snahu umění integrovat uměleckou praxi s klíčovými tématy doby.

Vztah reality a fikce v době elektronické kultury ve svých dílech originálním způsobem tematizuje francouzský filosof a teoretik médií Jean F. Baudrillard. Operuje s pojmem *simulakrum*, který definuje jako vícenásobný řád umělých znakových světů. Obrazy a informace, které jsou nám zprostředkovány médii, nemají žádnou vazbu na reálný svět, jde o vyprázdněný obraz, formy bez obsahu. Realitu zprostředkovanou médii považuje Baudrillard za umělý konstrukt a fikci. Podle něj západní společnosti podstoupily „proces simulaker“, který vede od původní podoby k padělku a vyrobené, mechanické kopii, k simulovanému „třetímu řádu simulaker,“ pomocí něhož falešná kopie nahradila originál.<sup>64</sup> S touto Baudrillardovou koncepcí koresponduje filmový hyperrealismus, který je výsledkem úsilí o dosažení maximální realističnosti a snahou o překonání svého modelového média. Zobrazení prostřednictvím digitálních médií se tak stalo skutečnějším

---

<sup>63</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Praha: Barrister and Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 118.

<sup>64</sup> BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Periplum, 2001. ISBN 80-902836-7-5.

než samotná realita, stalo se *hyperreálným*.<sup>65</sup> Postmoderní epochu charakterizuje Baudrillard právě jako období simulaker a hyperreality.

Ve světě simulací už nejsme schopni rozlišovat mezi obrazem a skutečností, ale pouze mezi různými obrazy skutečnosti. Média, kyberprostor a nové informační technologie organizují společnost okolo simulačních kódů.<sup>66</sup> Chápání skutečné reality bylo nahrazeno konzumováním modelů vytvořených prostřednictvím simulací a model tak získává dominantní postavení vůči reálnému. Subjekt přizpůsobuje své vidění a vnímání reálného ideální simulaci. Hyperrealita tedy označuje stav, ve kterém nejrůznější simulace předurčují a konstituují to, co subjekt považuje za realitu. Podle Baudrillarda opakem simulace není reálné, ale iluze.<sup>67</sup> Baudrillard popírá krizi reality a naopak tvrdí, že reálného je stále víc, protože je produkováno a reprodukováno simulací a samo o sobě je pouhým modelem simulace.

*„...kam až se svět může derealizovat před tím, než podlehne nedostatku vlastní reality, anebo naopak, kam až se může hyperrealizovat před tím, než podlehne nadbytku reality (to znamená kdy, jakmile se stal dokonale reálným, skutečnějším než skutečnost, kdy podlehne pod úderem totální simulace.“<sup>68</sup>*

Další prostředek k pochopení změn odehrávajících se ve sféře digitálních technologií poskytuje Peircova indexikální vlastnost znaků. Moc analogové fotografie vychází z velké části právě z její indexikální podstaty. Digitální obrazy a simulace však tento indexikální vztah ke svému objektu postrádají. Simulace není vlastností, která se vyskytuje výhradně v digitálním prostředí, spíše jde o to, že simulační techniky jsou v tomto případě hůře postižitelné. Digitální obrazy často nedoprovází žádná „skutečná“ optická událost, k níž by měl obraz indexikální vztah. *„Podle Pierce to při přechodu od fotografie k digitálnímu obrazu přináší zásadní významový posun.“<sup>69</sup>* V důsledku toho, že počítačově generované obrazy nám ikonograficky připomínají subjekty z reálného života, dochází k nahrazení indexu ikónem.<sup>70</sup> Dříve byla realita definována především jazykem a určitou prostorovou konfigurací. Jistoty spojené s řečí se však rozplynuly a nahradil je

---

<sup>65</sup> Předpona hyper- ve slově hyperrealita, znamená reálnější než reálný. Je to stav, ve kterém za reálné považujeme to, co bylo vyprodukováno pomocí kódů a simulací.

<sup>66</sup> LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0109-5. s. 174.

<sup>67</sup> BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Periplum, 2001. ISBN 80-902836-7-5. s. 24.

<sup>68</sup> BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Periplum, 2001. ISBN 80-902836-7-5. s. 13.

<sup>69</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 223.

<sup>70</sup> Tamtéž.

system znaků a kódů. Postmoderní epocha je světem, ve kterém se volně pohybující označující zabraňují jakékoli možnosti pevného ukotvení významu.

Úvodní kapitola shrnula pojem technického obrazu obecně a stručně charakterizovala jeho jednotlivé druhy. Technické obrazy, na rozdíl od tradičních, jsou založeny na textech a jsou generovány prostřednictvím aparátů. Fotografie, která je považována za první technický obraz, přinesla nové možnosti mimetického zobrazení skutečnosti a změnila tak společenskou roli malířství jako způsobu zobrazování. Nejen, že přispěla k jeho odklonu od realismu směrem k abstrakci, ale technické obrazy zahrnující fotografii, film a digitální obraz měly zpětně vliv na vývoj klasické malby.<sup>71</sup> Médium fotografie také vyvolalo řadu otázek týkajících se objektivního vztahu technických obrazů k realitě. Tato problematika je ještě více zkomplikovala s nástupem digitálního obrazu. Film přinesl revoluci do oblasti zobrazování tím, že umožnil živý záznam skutečnosti kombinující zároveň obraz, zvuk a pohyb. S digitální technologií pak vzniká nový druh obrazu a zobrazení, který postupně transformuje nejen způsob vnímání obrazu, ale radikálně proměňuje i náš vztah ke skutečnosti.

---

<sup>71</sup> Z mnoha směrů můžeme jmenovat například fotorealismus, kdy umělci záměrně rozvíjí fotografii malířskými prostředky nebo hyperrealismus, kdy vznikají obrovská plátna, která na první pohled vypadají jako digitální fotografie.



## 2. Rám

„*To, co dělá obraz obrazem, je jeho rám.*“<sup>72</sup>

Pokud technické obrazy vnímáme v celkovém kontextu dějin umění, nelze pominout problematiku rámu a především pak obrazovky. Pojem rámu lze chápat několika způsoby. Zaprvé jde o rám obrazové reprezentace, který je zároveň nejhmatatelnější formou rámování. (např. dřevěný rám ohraničující plátno, portál dveří, atd.) Zadruhé může rám znamenat vymezení a ohraničení pohledu, tvar vizuálního pole, meze viditelnosti. Zatřetí je to „rámec referencí“, kdy je jev rámován svým kontextem. (V případě uměleckého díla může být takovým rámcem například instituce muzea.)<sup>73</sup>

Podle Hájka existují v zásadě dva směry hranice obrazu. V první řadě jde o ohraničení plochy nebo tvaru, především u dvojrozměrného zobrazení. Ve druhém případě pak rám odděluje obraz a jeho diváka. Zkoumání propustnosti této hranice je výzvou pro mnohé současné umělce pracující s novými médii.<sup>74</sup> Hájek uvádí, že „*uzavírání obrazu směrem k pozorovateli byl tradiční postup, s jehož pomocí se jasně vymezovala hranice mezi iluzí a jejím okolím, zabraňovalo se nežádoucímu pronikání obou sfér.*“<sup>75</sup> Rám tedy nemá pouze hraniční, rozdělující funkci, ale je také médiem, komunikačním kanálem a prostředkem. Zároveň se však chová sebereferenčně.<sup>76</sup> Odkazuje sám na sebe, na svou tradiční funkci mezníku a hranice. Důležitá je také role rámu v rozpravě o tvaru a ohraničení vizuálního pole. Petříček zdůrazňuje význam rámu ve vztahu k vnitřnímu uspořádání obrazu. Bez rámu bychom nemohli mluvit o kompozici obrazu, nemohli bychom popisovat vztahy, stavbu či tektoniku obrazu, dynamickou nerovnováhu různých složek apod. Bez rámu není skladby a v tomto smyslu je vlastně rám podmínkou možnosti obrazu.<sup>77</sup>

Hájek zdůrazňuje, že na rozdíl od jiných jazyků existují v češtině dva příbuzné výrazy „rám“ a „rámec“, které označují fyzický a konceptuální aspekt. Podstata rámu

---

<sup>72</sup> PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5. s. 37.

<sup>73</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a pět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 28.

<sup>74</sup> Tamtéž.

<sup>75</sup> Tamtéž.

<sup>76</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7. s. 143 – 145.

<sup>77</sup> PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5. s. 100.

spočívá v tom, že neoznačuje objekt, ale funkci. Hájek tuto funkci přirovnává k diskurzu v rámci systému jazyka. Jazyk vždy obsahuje základní skupinu znaků *langue*, které se realizují jako konkrétní promluva *parole*. Teprve na základě konfrontace s ostatními znaky a jejich vzájemného rozlišení získávají jednotlivé znaky svůj význam. Konkrétní formulace *parole* závisí na mnoha faktorech, např. cíli promluvy, sociálním kontextu, postojích mluvčího a adresáta, atd. Tento rámec promluvy se označuje jako diskurz.<sup>78</sup> Určitý diskurz pak vzbuzuje určitá očekávání. „*Rám je způsobem, jak ovládat obraz, cílem diváka je zčásti samo ovládnutí naopak. Rám ovládá diváka, respektive předepisuje daný diskurz.*”<sup>79</sup>

V klasickém pojetí převažoval renesanční geometrický model konstrukce obrazu a vnímání, kdy vizuální pole bylo chápáno jako rozumově uchopitelné a měřitelné prostřednictvím geometrické mřížky a matematiky. Moderní teorie naopak považují vizuální pole za vnitřně strukturovaný, různorodý útvar, ve kterém se střídají zřetelná a méně zřetelná místa. Setkáváme se zde s pojmy mnohosti, pohyblivosti a rozostření. Téma rámování je zde velmi důležité, protože úzce souvisí s rozvojem moderních technologií jejich spojením s vizuálním vnímáním. Syntetická povaha lidské percepce založená na neustálém pohybu oka a „skenování“ obrazu umožňuje sloučení více okamžiků a úhlů pohledu.<sup>80</sup> Tato dotvářející funkce lidského vnímání umožňuje výběr, třídění, transformaci a následnou interpretaci obrazu. Pouze díky těmto zákonitostem vidění je možné vnímat moderní technické obrazy.

---

<sup>78</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 19.

<sup>79</sup> Tamtéž.

<sup>80</sup> Tamtéž.

## 2.1. Narušení rámu – prolínání prostoru obrazu a diváka

Rám ve smyslu rámce odděluje skutečnost a obraz, vyděluje srozumitelné z nesrozumitelného. Avšak obraz v užším slova smyslu, takový, který má analogický vztah ke skutečnosti, je v tomto ohledu pozoruhodně dvojznačný. Jakožto jiný (oddělený rámem) není skutečností samou (vztah diskontinuity); jakožto analogický, tj. zobrazující skutečnost, s realitou souvisí a navazuje na ni (vztah kontinuity). Vzniká tak zvláštní situace: rám či rámeček je hranice proti nesrozumitelnému, avšak právě proto rámce neustále přetváříme a do srozumitelnosti obrazů vpouštíme nesrozumitelnost. Podle Petříčka je nezbytné, abychom se *“s nesrozumitelným vyrovnali v rámci srozumitelného”*.<sup>81</sup>

Dobu, kdy se iluze stala legitimní součástí obrazu, můžeme označit za zrod „klasické koncepce“ obrazu a za počátek období, kdy jsou srovnávány způsoby zobrazování a vnímání.<sup>82</sup> Klasická koncepce obrazu byla založena na představě pevně ohraničeného tvaru, pevně uzavřeného před průnikem divákovy těla do prostoru obrazu. Takový typ zobrazení znemožňoval důvěrnější komunikaci mezi divákem a obrazem. *“Povrch plátna je neprostupnou hranicí, divák nemůže vstoupit do obrazu.”*<sup>83</sup> Tento typ abstraktního prostoru je přehledný, zmapovatelný a rozumově uchopitelný.<sup>84</sup> Z toho vyplývající způsob zobrazování představuje zároveň zakládání nových bariér, daných v neposlední řadě zmíněnou nemožností pohybu. *„Mezi diváka a objekt se staví celá řada překážek. Obraz je tedy pevně i ve směru k pozorovateli, rám hraje roli prahu, který nemá být překročen.”*<sup>85</sup> Je to plocha stojící v prostoru mezi popředím a pozadím, které do obrazu přímo nezasahují.<sup>86</sup>

Velké množství současných umělců pracujících s technologiemi pohyblivých obrazů se zaměřilo právě na zkoumání a zpochybňování hranic rámu. Jedním z příkladů

---

<sup>81</sup> PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5. s. 38 – 39.

<sup>82</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 30.

<sup>83</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 33.

<sup>84</sup> Tamtéž.

<sup>85</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 30.

<sup>86</sup> Více k problematice vztahu obrazu a diváka v kap. 5.

může být využití promítacího plátna v umění a s ním související pokusy umělců popřít konvenční frontální funkci plátna a vytvořit z něj flexibilní projekční plochu integrovanou do okolního prostředí.<sup>87</sup> „*Rám obrazu už není bariéru, ale jevištěm, ze kterého se natahují k divákovi a dávají okatě najevo, že vědí o jeho přítomnosti.*“<sup>88</sup> Divák je přímo oslovován a vyzíván pohledy či gesty zobrazených postav nebo, v případě digitálních obrazů, prostřednictvím interaktivity. Při překročení nebo vystoupení z rámu se naopak postavy alespoň částečně ocitají v divákově prostoru. Toto pronikání do prostoru diváka narušuje tradiční a legitimní funkce obrazu a na jeho základě se formuje nová funkce obrazu: „*obraz jako působivá iluze, schopná manipulovat diváka.*“<sup>89</sup> Cílem této strategie je vyvolat dojem, že se obraz obrací k divákovi a za tím účelem překračuje hranice rámu. Dochází ke zmnožení míst přechodu mezi divákem a obrazem. Otevření plochy obrazu a rámu je umožněno pomocí kontrastů plochy a plastického objemu. Autoři často využívají techniky *trompe l'oeil*, optického klamu. U klasického malířství bylo možné poznat skutečnost pouze dotykem, který byl chápán jako pravdivější nástroj vnímání než zrak. Jako příklad techniky balancující na pomezí hmatatelného a viditelného uvádí Hájek reliéf. Pokud malba iluzivně napodobuje sochařský reliéf, s nímž jsou spjata určitá taktilní očekávání, reaguje divák na obraz jiným způsobem, než kdyby od počátku očekával, že jde o iluzi.<sup>90</sup> Všechny tyto iluzivní techniky přispívají k prolamování obrazové plochy a dílo rozšiřuje možnosti přístupu diváka k obrazové reprezentaci.

Příklad toho, jak s možnostmi, které nabízí porušení rámu, nakládají studenti FaVU VUT v Brně ukázala výstava AS I, která proběhla v centru DOX na přelomu dubna a května roku 2010. Projekt mapoval práce studentů Ateliéru figurativního sochařství 1 z posledních let. Tato konfrontace různých stylů a přístupů k sochařství představila klasické studie, volnou figurativní tvorbu i práce nefigurativního charakteru. Jednou z nejzajímavějších byla instalace s názvem *Puberta*. Autorka Martina Šedová Morávková představila jakousi parafrázi známého obrazu Edvarda Muncha *Puberta* zobrazujícího

---

<sup>87</sup> RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov – antológiatextov o o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005. ISBN 8088675979. s. 21.

<sup>88</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 31.

<sup>89</sup> Tamtéž.

<sup>90</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 32.

nervózní nahou mladou dívku sedící v odmítavé póze na pelesti postele. Instalace nejen že převedla Munchovo plátno do trojrozměrné dimenze a umožnila tak zobrazené dívce doslova „vystoupit z rámu“, ale posunula pointu ještě dál, do roviny technického obrazu. Socha útlé dívenky má v očích zabudovaný digitální videozáznam. Aby ho mohl spatřit, musí se divák naklonit k tváři sochy tak, že se jí téměř dotýká a podívat se jí zblízka do očí. Má přitom nepříjemný pocit, že narušuje osobní prostor sochy, naklání se k nahé dívce se zkříženými pažemi a dýchá jí na obličej, aby odhalil, jaký obraz se skrývá v jejích očích. Divák je tak při vnímání tohoto mimořádně působivého díla vystaven znepokojující situaci, kdy se před ním „zhmotnil“ námět notoricky známého obrazu, překročil svůj obvyklý rámeček, a zároveň sám divák směrem dovnitř narušuje obvyklý prostor uměleckého díla, v tomto případě sochy (který lze také považovat za určitý druh rámu).



Obr. 4. Martina Šedová Morávková: *Puberta*

Jiným zajímavým příspěvkem k iluzivnímu charakteru malby a způsobu, jakým ovlivňuje vnímání vlastní pohyb diváka, je výstava *Sight-specific* českého umělce Petra Kvíčaly probíhající v centru DOX do konce června 2011.<sup>91</sup> „*Základem malířského díla Petra Kvíčaly je abstraktní liniový ornament, logika jeho rozvíjení a výzkum optických*

---

<sup>91</sup> KVÍČALA, Petr. *Červen 1984 až 28. 2. 2006* – katalog k výstavě. Praha: Arbor Vitae, 2006. ISBN 80-86300-74-9.

efektů, které podobné malby vyvolávají. První část výstavy představuje ukázkou Kvičalových pláten. Oproti starším obrazům, ve kterých autor zdůrazňoval subjektivní malířský rukopis, jsou jeho současná díla ovlivněna používáním krycích pásek. Obrazy jsou přesnější, zdánlivě digitalizované na jasně definované plochy s ostrými hranami. Povrch obrazu evokuje moderní architekturu nebo počítačovou grafiku, která se řídí matematicky vyjádřitelným algoritmem. Divák tento konkrétní řád většinou nedokáže odhalit, ve vizuálně efektních kompozicích si je však vědom jeho přítomnosti. Druhou část výstavy tvoří výmalba demonstrující „zrakově specifické“ (sight-specific) vlastnosti Kvičalových maleb pro architekturu. Dílo Zig Zag Corridor vychází ze série maleb vznikajících od roku 2003. Základem je zmnožená, pravoúhle lomená linie. Plochu tvořenou tímto ornamentem můžeme číst dvěma způsoby. Při čelním pohledu vidíme pravoúhlé lomené linie, při pohledu z boku se v určitém úhlu linie spojí do ploch a vytvářejí vertikální klikaté „silnice“. Nejnovější dílo vzniklo pro prostor 22 metrů dlouhé svažující se chodby centra DOX. Malířský zásah tu nejen proměnil charakter architektury, ale v závislosti na pozici a pohybu diváka se dynamicky proměňuje.“ Kvičala pracuje s faktem, že divák je v jednom okamžiku schopen vnímat pouze jeden aspekt malby – rovné, nebo lomené linie.<sup>92</sup>

---

<sup>92</sup> <http://www.dox.cz/cs/press?tiskove-zpravy/54>



Obr. 5. Petr Kvíčala: *Zig Zag Corridor*

Před příchodem technických obrazů představovala jeden z vrcholů iluzivního zobrazování anamorfóza. Hájek upozorňuje na to, že „*anamorfóza a další podobné techniky přispěly k novému zapojení diváka do hry ... scéna počítá s jeho stanovištěm a je konstruována pro něj a kolem něj. ... Divák musí zaujmout toto místo, jinak nemá výjev objektivní platnost.*“<sup>93</sup> Vidíme tedy, že diváková role ve vnímání anamorfických obrazů získala na důležitosti, nicméně stále ještě je eliminována řada vlastností divákovy psychofyzického komplexu. Podobné principy využívá i Kvíčala. Vychází s předpokladu, že vztah obrazu a vnímatele závisí výrazně také na kompozici výjevu. Šikmá kompozice se podílí na otevírání plochy obrazu a zároveň způsobuje zrychlení a rozpohybování zobrazených tvarů. Horizontály a vertikály naopak slouží k vyjádření pocitu klidu, stálosti, pevnosti. Autoři tak prostřednictvím manipulace s obrazovými osami proměňují standardní kompozice ze statických obrazů na dynamické útvary.

---

<sup>93</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 36.

*„Centrum, jež není uvnitř hranic, se stává neviditelným, ocitá se mimo scénu v doméně obscénního. Obraz poukazuje výrazně na svůj vnějšek, rozehrává partii s okolním prostorem, v neposlední řadě s prostorem diváka.“<sup>94</sup>*

Z předchozího výkladu je patrné, že iluzivní techniky využívané při tvorbě obrazů mohou být ideologickým nástrojem, jímž jsou vedle hmotných prostředků také znakové formy. I kompozice obrazu je takovou znakovou formou. Objevují se komplikované, mnohvrstevnaté způsoby, jak působit na diváka díky jeho nevědomosti. Proces semiózy se tak obohacuje o další členy.

V 18. století se rodí tzv. moderní projekt a dochází k zásadní proměně vizuální kultury. A to jak z hlediska způsobů zobrazování, tak z hlediska koncepcí vnímání. Moderní projekt nově definuje pojmy subjektu, společnosti a poznání. Dříve elitní projevy vizuální kultury vyhrazené omezenému počtu lidí pronikají stále více do veřejných vrstev. Nastupuje masově dostupná populární kultura. Vizuální kultura se objevuje v jiných než tradičních kontextech, objevují se nové estetické pojmy.<sup>95</sup> Dříve nedostupné kulturní zážitky jsou zpřístupněny širokým vrstvám, dochází k prolínání „vysokého“ a „nízkého“.<sup>96</sup> Dochází k posunu koncepce obrazového rámu nejen po stránce ohraničení zobrazení, ale i po stránce vztahu obrazu a diváka.

*„Obraz se odvrací od klasické koncepce jako „otevřeného okna“, která umísťovala zobrazení do pevně ohraničeného prostoru, určeného rámem. Tento historický matematický matematický model je zpochybněn nekonečným množením ohnisek, úhlů pohledu a zaostření. K porozumění a vnímání celého výjevu už nestačí jediný pohled zafixovaného oka, oko musí naopak kroužit, pohybovat se, skenovat.“<sup>97</sup>*

Iluzivní malba a následně technický obraz obklopuje diváka ze všech stran a relativizuje tak klasickou distanci pozorovatele a iluze. Do procesu vnímání je opět

---

<sup>94</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 40.

<sup>95</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 40.

<sup>96</sup> ADORNO, T., HORKHEIMER, M. *Dialektika osvícenství*, Praha: Oikomenh, 2009. ISBN 978-80-7298-267-7. s. 136.

<sup>97</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 43.



zapojeno tělo a pohyb. Strategie nových médií počítá s proměněným vztahem k pohybu a tělu diváka, ohraničení výjevu a způsobu kontroly a manipulace. Při tvorbě nových vztahů obrazu a pozorovatele je klíčová právě otázka manipulace a kontroly.<sup>98</sup>

Tyto postupy přímého atakování diváka se projevují například tak, že obraz proráží svou plochu a vysunuje popředí své scény do prostoru pozorovatele. (Příkladem může být indexová strategie, kdy postava plakátu ukazuje přímo na diváka.)<sup>99</sup> Revolučním příspěvkem ke změně klasické koncepce obrazu se stala kinematografie a zejména technika montáže. Montáž už nepojímá obraz jako komponovaný celek, ale jako pluralitní seskupení fragmentů založené na více úhlech pohledu a nejednotnosti měřítek či kódů. Nová média využívají k ovlivnění diváka nejnovějších technických prostředků i tradiční znaky a symboly.

Je zřejmé, že s rozvojem nových technických prostředků a aparátů došlo k výrazné změně chápání nejen vizuálního pole a způsobu zobrazování, ale také k přehodnocení postavení subjektu – pozorovatele a samotného procesu vnímání obrazu a rámu.

---

<sup>98</sup> HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6. s. 45.

<sup>99</sup> Performativní gesto figury strýčka Sama z propagandistického plakátu Americké armády zvyšuje jeho účinnost tím, že otevírá obrazovou plochu směrem k příjemci a propojuje virtuální a reálný prostor.

## 2.2. Obrazovka

V případě technických obrazů tvoří rám nebo rámeček většinou obrazovka nebo projekční plátno.<sup>100</sup> Manovich definuje obrazovku jako plochý, obdélníkový povrch, určený k čelnímu pohledu, který funguje jako okno do jiného prostoru.<sup>101</sup> Ve své definici obrazovky zmiňuje v kontrastu k našemu fyzickému prostoru existenci virtuálního prostoru uzavřeného rámem. Mezi těmito dvěma prostory je specifický vztah, určitým způsobem koexistují. Pro virtuální prostor je charakteristické odlišné měřítko. Manovich zdůrazňuje, že tato definice platí jak pro obrazovku počítače, tak pro renesanční malbu. Během pěti století se nezměnily ani proporce, ani názvosloví dvou hlavních formátů počítačových displejů, které vycházejí ze dvou tradičních žánrů malířství – horizontální formát odkazuje ke krajině a vertikální k portrétu. Manovich rozlišuje tři typy obrazovky – klasický, dynamický a obrazovku reálného času. Dynamická obrazovka se prosadila přibližně před sto lety. Novinkou oproti klasickému typu obrazovky bylo to, že dynamická obrazovka umožnila ukázat obraz měnící se v čase. Je to obrazovka filmu, televize a videa. S příchodem tohoto typu obrazovky dochází také k proměně vztahu obrazu a diváka, vzniká nový divácký režim.<sup>102</sup>

*„Obrazovka usiluje o úplnou iluzi a vizuální plnost, přičemž divák je žádán, aby potlačil svou nedůvěru a identifikoval se s obrazem. Přestože je obrazovka pouze oknem omezených rozměrů umístěných do fyzického prostoru diváka, od diváka se očekává, že se bude plně soustředit na to, co v tomto okně vidí, zaměří svou pozornost na zobrazení a přestane si všimnout okolního fyzického prostoru.“<sup>103</sup>*

Tento režim je možný díky tomu, že obrazovka je zcela vyplněna jediným obrazem. Manovich dokonce označuje obrazovku za agresora, protože se pokouší eliminovat vše, co se nachází mimo rám. Zatímco u obrazovky kina a televize je tento režim poměrně stabilní, počítačová obrazovka se chová jinak. Ukazuje několik simultánně koexistujících oken, přičemž žádné z nich plně nepohlcuje divákovu pozornost.<sup>104</sup> V případě virtuální reality se pak obrazovka úplně vytrácí. Děje se to díky displeji připevněnému na hlavu diváka, kdy

<sup>100</sup> Problematice obrazovky se věnuje mj. i James Monaco. viz. MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 528.

<sup>101</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy XIII(XXVI)2* 2004. ISSN 1210-0250. s. 42.

<sup>102</sup> Tamtéž, s. 43.

<sup>103</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy XIII(XXVI)2* 2004. ISSN 1210-0250. s. 43.

<sup>104</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M.. *Možnosti vizuálních studií*. Praha: Barrister and Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 122.

obrázky zcela vyplňují jeho zorné pole. Divák už se nedívá na obdélníkový, přesně vymezený prostor, který funguje jako okno do jiného prostoru, ale je do tohoto prostoru přímo umístěn. Virtuální a fyzický prostor se zde překrývají. Interfejs počítačových oken i virtuální reality narušují divácký režim, který charakterizuje historické období dynamické obrazovky. Manovich tuto tendenci označuje jako „mizení obrazovky“.<sup>105</sup>

V návaznosti na genealogii obrazovky, zdůrazňuje Manovich klíčovou roli vojenského průmyslu pro rozvoj moderních technologií. V této souvislosti zmiňuje především radar. Během druhé světové války se ukázaly výhody radaru oproti tradiční fotografii. Hlavní předností radaru bylo to, že eliminoval dobu mezi časem dohledu a vyvoláním fotografie. Zobrazování se tak stalo otázkou okamžiku. Ve spojení s radarem se poprvé setkáváme s novým typem obrazovky. Manovich srovnává technologii radaru s fotografií a filmem. „*Fotografický obraz je trvalým otiskem vztahujícím se k jedinému referentu. Vztahuje se k omezenému času pozorování – k času expozice.*“<sup>106</sup> Stejně tak filmový obraz je složený z několika statických záběrů, je tedy součtem referentů a expozičních časů. V obou případech je obraz zafixován a obrazovka tak může ukazovat jen minulé události. Obrazovka radaru se liší v tom, že může ukazovat obraz, který se proměňuje v reálném čase v závislosti na pohybu referentu, změně ve viditelné realitě nebo datové změně v počítačové paměti.<sup>107</sup> Po klasickém a dynamickém typu obrazovky tak přichází třetí, poslední typ – obrazovka reálného času. Obrazovka radaru se mění na základě sledování referentu. Ani v případě vojenských technologií však není časové zpoždění zcela eliminováno, čas vstupuje na obrazovku reálného času novým způsobem. Na rozdíl od tradičních fotografických technologií, kdy byly všechny části obrazu exponovány současně, u radaru je obraz vytvářen kruhovým skenováním. Proměny obrazu technického tak korespondují s různými okamžiky v čase.<sup>108</sup>

S rychlým rozvojem radarové technologie vznikly potíže se zpracováváním velkého množství nahromaděných informací. Jako reakce na tento problém byl v laboratořích MIT vyvinut systém SAGE – Semi Automatic Ground Environment. Jeho úkolem bylo propojit radary po délce obvodu USA a analyzovat a interpretovat jejich signály. V tomto systému měly být lidské prvky plně integrovány do mechanizovaného systému. Systém SAGE se

---

<sup>105</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 44.

<sup>106</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 46.

<sup>107</sup> Tamtéž.

<sup>108</sup> Tamtéž.

tak stal průkopníkem vývoje interaktivního interfejsu mezi člověkem a počítačem.<sup>109</sup> Vedle obrazovky byl postupně vyvinut i předchůdce dnešní myši, tzv. světelné pero. Manovich zdůrazňuje, že v SAGE už nebyla obrazovka pouze prostředkem k zobrazení informací, ale sloužila jako ovládací nástroj založený na zadávání příkazu počítači. V návaznosti na tento systém vznikla řada grafických programů, které pracovaly s obrazovkou jako s místem vstupu a výstupu informací z počítače.<sup>110</sup> „Změnou něčeho na obrazovce mění operátor něco v paměti počítače. Obrazovka reálného času se stala interaktivní.“<sup>111</sup> Obrazovka začala sloužit uživatelům jako nástroj přímého zásahu do reality. V roce 1966 byl pak zahájen výzkum prototypu virtuální reality. Výzkum měl ambice vytvořit technický obraz, který by flexibilně reagoval na pohyb uživatele. Počítač přizpůsoboval perspektivu grafického počítačového obrazu v závislosti na pozici hlavy uživatele a obrazovka se tak rozšířila na celé zorné pole. Virtuální realita se prostřednictvím specifických technologií pokouší vtáhnout diváka do děje a přesvědčit ho o reálnosti obrazu.<sup>112</sup>

### **2.3. Obrazovka jako prostor pro experiment**

V kapitole nazvané Obrazovka a tělo se Manovich věnuje západnímu modelu zobrazování postavenému na obrazovce a znehybnění objektu. Tradice perspektivního zobrazování, která se rozvinula v období renesance, a pokračovala až k modernímu filmu, pracuje s uvězněním těla na pojmové i doslovné úrovni. Lineární perspektiva prezentuje svět tak, jak ho vidí jen jedno oko – jako statický, klidný a zafixovaný. Dochází k eliminaci pohybu nejen zobrazovaného objektu, ale i umělce. Novověký modus obrazu je definován několika základními prostředky z oblasti konstrukce lineární perspektivy. Jedním z těchto prostředků je určení pevného stanoviště pozorovatele v protikladu k perspektivnímu ohnisku, čímž došlo k dalšímu vymezení přehledného rámu vizuálního pole a oddělení obrazu od diváka. „Na konci 19. století byl petrifikovaný svět fotografického obrazu otřesen dynamickou obrazovkou filmu.“<sup>113</sup>

---

<sup>109</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 48.

<sup>110</sup> Nejznámějším z těchto programů byl tzv. Sketchpad, který byl vytvořen v roce 1962. S pomocí světelného pera tak mohl uživatel počítače vytvářet grafiku přímo na obrazovce. Sketchpad se stal symbolem nového paradigmatu interakce s počítači. viz. MANOVICH, Lev: Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 49.

<sup>111</sup> Tamtéž.

<sup>112</sup> MONACO, James: *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6. s. 553.

<sup>113</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 54.

Obrazovka kina umožňovala divákům novou virtuální mobilitu. Mohli se ponořit do jiných světů, aniž by přitom opustili svá sedadla. Za tento druh virtuálního pohybu však zaplatili novou institucionalizovanou imobilitou. Manovich připodobňuje kino k věznicí, diváci se nemohou hnout z místa ani mezi sebou hovořit. Tento typ diváckého režimu vznikl současně s přechodem od „primitivního“ ke „klasickému“ filmovému jazyku. Během primitivního období byl prostor kina a prostor obrazovky jasně oddělen a diváci si tak mohli od virtuálního světa zachovat určitý odstup. Klasický film se zaměřoval na každého diváka zvlášť a vtáhl ho do narace.<sup>114</sup> Manovich mluví o identifikaci diváka s okem kamery. „*Tělo diváka zůstává na sedadle, zatímco jeho oko se spojuje s mobilní kamerou.*“<sup>115</sup> Filmoví kritikové považují tuto imobilitu za základní charakteristiku instituce kina.

Proti konvencím klasické kinematografie se postavili umělci využívající pro svou tvorbu rozšířené možnosti technických obrazů. Experimentální film nebo videoart jsou typickými příklady zpochybnění některých východisek kinematografie.<sup>116</sup> Mezi využívané technologie a postupy patří kamera, televizní obrazovka, promítací plátno, lampa magika, 8, 16 nebo 35 mm filmový pás, počítač a monitor, vícenásobné projekční plochy nebo proměnlivé měřítko promítaného obrazu (promítání na fasády budov versus video v mobilním telefonu). Liší se i délka jednotlivých projekcí – od několikasekundové smyčky, přes slavné video Douglase Gordona trvající 24 hodin až po několikaměsíční videoprojekty na internetu. Samotné vymezení umění pohyblivých obrazů je problematické i proto, že zahrnuje nepřeberné množství žánrů: videoart, experimentální film, dokument a pseudodokument, galerijní videoinstalaci, videoart s politickou a genderovou tematikou, experimentální animované filmy a všechny ostatní druhy pohyblivých obrazů, které nespádají do tradičních kategorií kinematografie. Umělci je využívají různým způsobem; jako zrcadlo, zbraň, analytický nástroj nebo *mise en abyme*, kdy se se vzrůstající komplexitou virtuální mísí s reálným.<sup>117</sup>

Mnohé pohyblivé obrazy v galerii využívají jako prostředek k uměleckému experimentu čas.<sup>118</sup> To je případ dvojice videosmyček s názvem *Nodds* od Pavla Büchlera, která je vytvořena prakticky z ničeho. V případě *Nodds* použil Büchler dvě fotografie

---

<sup>114</sup> MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy* XIII(XXVI)2 2004. ISSN 1210-0250. s. 55.

<sup>115</sup> Tamtéž.

<sup>116</sup> COMER, Stuart. *Film and video art*. London: Tate Publishing, 2009. ISBN 978-1-85437-607-7. s. 37.

<sup>117</sup> COMER, Stuart. *Film and video art*. London: Tate Publishing, 2009. ISBN 978-1-85437-607-7. s. 8.

<sup>118</sup> Více k problematice času ve filmu a videu viz. DELEUZE, Gilles. *Film 2: Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006. ISBN 80-7004-127-7.

Samuela Becketta. Na jedné hledí Beckett přímo dopředu, na druhé má skloněnou hlavu. Spojením těchto dvou snímků vytvořil umělec bizarní třicetisekundovou videosmyčku, kdy Beckett v rychlém rytmu sklání a zvedá hlavu. Video běží na párových obrazovkách, ale záznamy záměrně nejsou synchronizované. Dva Becketti vedle sebe vypadají jako dva klovající ptáci.<sup>119</sup>

„... kdosi prohlásil, že „Beckett vypadá ještě víc jako Beckett.“ Tehdy mi došlo, že dobrý způsob, jak se dobrat k nějakému precedentu, je najít bod, kdy „už není možné udělat vůbec nic“, a přesně podle toho se zařídit: totiž dělat nic.“<sup>120</sup>



Obr. 6. Pavel Büchler: *Nodds*

Stejný princip využil Büchler i v díle *Si yo no* s Che Guevarou kouřícím doutník, Leninem, Stalinem, Gagarinem nebo v díle z loňského roku *Acting Head*, kde na čtyřsekundové videosmyčce vidíme Leonida Brežněva, který nervózně poklepává tužkou. Záběr je vytržen z nalezeného záznamu, patrně z nějaké konference. Divák je téměř hypnotizován pohledem na kdysi významného státníka, který ustrnul v tomto nekonečně se

<sup>119</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-00-3. s. 66.

<sup>120</sup> Tamtéž.

opakujícím nervózním pohybu doprovázeném zvukem tužky ťukající o stůl. Büchler tu mimo jiné upozorňuje na banalitu, pomíjivost a zároveň manipulativní charakter mediálních obrazů. Fascinují ho „*myšlenky na onen prostor, utvářený během života člověka, v němž se paměť, zkušenost a dějiny dostávají do vzájemného kontaktu, kde se paměť stává dějinami.*“<sup>121</sup> Jeho díla jsou komentářem k tomu, jak naše vnímání dějin ovlivněno formou a obsahem obrazů produkovaných médií, ze kterých podle Büchlera budujeme obraz světa „*se všemi těmi mezerami a propastmi.*“<sup>122</sup>

Právě galerijní prostor dává umělci jedinečnou možnost, jak „zakonzervovat“ prchavé mediální obrazy, jejichž životnost běžně nepřekročí 24 hodin. Jakmile tyto obrazy získají status uměleckého díla, jsou automaticky vnímány jako nadčasové. Büchler využívá několik osamocených fotografií nebo několik záběrů z filmu, který už neexistuje a vytváří animace z omezeného množství snímků slavných osobností. Texty Samuela Becketta samy o sobě zpochybňují hranice umění. Jak říká Petříček: „*U takového Becketta se tento konflikt (nahodilosti a diskontinuity, pozn. aut.) zdá být podán v podobě „nějak reverzní“: diskontinuita, konec je všude, každý začátek je už konec. Konec pak uněj trvá v celém textu.*“<sup>123</sup> Stejně jako u Beckettových textů, konceptuální umění v podobě Büchlerových minimalistických apropraci přivedlo umění na samotnou hranici toho, čím umění být může.

Cílem druhé kapitoly bylo analyzovat význam rámu ve vztahu k tradičním i technickým obrazům a jeho význam z hlediska pozorovatele obrazu. Dochází k vzájemnému prolínání elitních uměleckých projevů a masové vizuální kultury. Technické obrazy relativizují klasickou distanci pozorovatele a iluze a do procesu vnímání zapojují tělo a pohyb, stále větší význam získává interaktivita. Prostor plátna o obrazovky se stává klíčovým prostorem pro umělecký experiment.

---

<sup>121</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-00-3. s. 60.

<sup>122</sup> Tamtéž.

<sup>123</sup> PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Hermann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5. s. 100.

### 3. Vliv technických obrazů na tradiční žánrovou klasifikaci výtvarného umění

#### 3.1. Technický obraz v kontextu tradičních uměleckých žánrů

“...není nic poučnějšího než sledovat, jak ... reprodukce uměleckého díla a filmové umění zpětně působí na umění v jeho tradované podobě.”<sup>124</sup>

Žánr je obecně chápán jako rozdělení konkrétních forem umění podle kritérií relevantních dané formě. Ve všech odvětvích umění jsou však žánry ve své podstatě spíše neurčité kategorie bez pevných hranic a jsou určeny především zažitými konvencemi. Klasické umění preferovalo žánrovou stabilitu, přičemž tato stabilita umožňovala bez problému číst dané umělecké dílo, a tak v divácích vyvolávat předvídatelné a žánrem naprogramované emocionální reakce.<sup>125</sup> Barthes ve svém *Úvodu do strukturální analýzy vyprávění* zmiňuje princip artikulace a integrace.<sup>126</sup> Podle tohoto principu každá jednotka, která náleží k nějaké úrovni, nabývá významu jen tehdy, když se může integrovat na úroveň vyšší. Pokud tyto úrovně chápeme jako určitý systém symbolů a pravidel, která musíme použít pro vyslovení významů, pro komplexní a završený prožitek z uměleckého musíme integrovat právě sledované, aktuálně probíhající s dosud prezentovaným i s anticipovaným. Vyšší úroveň integrace, kterou tvoří příslušný žánr, se spolupodílí na konstituci významů sledovaného konkrétního díla.<sup>127</sup> „Žánr je síť kódů, která může být vyvozena ze souboru příbuzných textů.“<sup>128</sup> Zuska zdůrazňuje, že tato síť vytváří zmíněnou vyšší rovinu integrace, která se zpětně podílí na čtení textu. Rozpoznání a uvědomování si žánrových vlastností díla tvoří integrální součást jeho recepce.<sup>129</sup>

Počínaje uměním moderny, které se nově definovalo estetické, ale i proti žánrové konvence, je čím dál těžší stanovit hranice jednotlivých žánrů ve výtvarném umění. S příchodem pohyblivých a digitálních technických obrazů a nástupem masové digitální

---

<sup>124</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 2. Virtuální knihovna semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>125</sup> ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. s. 300.

<sup>126</sup> BARTHES, Roland. Úvod do strukturální analýzy vyprávění. In *Znak – struktura – vyprávění*. Brno 2002, s. 9–43.

<sup>127</sup> ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. s. 303.

<sup>128</sup> Tamtéž.

<sup>129</sup> ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. s. 301.



reprodukce se situace ještě více zkomplikovala. Typickým příkladem je vztah klasické kinematografie a již zmiňované široké oblasti „umění pohyblivého obrazu“, kam můžeme zařadit například videoart, digitální projekce, multimediální instalace apod. Přestože obě oblasti vycházejí ze stejných technologických předpokladů, v mnoha aspektech se výrazně odlišují. Výstavním prostorem galerií a muzeí postupně ustupují klasické videoinstalace vytvořené z televizních obrazovek a narůstá počet projekcí promítaných na stěnu, plátno a další alternativní povrchy a jejich vzájemné kombinace. V kině, před monitorem nebo před televizí se divák soustředí pouze na jedno ohnisko umístěné před ním. Například videoart ale není na rozdíl od filmu určen k hromadnému promítání širokému publiku, nýbrž je zaměřen na jednotlivé diváky, od kterých často vyžaduje určitou míru interaktivity. Promítání neprobíhá v zatemněném sále, kde jsou diváci znehybněni v sedadlech, ale v otevřeném prostoru muzea nebo galerie, kde se mohou svobodně pohybovat. Umělecké projekce se od filmu liší také délkou – obvykle je výrazně kratší a často se promítá v časových smyčkách.<sup>130</sup> Divák má možnost sledování kdykoli přerušit, nebo naopak sledovat video opakovaně. Způsob narace videa koresponduje s estetikou filmu, ale video často zpochybňuje lineární charakter vyprávění. S časem zachází kreativnějším a experimentálnějším způsobem, fragmentarizuje ho na menší jednotky nebo naopak čas vyprávění prodlužuje.<sup>131</sup> V devadesátých letech navíc došlo k významnému přelomu díky rozšíření používání digitálních videokamer. Došlo tak k určité kinematizaci videa; dokonalejší aparatura umožnila střih a experimenty s nelineárními systémy.

*„V podmienkach digitalizácie sa kinematografický kód stáva silným inšpiračným impulzom pre hybridné prelínanie výrazových prostriedkov filmu s jazykom videa. ... Videoumelcov alebo tvorcov rozšírených filmov odlišuje od komerčných autorov predovšetkým to, že ich diela sú vytvárané na základe silnej osobnej výpovede a autorskej myšlienky s ambíciou experimentovania, a ďalej to, že takto vzniknuté diela nie sú určené na masovú recepciu, preto sú najčastejšie prezentované v múzeách umenia, galériách alebo na festivaloch.“<sup>132</sup>*

Zároveň ale existuje mnoho oblastí, ve kterých se naopak kinematografie a umění založené na pohyblivých obrazech prolínají. V některých případech je dokonce film od

<sup>130</sup> To ale samozřejmě neplatí vždy, viz. např. dílo Douglase Gordona *Dvacetičtyřhodinové Psycho*.

<sup>131</sup> COMER, Stuart. *Film and video art*. London: Tate Publishing, 2009. ISBN 978-1-85437-607-7. s. 96.

<sup>132</sup> RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov – antológia textov o o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005. ISBN 8088675979. s. 39.

výtvarného díla nerozlišitelný. Dílo, které narušuje hranice žánru ironizací, antinomizací nebo porušováním žánrových pravidel, bojuje proti ustrnutí, proti redukci možných směrů rozvoje žánru, posouvá možnosti nových hranic a tedy i nových žánrů.<sup>133</sup>

S hranicemi žánrových konvencí experimentuje i Pavel Büchler v díle *Horký vzduch*, které sestává z dvou diaprojektorů, promítacího plátna, kuchyňské stoličky a promítnutého textu. Starý diaprotektor je umístěn před plátno a z promítačky stoupá vzhůru horký vzduch. Celá scéna je nasvícena druhou promítačkou, takže první promítačka i horký vzduch vrhají stín na plátno. Konceptuální podstata díla je založena na otázce, jestli se jedná nebo nejedná o film. Je to „kinematografická událost vytvořená bez filmu“. Chybí tu pohyblivý obraz, ale zároveň teplo vydávané jednou z promítaček vytváří optický efekt, který se na plátně jeví jako animovaný kouř. *Horký vzduch* tak představuje závažný problém s utříděním kategorií.<sup>134</sup>



Obr. 7. Pavel Büchler: *Horký vzduch*

<sup>133</sup> COMER, Stuart. *Film and video art*. London: Tate Publishing, 2009. ISBN 978-1-85437-607-7. s. 140.

<sup>134</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2010, ISBN 978-80-87446-00-3. s. 88.

Jiným způsobem narušuje limity tradičních uměleckých disciplín i Jirka Kolar, český umělec, který od osmdesátých let působí ve Spojených státech. Kolar vyvinul osobitou techniku manipulace fotografie, která spočívá nejen v zasahování do pozitivu malbou a škrábáním, ale také v jeho dalším digitálním zpracování - skenování rukodělně pojeďnaného pozitivu a jeho následném zvětšení do potřebné velikosti.

*„Vznik fotografie zahájil rozvoj nového druhu obrazů, jež Vilém Flusser nazval obrazy technickými, neboť nahradily rukodělný výkon optickou a fotochemickou technologií. Technické obrazy se ovšem nerozvíjejí izolovaně, ale ve vzájemném vztahu s ostatními formami zobrazování, zejména s malířstvím. Kolarův způsob práce s fotografickým médiem kombinuje tři generace technologie obrazů, manuální, fotochemickou a digitální. Jedná se tak vlastně o hybridní techniku, která svými jednotlivými prvky navazuje na různé historické epochy fotografického média. Zpochybňování hranic médií je široký proud reflektující krizi modernistické estetiky, která zdůrazňovala specifiku jednotlivých médií a jejich sebereflexi v umělecké tvorbě. Kolar se svou netradiční technikou připojuje k mnoha jiným umělcům, kteří nejrůznějším způsobem kombinují rozmanitá média.“<sup>135</sup>*

Ve svých dílech využívá Kolar praktiky provázející celé dějiny fotografického média. Experimentuje s retuší a kolorováním, technikami používanými pro zdůraznění dialogu mezi fotografií a malířstvím. Hlavní umělcovou strategií je ovšem jeho využívání napětí mezi plošností a hloubkou. Kolar zpracovává povrch fotografického pozitivu, který kontrastuje s iluzivní hloubkou fotografického zobrazení. Vytváří tak napětí mezi plošností a hloubkou, což byla strategie, o níž se opíral vývoj moderního malířství. Proto lze říci, že Kolarovu tvorbu charakterizuje určitý protiklad mezi modernistickým důrazem na plošnost obrazu na jedné straně, a postmoderní hybridizací médií na straně druhé.<sup>136</sup> Při pohledu na Kolarovy velkoformátové obrazy se neubráníme otázce, jestli se jedná o digitálně manipulovanou fotografii, kombinaci kresby a malby nebo některou z grafických technik. Kolarova decentní hra s hranicemi žánrů působí nicméně velmi estetickým dojmem a dokazuje, že tento druh uměleckého experimentu přináší originální divácký zážitek.

---

<sup>135</sup> KOLAR, Jirka. *Williamsburg* – katalog k výstavě. DOX Prague 2011. ISBN 978-80-87446-08-9. (číslo stránek neuvedeno).

<sup>136</sup> Internetový zdroj <http://www.dox.cz/cs/exhibition?58/about>

### 3.2. Mediální relace

Je evidentní, že ačkoli k experimentům s hranicemi žánrů a uměleckých médií docházelo už dříve, s příchodem technických obrazů získala tato tendence zcela nový rozměr. Pro lepší pochopení komplikovaných a nejednoznačných vztahů mezi novými médii je nutné jejich rozřídění do několika základních kategorií. Sczepanik a Svatoňová je rozděluje následovně.<sup>137</sup>

*Transmediální relace* jsou vztahy mezi médii založené na principu transpozice nebo transferu. Jednotlivé formy existují odděleně a nedochází k jejich propojení do jednoho celku. Dílo nabývá jednoty až v procesu součinnosti (synergie) jednotlivých médií na horizontální ose. Narativní linie příběhu prochází jednotlivými médii, která jsou na sobě nezávislá. Svatoňová uvádí jako typický příklad transmediálního díla televizní seriály, které existují i ve formě počítačové hry, knihy, webová stránka nebo dokumentu o natáčení.<sup>138</sup>

*Multimediální relace* jsou založeny na juxtapozičních vztazích. Jedná se o díla, jejichž části spolu komunikují, ale zároveň mohou existovat odděleně. V moderním umění se často jedná o spojení hudebního vystoupení, performance, tance a videoprojekce.<sup>139</sup> Multimediální díla bývají často zaměňována s tzv. mixed-médii. Ta kombinují výrazové prostředky jednotlivých uměleckých druhů nebo včleňují prvky jednoho média do struktury jiného média. „*Jednotlivé části lze oddělit, ale na rozdíl od multimediálních děl nemohou existovat samostatně. Typickým případem mixed-médií je obraz, ve kterém je použit text.*“<sup>140</sup>

S tímto principem pracuje například americká umělkyně Barbara Kruger, která se proslavila svými veřejnými intervencemi s politickým nebo genderovým zabarvením založenými právě na kombinaci obrazu a textu. Kruger pro svá díla využívá tradiční reklamní prostor, byla například jednou z prvních umělkyně, které využily ústřední digitální obrazovku na Times Square. Na výstavě Umění šachu v centru DOX představila audiovizuální šachovou soupravu, kdy každá figurka zároveň fungovala jako miniaturní

---

<sup>137</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 99.

<sup>138</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 99.

<sup>139</sup> Tamtéž.

<sup>140</sup> viz. např. fotografické cykly Gilberta a George, viz. kap. 1.2.1.

reproduktor obsahující sérii různých audionahrávek. Jedna strana šachovnice tak při pohybu figurkami klade provokativní otázky typu „Co to máš s vlasy?“ a druhá strana odpovídá větami jako „To nemyslíš vážně.“ Při každé, obvykle tiché, šachové hře tak vzniká podivný rozhovor mezi jednotlivými figurkami. Celá instalace je doplněna pouzdem na šachovnici v podobě obrovského kufru polepeného texty s replikami figurek. Možnosti obrazu a textu zkoumá i britská výtvarnice Tracey Emin, která pro zmíněnou výstavu vytvořila cestovní šachovou soupravu kombinující plastiku, výšivku, monotisky a ručně psané nápisy a vzkazy.<sup>141</sup>

*Hypermediální relace* jsou charakteristické nelineárními vztahy, tedy vztahy na bázi síťové struktury. Pojem hypermediálních relací odkazuje ke konceptu hypertextu. Struktury hypertextu jsou využívány v počítačových hrách nebo v interaktivních videoinstalacích, kde má divák možnost aktivně zasáhnout do děje na obrazovce.<sup>142</sup> Tento typ relací je také typický pro internetové prostředí, kde dochází k propojení multimediálních dokumentů (obraz, text, video) díky jednotnému digitálnímu kódu.<sup>143</sup>

*Intermediální relace* jsou recipročně transformující. „*Jednotlivé prvky se v rámci jednoho uměleckého díla prolínají, jsou sjednocovány do nového celku a jejich specifické vlastnosti jsou proměňovány vlastnostmi ostatních médií. ... Konečná forma musí být jednolitém tvarem se svou vlastní kvalitou. Autor nevytváří síť prvků, ale konceptuální fúze. Prostor v díle je pak meziprostorem, ve kterém se stírají hranice mezi jednotlivými uměními a mezi realitou a fikcí.*“<sup>144</sup> Typickým příkladem může být televizní obraz v záběru z filmu, kdy je tento televizní obraz zároveň důležitou složkou narace. Film a televize tak vstupují do intermediálního vztahu. Videoinstalace je dalším příkladem média, které zprostředkovává specifické vztahy mezi jednotlivými uměleckými druhy, mezi tvůrcem a příjemcem, mezi textem a divákovou myslí. Instalace proměňuje prvky jednotlivých uměleckých žánrů do nové konceptuální fúze a v jejím prostoru tak komunikuje více médií, která vytvářejí zcela nový smysl.<sup>145</sup>

*“Zatímco transmédia, multimédia, mixed-média a hypermédia násobí jednotlivé prostory a celkový prostor díla fragmentarizují, intermedialita naopak vytváří zcela nový*

<sup>141</sup> *Umění šachu* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-904213-8-7.

<sup>142</sup> např. film *Kinoautomat: člověk a jeho dům* z roku 1967.

<sup>143</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 100.

<sup>144</sup> Tamtéž.

<sup>145</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 101.

*komplexní prostor díla a fikční prostor v díle. Intermediální díla se podobají mapám, z nichž vyrůstá specifický dialogický styl a velice často i nelineární narace. Tyto větvičky se nehierarchické struktury naplňují Foucaultovu teorii, že prostor v současnosti nabývá povahu sítě.*”<sup>146</sup>

Definici pojmu intermedia přebírá Svatoňová od umělce a teoretika Dicka Higginse, který ji použil poprvé v roce 1965.<sup>147</sup> Šedesátá léta byla charakteristická výraznými proměnami jak ve společnosti, tak v oblasti komunikace a médií. Díky rychlému technickému vývoji začaly být zpochybňovány stereotypní vlastnosti jednotlivých médií a vznikl jakýsi “meziprostor” mezi médii, uměleckými druhy, mezi realitou a uměním<sup>148</sup>. Higgins charakterizoval intermedialitu jako *proces vytváření konceptuálních fúzí*, tedy nových médií spojením médií starších. Tyto fúze doprovází dialog v prostoru díla, ze kterého se rodí nový tvar. V tomto intermediálním prostoru vznikají podle Higginse nejlepší současná díla, která konečně popírají nezpochybnitelné rozdělení jednotlivých médií stanovené v období renesance.

---

<sup>146</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 101.

<sup>147</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 98.

<sup>148</sup> viz. např. rozvoj performance v šedesátých letech

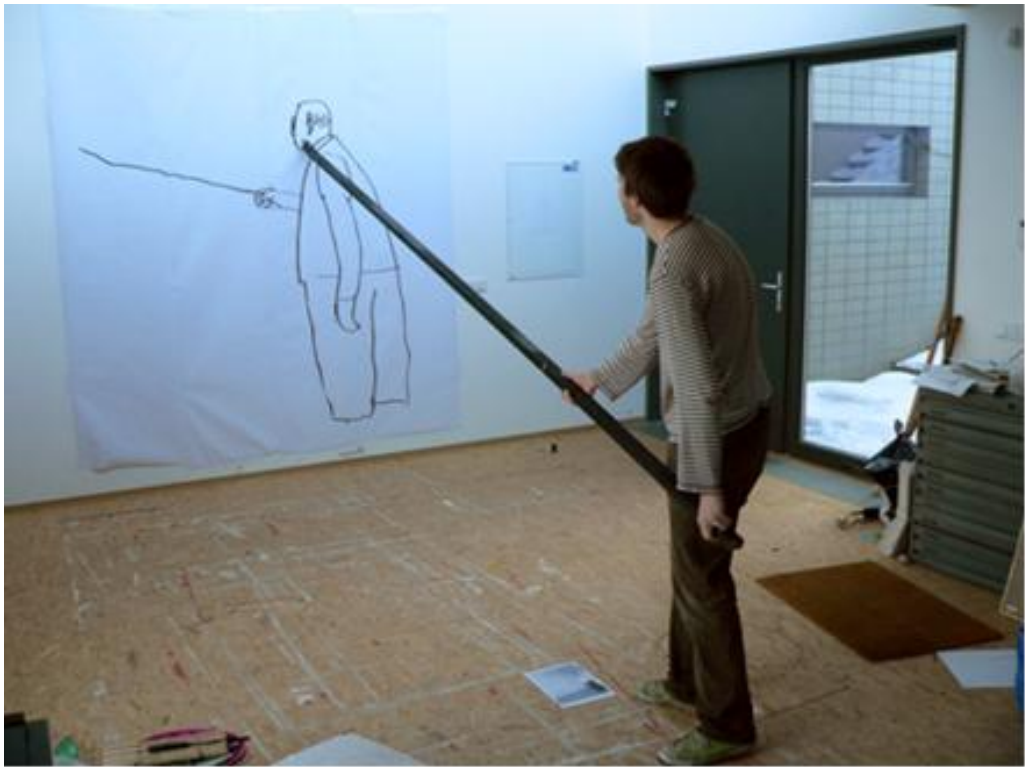
### 3.3. *Technický obraz jako konceptuální fúze*

V závěrečné části kapitoly budou na příkladu umělecké dvojice Davida Böhma a Jiřího Franty a rakouského umělce Markuse Huemera analyzovány možnosti, které nabízejí technické obrazy jako konceptuální fúze na poli umění.

Za konceptuální fúzi lze považovat dílo *Kresba přes překážky* finalistů Ceny Jindřicha Chalupického 2010, umělecké dvojice Davida Böhma a Jiřího Franty, kteří vytvořili videoinstalaci kombinující video, zvukový a hudební doprovod a klasickou malbu a kresbu. Instalace reflektovala problematiku kresby, která je klíčovým tématem v tvorbě této umělecké dvojice. Prvotním impulzem se stala fotografie Henriho Mattise kreslícího na zeď dlouhou tyčkou namočenou v barvě. Tento snímek přiměl oba umělce k zamyšlení se nad kresbou jako prostředkem a procesem uměleckého vyjádření a k pokusu o prověření podstaty této techniky. Následoval sled experimentů, kdy si umělci přivázali k pažím nebo nohám dlouhé tyče opatřené na druhém konci štětcem a zkoušeli, jaké budou mít tyto umělé překážky vliv na samotný proces vzniku díla i na jeho konečnou podobu. Po testování hranic vlastního těla zaintegrovali do tohoto procesu další předměty a objekty. Připevnili štětce na konce větví stromu, před něj postavili plátno a nechali ho tak ve větru “kreslit”. Stejný postup zkusili například se srdcem kostelního zvonu nebo lodí zakotvenou v přístavu, kdy dynamika kresby byla určována pohupováním se trupu lodi na hladině nebo připevnili štětec na smyčec violoncella. Hudebník pak společně s jednotlivými tóny zanechával i stopu na plátně. Výsledná instalace měla podobu kombinace pláten, která touto cestou vznikla a zvukového doprovodu v podobě nahrávky zmíněné hry na violoncello nebo zvuku kostelních zvonů. Přes plátna bylo promítáno několik videosmyček ukazujících umělce, jak připevňují štětce a uhly na vybrané objekty. Součástí instalace se staly i metatextové pasáže hovořící o vzniku díla integrované do díla samotného. Výsledná instalace tak v sobě zároveň zahrnuje dokument o procesu vlastního vzniku.<sup>149</sup>

---

<sup>149</sup> *Cena Jindřicha Chalupického Finále 2010* – katalog k výstavě. Praha: Společnost Jindřicha Chalupického, 2010. ISBN 978-80-254-8383-1. s. 18.



Obr. 8. David Böhm a Jiří Franta: *Kresba přes překážky*

*“Intermedialita v užším pojetí popisuje konceptuální fúze, které obsahují prvky sebereflexivity. Strukturní prvky různých médií se střetávají, usouvstažňují a vzájemně proměňují, přičemž výsledná forma vzešlá z této transformace reflexivně zviditelňuje strukturní rysy a vzájemnou diferenciaci kolidujících médií...Výsledkem této fúze je nová hybridní forma, která mísí strukturní rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové.”<sup>150</sup>*

Úkolem diváka při percepci takového druhu uměleckého díla je střídat a kombinovat své percepční návyky, které se vážou na jednotlivá, pro něj známá média. Na diváka vytrženého ze zažitých stereotypů jsou tak kladeny vyšší nároky. Divák může pochopit nový tvar pouze za předpokladu, že propojí své dosavadní zkušenosti s percepčními nároky nového média. Vzájemné prolínání nových médií a umění však neprobíhá pouze na formální nebo technické úrovni, ale dochází k němu v mnohem hlubších strukturách. Pro plnohodnotné sledování takových fúzí není možné jednotlivé

---

<sup>150</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Univerzita Karlova, Praha 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 103.



percepční zvyklosti pouze střídat, ale je potřeba vjem sjednotit.<sup>151</sup> Příkladem může být videoart, který se v tomto bodě odlišuje od klasického filmu. Při sledování filmu sjednocuje divák v hlubších strukturách percepční módy narace, tedy konstruuje v mysli představu o prostoru díla a řadí do něj jednotlivé události a postavy. U videoartu je tomu jinak. Přestože vychází z podobných principů jako film, většinou postrádá klasickou narativní linii a strukturu literární fikce.

*“Zatímco mentální konstrukt tradičně pojímaného filmu je vlastně konceptuální fúze percepčních modů jiných, tradičních umění, videoart zprostředkovává nový zážitek a subjektivnímu mentálnímu obrazu dominuje jednotné abstraktní myšlení (blízké poslechu hudby nebo sledování baletu.)...Videoart zastupuje spíše intermedialitu v užším slova smyslu, jelikož umocňuje sebereflexivitu média.”<sup>152</sup>*

Alternativou k principu konceptuální fúze je pojem intermediality. Svatoňová zmiňuje teorii remediace J. D. Boltera a R. Grusina, kteří v dějinách médií popisují jak proměny způsobu reprezentace, tak neustálé přepracovávání jenoho média v druhém. Podle jejich teorie jsou média ze hybridní své podstaty. Každé médium je zároveň sítí neodlučitelných prvků technologie, estetiky a sociokulturních praktik a syntézou transformovaných složek jiných médií. Systém remediace se dale dělí na princip imediace a hypermediace.<sup>153</sup>

*Imediace* zakrývá a automatizuje reprezentaci, směřuje k bezprostřednímu účinku, jejím cílem je vytvořit v divákovi zdání homogenního iluzivního světa. Krajní oblasti imediace tvoří pokusy filmu o iluzi nové reality nebo virtuální prostředí. Divákova pozornost je systematicky odváděna od techniky záznamu a fragmentarizace obrazu, podstaty filmového média. Divák si spojuje jednotlivé záběry do jednoho toku a identifikuje se s předváděným světem. *Imediace* je doménou klasické kinematografie.<sup>154</sup>

Opakem je logika *hypermediace*, charakteristická pro většinu děl spadajících do oblasti umění pohyblivých obrazů, zejména videoartu. Jedná se o mnohonásobnou nejednotnou reprezentaci. *Hypermediací* nazýváme zviditelňování procesu mediace,

---

<sup>151</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Univerzita Karlova, Praha 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 104.

<sup>152</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Univerzita Karlova, Praha 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 105.

<sup>153</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 105.

<sup>154</sup> Tamtéž.

kombinování různých médií a odlišných forem do heterogenního prostoru.<sup>155</sup> Médium upozorňuje na sebe sama, divák sleduje formální stránku, technickou realizaci, pozoruje jednotlivé fragmenty a mediální kombinace.<sup>156</sup>

Divákovi jsou v intermediálním díle zprostředkovávány různé vjemy a estetická libost pramení mimo jiné ze schopnosti rozeznání jejich odlišností a hranic. Divák intermediálního díla přepíná mezi různými percepčními mody, které korespondují s jednotlivými uměními. Aby však toto dílo plně pochopil a přijal, musí jednotlivé mody sloučit do výsledného vjemu, tedy přijmout logiku imediace i hypermediace. Divák je nucen hledat souvislosti i mimo diskurz umění.

*„Důležité je, že divák tedy chápe význam díla v rovině semiózy, nikoli pouze v rovině mimetické. Zpochybňuje se tak definice zobrazovacích umění jako umění mimetických a vazba mezi dílem a skutečností. Textu a dílu totiž dominuje spojnice s jinými díly, interpretace je možná, až když se zabýváme dílem v intermediálním světě.“<sup>157</sup>*

Zajímavým příkladem spojení tradičního žánru klasické malby a využití principů technického obrazu byla výstava rakouského umělce Markuse Huemera, která proběhla v Centru současného umění DOX v první polovině roku 2009. Huemer pracuje s tradičními i novými médii, které inovativním způsobem kombinuje.

*“Zatímco mnoho současných umělců stále zápasí s otázkou položenou Walterem Benjaminem v jeho klasickém textu “Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti” (1936), totiž jak fotomechanická reprodukce změnila postavení uměleckého díla, Huemer dělá další krok tím, že se svou tvorbou táže, jaký je status malířství v době elektronických obrazů.“<sup>158</sup>*

Podle Huemera problematizuje abstraktní charakter digitálních obrazů platnost modernistické estetiky, v níž zaujímá princip abstrakce klíčové postavení. Vynález fotografie bývá uváděn jako impulz k obratu moderního malířství směrem k abstrakci. Zdůvodnění modernistické estetiky odvolávající se na vývoj technologií zobrazování se

---

<sup>155</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 106.

<sup>156</sup> srov. s prvními díly průkopníka videoartu Nam June Paika a jeho experimenty s filmovou páskou.

<sup>157</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 107.

<sup>158</sup> ANDĚL, Jaroslav. *Markus Huemer: Ani z nebe odpovědi nepadají – katalog k výstavě*. Praha: DOX Prague, 2009. s. 5.

samo problematizuje dalším vývojem těchto technologií, především masovým rozšířením elektronických obrazů. Huemer ve své tvorbě vyvrací tvrzení, že rozvoj digitálních reprodukčních technologií povede k opuštění klasické malby ve prospěch nových médií.<sup>159</sup> Pokouší se naopak najít pro malířství místo v současném vizuálním prostředí, rozhodujícím způsobem formovaném novými technologiemi zobrazování. Na výstavě *Ani z nebe odpovědi nepadají*, představil svá díla založená na syntéze tradičního malířství a digitální techniky.

Huemerovy obrazy jsou formální hrou konstruovanou na počítači nebo filtrovanou z digitálních obrazových předloh a přenesenou na plátno. Společným motivem je les, romanticky působící hádankovité obrazy jsou nicméně konceptuální. Na první pohled sugerují tradiční prostorový pořádek a tělesnost, jak jsou v malířství obvyklé. Na druhý pohled se ale ukazuje, že modelace světla a stínů i prostorová organizace následují vizuální logiku digitálního zpracování obrazu. Přestože velkoformátové olejové malby evokují výjevy z lesa a krajiny, modelace světla a stínů generovaná na počítači nepopisuje žádný prostor ani těleso, jen sebe samu, zcela abstraktní. Proto již nelze rozlišit individuální a umělecké ztvárnění.<sup>160</sup> Huemer považuje za absurdní, že právě digitální postupy zpracování obrazu dávají malířství novou individuální sebehodnotu.<sup>161</sup> Jeho lesy a krajiny jsou tedy v malířství imaginární jevy, ale zároveň jsou navázány na konkrétní procesy probíhající v počítači. Motivy se stávají vyobrazením libovolně uzpůsobené reality v datovém prostoru. Proto se v Huemerových pracích tak dobře odráží rozpolcený charakter tradice zobrazování.<sup>162</sup>

---

<sup>159</sup> srov. s postojem Jiřího Skály, kap. 1.2.2.

<sup>160</sup> ANDĚL, Jaroslav. *Markus Huemer: Ani z nebe odpovědi nepadají* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. s. 5.

<sup>161</sup> ANDĚL, Jaroslav. *Markus Huemer: Ani z nebe odpovědi nepadají* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. s. 26.

<sup>162</sup> Tamtéž.



Obr. 9. Markus Huemer: *Bylo by lepší, kdybych vytvořil kritický obraz proti nelidskosti státního terorismu?*

*“Konceptuálním opakováním rostlinných elementů ... se příkladně ozřejmuje paradox viditelnosti a dematerializace těchto obrazů: Protože k informacím podloženým počítačem neexistuje žádný předmětný protějšek, je nutné je vizuálně reprezentovat jednoduše namalovanými obrazy. Tímto způsobem se v těchto pracích rozplývají hranice umění a informací, obrazů a ilustrací, i médií a poselství.”<sup>163</sup>*

Huemer tak patří k novému typu umělce, pro kterého je mezioborovost spíše pravidlem než výjimkou. Huemer často odkazuje k obrazovým i textovým pramenům z různých období a tím vytváří nové souvislosti, které zařazují jeho tvorbu do širšího umělecko-historického kontextu. Jeho dílo je výzvou k dialogu mezi různými obrazovými

---

<sup>163</sup> ANDĚL, Jaroslav. *Markus Huemer: Ani z nebe odpovědi nepadají* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. s. 36.

a diskurzivními tradicemi. Dokazuje, že svět obrazů je komplexnější, než kdykoli dříve a že k jeho pochopení nestačí jednoduchá vysvětlení a odpovědi.<sup>164</sup>

Ve třetí kapitole bylo dokázáno, že žánr považujeme za síť kódů, která může být vyvozena ze souboru příbuzných textů. Tato síť vytváří rovinu integrace, která se zpětně podílí na čtení textu a na konstituci významů sledovaného konkrétního díla. Rozpoznání a uvědomování si žánrových vlastností díla tvoří integrální součást jeho recepce. V současné době je čím dál těžší stanovit hranice jednotlivých žánrů ve výtvarném umění. S příchodem pohyblivých a digitálních technických obrazů a nástupem masové digitální reprodukce se situace ještě více zkomplikovala. Dochází nejen k narušování hranic tradičních uměleckých disciplín, ale i k jejich zpětnému ovlivňování prostřednictvím technologií nových médií.

---

<sup>164</sup> srov. kap. 5.2.

## 4. Technické obrazy a problematika originálu

### 4.1. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti

Současné umění často zkoumá a zpochybňuje originalitu a autorství uměleckého díla. Na rozdíl od modernismu, pro který byla jedinečnost a neopakovatelnost avantgardního díla klíčová, postmoderní umělci často poukazují na to, že kategorie originality je falešnou konstrukcí. Benjaminův esej *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* se zaměřuje na teze o vývojových tendencích umění v podmínkách dokonalé technické reprodukce. Vychází z předpokladu, že umělecké dílo bylo v zásadě vždy reprodukovatelné, zásadní rozdíl ale spočívá v manuálním a technickém způsobu reprodukce.<sup>165</sup> Dnešní technologie umožňují dokonalé kopie původního díla. I při vysoce dokonalé reprodukci však odpadá *aura* uměleckého díla, neboli jeho „zde a nyní“ – jeho jedinečná existence v čase a prostoru, v němž se nachází.<sup>166</sup> Touto jedinečnou existencí se naplňuje jeho historie, kam spadají jednak fyzické změny v jeho struktuře, jednak měnící se vlastnické vztahy, kterými prošlo. Změny ve fyzické struktuře díla jsou postižitelné pouze na originálu, nikdy na kopii. „Zde a nyní“ originálu vytváří dojem jeho pravosti a pravost vylučuje jakoukoli reprodukovatelnost. Auru definuje Benjamin jako „jedinečné zjevení dálky, byť by byla sebeblíž“.<sup>167</sup> Tato definice formuluje kultovní hodnoty uměleckého díla v kategoriích časově-prostorového vnímání. Nedosažitelnost je hlavní vlastností kultovního obrazu, je důležitější, že existují, než že jsou viděny.

V dějinách umění byla tradičně přisuzována nejvyšší hodnota původnímu, nekopírovanému dílu, přičemž hodnota byla vždy klíčovým faktorem při posuzování významu originálů i reprodukcí a kopií. Pokud díla vznikají v sériích, nižší hodnota vyplývá právě z jejich reprodukovatelnosti.<sup>168</sup> Čím menší je série, a tím pádem menší počet kopií, tím má dílo potenciálně vyšší hodnotu. Způsob, jakým se na uměleckém trhu určuje hodnota, samozřejmě radikálně proměnil nástup technických obrazů. Fotografie například

---

<sup>165</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 1. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>166</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 2. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>167</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 4. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>168</sup> Samozřejmě záleží na druhu umělecké techniky - srov. hodnotu např. grafického listu a olejomalby.

proměnila status obrazu tím, že umožnila reprodukovat dříve jedinečná umělecká díla (fresky, obrazy...). Sturken a Catwright upozorňují na paradoxní časovou souslednost vynálezu fotografie a kultu originality. Zatímco dříve umělci běžně vytvářeli několik verzí jednoho obrazu, s příchodem fotografie tyto technologie pomalu zanikly.<sup>169</sup> Místo toho se znovu začal klást důraz na jedinečnost obrazu a to překvapivě v době, kdy fotografie umožnila nekonečné množství kopií.<sup>170</sup>

Trh s výtvarným uměním akceptoval příchod technických obrazů velmi rozpačitě a pozvolna. A to přesto, že zatímco manuální reprodukce bývá označována jako falzifikát, technická reprodukce vykazuje ve vztahu k originálu větší samostatnost.<sup>171</sup> Technické obrazy typu fotografie umožňují například nový pohled na originál prostřednictvím možnosti zachytit věci, které jsou běžně divákovi nedostupné. McLuhan považuje nová média za prodloužení našich smyslů a orgánů. Navíc dovolují provádět s otiskem originálu to, co by se s originálem samým dělat nedalo. Fotografie nebo film nabízejí takovou míru objektivitu, která je lidskými prostředky nedosažitelná.<sup>172</sup> V každém případě však jakýkoli reprodukční postup poškozují auru uměleckého díla, jeho pravost. „*Pravost nějaké věci je souhrnem všeho, co si s sebou od vzniku nese, od jejího materiálního trvání, až po historické svědectví.*“<sup>173</sup> Za negativní byl dlouho považován fakt, že na vzniku technických obrazů se kromě umělce podílí také aparát. Toto stanovisko vychází z předpokladu, že skutečným zdrojem originality a kreativity je umělec. Je kladen důraz na tělesnou interakci umělce s dílem, dílo musí být vytvořeno „rukou“ umělce. Technické obrazy a díla vytvořená prostřednictvím aparátů obecně však tuto vazbu porušují. Tento postoj je samozřejmě diskutabilní. Fotografické médium musí se svým objektem sdílet společný prostor a čas, fotoaparát a skutečná scéna musí empiricky koexistovat. Tento vztah pak nahrazuje „dotek“ podobný doteku umělcovy ruky v klasických médiích.<sup>174</sup>

---

<sup>169</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 198.

<sup>170</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 199.

<sup>171</sup> KULKA, Tomáš. *Umění a falzum*. Praha, Academia, 2005. ISBN 80-200-0954-X s. 117.

<sup>172</sup> To je také důvod, proč se technické obrazy kromě oblasti umění široce uplatnily na poli vědy, medicíny nebo práva.

<sup>173</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 3. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>174</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 200.

Reprodukční techniky vydělují umělecké dílo z dosahu tradice, stále vyšší počet reprodukcí nahrazuje jedinečný výskyt uměleckého díla výskytem masovým. Tím, že reprodukci dovoluje, aby vyšla vstříc vnímateli v jeho nynější situaci, aktualizuje reprodukované. Topologické předpoklady originálu souvisejí podle Benjamina se vzrůstajícím významem mas, jejichž požadavkem je právě přiblížit si věci, lidsky a prostorově, a překonání jedinečnosti každého úkazu jeho reprodukcí.<sup>175</sup> „*Stále zřetelněji se projevuje potřeba zmocnit se předmětu v co největší blízkosti v podobě obrazu, nebo lépe, v jeho napodobenině, v reprodukci.*“<sup>176</sup> Reprodukce se svou opakovatelností a prchavostí liší od obrazu, který je charakteristický neopakovatelností a trváním.

Jedinečnost uměleckého díla však není dána jen topologicky, ale je také identická s jeho zasazením v tradici, přičemž tato tradice je živá a proměnlivá. Podle Benjamina se původní způsob zakotvení uměleckého díla v tradici projevoval v kultu.<sup>177</sup> Technická reprodukovatelnost pak poprvé v historii emancipuje umělecké dílo od parazitování na rituálu. Reprodukované umělecké dílo se ve stále větší míře stává kopií uměleckého díla založeného na principu reprodukce. Například otázka, která fotografie je originálem, když z jednoho negativu lze vytvořit potenciálně nekonečné množství kopií, je zbytečná. Technická reprodukovatelnost filmů je přímo dána způsobem jeho výroby. Ta umožňuje nejen co nejbezprostřednější způsob masového šíření děl, ale rovnou si je vynucuje. V momentě, kdy kritériem hodnocení umělecké produkce už není pravost, zásadně se mění i celková sociální funkce umění. Umění se z oblasti rituálu přesouvá do oblasti politiky.<sup>178</sup>

S emancipací jednotlivých uměleckých disciplín z oblasti rituálu narůstaly příležitosti k jejich vystavování, které byly zmnohonásobeny s příchodem technologií masové reprodukce. Umění v době své technické reprodukovatelnosti změnilo svou funkci, oddělilo od svého kultického základu.<sup>179</sup> Dalším důsledkem tohoto vývoje bylo stírání rozdílů mezi autorem a publikem. Zatímco dříve stálo proti nepatrnému množství autorů

---

<sup>175</sup> srov. ADORNO, Theodor. HORKHEIMER, Max. *Dialektika osvícenství*, Praha: Oikomenh, 2009. ISBN 978-80-7298-267-7. s. 156.

<sup>176</sup> BENJAMIN, Walter. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. s. 4. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>177</sup> Tamtéž.

<sup>178</sup> BENJAMIN, Walter. Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. s. 5. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>179</sup> Tamtéž.



obrovské množství čtenářů, dnes je čtenář kdykoli připraven změnit se v pisatele.<sup>180</sup> Umělecká kompetence se podle Benjamina stává obecným statkem. Všeobecné vzdělání, vysoké mzdy a rozvoj reprodukčních technologií přispěly k vytvoření širokého publika s potenciálně větším množstvím virtuálních talentů. Paradoxně je však procento braku v umělecké produkci vyšší než kdykoli dříve. Mění se také způsob percepce obrazů. Vlastní povaha obrazu nikdy nedovolovala stát se předmětem simultánní kolektivní recepce. Zatímco dříve byl obraz prostředkem individuální kontempace, oddávání se proudu asociací u pohyblivého technického obrazu je tomu jinak.<sup>181</sup> Technické obrazy dosáhly v dnešní době téměř taktilní povahy, obrací se přímo k divákovi. Konstantní proud divákových asociací, který umožňovaly tradiční statické obrazy, je okamžitě přerušován rychlým střídáním obrazů. Dochází tak proměně recepce v důsledku působení vlivu nových technologií.

*„Představa, že pouze jedinečné, jediné dílo svého druhu může být pravé, už v 21. století nemůže tak jednoznačně obstát. K fotografickému obrazu může existovat bezpočet stejně cenných kopií a filmové, televizní a digitální obrazy jsou složeny z mnoha simultánních obrazů viděných na mnoha obrazovkách zároveň. Jejich význam nespočívá v jejich jedinečnosti, ale v jejich estetické, kulturní a společenské hodnotě.“<sup>182</sup>*

Došli jsme k závěru, že vliv reprodukčních technik se neomezuje pouze na oblast umění, ale stává se nástrojem širší společensko kulturní proměny. Jedním z nejdůležitějších úkolů umění bylo vždy vytvářet poptávku, pro jejíž plné uspokojení ještě nenastal čas. V dějinách každé umělecké formy existují kritická období, kdy forma usiluje o efekty, které jsou reálně dosažitelné teprve při změněném technickém stavu, tj. s nějakou novou uměleckou formou. Tento vizionářský charakter umění je zároveň základním předpokladem jeho vývoje. To se týká i reprodukčních technologií, jejichž možnosti často předcházejí jejich vývoj.<sup>183</sup> Každá nová forma vizuální technologie vychází z kódů

---

<sup>180</sup> ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006. 80-7203-706-4. s. 339.

<sup>181</sup> srov. např. film apod.

<sup>182</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 205.

<sup>183</sup> Například řada chemických a mechanických prvků potřebných ke vzniku fotografie existovala už před jejím vynálezem, rozfázované fotografie pohybu v sobě obsahovaly zárodek technologie pohyblivých obrazů, vynález kina zahrnoval vynález filmové kamery a promítačky atd. viz. STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 197.

technologií předcházejících, ale každá zároveň znamená nový posun v epistémé.<sup>184</sup> Všudypřítomná reprodukovatelná forma uměleckého díla zásadně proměnila jak uměleckou tvorbu, tak trh s uměním. Důsledkem reprodukovatelnosti mimo jiné je, že kdokoli může vlastnit kopii jakéhokoli uměleckého díla, aniž by kdy spatřil jeho originál, v němž podle Benjamina spočívá jeho pravá hodnota. Reprodukce se tak paradoxně stává formou, jejímž prostřednictvím si originály svůj význam a hodnotu zachovávají a rozvíjejí.

---

<sup>184</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 197.

## 4.2. *Technické obrazy a prostor*

Zatímco všechna tradiční umělecká média jsou definována materiálním nosičem, technické obrazy ho postrádají. Vstup pohyblivých technických obrazů do oblasti umění a na půdu uměleckých institucí je stále ještě určitou skupinou diváků vnímáno jako kontroverzní. Zčásti je však logickým důsledkem vývoje dějin umění. Umělci byly vždy mezi prvními, kteří reagovali na změny ve společnosti i technice, umění vždy bylo nejen zrcadlem společensko-kulturních změn, ale i prostředkem jejich kritické reflexe. Jednu z nejpronikavějších současných přehodnocení Benjaminovy teorie představuje esej ruského teoretika umění Borise Groyse *Topologie současného umění*. Pojem topologie odkazuje nejen k Benjaminově koncepci aury ve smyslu „zde a nyní“, ale také k ostatním současným teoriím médií reflektujícím proměnu světového času a prostoru.

*„Instalace je místem otevřenosti, neuzavřenosti, neskrytosti právě proto, že umísťuje dovnitř konečného prostoru zobrazení a objekty, které cirkulují ve vnějším prostoru, a tímto způsobem se otevírá vnějšimu světu. Proto je instalace schopna názorně manifestovat konflikt mezi přítomností zobrazení a objektů uvnitř ohraničeného horizontu naší bezprostřední zkušenosti a jejich neviditelné, virtuální, nepřítomné cirkulace v prostoru za hranicemi tohoto horizontu – konflikt, který určuje současnou kulturní praxi.“<sup>185</sup>*

Podle Virilia si ztráta horizontu v geografickém slova smyslu si vyžádala zavedení „náhradní optiky“. Náhradním horizontem se tak stává umělý horizont obrazovky či monitoru. Mediální perspektiva takto získává převahu nad bezprostřední perspektivou prostoru. Tato všeobecná vizualizace je významným aspektem virtualizace. Reálné vidění světa ustupuje virtuálnímu vidění. Obrazovka počítače by se měla stát nejzazším oknem, které by umožňovalo vnímat horizont globalizace. Jde o nové vidění světa, který je neustále telepřítomný díky rychle se rozvíjejícím informačním technologiím. To se samozřejmě týká i oblasti umění, jak bylo několikrát zmíněno v předchozích kapitolách. Technické obrazy reagují na možnosti, které jim nabízí soudobé technologie. Na rozdíl od klasických uměleckých děl založených na materiálních nosičích může technický obraz libovolně překračovat geografické hranice a fungovat v reálném čase na neomezeném

---

<sup>185</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. *Topologie současného umění*. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

počtu míst.<sup>186</sup> Dochází tak tomu, co Benjamin charakterizoval jako cirkulaci nekonečného množství kopií.

Už v roce 1936 upozornil Walter Benjamin na to, že moderní technika umožňuje beze změny kvality nekonečně multiplikovat jakékoli umělecké dílo. Podle Benjamina moderní technologie proměnily samu podstatu umění a především způsob jeho distribuce a dostupnosti. Groys ve své eseji redefinuje pojem originálu a kopie a k argumentaci využívá vlastnosti instalace jako uměleckého média. Groys vykládá materiální charakter instalace prostřednictvím předpokladu, že ustanovuje (installs) vše, co v naší civilizaci cirkuluje. Nabízí se hypotéza, že materiálním nosičem instalace je prostor.<sup>187</sup>

Groys se také pokouší přesněji vymezit termín „současné umění“ (contemporary art). Podle Groyse neoznačuje pouze umění vznikající v naší době, ale spíše demonstruje způsob, jakým současnost ukazuje svoji podstatu. Na rozdíl od umění moderny, které bylo zaměřeno na budoucnost, a postmoderního umění, které bylo historickou reflexí projektu modernismu, orientuje se současné umění na přítomnost. „*Centrálním pojmem moderního umění byl pojem kreativity.*“<sup>188</sup> Úkolem umělce bylo dosáhnout kompletního rozchodu s minulostí a otevřít tak cestu pro nový začátek pro novou budoucnost. Tradiční mimetické umění nahradilo obrazoborectví, destrukce a dekonstrukce. Principy moderny vycházely z myšlenek zformulovaných už Nietzsche: negace je tvorba. Rozchod s historickými konvencemi a uměleckou tradicí ve formě obrazoborectví a aktů destrukce byl ikonou budoucnosti. Umělec byl představitelem aktivního nihilismu.<sup>189</sup> Modernistický koncept nového umění, odpoutaného od jakékoli tradice a historie je však paradoxně závislý na srovnávání se starým, předchozím, bez kterého by nikdy nemohlo vzniknout. Groys zdůrazňuje, že proto, abychom mohli uznat dílo jako skutečně obrazoborecké, musíme mít možnost porovnat ho s tradičními, již existujícími díly. Obrazoborecké může být navíc uznáno jako umění pouze tím, kdo se dobře orientuje v dějinách umění. Čím více se tedy chceme osvobodit od umělecké tradice, tím více se podřizujeme logice historické narativity

---

<sup>186</sup> VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Praha: Pavel Mervart, 2004. ISBN: 80-86818-04-7.

<sup>187</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

<sup>188</sup> Tamtéž.

<sup>189</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

a muzeálního sběratelství.<sup>190</sup> „Tvůrčí čin předpokládá neustálé obnovování kontextu, ve kterém se uskutečňuje. Tento mechanismus obnovování kontextu determinuje tvůrčí akt od samého počátku.“<sup>191</sup>

S kontextem úzce souvisí Benjaminovo pojetí originálu. Jak jsme již zmínili, Benjamin používá k rozlišení kopie od originálu za předpokladu možnosti dokonalé technické reprodukovatelnosti pojem aury. Ztráta aury je pak definována jako ztráta „tady a teď“ uměleckého díla. Proces vzniku aury má úzkou souvislost s procesy odehrávajícími se v současném umění, které využívá možnosti nových médií a digitálních reprodukčních technologií. Groys v této souvislosti považuje za nutné zabývat se nejen osudem originálu, ale i osudem kopie. Benjamin ve svém textu předpokládá možnost naprosto dokonalé reprodukce, to znamená kopii naprosto vizuálně ani materiálně neodlišitelnou od originálu. Benjamin je přesvědčen, že ani přes stírání viditelných rozdílů mezi kopií a originálem nedochází k naprostému stírání rozdílů mezi nimi. To, co je odlišuje, je právě aura, kterou disponuje pouze originál.

*„Auru má originál právě díky fixnímu kontextu, tedy přesně určenému místu v prostoru, skrze toto speciální místo v prostoru je vepsán do historie jako jedinečný a originální objekt. Kopie naopak – bez místa a historie – je od počátku potenciální mnohostí. Reprodukce znamená dislokaci, deterritorializaci, přenáší umělecké dílo do sítě topologicky neurčité cirkulace.“<sup>192</sup>*

Jak bylo již zmíněno, podle Benjaminova je podmínkou autenticity uměleckého díla jeho „zde a nyní“. Benjamin nepřipouští možnost znovunastolení aury, relokalizace nových topologických fixací kopie, protože vychází z modernistického pojetí kontextu umění jako jedinečného a unikátního.<sup>193</sup> Za těchto předpokladů znamená ztráta původního kontextu automaticky ztrátu aury. Groys aktualizuje Benjaminův předpoklad v kontextu možností elektronické kultury.

---

<sup>190</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

<sup>191</sup> Tamtéž.

<sup>192</sup> Tamtéž.

<sup>193</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 2. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

*„Pokud je rozdíl mezi originálem a kopií rozdílem čistě topologický – tj. pokud je to rozdíl mezi uzavřeným, fixovaným, označeným, aurou vládnoucím kontextem a otevřeným, neoznačeným, profánním prostorem anonymní masové cirkulace, - pak je možný nejen proces dislokace a deteritorializace originálu, ale i proces lokalizace a deteritorializace kopie. Můžeme nejen udělat kopii z originálu pomocí reprodukční techniky, ale můžeme také udělat originál z kopie pomocí topologického přemístění kopie: s pomocí technicky instalace.“<sup>194</sup>*

Groys považuje instalaci za opak reprodukce. Médium instalace využívá většina současných umělců pracujících s technickými obrazy. Instalace vyjímá kopii z otevřeného prostoru anonymní cirkulace a dočasně ji fixuje ve stabilním kontextu galerijního prostoru, tady a teď. Díla představená v rámci instalace lze proto považovat za originály, dokonce tehdy (a právě tehdy), když cirkulují za hranicí instalace jako kopie.<sup>195</sup> Současné umění se od předchozích směrů odlišuje tím, že originalita umění se není dána prostřednictvím vlastních forem, ale jeho zařazením do určitého kontextu, skrze jeho topologickou fixaci prostřednictvím média instalace. Groys považuje Benjaminovu teorii za problematickou proto, že chápe prostor masové cirkulace jako kopií jako neutrální a homogenní prostor a trvá na vizuální identičnosti, stejnosti kopie cirkulující v naší současné kultuře. Tyto předpoklady možná platily v první polovině dvacátého století. S masovým rozvojem digitálních reprodukčních technologií a elektronických médií typu internetu se situace obrátila. V současných podmínkách obraz neustále přechází od jednoho média k druhému a skrze jednotlivé uzavřené kontexty se proměňuje prostřednictvím různých programovacích jazyků. Topologie současných komunikačních sítí, vznik, promítání a distribuce technických obrazů je mimořádně heterogenní.<sup>196</sup>

*„Obrazy se stále přepisují, transformují, když procházejí skrze tyto sítě – a mění se dokonce vizuálně na každém kroku. Jejich status kopií se tak stává jen kulturní konvencí, tak jako byl dříve konvencí status originálu. Benjamin předpokládal, že nové technologie*

---

<sup>194</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

<sup>195</sup> Tamtéž.

<sup>196</sup> Tamtéž.

*budou schopné dělat kopie stále více identické s originálem. Vše se ale odehrává opačně.*<sup>197</sup>

Podle Benjamin opouští dílo svůj původní kontext a začíná anonymně cirkulovat v sítích masových komunikačních prostředků. Aura originálu je zaručena jeho fixním kontextem, kopie je naopak od počátku charakterizována potenciální mnohostí. „*Reprodukce znamená dislokaci, deterritorializaci, přenáší umělecké dílo do topologicky neurčité cirkulace.*“<sup>198</sup> V prostředí nových médií už nejsme schopni stabilizovat kopii jako kopii ani originál jako originál. Obrazy jsou neustále přepisovány, jak se přecházejí z jednoho média do druhého. Určitý obraz může být promítnut v kině, na Youtube na internetu, na konferenci, může být viděn soukromě v televizi nebo na PC, sdílen na sociálních sítích nebo umístěn v galerii v podobě instalace. Cirkulací skrze nejrůznější kontexty se z kopie stává několik rozdílných originálů. Změna kontextu nebo média může být interpretována jako popření statusu kopie jako kopie, jako nový začátek. V tomto smyslu kopie není nikdy doopravdy kopií, ale spíše originálem s novým kontextem. Ztrácí starou auru a nabývá nové. Možná má zčásti stále status kopie, ale zároveň se proměňuje na různé originály.<sup>199</sup> Groys považuje instalaci, jednu z hlavních současných uměleckých forem, za opak reprodukce. Instalace vyjímá kopii z nerozlišeného otevřeného prostoru anonymní cirkulace a dočasně ji umísťuje do přesně vymezeného fixního kontextu tady a teď. Originalita instalace je tedy zaručena jednak topologicky, jednak každou jednotlivou změnou média. Každá taková změna může být interpretována jako popření statusu kopie jako kopie, neboť při procházení skrze síť dochází k neustálému přepisování a transformování obrazů.

---

<sup>197</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

<sup>198</sup> Tamtéž.

<sup>199</sup> Tamtéž.

### **4.3. Apropriacce, remediace a brikoláž v éře digitálních médií**

Techniky jako je apropiace, remediace nebo brikoláž mají své kořeny v dějinách moderního umění. Technické obrazy a především pak obrazy digitální však přinesly zcela nečekané možnosti, jak tyto specifické způsoby výtvarného vyjádření rozvinout a mnohdy je přivést až do extrému. Není náhodou, že tyto techniky zažívají svůj největší rozmach v období elektronické kultury a postmodernismu, jejichž základními znaky jsou intertextualita, ironie, mixování médií a prolínání žánrů. Postmoderní teorie čerpají své náměty napříč všemi odvětvími kulturního průmyslu, ať už jde o výtvarné umění, architekturu, hudbu, televizi nebo internet. Kulturní analýza se stala všestrannější, zabývá se celým polem reprezentace. Musela se vydat nejen napříč žánry a médii, ale také se zhroutily bariéry mezi akademickou půdou a "zkušeností každodenního života." Tato situace připravila ideální podmínky pro vznik uměleckých děl založených na principu výpůjčky nebo parafráze.

Apropriacce, neboli přivlastnění, je jednou z primárních forem opozičně chápané produkce a jejího čtení, kdy ji umělci např. znovu editují, přepisují nebo mění význam původního materiálu.<sup>200</sup> Patří k základním strategiím postmoderního umění. Apropriacce souvisí s novou definicí kreativity založené na zrovnoprávnění vytvořeného a nalezeného díla, s posílením významu kontextu umění, s myšlenkou „smrti autora“ i s vizí světa jako simulakra. Princip apropiace je významnou součástí tzv. „kritického postmodernismu“, který vychází z kritiky masové kultury, od Adorna po Habermase. Postoj umělců využívajících apropiaci lze shrnout tak, že nehledají původní zdroje, ale strukturu významu: pod každým obrazem je vždy jiný obraz. Obraz má transcendovat dané médium, měl by se rozplynout v připojeních na struktury významu, které jej přesahují. Jedná se o vypůjčování, zcizování nebo přejímání už existujících obrazů nejen ze světa umění, ale i médií nebo reklamy za účelem zkoumání proměny významu obrazů v různých kontextech. Jde o výtvarnou strategii zpochybňující koncept jedinečného, unikátního uměleckého díla. Výsledkem jsou umělecká díla, která jsou divákovi vizuálně známá, ale současně vyvolávají pochybnosti a nejistotu tím, co znamená "znát" určité umělecké dílo. Umělci tak dokazují, že je vždy možné umělecké dílo smysluplně

---

<sup>200</sup> Východiska apropiace nalézáme už v readymadech Marcela Duchampa, který radikálně relativizoval význam originálního uměleckého díla a instituci autorství tím, že si přivlastňoval hotové průmyslové výrobky a současně vyloučil nebo minimalizoval podíl lidské ruky na vytvoření uměleckého objektu.



zopakovat, protože v nových podmínkách a v novém kontextu bude interpretace vždy odlišná od té předchozí. Pojem brikoláž se vztahuje k přeskupení a novému spojení (juxtapozici) původně nepropojených označujících objektů tak, aby vytvářely nový význam v neotřelém kontextu. Brikoláž zahrnuje proces resignifikace, jímž se kulturní znaky s ustavenými významy přeorganizují do nových významových kódů. Objekty, které již nesly usazený symbolický význam, se tedy za nových okolností nově označí ve vztahu k jiným artefaktům.

Na podobných principech jako apropiace nebo brikoláž je založena i remediace. Pojem remediace proslavili Američané Jay David Bolter a Richard Grusin ve své studii *Remediation: Understanding New Media*.<sup>201</sup> Vymezuji se v ní od McLuhanova hledání čistého média pomocí studia jeho vlivu na jiná média. Podle nich čistá média neexistují. Médium je to, co remediuje, zmocňuje se vlastností jednoho média a přetvoří je ve jménu reality. Vždy musí být s některým jiným médiem ve vztahu, nikdy nefunguje samostatně. Remediace je formální logika, kterou nová média předělávají předchozí mediální formy, vystihuje kreativní interakci mezi starými a novými typy médií. Jde o způsob, kterým nová média předělávají předchozí mediální formy. Remediace nemusí automaticky znamenat přeměnu starých médií díky těm novým, např. u dnešní televize můžeme pozorovat přetváření formy vysílání po vzoru novějších médií využívajících multimediální prvky (živé vysílání, doplněné o běžící titulky a vstupy různých zpravodajů apod.). Remediace pracuje na principu hypermediace a imediace. Hypermediace zviditelňuje médium a divák je především fascinován médiem samotným. Imediace se snaží o zmenšení dojmu z média na minimum a hlavním požadavkem je bezprostřednost zobrazované situace.<sup>202</sup> Existence starého média tak paradoxně ukazuje, v čem je nové přínosem.

Zajímavým příkladem apropiace kombinující různé druhy technických obrazů byla instalace *Proces* v centru DOX, která vznikla jako doprovodný projekt k sérii výstav s tematikou komunistické minulosti Československa *Evidence zájmových osob StB*. a *Malík Urvi II*. Výstava *Proces*, která připomněla politické procesy 50. let, byla specifickým projektem vytvořeným pro horní galerii věžní budovy centra DOX a patří tudíž k pracím, jež se v angličtině označují termínem „site-specific“. Proces používá metody apropiace, přivlastnění vybraných, nejčastěji komerčních předmětů nebo obrazů a

---

<sup>201</sup> SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0. s. 105.

<sup>202</sup> Tamtéž.

jejich přenesení do jiného kontextu, jenž má za důsledek změnu jejich významu. Předmětem apropriace však zde není reklama či jiný produkt populární kultury, ale politická propaganda, jmenovitě obálky tří publikací vydaných k příležitosti největších monstrprocesů, které pod vedením sovětských poradců uskutečnil československý komunistický režim v letech 1950 a 1952. Přestože měřítko a technika *Procesu* simulují žánr monumentální malby, jeho autoři chtěli zůstat v anonymitě. Chtěli tak připomenout anonymitu autorů původních obálek a anonymní charakter propagandy na jedné straně a problematizovat pojmy autorství a originality na straně druhé. V širším smyslu pak *Proces* nutí diváka k zamyšlení nad dalšími základními pojmy, jako jsou skutečnost a fikce, etika a estetika, život a umění.<sup>203</sup>

#### 4.3.1. Strukturální předpoklady apropriace

Současná elektronická kultura a nová média fungující na principu sítí představují ideální podmínky pro techniky apropriace, remediace nebo brikoláže. Tento síťový charakter nových médií originálním způsobem popsali Gilles Deleuze a Félix Guattari v díle *Tisíc plošin*.<sup>204</sup> Podle Deleuze a Guattariho vstupují plošiny do komunikačních spojení s jinými plošinami. Každá plošina kombinuje své stavební prvky a vytváří určitou úroveň soudržnosti, přičemž soudržnost v tomto případě neznamená homogennost, ale schopnost udržet pohromadě nesourodé. Každá plošina může být čtena od libovolného místa a může být uvedena do vztahu ke kterékoli jiné. Plošina je vždy ve středu, nemá začátek ani konec, označuje oblasti intenzit, jejichž rozvoj se vyhybá orientaci k nějakému bodu kulminace nebo vnějšímu cíli.

Jedním z klíčových pojmů postmoderních teorií *rizom*, který Deleuze a Guattari přejali z biologie a přisoudili mu zcela nový význam. Rizom znamená oddenek, u kterého nelze rozlišit kořen a výhonek, a který je v neustálé interakci s okolním prostředím. Vstupuje do cizích evolučních řetězců, navazuje příčná spojení mezi různými vývojovými

---

<sup>203</sup> <http://www.dox.cz/cs/press?tiskove-zpravy/31>

<sup>204</sup> Pojem plošina si Deleuze a Guattari vypůjčili od Gregoryho Batesona, který se inspiroval sexuálními rituály balijské kultury. Bateson popisuje koncept libidinální ekonomie, která se liší od západního pojetí zaměřeného na dosažení cíle. Termín plošina používá Bateson pro popis kontinuálního toku intenzit (např. sexuální touhy), které jsou utvářeny tak, že tento tok jednak nemůže být narušen žádným zásahem zvenčí, jednak nesměřuje ke svému završení. Energie a dynamismus plošiny tak mohou být znovu reaktivovány nebo mohou naopak pronikat do jiných vrstev či řetězců, kde aktivují nové možnosti, aniž by došly ke svému zakončení.

řadami, tvoří neočekávaná a nesystematická setkání, spojuje a rozděluje zároveň. Charakter rizomu odráží strukturu nových nehirerarchických elektronických prostředí, zejména internetu. „*Rizom je a-centrický, ne-hierarchický, a-signifikační*“,<sup>205</sup> je konceptem rozmanitosti a nemůže mu být porozuměno v tradiční terminologii, která je založena na principu binárních opozic. Rizomatický způsob komunikace je charakteristický tím, že v něm neexistuje vztah adresant – adresát, ale navzájem komunikují všechny prvky v dané rovině. Deleuze rizom nechápe jako abstraktní entitu, ale jako název procesu. Můžeme tak mluvit o rizomatické komunikaci, rizomatické povaze společnosti, informací nebo přírody. Při srovnávání rizomatické a stromovité struktury považují Deleuze a Guattari stromovitou strukturu považují za základní a dominantní metaforu západního způsobu myšlení. Jedná se systematickou a hierarchicky organizovanou strukturu, která je založena na principu binárních opozic. Tato koncepce obsahuje vnitřní limity a omezení, která regulují vztahy mezi jednotlivými komponentami. Tento modus myšlení není schopen myslet rozmanitost a postihnout tak podstatu současného umění.

Rizom naopak ztělesňuje strukturu, kdy jednotlivé komponenty vytvářejí neregulovatelnou síť, kde se jednotlivé prvky mohou libovolně kombinovat. Do tohoto prostoru neexistuje žádný privilegovaný bod vstupu, není tu žádná pevně stanovená posloupnost kroků, ani žádná vnitřní hierarchie mezi prvky a celkem. Rizom nezačíná, ani nekončí, je vždy ve středu, mezi věcmi, jako mezičlánek nebo intermezzo. Vycházet se má ze středu, procházet středem, přicházet a odcházet, spíše než začínat a končit. Mezi věcmi neznamená lokalizovatelný vztah směřující od jedné věci k druhé a naopak, ale kolmý směr, příčný pohyb, který unáší jednu a druhou, proud bez začátku a konce, podemílající břehy a nabírající rychlost uprostřed.<sup>206</sup> Rizom nelze redukovat ani na jedno, ani na mnohé. Netvoří ho jednotky, ale dimenze nebo spíše pohyblivé směry. Rizom je tvořen pouze liniemi, které však nelze zaměňovat s liniemi původu stromovitého typu.

Rizomatické prostředí nových médií je ideálním zdrojem technik apropriace, umělecké strategie umožňující tvůrci vědomě si přivlastnit (apropriovat) již existující objekt, jev anebo myšlenku ze světa umění (nebo zcela mimo uměleckou oblast) a začlenit do nového uměleckého kontextu, aniž by předmět přivlastnění ztratil vnímatelnou podobnostní vazbu na originál. Ze sémiotického hlediska představuje apropriace symbolický akt přesunu významu apropriované entity do jiného významového kontextu,

---

<sup>205</sup> HAUER, Tomáš. *S/Zkrze postmoderní teorie*. Karolinum, 2002. ISBN 8024605457. s. 180.

<sup>206</sup> DELEUZE, G., GUATTARI, F. *Milles plateaux*, Paris: 1980. ISBN 2.7073.0307.0. s. 23-24.

přičemž dochází k deformaci předchozího znakového seskupení a transformaci původních významů. Robert S. Nelson přirovnává apropiaci k mýtu a upozorňuje na „konceptuální moc a sémiotickou nestabilitu“ této operace. Tvůrce si totiž s entitou, již si přivlastňuje a přenáší do nového kontextu, apropriuje i její původní význam, tudíž jde pokaždé o apropiaci komplexního znaku a dynamickou znakovou situaci. Liberální poetiky umění postmoderního věku učinily z apropiace legitimní tvůrčí princip, zpochybňující kategorie autorství a originality, a povýšily ji na oblíbenou stylistickou manýru; někteří autoři hovoří dokonce o “apropriačním umění” jako typické tendenci 80. a 90. let minulého století. Appropriace se běžně používá v širším spektru audio-vizuální kultury, včetně designu, reklamy a marketingu.

V galerijním prostředí jsou apropriovaná díla většinou prezentována ve formě instalace. Boris Groys považuje instalaci za hlavní formu současného umění, neboť demonstruje jakýsi řetěz aktu výběru. Zatímco umění moderny fungovalo na principu individuální formy, současné umění je založeno na kontextu a nové teoretické interpretace. Proto není současné umění ani tak individuální produkcí, jako spíše výsledkem individuálních řešení, které zahrnou nebo vyloučí obrazy (texty, videa) cirkulující v prostředí elektronických médií a dají jim tak nový, originální kontext.

*„Instalace je místem otevřenosti, neuzavřenosti, neskrytosti právě proto, že umísťuje dovnitř konečného prostoru zobrazení a objekty, které cirkulují ve vnějším prostoru, a tímto způsobem se otevírá vnějšímu světu. Proto je instalace schopná názorně manifestovat konflikt mezi přítomností zobrazení a objektů uvnitř ohraničeného horizontu naší bezprostřední zkušenosti a jejich neviditelné, virtuální, nepřítomné cirkulaci v prostoru za hranicemi tohoto horizontu – konflikt, který určuje současnou kulturní praxi.“<sup>207</sup>*

Toho docílil Douglas Gordon ve svém známém díle *Dvacetičtyřhodinové Psycho*, které nabízí netradiční interpretaci Hitchcockova slavného filmu. Projekce je výrazně zpomalena a „natažena“ na délku 24 hodin. Divákovi je tak znemožněno obvyklé vnímání filmu, díky jinému časovému režimu však odhaluje minipříběhy ukryté pod prahem běžného vnímání a tím získává původní příběh nový rozměr. Dekonstrukce notoricky známého filmu umožňuje nové způsoby jeho vnímání a čtení. Paradoxní pointa díla byla

---

<sup>207</sup> GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680. Český překlad viz. Topologie současného umění. Internetový zdroj: <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

umožněna tím, že umělec postavil do popředí technický a fyziologický princip filmu, totiž skutečnost, že náš mozek transformuje proud statických obrazů do virtuálního pohyblivého obrazu. *Dvacetičtyřhodinové Psycho* klade stejné otázky jako současná neurověda, činí to však specifickým, uměleckým způsobem. Toto komplexní dílo tematizuje problematiku paměti, různých časových měřítek a vnímání času obecně, masové kultury a autorství nebo aropriace.



Obr. 10. Douglas Gordon: *Dvacetičtyřhodinové Psycho*

## 5. Technický obraz a jeho recipient

*„Během velkých dějinných období se s celkovým způsobem lidské společnosti proměňuje rovněž povaha a způsob smyslového vnímání.“<sup>208</sup>*

Cílem kapitoly bude analyzovat specifický vztah technického obrazu a diváka a reflektovat ho v širším kontextu teorie umění nových médií. Pro jakékoli hlubší úvahy o prožitku uměleckého díla a způsobu jeho interpretace je nezbytné zmínit téma vizuální percepce. Vidět umělecké dílo znamená soustředit se na něj, vést s ním souvislý dialog. Vzorce vnímání, jimiž nás vybavuje současné vizuální prostředí, nejsou vždy plně aplikovatelné na díla prezentovaná v galerii či muzeu. V porovnání s prchavými a rychle se střídajícími obrazy produkovanými denně prostřednictvím médií klade současná výtvarná tvorba na diváka vyšší požadavky v podobě pronikavějšího vidění a hlubší koncentrace. Na rozdíl od tradičních uměleckých forem umění nových médií často vyžaduje interaktivní participaci diváka. Například instalace využívající technologie pohyblivých obrazů, v kontrastu ke klasickému filmu, je založena především na faktu, že divák už není znehybněn v křesle v kině, ale má možnost volně se pohybovat prostorem. Pro diváka tak vzniká vnitřní konflikt, jestli zůstat nehybně stát a nechat plynout filmovou pásku, nebo jít dál. Divák je postaven do situace, kdy musí realizovat individuální strategii prohlížení pohyblivého obrazu. Masový rozvoj komunikačních technologií, změny v technické konstrukci a materiální povaze obrazů a zobrazovací kapacita nových médií si vyžádaly transformaci podstaty vidění a nové způsoby percepce. Diváci jsou postaveni před nutnost osvojení si nových znalostí pro správné „čtení“ obrazu. Využití nových technologií ke zkoumání kognitivních procesů se uplatňuje v tvorbě mnohých současných umělců.

---

<sup>208</sup> BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. s. 2. Virtuální knihovna semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno. <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

## 5.1. Percepce technického obrazu

*„Umělecké dílo je učeno – jako každý znak – k tomu, aby (způsobem sobě vlastním) prostředkovalo mezi dvěma stranami: původcem znaku je zde umělec, stranou znak přijímající vnímatel. Umělecké dílo je však znak velmi složitý: každá z jeho složek a každá jeho část je nositelem dílčího významu. Tyto částečné významy se skládají v celkový smysl díla. A teprve tehdy, když je celkový význam díla uzavřen, stává se umělecké dílo svědectvím o vztahu původcově ke skutečnosti a výzvou ke vnímateli, aby ke skutečnosti jako celku zaujal i on svůj vlastní vztah, poznávací, citový i volní zároveň.“<sup>209</sup>*

Zásadní změny, ke kterým s nástupem technických obrazů došlo na poli zobrazování, se logicky odrazily i v oblasti umění. Díky globální dostupnosti informací mají současní umělci možnost ve svých dílech reflektovat nejnovější vědecké poznatky týkající se problematiky vizuálního vnímání. Mnoho z nich k tomu využívá právě technické obrazy jako specifický druh výtvarného média. Následující kapitola stručně shrnuje některá základní fakta týkající se podstaty percepce obrazu a uvádí příklady uměleckých děl přímo odkazujících k této problematice.

Při vnímání obrazu je kromě samotného díla nutné vzít v úvahu také to, do jaké míry nás ovlivňují naše vlastní interpretace. Obraz nelze redukovat na dílo, které vytvořil autor. Tím, že jej vnímá, se stává spoluvůrcem také recipient. Výtvarné umění je tak složeno ze dvou komplementárních částí – procesu vytváření a procesu vnímání obrazu. Význam není zakotven přímo v obraze, ale je vytvářen v okamžiku, kdy ho divák konzumuje a „užívá“.<sup>210</sup> V *Umění a iluzi* zabývající se psychologií obrazového znázorňování se Gombrich odklání od tradičního pojetí dějin umění z hlediska autora a přiklání se na stranu diváka, „čtenáře“ obrazu. Pro pochopení toho, jakým způsobem vnímáme vizuální zobrazení, je důležitá analýza účinku, jakým obrazy působí na člověka, který se na ně dívá. Gombrich se pokusil objasnit působení vizuální tvorby, přesouvá těžiště pozornosti z umělce zpět k samotnému obrazu prostřednictvím toho, co nazývá „podílem pozorovatele.“<sup>211</sup> Pouze díky této schopnosti spolupráce s umělcem a síle

<sup>209</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Studie I*. Brno. Host 1996. ISBN 978-80-7294-239-8. s. 262.

<sup>210</sup> STURKEN, M., CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1. s. 16.

<sup>211</sup> MIKŠ, František. *Gombrich – tajemství obrazu a jazyk umění*. Barrister and Pricipal. 2008. ISBN 978-80-87029-86-2. s. 44.

intelektu si dokážeme barevné skvrny na plátně nebo pixely v digitálním obraze spojit se skutečnými objekty, a v naší mysli se pak obraz promění v podobiznu reálného světa.<sup>212</sup>

Moderní neurologické výzkumy ukázaly, že náš vizuální svět je výsledkem komplexního procesu, nikoli jednoduché reflexe věcí kolem nás. Protože okolní svět nás neustále v pohybu a sítnice přijímá nepřetržitý proud vizuálních informací, mozek musí být schopen vytřídit vizuální vlastnosti objektů, aby jim mohl dát význam. Když se v běžném životě snažíme interpretovat nějaké zobrazení, spoléháme se na svůj odhad a následné ověření. Vždy srovnáváme své očekávání (projekci) s přicházející informací. Iluze však může být vyvolána i slabým podnětem. Proto je nutné uchovat si určitou pružnost myšlení a pokoušet se o novou hypotézu pokaždé, když se zdá, že naše odhady odporují skutečnosti.

*„Každý nový dílčí znak, který si vnímatel během procesu vnímání uvědomuje (tj. každá složka i každá část díla, která vstoupí do významotvorného procesu kontextu), se nejen přiřazuje k těm, jež pronikly do vnímatelova vědomí před ním, ale také mění větší nebo menší smysl všeho, co předcházelo. A zase naopak: všechno, co předcházelo, působí na význam každého nově uvědomovaného dílčího znaku.“<sup>213</sup>*

Naše okolí, které poznáváme prostřednictvím smyslů, je velmi neuspořádané a teprve mozek mu dává význam. Naše vizuální počítky jsou neorganizované, nestálé a neoznačené, nezařazené. Úkolem mozku je toto prostředí stabilizovat, vytvořit z něj materiál uchopitelný pro vnímajícího. Umělci si byli vždy vědomi, alespoň intuitivně, že teprve mozek umožňuje vytvářet náš vizuální svět. Z toho vychází zobrazivé umění, jež pomocí různých materiálů vytváří na ploše iluze tváří, objektů a scén. V souvislosti s problematikou iluze ve vizuálním vnímání je také třeba zmínit limity uměleckých prostředků a omezené možnosti umělce zachytit skutečný svět. Možná proto je pole vizuálního vnímání stále aktuálnějším tématem v tvorbě současných umělců. Žádný malíř nedokáže dokonale okopírovat svět kolem sebe. Může ho pouze pomocí malířských technik naznačit a vyvolat v divákovi iluzi, že ho skutečně vidí. Stejně jako barevné skvrny na plátně, využívají naši schopnost projekce i technické obrazy - novinové obrázky, pixely

---

<sup>212</sup> Roli znalostí a paměti v procesu interpretace vizuálních zobrazení si nejlépe uvědomíme, když nám budou chybět znalosti nebo vzpomínky, které k interpretaci potřebujeme. Příkladem může být fotografie budovy opery v Sydney, která byla ve své době pro lidi, kteří nevěděli, o co se jedná, nesrozumitelná. Nebo příslušníci primitivních kmenů, kteří nepřišli do styku s civilizací, nejsou schopni rozpoznat na fotografiích místa, kde prožili celý svůj život. Nerozumějí také jednoduchým kresbám a nejsou schopni pochopit perspektivní zkrácení nějakého předmětu.

<sup>213</sup> MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie I*. Brno: Host 1996. ISBN 978-80-7294-239-8. s. 46.



a ostatní grafické techniky, kdy si dokážeme z jednotlivých bodů nebo linek sestavit souvislé zobrazení. Tyto příklady svědčí o tom, jak snadno se přizpůsobujeme určitému druhu kódování a přijímáme jeho konvence. Gombrich tvrdí, že k uměleckým dílům přistupujeme *s naladěnými přijímači*.<sup>214</sup> Očekáváme, že nám bude předložena určitá znaková situace, s kterou se budeme schopni vyrovnat. Proces vnímání vyžaduje neustálou aktivitu, odhadování a modifikaci údajů z hlediska naší zkušenosti. Při ověřování domněnek je jednou z nejdůležitějších zkušeností trvalost věcí. Například světlo se změní rychleji než barva nebo tvar a podobně. Tato jistota, kterou přináší stálost věcí je hluboce zakořeněna v našem vědomí a využíváme ji i při vnímání obrazů. Tuto jistotu narušilo jako první kubistické malířství, které díky svým roztržným tvarům znemožňuje soudržnou interpretaci. Technické obrazy pak jen pokračovaly ve zkoumání hranic uměleckých žánrů, umění a percepce. Mechanické postupy umožnily vědcům kvantifikovat čas a prostor, umožnily manipulaci času a prostoru mechanickým rozkouskáváním a fragmentací. Vynález nových optických přístrojů a pomůcek umožnil rozložit naši časovou a prostorovou percepci. Mezi těmito pomůckami byly také přístroje, které vytvářely iluzi pohybu prostřednictvím rozkladu a skládání času a prostoru v pohyblivých obrazech. Tím, že využily způsob, jímž náš mozek zpracovává vizuální data, proměnily sérii statických vyobrazení v pohyblivý obraz. Otevřely tak cestu k filmu a jiným médiím pohyblivého obrazu.

Zajímavým příspěvkem k vědeckým reflexím problematiky lidského vnímání je video Douglase Gordona s názvem *Třicetivteřinový text*. Videoinstalace je koncipována jako zatemněná místnost, kam neproniká žádné světlo. Když divák vejde, ocitne se v naprosté tmě. Nechápe, kde je, nic nevidí a nemůže se v prostoru nijak zorientovat. Po třiceti vteřinách je náhle na tmavou zeď promítnut bílý text:

*V roce 1905 se ve Francii uskutečnil experiment, v němž se lékař pokoušel komunikovat s hlavou odsouzence bezprostředně po popravě gilotinou.*

*„Bezprostředně po setnutí hlavy se odsouzencova víčka a rty stáhly na 5 až 6 vteřin... Čekal jsem několik vteřin, až stahy ustaly, tvář se uvolnila, víčka se napůl zavřela přes oční bulvy, takže zůstalo vidět jen oční bělmo přesně jak u umírajících nebo čerstvě zemřelých lidí.*

---

<sup>214</sup> MIKŠ, František. *Gombrich – tajemství obrazu a jazyk umění*. Barrister and Pricipal. 2008. ISBN 978-80-87029-86-2. s. 60.

*V onom okamžiku jsem zakřičel „Languille“ a viděl jsem, že se jeho oči pomalu a bez trhání otevřely, pohyby byly zřetelné a jasné, pohled nebyl tupý a prázdný, plně živé oči hleděly bezpochyby na mě. Po několika vteřinách se víčka opět zavřela, pomalu a plynule.*

*Znovu jsem ho oslovil. Ještě jednou se víčka pomalu a bez trhání zvedla a dvě nepochybně živé oči na mě pozorně hleděly s dokonce pronikavějším výrazem než poprvé. Potom se oči znovu zavřely. Udělal jsem třetí pokus. Žádná reakce. Celá epizoda trvala mezi dvaceti pěti a třiceti vteřinami.*

*... přečíst tento text trvá v průměru dvacet pět až třicet vteřin.*

Tato znepokojující smyčka je promítána v půlminutových intervalech a navazuje na Gordonovy předchozí experimenty na poli umění a percepce.<sup>215</sup> Gordonova tvorba si pohrává s naší schopností empatie tím, že mění konvenční podmínky vnímání – naše empatie může být posílněna nebo oslabena kontextem vnímání. Gordon označil percepci, nebo přesněji řečeno „mechanismus percepce“ za své ústřední téma. Často nás ve svých dílech nutí zamýšlet se nad rolí jednotlivých smyslů v našem vnímání. Tento přístup uplatnil v instalaci nesoucí název *Celovečerní film*, která využívá další z Hitchcockových filmů, *Vertigo* (Závrat'). Film už svým názvem odkazuje k tématu zdánlivého pohybu. Gordon zde stejně jako u *Dvacetičtyřhodinového Psychy* dramaticky změnil prezentaci daného filmového příběhu a tím i způsob jeho celkového vnímání. Video představuje dirigenta dirigujícího slavnou kompozici složenou Bernardem Hermannem pro *Vertigo*. Chybějící děj *Vertigo* kompenzoval Gordon tak, že Hermannovu hudbu doplnil pohyby dirigenta, čímž vlastně simuloval fungování systému zrcadlových neuronů, aktivujícího naše motorická centra. Spojení zvuku a pohybu ukazuje, že jednotlivé smysly fungují při interpretaci dat společně tak, aby konstruovaly jejich význam, a že absence jednoho z nich je kompenzována ostatními smysly prostřednictvím aktivace našeho motorického systému. Gordon využívá možností pohyblivého technického obrazu tím, že zasahuje do standardního předvádění obrazu manipulací jeho jednotlivých složek. „*Umělci se tak daří získat nové vjemy a náhledy do našich kognitivních procesů a do role, jakou v nich hraje*

---

<sup>215</sup> GORDON, Douglas. *Krev, pot a slzy* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 30.

*pohyb. Připomíná nám, že klid je pohybem a že statický záběr se hýbe, alespoň v našem mozku.*<sup>216</sup>

Anděl upozorňuje na zajímavý fakt, že jedním z prvních vědců, kteří začali zkoumat vztah paměti, vnímání, identity těla a vědomí byl Čech Jan Evangelista Purkyně. Je pokládán nejen za jednu ze zakladatelských osobností experimentální fyziologie a psychologie, ale je také spojován s prvopočátky neurovědy, pro niž je vztah těla a vědomí základním tématem. Mezi Gordonovou tvorbou a Purkyňovým vědeckým dílem existuje celá řada podobností, týkajících se jednotlivých ikonografických motivů i témat.<sup>217</sup> Nejpatrnější jsou tyto paralely v Gordonových videoinstalacích pracujících s filmovým materiálem a manipulací statického a pohyblivého obrazu. Téma manipulace statického a pohyblivého obrazu je spjaté nejen s historií filmu v 19. století, ale také s počátky vědeckého studia vnímání pohybu, v nichž Purkyňova bádání sehrála klíčovou roli. „*Vědecký základ ke studiu subjektivních jevů, včetně zdánlivého pohybu, a tím i k následnému vývoji pohyblivého obrazu položil v roce 1819 svou disertací Beiträge zur Kenntnis des Sehe in subjektiver Hinsicht právě Purkyně.*“<sup>218</sup> Na základě svých výzkumů týkajících se subjektivních zrakových jevů sestrojil Purkyně několik technických prvků, jež se staly součástí filmového aparátu. Za další příklad Purkyňovy reflexe neurofyziologického základu pohyblivých obrazů lze považovat také dva kotouče zachované ve sbírkách Národního technického muzea nesoucí nápis „*trvání pocitu světla v oku lidském*“. Je to pravděpodobně první práce, která manifestuje sebereflexi vznikajícího média pohyblivého obrazu. V roce 1865 uveřejnil Purkyně v Riegrově slovníku naučném heslo „Kinesiskop“, které můžeme považovat za první systematický popis technických, kulturních a estetických vlastností pohyblivého obrazu.<sup>219</sup> Ve svých experimentech studoval zdánlivý pohyb, zejména ve své známé práci o závratí, což se následně projevilo i v jeho pozdějších protokinematografických pokusech. Sestrojil například kotouč s obrazy vlastní hlavy z devíti různých úhlů pohledu, jejichž střídáním se vznikla iluze otáčející se hlavy. Ve své disertaci se mimo jiné věnoval vztahu vnímání pohybu a očí. Poukazoval na fakt, že vnímání prostoru je spjato s pohyblivostí vnímajícího subjektu, zvláště s pohybem očí. Podobně jako heslem „Kinesiskop“ předpověděl vznik

---

<sup>216</sup> GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 32.

<sup>217</sup> GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 28.

<sup>218</sup> Tamtéž.

<sup>219</sup> Tamtéž.

filmů a jednotlivých žánrů a technologií pohyblivých obrazů, tak anticipoval i vznik abstraktního umění.

### 5.1.1. Interaktivita

Vedle nemateriálnosti je další klíčovou charakteristikou nových médií interaktivita – možnost manipulace a přímého ovlivnění aktualizovaného sdělení i média samotného. Obecný význam pojmu interaktivita navozuje především představu vzájemné interakce člověka a počítače. Člověk na základě informací, které mu stroj poskytuje prostřednictvím obrazové rozhraní (interface), reaguje při jeho ovládání způsobem, který vede ke změně (restrukturaci) těchto informací v přístroji.<sup>220</sup> Kůst rozlišuje dva typy interaktivity: získávací (extractive) a imerzní (immersive). Výsledkem získávací interaktivity je individuální text vytvořený ze segmentů, které uživatel aktualizoval prostřednictvím navigačního procesu. Příkladem takového typu interaktivity je klasická navigace hypertextem. Výsledkem imerzní interaktivity je smyslové potěšení z prostorového objevování. Oba typy jsou však založené na stejném technologickém faktu – na existenci elektronické databáze, kterou uživatel aktualizuje na základě vlastní zkušenosti. Interaktivita se odehrává v navigačním prostoru, který reprezentuje jak fyzický, tak abstraktní informační prostor. Dochází zde k aktu výběru z menu, katalogu či databáze, které zároveň tvoří hranici potenciálu interaktivity. Jedinec interaktivní volbou nevytváří individuální já, ale paradoxně následuje omezený, předem daný výběr. Manovich odmítá představu, že interaktivita by se měla týkat pouze nových médií, přestože v obecném slova smyslu je to jejich základní rys, který je odlišuje od dosavadních médií a jako takový je od nich neoddělitelný.

---

<sup>220</sup> VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě – gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha, Karolinum 2009. ISBN 978-80-246-1625-4. s. 212.

## 5.2. Role autora, recipienta a kontextu při interpretaci neomediálního uměleckého díla

Druhá část kapitoly dále rozvíjí podmínky a způsoby vnímání obrazů. Zaměřuje se přitom na roli, jakou v tomto procesu hraje postava autora uměleckého díla ve vztahu k vnímání, a jaký vliv má umění nových médií na tradiční koncept „autorství“. Závěr kapitoly je věnován interpretaci současného umění založeného na technických obrazech, které se oprostilo od klasických mimetických technik a rezignovalo na tradiční chápání umění jako způsobu nápodoby okolního světa.

Barthova esej *Smrt autora* z roku 1967 upozornila na nutnost změny chápání konceptu autorství v době technologické a informační revoluce. „*Autor je moderní postavou vytvořenou naší společností, která postupně od sklonku středověku, s anglickým empirismem, francouzským racionalismem a osobní vírou reformace objevila prestiž individua, nebo jak se vznešeněji říká „lidské bytosti.“*<sup>221</sup> Barthes konstatuje, že v historii literatury stále převládá pozitivistický přístup, který klade důraz na osobu autora. Osobnost autora se stává klíčem k pochopení samotného díla a interpretace textu vždy začíná právě od autora.

Renesance zrodila osobnost umělce, ale byl to romantismus, který postavil na piedestal figuru bohem obdařeného génia, který se může měřit i s přírodou. „*Génius je dar vnuknutý od Boha. Je to zřejmá přítomnost nejvyššího Boha v člověku. Je to něco podmínečně možného u všech, ale může se naplno rozvinout pouze u někoho.*“<sup>222</sup> Romantická literatura zavrhlá strohé racionalistické teorie a plně se oddala víru vášni a emocí. Centrem všeho se stal umělec-člověk zmítaný tu láskou, tu melancholií. Literaturu ovládl vyhrocený subjektivismus. Když se o pár desetiletí později došlo k popularizaci teorií Augusta Comta a Hippolyta Teina hledajících příčiny lidského jednání v rase, prostředí a době, nelze se divit, že se vyvinula pozitivistická kritika v té formě, jak ji popsal Barthes. Taine navrhoval pojmout umělecká díla jako fakta. Vycházel z předpokladu, že umělecké dílo není osamocená skutečnost, ale že závisí na celku a je vysvětlitelné pouze celkem. Celkem je míněna jednak veškerá tvorba umělce, ale také fakt, že umělec jakožto člověk nežije osamoceně, ale je součástí určité skupiny, je součástí světa a společnosti.<sup>223</sup> A právě tuto historickou koncepci estetiky napadá Barthes. Dvacáté století obecně přineslo nový pohled na umělecké dílo jako takové. Umělecké dílo začalo být

---

<sup>221</sup> BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

interpretováno nejen jako sociální fakt, ale také jako znakový systém. Zároveň se zproblematizoval pojem autora.

Barthes tvrdí, že autor je, chybně, „pokládán za minulost své vlastní knihy“. V časové přímce předchází život a osobnost autora knihu, autor stojí na počátku knihy, „existuje ještě před ní, myslí, trpí a žije pro ni.“<sup>224</sup> Barthes takové pojetí popírá. Staví text, resp. dílo a autora vedle sebe, dělá z nich rovnocenné subjekty, existující ve stejném čase. Jako protipól tradičního autora přichází s postavou „skriptora“, jež se rodí současně se svým textem.<sup>225</sup> Psát již neznámá zaznamenávat, sloveso psát získává v přeneseném významu charakter performativu. Spisovatel už není majitelem řeči. Je to řeč, která mluví, ne autor. Dochází k vymazání autora ve prospěch psaní. K této destrukci obrazu autora přispěla podle Bartha významnou měrou lingvistika.

*„...ukázala, že výpověď je ve své podstatě prázdný proces, který funguje bezvadně i bez toho, že by jej bylo nutné zaplnit osobou mluvčího... Řeč zná „subjekt“, ne „osobu“, a tento subjekt, prázdný mimo výpověď samu, která jej definuje, stačí na „udržení“ řeči, tedy na její vyčerpání.“<sup>226</sup>*

Zde Barthes zachází do extrému. Lze skutečně literaturu redukovat na strohý lingvistický systém? A lze považovat koncepci autor-text-čtenář za dostačující?

V posledních desetiletích došlo ke změně paradigmatu v oblasti interpretace a vzrostl zájem o dialektiku vztahů mezi autorem a divákem (čtenářem, interpretem). Dnes je interpretační úloha adresáta pokládána za základní a normální funkci kteréhokoli sémiotického systému. Eco také stručně shrnuje teoretickou základnu těchto pojmů. Zmiňuje zde i Barthovu tezi, že tělesný autor textu nemůže být identifikován zároveň jako vypravěč.<sup>227</sup> Ostatně pojem autora a vypravěče rozlišil Todorov už v roce 1966. Nově vznikající teorie „zproblematizovaly otázku interakce autora a díla a iniciovaly obrat pozornosti na dílo jako na součást imanentních vývojových procesů“.<sup>228</sup> Formalistický přístup se začal orientovat na formu díla a strukturalisté formulovali pojetí díla jako autonomního znaku. Strukturalistické pojetí redukovalo své zkoumání na dílo, jehož složky

---

<sup>224</sup> BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

<sup>225</sup> Pro účely práce budeme autora textu chápat v širším slova smyslu jako autora uměleckého díla.

<sup>226</sup> BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

<sup>227</sup> ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.

<sup>228</sup> MALÁ, Zuzana. Autor díla jako objev a jako omyl. Proměna pojmu umělecká osobnost v českém myšlení o literatuře. In *Acta universitatis Palackianae Olomouensis*. Moravica 6-2008. s. 71.

jsou záměrně abstrahovány a dílo se zcela izoluje od svého autora. Jako příklad můžou sloužit rané studie Jana Mukařovského, v nichž vznáší obavu, že zohledňování autora vnese do vědeckého zkoumání iracionální prvek. Důležité je Mukařovského rozlišení autora jako psychofyzické osobnosti a autorského subjektu. „*Subjekt jako integrující prvek díla je zde abstraktním pojmem, který nesmí být ztotožněn s autorem či vnímatelem, ale umožňuje jejich vzájemnou projekci do vnitřní struktury díla.*“<sup>229</sup>

Barthovo pojetí textu lze aplikovat obecně na hypertext ve smyslu kombinace textu, zvuku a obrazu v elektronickém prostředí nových médií, na neomediální dílo obecně. Barthes nechápe text jako originální dílo, ale jako jakýsi prostor složený z nekonečného množství citací již existujících textů. Umělec nevytváří autonomní dílo, ale „*může pouze imitovat gesto vždy předešlé a nikdy původní, jeho jediná moc je mísit psaní, stavět je jedno proti druhému a nikdy na žádné z nich neklást důraz.*“<sup>230</sup> Zdá se, že Barthes chápe text v souladu s pojmem intertextuality, ačkoli se tento pojem v eseji doslovně neobjevuje. V barthovském smyslu tedy umělecké dílo vzniká přímo při samotném procesu tvoření prostřednictvím citování z ostatních uměleckých děl.<sup>231</sup> Neboli, jak poznamenává Eco „*Objevil jsem prostě to, co spisovatelé věděli odedávna..., že knihy vypovídají vždy o jiných knihách a že každý příběh vypravuje příběh, který už byl jednou vyprávěn.*“<sup>232</sup> Tyto úvahy logicky vyústí v postavě interpreta uměleckého díla. Barthes konstatuje, že zrození čtenáře musí být zapláceno smrtí autora. Abychom parafrázovali Bartha: „*Divák / recipient je právě prostorem, kam se zapisují...všechny citace, z nichž je dílo vytvořeno.*“<sup>233</sup> Podle Bartha nespočívá jednota textu v jeho původu, ale v jeho určení. Toto určení však není osobní, neboť čtenář je člověkem bez historie, biografie a psychologie. „*Je pouze někým, kdo drží pohromadě v jednom prostoru všechny stopy, z nichž je dílo vytvořeno.*“<sup>234</sup>

Barthes sice zdůrazňuje roli vnímatele pro recepci uměleckého díla, nedodává ale, že tato role je aktivní, že divák se tvůrčím způsobem podílí na interpretaci díla. Díky své mnohotvárnosti jsou technické obrazy otevřeny velkému množství možných způsobů

---

<sup>229</sup> MALÁ, Zuzana. Autor díla jako objev a jako omyl. Proměna pojmu umělecká osobnost v českém myšlení o literatuře. In *Acta universitatis Palackianae Olomouensis*. Moravica 6-2008. s. 71.

<sup>230</sup> BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

<sup>231</sup> srov. kap. 4.3.

<sup>232</sup> ECO, Umberto. *Poznámky ke Jménu růže*. s. 231. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno: <http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

<sup>233</sup> BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

<sup>234</sup> Tamtéž.

„čtení“, jejichž prostřednictvím je dílo aktualizováno v souladu se subjektivní perspektivou vnímatele. Chápání díla z pozice diváka se tedy může rozcházet se záměry autora, protože způsob interpretace vždy závisí na šíři čtenářovy textové encyklopedie.<sup>235</sup> Přesto však nejsou jednotlivé interpretace zcela libovolné. Divák vždy do jisté míry sleduje linie, které mu předkládá modelový autor. Jinými slovy, pokud neexistují pravidla, která umožňují zjistit, které interpretace jsou „nejlepší“, existují alespoň pravidla, která vylučují interpretace nemožné. Při interpretaci současného, zejména konceptuálního, umění tak hraje stále důležitější roli kontext.

Vhodnou ilustrací výše uvedených teoretických východisek je jedna z posledních prací Douglase Gordona. Součástí jeho retrospektivní výstavy v Edinburghu v roce 2007 byla instalace nazvaná *Platónova jeskyně*. Dílo bylo koncipováno jako prázdná tmavá místnost osvětlená pouze plamenem ohně probleskujícím otvorem v podlaze. V momentě, kdy do místnosti vstoupili diváci, jejich těla se ocitla mezi světlem ohně a stěnami místnosti, takže začali na zdi vrhat stín. Dílo tak existovalo jen tehdy, když v něm byli přítomni diváci. Diváci se tak stali zásadní složkou instalace: nejen, že vytvářeli stíny, ale zároveň vystupovali v interakci s ostatními lidmi v místnosti. To byla ale pouze fyzická dimenze díla. Záviselo na každém jednotlivém divákovi, na kolik se rozhodl, nebo díky svým znalostem Platónského mýtu mohl, participovat na intelektuální hře, kterou autor rozehrál. Mentální složka díla tak byla aktivována pouze tehdy, pokud se divák nad obsahem díla aktivně zamyslel. Dalším odkazem, ke kterému Gordonovo dílo referuje je kniha R. D. Langa *Rozdělené Self*, která se věnuje problematice schizofrenie. V jedné ze závěrečných pasáží používá jedna z pacientek pro svoje schizoidní stavy právě metaforu jeskyně, kdy její „já“ odmítlo „falešné já“ jakožto „území okupované nepřítelem“, nicméně poté se cítilo uvězněné v pasti vlastní mysli v podobě jeskyně. Odkazem na Platónovu alegorii jeskyně naráží Gordon na odvěkou nedůvěru lidstva vůči smyslové zkušenosti. Upozorňuje nás na problematický a dvojznačný charakter znaku a obrazu.

Pozorný „čtenář“ však v Gordonově instalaci odhalí mnohem více odkazů. Jedním z nich je také autorova vášeň pro fotografii. První text ve známé sbírce esejů *O fotografii* Susan Sontagové nese název právě „V Platónově jeskyni“. Text začíná slavnou pasáží: „*Lidstvo tvrdošijně dlí v Platónově jeskyni a v jeho odvěkém přibytku, pouhých to obrazech pravdy, je mu dobře.*“<sup>236</sup> Ironickým důrazem na slovo „pouhých“ dává Sontagová

<sup>235</sup> ECO, Umberto. *O literatuře*. Praha: Argo, 2004. str. 216. ISBN 80-7203-588-6. s. 216.

<sup>236</sup> SONTAGOVÁ, Susan. *O fotografii*. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9. s. 10.



najevo, že Platónovo pohrdání vnímanou realitou nesdílí. Naopak dokazuje, že schopnost fotografie poskytnout nám jedinečné obrazy této reality jednou pro vždy změnilo náš vztah k viditelnému světu.

*„Právě tato nenasytnost fotografického oka zásadně a navždy mění podmínky uvěznění v jeskyni, tedy v našem světě. Fotografie nás učí novému vizuálnímu kódu, mění a rozšiřují naše pojetí toho, na co stojí za to se dívat a co máme právo pozorovat. Jsou mluvnicí, ale také – a to je ještě důležitější – etikou pohledu. Tím nejskvostnějším úspěchem fotografie je pak pocit, že dokážeme obsáhnout celý svět ve své hlavě – jakožto antologii obrazů.“<sup>237</sup>*

Sontagová se staví k fotografii demokraticky. Síla fotografie nám podle ní umožnila osvobodit naše vnímání platónských aspektů a zpochybnila uvažování o lidské zkušenosti v intencích rozlišování mezi obrazy a věcmi, mezi kopiemi a originály. Gordon používá jak fotografii, tak pohyblivé obrazy, jako film a video, zkoumá jejich materiálnost, jejich kódování a mechanismy. Jeho mnohoznačné instalace jsou intelektuální a provokativní výzvou pro každého diváka.

V roce 1935 namaloval René Magritte obraz s názvem *Situace člověka*, který zobrazuje jeskyni, v níž hoří oheň. Výjev je situován tak, že hledíme směrem ke vstupu do jeskyně, skrz nějž vidíme kopcovitou krajinu, údolí a hrad. V ústí jeskyně pak stojí malířský stojan a na něm je umístěné plátno, které zobrazuje venkovní krajinu. Hranice namalované krajiny a krajiny venku splývají. Nelze poznat, kde končí skutečná krajina a začíná krajina zobrazená. Magritte nezpochybňuje jen status namalovaného obrazu, ale také fixní významy jako je zdánlivě neměnný vztah mezi (namalovanými) předměty a slovy, která je označují. Zpochybňuje také vztah mezi skutečností jako takovou a skutečností vnímanou, zachycenou na obrazech. Je reálnější krajina spatřená ústím jeskyně, nebo ta zachycená na malířském plátně, když autorem obou je René Magritte? Umělec poukazuje na to, že naše vnímání je ovládáno tolika konvencemi a kódy, že nám skutečnost samotná neustále uniká.

*„Stejně jako vyhlíží kýžený výsledek své práce, tak svá díla i staví – myšlenkou jednoduchou, osekanou na dřeň, a přesto tak obtěžkanou různými významy a ozvuky načerpanými z intenzivní četby, sledování filmů, prohlížení výtvarných děl a z rozhovorů*

---

<sup>237</sup> SONTAGOVÁ, Susan. *O fotografii*. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9. s. 11.

*s přáteli a známými. Gordonova jeskyně, místnost osvětlená pouze plápolajícím ohněm je dostatečně pestrá na to, aby evokovala tyto aluze a zároveň naznačila další, včetně nejzazšího referenčního bodu.*<sup>238</sup>

Pro tak komplexní interpretaci Gordonovy instalace musí být divák vybaven širokým polem znalostí. To opět dokazuje klíčovou roli kontextu při interpretaci současného konceptuálního umění a zároveň se tím potvrzuje Ecova teze, že čím bohatší je čtenářova „encyklopedie“, tím širší je pole možných interpretací. Gordon sám tuto hru s čtenářem/divákem podporuje. Několikrát prohlásil, že umění by mělo být záminkou pro dobrý rozhovor, že by mělo fungovat, jako když člověk hodí kámen do vody a pak sleduje čerění hladiny.

---

<sup>238</sup> GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 56.

### 5.3. Umění, které rezignovalo na koncept mimesis

V institucionálním kontextu muzeí a galerií současného umění se stále častěji setkáváme s uměním, které se vzdalo své původní, zobrazovací funkce. Velké množství obrazů pracuje ve smyslové a emocionální rovině, nevázané na intelektuální činnost mysli. Při pohledu na takový druh obrazu máme pocit, že se jedná se o bezprostřední vizuální vjem bez ohledu na význam, autora nebo kontext, o kontemplaci čisté formy. Takový dojem je však samozřejmě fikcí. Tento zdánlivě čistě smyslový prožitek výtvarné formy je ve své podstatě komplexním aktem, v jehož průběhu mysl podrobuje obraz podvědomé i vědomé interpretaci.<sup>239</sup> V galerii se divák běžně setkává s díly, která už od prvního pohledu kladou otázky ohledně svého smyslu, významu a funkce nebo specifické vizuální podoby. U recipienta vzniká přirozená potřeba porozumění a interpretace viděného, vědomá, usilovná snaha o porozumění hraje klíčovou roli v našem estetickém prožitku. V poslední části kapitoly se zaměříme na takové druhy neomediálních uměleckých děl, která záměrně komplikují divákovu snahu o porozumění a interpretaci.

*„V byzantské teologii existuje proud, který zdůrazňuje poznání skrze nepřítomnost, nespokojenost, nesoudržnost. Bůh je identifikován záporně, tedy tím, čím není. Tento směr myšlení interpretuje mezery jakožto index označovaného, které mizí, jako dislokovanou prezenci, pohlcuje území kolem označovaného, kolem něhož krouží definicemi, v nichž označované vystupuje jako negativní kontrast. Pokud se na umění podíváme z této perspektivy (anebo, lépe řečeno, pokud ho budeme nahlížet v rámci této perspektivy, totiž perspektivy bodu ustupujícího do nekonečna), pak dojdeme k názoru, že umělecké dílo je uměleckým dílem, dokáže-li uniknout chapadlům definičního aparátu.“<sup>240</sup>*

Lytard i Foucault upozornili na prioritu události (řeči) před systémem jazyka, na pokusy moderny narušovat dané normy. Ve všech druzích umění lze zkoumat tyto tendence neustálého zkoumání hranic uměleckých žánrů. Klasické žánry umění mají, stejně jako jazyk, svůj vlastní slovník a gramatiku určené k vizuální reprezentaci skutečného světa. Tento „jazyk“ se neustále vyvíjel, ale vývoj byl chápán jako zdokonalování programu, jehož cílem bylo ovládnutí řádu viditelného. S postupným

---

<sup>239</sup> KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a Národní galerie, 2000. ISBN 80-7203-252-6 (Argo), 80-7035-155-1 (NG). s. 170.

<sup>240</sup> BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2010. ISBN: 978-80-87446-00-3. str. 86.

rozvojem nových technologií, byly tradiční koncepty výtvarného umění stále více narušovány. Jako příklad může sloužit již zmiňovaný vliv fotografie na klasickou malbu. Fotografie se nestala náhražkou malby, ale důležitým podnětem, který vyvolal zásadní změny v malbě samé, v jejím směřování a programu. Rychlý technický vývoj fotoaparátu a jeho finanční dostupnost brzy způsobily, že fotografem se, na rozdíl od malíře, mohl stát v podstatě každý. Ovládání fotoaparátu vyžadovalo s postupem času stále méně specifických dovedností nebo technických znalostí. Zúška cituje Lyotarda:

*„Jediným cvaknutím si i ten nejskromnější občanek může občas jako amatér nebo turista pořídit vlastní obraz... Dovednosti, které musí malířský učeň získat v ateliéru a ve škole ze zkušenosti jiných... jsou ve fotografickém přístroji naprogramovány a zajištěny jeho vysokou optickou, chemickou, mechanickou a elektronickou kapacitou. Amatér se už stará pouze o ovládání přístroje výběr námětu.“<sup>241</sup>*

To, že se úkol „umělce“ zredukoval pouze na volbu námětu a vše ostatní vykonává aparát, znamenalo, že všechna témata budou zpracována v takových formách, jaké jsou předem naprogramované aparátem. Malířství pod takovým tlakem rezignovalo na program mimesis a jeho zájem se přesunul do oblasti myšlení a filosofie. Vznik uměleckého díla však nelze omezit pouze na reakci vůči vnějším podmínkám. Aby bylo uměleckým dílem, musí nějakým způsobem vykazovat přináležitost ke světu umění. Musí tedy v sobě nést stopy předcházejícího vývoje, ale zároveň (podle Derridy) není toto opakování je reprezentací totožného, ale i produkcí diferencí. Jedním z prvních umělců, kteří narušili tento tradiční koncept, byl Paul Cézanne. Tím, že obrátil tradiční hierarchii kresby a po ní malby, otevřel Cézanne cestu pro směry, které v mnohém narušily tradiční vnímání umění: abstrakce, minimalismus, konceptuální umění, happening nebo videoart.

Pro interpretaci moderního i postmoderního umění je klíčová právě otázka reprezentace. Tradiční malířství a sochařství si kladlo za cíl reprezentovat konkrétní (nebo mytologickou) postavu, krajinu nebo událost, byl to způsob, jak co nejdříve zachytit okolní svět. Klasický koncept *mimesis* vychází ze starořecké estetiky a filozofie, považující lidské poznání a uměleckou tvorbu za nápodobu či zobrazování skutečnosti. Antická estetika spatřovala v *mimesis* podstatu veškerého umění. Sama idea *mimesis* byla interpretována jak materialisticky, tak idealisticky. Například Platón se domníval, že

---

<sup>241</sup> ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. s. 295.

umělec pouze pasívně napodobuje vnější skutečnost, zatímco ideová podstata, postižitelná pouze rozumem, mu uniká. Proto nepokládal umění za druh poznání. Naproti tomu Aristoteles soudil, že umění prostřednictvím napodobování může postihovat i podstatu jevů. Zdůrazňoval tvůrčí ráz mimesis spočívající v zobecňování a typizaci. Teprve koncem antiky vystoupil proti mimesis jako základu umění Filostratos a jeho vnuk téhož jména, vyzdvihovali nad mimesis a proti ní umělcovu fantazii. Podle Aumonta je mimesis v podstatě synonymem analogie. Dějiny umění považuje za dějiny konfliktu mezi potřebou iluze a jako pozůstatku magické mentality a potřebou individuálního vyjádření. Tyto dvě potřeby byly v rovnováze před objevem perspektivy v období renesance, který zavedl umění příliš daleko k iluzivnosti. Za další zlom Aumont považuje vynález fotografie a její schopnost mechanicky uspokojovat touhu po iluzi. Fotografie je věrohodnější než malířství, fotografický obraz je ztělesněním ideální podobnosti, která je schopna uspokojit potřebu magické iluze spočívající v hloubi každé touhy po analogii.<sup>242</sup> Příchod technických obrazů vyvolal řadu estetických otázek.

S nástupem technických obrazů se role diváka při percepci obrazu stále více přesouvá z roviny vidění do roviny přemýšlení. Lyotard opakovaně tvrdil, že na dílech abstraktního umění není téměř nic k vidění, ale mnoho k přemýšlení. Také Deleuze a Guattari byli přesvědčeni, že konceptuální umění představuje pokus, jak přiblížit umění k filosofii. Cílem umění už není reprezentovat skutečnost, ale přinutit diváka k přemýšlení. Neustálým přepracováváním podmínek tvorby znejišťuje současné umění všechny stabilizované jistoty, obírá diváka o možnost pohodlně a opakovaně používat jeden stabilní kód pro čtení, dekodování smyslu nových obrazů. Místo toho ho provokuje, vyzývá ho k aktivnímu postoji, nutí ho přemýšlet, jaký je jeho smysl. Důležité je povýšení abstraktního a konceptuálního umění na úroveň vědy a filosofie a přisouzení mu schopnosti myslet specifickým a neredukovatelným způsobem. Tato "intelektualizace" zahrnuje moderní umění jako celek, kdy se umění stále intenzivněji zabývá vlastními předpoklady a posiluje se jeho sebereflexivita. Tím se dostává mimetický model umění na vedlejší kolej a na významu nabývá kontext.

*„Vaše dielo je pre mnohých nezrozumiteľné, a to oprávnene, musí to tak byť, neberte to jako výhradu. Jeho adresátom nie je verejnosť ani „spoločnosť“ umelcov,*

---

<sup>242</sup> AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7. s. 201.

*spisovat'elov atd'. A skutočnosti nevie, kto je jeho adresátom ; a toto znamená byť umelcom, spisovateľom atd'. : vyslať „správu“ do púšťe.“<sup>243</sup>*

Skotský umělec Douglas Gordon zdůrazňuje dva rysy charakteristické pro tuto uměleckou generaci: důležitost kontextu a použití pohyblivých obrazů. Jak sám upozornil v jednom z rozhovorů, názor, že kontext je polovinou díla byl mantrou za jeho studií na Glasgow School of Art v polovině osmdesátých let. Jeho video *Film Noir (Moucha)* demonstruje, jak jednoduchý obraz může působit komplexním, či dokonce znepokojivým dojmem. Filmová smyčka zblízka ukazuje ležící mouchu, která v krátkých intervalech třepe nožkami. Když pohyb nožek přestane, divák si uvědomí, že moucha je pravděpodobně po smrti. Klid a pohyb, dva rozdílné stavy, s nimiž filmová technika pracuje, se náhle stávají znaky života a smrti. Základní rysy filmového obrazu – pohyb, zde signalizuje život, klid znamená smrt. Video může být vnímáno i jako parafráze na barokní zátiší vanitas či memento mori. Současný divák je skrze banální pohyblivý obraz konfrontován s tématem vlastní smrtelnosti. Je zvláštní, že takto působí právě obraz mouchy, protože moucha není prototypem živočicha, se kterým obvykle soucítíme. Obvykle jsme schopni empatie s ostatními živými tvory, nicméně míra empatie je závislá na naší představě, na jakém vývojovém stupni se daný živočich nachází. Vzniká proto otázka, za jakých kulturních podmínek může vyobrazení pohybu mouchy takto působit. V komentáři k tomuto dílu zdůrazňuje Gordon právě důležitost kulturního kontextu: „*Byl to obraz něčeho, co jsme každodenně zabíjeli. Vidíme je doma hynout v koutech místností a jsou nám lhostejné. Někteří z nás je v dětství při „hraní dokonce mučili. Ale vidět něco takového v muzeu znamená hrát mnohem trýznivější hru.“<sup>244</sup>*

Z předchozích úvah je patrné, že význam obrazu se utváří v bezprostředním prožitku, jehož součástí je jak intelektuální reflexe, tak emocionální, až fyziologická reakce (strach, odpor, úzkost, frustrace z neporozumění). Schopnost porozumění obrazům je do velké míry dána příslušností k určité kulturní tradici, která diváka vybavuje souborem vědomostí, vizuálních dovedností a znalostí specifických symbolických kódů. Při vnímání díla je účelné a produktivní rozlišit původní autorský záměr; na druhé straně je však třeba zdůraznit právo každého diváka na vlastní, subjektivní interpretaci. Zejména v případě současného konceptuálního umění vzniká často situace, kdy je divák při svém prožitku

<sup>243</sup> ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2. s. 293.

<sup>244</sup> GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9. s. 22.

uměleckého díla omezován pocitem, že dílu „nerozumí“ nebo že mu nerozumí správným způsobem. Možnost jeho vnímání díla je předem omezena více či méně oprávněnou obavou, že nedovede vztáhnout vizuální strukturu díla k nějakému odkazujícímu rámci, v němž by viděné dostalo smysl. Takový pocit se může lehce proměnit v pocit iritace a odporu vůči nepochopitelnému obrazu. Negativní reakce nebo nezáměr o nemimetické projevy současného umění často pramení právě z přesvědčení, že zobrazení má určitým způsobem napodobovat realitu.<sup>245</sup> Tento zdánlivě negativní aspekt může pro některé diváky naopak znamenat pozitivní přínos. Některá umělecká díla poskytují výjimečný zážitek právě tím, že se vzpírají jednoznačnému výkladu. Žádný obraz nepředpokládá ani nevyžaduje jedno jediné správné čtení nebo porozumění. Pochopení obrazu a jeho interpretace divákem nespočívají v dešifrování konkrétního významu obsaženého ve formální struktuře zobrazení, ale je vždy aktivním procesem – individuální konstrukcí významu.

---

<sup>245</sup> KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a Národní galerie, 2000. ISBN 80-7203-252-6 (Argo), 80-7035-155-1 (NG). s. 191.

## Závěr

*„Automatizace obrazového průmyslu vyvolává řadu etických otázek ohledně jedinečnosti a auratičnosti obrazů, stejně jako další hlubší sociologická témata zahrnující koncepty nezamýšlených důsledků, proměny divácké percepce či kulturních proměn spojených s postmoderní a sítovou společností. Nekritické přijímání digitální technologie ve světle hlubších zkoumání povahy změn jak na úrovni vizuální, tak sociokulturní již není možné. Digitalizace vizuální kultury a nová média proměňují společnost v přítomnosti, formují její budoucnost, ale také ji ovlivňují zpětně, což s sebou přináší výrazné ohrožení jistot člověka.“<sup>246</sup>*

Mezi klíčové aspekty umění nových médií patří především jeho nemateriální charakter, proměnlivost, nestabilita a heterogenita. Další významnou vlastností je jeho specifický vztah k času, pohybu a prostoru. To vyvolává řadu otázek týkajících se nejen pojmů originality a autorství, ale také uměleckých žánrů a percepce statických i dynamických technických obrazů. Umělecké dílo na digitální bázi je všudypřítomné, a přestože je časově ohraničené, může být nekonečně opakováno. Samozřejmostí dnešního digitálního prostředí je simultánní interakce na velké vzdálenosti, virtuální prostředí, nehmotné kulturní informace, komplexní kódovací systémy a především destabilizace jasných vztahů umělec - umělecké dílo - divák. Tyto podmínky do značné míry ovlivnily i vývoj uměleckých institucí. Muzea a galerie se stávají specifickou kulturní formou, která reflektuje dvě protichůdné tendence – zachovat si svoji identitu a nepodlehout diktátu konzumní společnosti, zároveň se ale přizpůsobit měnícím se požadavkům a nárokům návštěvníků. Galerie se v poslední době stala jednou z významných forem kulturního využití a trávení volného času, která balancuje na hraně mezi profilem seriózní instituce s elitní cílovou skupinou a prostorem orientovaným na masového návštěvníka, který reaguje na požadavky komerční zábavy a turistického průmyslu.

Diplomová práce představila technické obrazy v kontextu prostředí konkrétní výstavní instituce, Centra současného umění DOX v Praze. V úvodu práce byl vysvětlen pojem technického obrazu a byly vymezeny jeho jednotlivé druhy a jejich specifika. Bylo dokázáno, že na rozdíl od tradičních obrazů, které nejsou jednoduše artikulovatelné, technické obrazy jsou charakteristické diskrétním kódováním, které umožňuje formální

---

<sup>246</sup> KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Praha: Barrister and Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8. s. 131.



popis a rozsáhlé možnosti manipulace obrazu. V důsledku toho došlo k zásadní změně ve vztahu obrazu k realitě a ke vzniku nových způsobů percepcí. Divák je nucen přizpůsobit se novým modům vnímání, diktovaným proměnlivým charakterem technických obrazů.

Ve druhé kapitole jsme analyzovali problematiku rámu ve vztahu k tradičním i technickým obrazům a jeho význam z hlediska pozorovatele obrazu. Byla prokázána důležitost rámu pro vnitřní uspořádání obrazu a funkce rámu jako média, komunikačního kanálu mezi obrazem a divákem. Tendence umělců ke zkoumání a zpochybňování hranic rámu a z toho plynoucí pronikání obrazu do prostoru diváka a naopak zpochybnily tradiční a legitimní funkce obrazu a daly vzniknout nové funkci obrazu: iluzivní a manipulativní. Velké množství současných umělců pracujících s technologiemi pohyblivých obrazů využívá plátno a obrazovku jako klíčový prostor pro umělecký experiment.

Došli jsme k závěru, že umění založené na technických obrazech se vymyká tradiční žánrové klasifikaci, ale zároveň si z klasických uměleckých kategorií často a rádo vypůjčuje metody i náměty, které volně kombinuje s prvky vizuální kultury. Aproprieje z reklamy, televize, internetu a dalších zdrojů, s kterými libovolně nakládá. Má hybridní povahu - pohybuje se na rozhraní uměleckých žánrů a zároveň vytváří nové, často nezařaditelné útvary, vznikají stále komplexnější druhy vztahů mezi jednotlivými médii. Tyto nové útvary často zpětně ovlivňují klasické umělecké žánry a mnohdy mají pozitivní vliv na jejich vývoj, poskytují nové a nečekané impulsy a otevírají nové možnosti pro jejich kreativní zpracování.

Téměř neomezené možnosti digitální reprodukce zvrátily tradiční představu o pojmech originál a autorství. Známa Benjaminova definice aury formuluje hodnoty uměleckého díla v kategoriích časově-prostorového vnímání. V kapitole bylo dokázáno, že Benjaminovo chápání originálu je nadále neudržitelné. S novými technologiemi vyvstala potřeba aktuální reflexe, která by lépe vystihovala situaci uměleckého díla v digitálním věku. Jedním z navrhovaných řešení je koncepce umělecké instalace jako opaku reprodukce. Instalace vyjímá kopii z nerozlišeného otevřeného prostoru anonymní cirkulace a dočasně ji umísťuje do přesně vymezeného fixního kontextu „tady a teď“. Originál tak není definován topologicky, ale prostřednictvím kontextu.

Poslední kapitola zkoumala problematiku percepcí a interpretace technických obrazů. Zjistili jsme, že nástup nových, digitálních médií a technických obrazů si vyžádal transformaci podstaty vidění a nové způsoby percepcí. Schopnost porozumění obrazům je

kombinací fyziologických procesů a aplikací specifických symbolických kódů generovaných naší kulturní tradicí, která diváka vybavuje souborem vědomostí, vizuálních dovedností a znalostí. Současné umění často záměrně znejistuje divákovy stabilizované jistoty a obírá ho o možnost pohodlně a opakovaně používat jeden stabilní kód pro čtení a dekodování smyslu nových obrazů. Místo toho ho provokuje, vyzývá ho k aktivnímu postoji a nutí ho k vlastním interpretacím. Klíčovou roli zde hraje znalost kontextu, kdy míra schopnosti interpretace je přímo úměrná šíři divákových znalostí. Vnímání uměleckého díla se stává stále komplexnějším procesem a vystavovatel se v této situaci dostává do role jakéhosi „mezičlánku“ mezi dílem a divákem. Jak bylo řečeno v úvodu, volba Centra současného umění DOX pro empirickou část práce nebyla náhodná. Kromě již zmíněných důvodů byl jedním z hlavních kritérií tohoto výběru způsob, jakým současné umělecké instituce v České republice profilují svůj vztah k návštěvníkovi. V době, kdy digitální technologie umožňují stále rychlejší a komplikovanější cirkulaci vizuálních sdělení a podoba uměleckých děl se stále častěji přesouvá z roviny mimetické do roviny konceptuální, se výrazně proměňuje i role výstavních institucí. Jednotlivé galerie se snaží uplatnit různé strategie prezentace uměleckých děl. Většina z nich, včetně Centra současného umění DOX, však sleduje všeobecný trend vytvořit takové prostředí, které divákovi umožňuje navázat osobní, ničím nerušený kontakt s dílem a zároveň mu poskytuje potřebná vodítka k co nejplnohodnotnějšímu porozumění, aniž by přitom direktivně řídilo směr jeho interpretací. Cílem takové prezentace je probudit v divákovi aktivitu a povzbudit ho k subjektivnímu dialogu s dílem a svobodnému estetickému prožitku.

V rámci práce bylo okrajově zmíněno několik důležitých témat souvisejících s probíranou problematikou, která nemohla být do vlastní struktury práce kvůli jejímu omezenému rozsahu začleněna. Jedná se zejména o způsob konzervace, uchovávání a sběratelství uměleckých děl na digitální bázi v kontextu soukromé i institucionální praxe a stále aktuálnější diskusi o vlastnictví a autorských právech. Přestože jsme se zmíněným bodům nemohli detailně věnovat, jde o zásadní témata, která nelze v kontextu umění nových médií pominout a která mohou být zajímavou inspirací k dalšímu výzkumu.

## Seznam použité literatury:

ADORNO, Theodor. HORKHEIMER, Max. *Dialektika osvícenství*, Praha: Oikomenh, 2009. ISBN 978-80-7298-267-7.

AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7.

BARTHES, Roland. Smrt autora. In *Aluze*, 2006, č. 6.

BARTHES, Roland. *Světlá komora – poznámky k fotografii*. 2. vyd. Praha: Agite/Fra, 2005. ISBN 80-86603-28-8.

BARTHES, Roland. Úvod do strukturální analýzy vyprávění. In *Znak, struktura, vyprávění. Výbor z prací francouzského strukturalismu*. Brno: Host, 2002. Strukturalistická knihovna 10. ISBN 80-7294-016-3.

BAUDRILLARD, Jean. *Dokonalý zločin*. Periplum, 2001. ISBN 80-902836-7-5.

COMER, Stuart. *Film and video art*. London: Tate Publishing, 2009. ISBN 978-I-85437-607-7.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. *Milles plateaux*. Paris: 1980. ISBN 2.7073.0307.0.

ECO, Umberto. *O literatuře*. Praha: Argo, 2004. ISBN 80-7203-588-6.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Argo, 2006. 80-7203-706-4.

ECO, Umberto. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0740-9.

FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Praha: Barrister and Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8.

FLUSSER, V. *Do universa technických obrazů*. Praha: OSVU, 2002. ISBN 80-238-7569-8.

GROYS, Boris. *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag, 2003. ISBN 10 3446203680.

- HÁJEK, Václav. Kde končí obraz? Obrazy v rámech, obrazy bez rámu a rámy bez obrazu. In HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Academia, Praha 2008. ISBN 978-80-200-1625-6.
- HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-80-200-1625-6.
- HAUER, Tomáš. *S/Krže postmoderní teorie*, Praha: Karolinum, 2002. ISBN 80-246-0545-7.
- KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a Národní galerie, 2000. ISBN 80-7203-252-6 (Argo), 80-7035-155-1 (NG).
- KULKA, Tomáš. *Umění a falzum*, Praha: Academia, 2005. ISBN 80-200-0954-X.
- KŮST, František. Estetická role nových médií. In FILIPOVÁ, M., RAMPLEY, M. *Možnosti vizuálních studií*. Praha: Barrister and Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8.
- LÉVY, Pierre. *Kyberkultura*. Praha: Karolinum, 2001. ISBN 80-246-0109-5.
- MALÁ, Zuzana. Autor díla jako objev a jako omyl. Proměna pojmu umělecká osobnost v českém myšlení o literatuře. In *Acta universitatis Palackianae Olomouensis*. Moravica 6-2008.
- MANOVICH, Lev. Obrazovka a uživatel. In *Teorie vědy XIII(XXVI)2* 2004. ISSN 1210-0250.
- MANOVICH, Lev. Principy nových médií. In *Teorie vědy XI(XXVI)2* 2002. ISSN 1210-0250.
- MCLUHAN, Marshall. *Jak rozumět médiím*. Praha: Mladá fronta, 2011. 978-80-204-2409-9.
- MIKŠ, František. Gombrich: *Tajemství obrazu a jazyk umění*. Praha: Barrister and Principal, 2008. ISBN 978-80-87029-86-2.
- MONACO, James. *Jak číst film*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6.
- MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie I*. Brno: Host 1996. ISBN 978-80-7294-239-8.
- PAUL, Christiane. *Digital Art*, London: Thames and Hudson, 2003. ISBN 0-500-20367-9.

- PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann & synové, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.
- RUSH, Michael. *New Media in late 20th century*. New York: Thames and Hudson, 2003. ISBN 0-500-20329-6.
- RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov – antológiatextov o o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005. ISBN 8088675979.
- SONTAGOVÁ, Susan. *O fotografii*. Praha: Paseka, 2002. ISBN 80-7185-471-9.
- STURKEN, M. CATWRIGHT, L. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál, 2010. ISBN 978-80-7367-556-1.
- SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2 1/2D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Univerzita Karlova, 2009. ISBN 978-80-903756-8-0.
- VANČÁT, Jaroslav. *Vývoj obrazivosti od objektu k interaktivitě – gnozeologické předpoklady analýzy obrazové stránky nových médií*. Praha, Karolinum 2009. ISBN 978-80-246-1625-4.
- ZUSKA, V., MICHALOVIČ, P. *Znaky, obrazy a stíny slov – úvod do (jedné) filosofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.

### **Sekundární literatura:**

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 2000. ISBN 0-262-52279-9.

DELEUZE, Gilles. Film 1: *Obraz-pohyb*, Praha: Národní filmový archiv, 2006. ISBN 80-7004-098-X.

DELEUZE, Gilles. Film 2: *Obraz-čas*, Praha: Národní filmový archiv, 2006. ISBN 80-7004-127-7.

ECO, Umberto. *Jak napsat diplomovou práci*. Olomouc: Votobia, 1997. ISBN 80-7198-173-7.

FOSTER, H. KRAUSSOVÁ, R. BOIS, Y. BUCHLOH, B. *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8.

HANÁKOVÁ, Petra. *Filmový aparát/dispozitiv*. IN: Cinepur 17/2001 ISSN 1335-8316.

KESNER, Ladislav. *Vizuální teorie: současné angloamerické myšlení o výtvarných dílech*. Jinočany: HaH, 2005. ISBN 80-7319-043-5.

O'REILLY, Sally. *The Body in Contemporary Art*. London: Thames and Hudson, 2009. ISBN 978-0-500-20400-9.

POPPER, Frank. *Art of the Digital Age*, New York: Thames and Hudson, 2003. ISBN 978-2-7022-0864-9.

REENA, J., TRIBE, M. *New Media Art*. Köln: Taschen, 2006. ISBN 3-8228-3041-0.

RUSH, Michael. *New Media in Art*. New York: Thames and Hudson, 2003. ISBN 9780500203781.

SCRUTON, Roger. *Průvodce inteligentního člověka po moderní kultuře*. Praha: Academia, 2002. ISBN 80-200-1076-9.

SCZEPANIK, Petr. *Intermedialita*. Cinepur 22/2002. ISSN 1210-678x. ISSN 1210-678x.

SCZEPANIK, Petr. *Filmy, které vidí vlastní vidění*. In *Illuminace*. ISSN 0862-397X, 2000, vol. 12, no. 3.

SCZEPANIK, Petr. *Nová filmové historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuálních kultur*. Praha: Herrmann a synové, 2004. ISBN 978-90-8964-013-0.

SHANKEN, Edward. *Art and Electronic Media*, London: Phaidon Press, 2009. ISBN 9780714847825.

VIRILIO, Paul. *Informatická bomba*. Praha: Pavel Mervart, 2004. ISBN: 80-86818-04-7.

WANDS, Bruce. *Art of the Digital Age*. New York: Thames and Hudson, 2006. ISBN-13 978-0-500-23817-2.

### **Katalogy k výstavám:**

ANDĚL, Jaroslav. *Budoucnost budoucnosti* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-02-07.

BÜCHLER, Pavel. *Marná práce* - katalog k výstavě, Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-00-3.

*Cena Jindřicha Chalupického Finále 2010* – katalog k výstavě. Praha: Společnost Jindřicha Chalupického, 2010. ISBN 978-80-254-8383-1. s. 18.

*Centrum současného umění DOX - Výroční katalog 2010*. Praha: DOX Prague, 2011. ISBN 978-80-87446-07-2.

*Centrum současného umění DOX - Výroční katalog 2009*. Praha: DOX Prague, Praha 2011. ISBN nevedeno.

*DOX Start*, publikace vydaná ku příležitosti inaugurační výstavy Vítejte v kapitalismu!. Praha: DOX Prague, 2008. ISBN nevedeno

GILBERT and GEORGE. *Cesty /Roads 1972 -1992* - katalog k výstavě, 1. vyd. Praha: DOX Prague, 2010. ISBN 978-80-87446-01-0.

GORDON, Douglas. *Krev, pot, slzy* - katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN 978-80-904213-4-9.

HUEMER, Markus. *Ani z nebe odpovědi nepadají* – katalog k výstavě, 1. vyd. Praha: DOX Prague, 2009. ISBN nevedeno.

KOLAR, Jirka. *Williamsburg* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2011. ISBN 978-80-87446-08-9.

KVÍČALA, Petr. *Červen 1984 až 28. 2. 2006* – katalog k výstavě. Praha: Arbor Vitae, 2006. ISBN 80-86300-74-9.

PARR, Martin. *Assorted Cocktail* – katalog k výstavě. Praha: DOX Prague, 2011. ISBN 978-80-87446-065.

*Umění šachu* – katalog k výstavě. Praha: DOX Pargue, 2010. ISBN 978-80-904213-8-7.



### **Internetové zdroje:**

BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. Virtuální knihovna Semináře estetiky, Masarykova univerzita Brno:

<http://www.phil.muni.cz/estetika/knihovna.htm>

GROYS, Boris. *Topologie současného umění*. <http://www.kokolia.eu/grafika2/node/370>

SKÁLA, Jiří - rozhovor pro *Hodpodářské noviny* (ihned.cz) 13. 11. 2009.

<http://life.ihned.cz/c1-39209010-jiri-skala-zajimaji-me-veci-ktere-mohou-byt-sdelitelne-i-mimo-galerii>

SKÁLA, Jiří - rozhovor pro Českou televizi, 16. 11. 2009.

<http://www.ct24.cz/kultura/72448-jubilejnim-laureatem-chalupeckeho-ceny-je-jiri-skala/video/2/>

[www.dox.cz](http://www.dox.cz)

Všechny publikované obrázky pocházejí z interních zdrojů Centra současného umění DOX v Praze.

