

Obsah	
Úvod.....	2
Přehled literatury.....	4
1. Festivaly.....	7
1.1 Factum I.....	8
1.2 Malamut.....	9
1.3 Serpens I.....	11
1.4 Permanentní performance.....	12
1.5 A.K.T.....	13
1.6 Akční Praha.....	14
1.7 Pražský parní válec.....	16
1.8 Anonymous Performance.....	17
2. Site specific.....	18
2.1 Historický základ.....	20
2.2 Počátky v Čechách.....	22
2.3 Současná scéna.....	24
3. Média	25
3.1 Zahraniční impulsy.....	26
3.2 Úloha dokumentace.....	30
3.3 České proměny.....	33
3.4 Tomáš Ruller.....	35
3.5 Další představitelé.....	37
3.5 Michael Bielický.....	38
4. Virtuální realita.....	40
4.1 Internet.....	41
4.2 Lidské tělo.....	42
4.3 Performance strojů.....	44
4.4 Performativita kódu.....	45
Závěr.....	46
Obrazová příloha.....	49
Seznam vyobrazení.....	56
Seznam použité literatury.....	58

Úvod

Počátek devadesátých let přinesl výrazné změny na umělecké scéně. Projevily se také v oblasti akčního umění, které do té doby existovalo pouze na neoficiální úrovni. Komunistická ideologie pronikla do všech sfér společnosti, což mělo dopad i na situaci ve vizuálním umění. Umělci se neměli možnost ale ani potřebu realizovat se ve veřejných prostorách galerií a výstavních sálů. Důvodem byla samotná neochota oficiálně prezentovat své dílo v závislosti na uměleckém provozu, ale také vyjádření nesouhlasu vůči totalitnímu režimu.

V druhé polovině šedesátých let opouští akční umění zázemí institucí a vstupuje do běžného života, který chce obohatit o nové podněty a nabízí vybočení ze všednosti. Svým nekonvenčním chováním se snaží aktivizovat diváka a proměnit jej v přímého účastníka. Důraz akce je směřován na samotný proces a nikoliv na výsledek činnosti v podobě objektu. Konceptuální umění jde v tomto ohledu ještě dále, když se zabývá samotnou myšlenkou bez nutnosti její realizace.

Ekologický apel obsahují akce při nichž umělec uniká do přírody, kde provádí své více či méně znatelné zásahy a zhodnocuje přírodní neumělecké materiály. Provádí rituály, kdy se přibližuje vnímání sounáležitosti s celým vesmírem po vzoru dávných předků. Jiné rituály pak mají podobu iniciací, to když se umělec zaměřuje na uvědomění vlastního těla. Především v sedmdesátých letech tvůrci podrobují svou tělesnou schránku různým atakům a zkouškám. V akcích, při kterých je důležitý bezprostřední smyslový zážitek, zachází až k hranici života a smrti.

Osmdesátá léta znamenají pohroužení do sebe a nepotřebnost komunikace se světem. Díla mají velmi intimní charakter a často se minimalizují na jednoduchá gesta. Dokumentace přestává mít pro umělce význam a pokud vzniká, nemusí mít podobu fotografie, ale třeba kresby nebo textového záznamu.

Výrazný přelom natává v devadesátých letech. Možnost výhledu za hranice a svobodného projevu probudí touhu po vystoupení do veřejného prostoru a potřebu konat společných setkání. Euforická atmosféra se projeví pořádáním festivalů, které se v

některých lokalitách dočkají několika opakování a vytvoří tradici, na níž naváží další generace. Na setkáních, s mnohdy mezinárodní účastí, pozorujeme jak tematickou, tak výrazovou proměnu performance. Změny spočívají v začleňování divadelních prvků a přechodu k intermediálním formám, v nichž se prosazují i další výrazové prostředky. Akce se přibližují k experimentálnímu divadlu a tanci. Důraz je kladen také na vztah k místu, kde se vystoupení koná.

To jsou předpoklady pro vznik fenoménu site specific. Základní charakteristiky jako je autentičnost, nepřenositelnost a jedinečnost jsou shodné s performancí. Odvození od místa konání a provázání s ním jí dává nový rozměr. Předpoklady vzniku site specific nacházíme již v předrevoluční snaze umělců vystoupit do netradičních prostor během nečetných setkání, v nichž se prolínaly výtvarné a divadelní formy. Konání setkání zaměřených na konkrétní místa se nabytí svobodou zmnožilo a fenoménu již nestálo nic v cestě k jeho osamostatnění.

Nedostupnost nových technologií a omezování možností vývoje v průběhu klíčových let způsobilo, že rozvoj nových médií v naší zemi byl možný až po roce 1989. Zatímco ve světě již touto dobou vznikaly multimediální projekty snažící se poskytnout divákovi široký smyslový zážitek, v našich podmínkách se jednalo spíše protichůdné aktivity. Umělec v obrácení k sobě využívá minimum prostředků a význam diváka upozaďuje. Proto jsem si dovolila poukázat na významné momenty propojení médií a performance ve světě. Zde výjimečné místo zaujímají také manželé Vasulkovi, kteří se díky včasné emigraci mohli zasloužit o rozvoj videoartu na světové úrovni. Poskytnutím svých poznatků tak po roce 1989 urychlili rozvoj nových médií u nás. Tomáš Ruller, který do té doby zaujímal výjimečné postavení používajíc ve svých akcích laseru a videodokumentace, též využil jejich potenciálu při rozvoji svého nového vysokoškolského oboru. Další klíčovou osobností byl Michael Bielický působící po příchodu z emigrace na pražské Akademii výtvarných umění.

Provázání akčního umění s médii umožňujícími jeho dokumentaci bylo nutným krokem již záhy po jeho vzniku. Rozvoj nových technologií přinesl řadu nových tvarů jako je videoart, videoinstalace nebo videoperformance. Nová východiska poskytly

technologie vytvářející virtuální realitu. Počítačové prostředí, internet a technologie dovolující propojení organického a anorganického světa se staly nositeli jiné podoby performance. Míru projevu člověka a stroje v jednotlivých projektech již mnohdy zjišťujeme obtížně. Stroje se prosazují zvláštním způsobem a dávají člověku šanci nahlédnout za hranice jeho tělesných i duševních možností.

Přehled literatury

Literatura zabývající se akčním uměním do roku 1989 vznikala především neoficiální cestou. Výjimečnou pozici zde zaujímá teoretické dílo Petra Rezka *Tělo, věc a skutečnost*,¹ které charakterizuje jednotlivé podoby akčního umění. Akční umění v porevoluční době se stávalo předmětem zájmu odborné veřejnosti postupně a práce hodnotící období jako celek vznikaly jen pozvolna. Důležitým počinem zahajujícím úsilí o zmapování tohoto oboru byla výstava pořádaná Vlastou Čihákovou-Noshiro pod názvem *Umění akce*.² K této přehlídce dosavadních snah došlo v roce 1992 v pražském Mánesu a v katalogu, který jí dokumentuje, autorka v doprovodu Jiřího Valocha a Ivony Raimanové shrnuje uplynulá léta v kontextu světové umění. K této příležitosti vyšlo i zvláštní číslo časopisu *Ateliér*, které pojednává pouze o akčním umění uplynulého období.

V časopise *Výtvarné umění* jsou věnovány celé čtyři díly z let 1995 a 1996 pod souhrnným názvem *Zakázané umění neoficiálními aktivitami na výtvarné scéně*. Následuje výstava *Umění zastaveného času: Akce, koncepty, události*³ pořádaná Českým muzeem výtvarného umění a mapující českou výtvarnou scénu mezi lety 1969 a 1985. Druhý díl katalogu s texty nejen od Aleny Potůčkové se zabývá pouze akčním uměním předrevoluční doby a nabízí i přehled bibliografie k jednotlivým umělcům. Projektem Galerie hlavního města Prahy byla roku 1998 výstava zaměřená na dílo Karla Milera, Petra Štembery a Jana Mlčocha. Katalog s textem Karla Srpa vydaný u této

1 REZEK 1982.

2 ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO 1992.

3 POTŮČKOVÁ / NEUMANN / HANEL / ŠETLÍK 1996.

příležitosti je cenným zdrojem informací o těchto umělcích i době v níž pracovali.⁴ V následujícím roce zahájila ta samá instituce důležitou přehlídku experimentálního díla let šedesátých pod názvem *Akce slovo pohyb prostor: experimenty v umění šedesátých let*.⁵ Rozsáhlý katalog ve svých tematických okruzích přibližuje vedle kinetického umění, vizuální poezie nebo experimentálního filmu i akční umění a dobové smýšlení.

Velice přínosná je práce Pavlína Morganové, kdy se poprvé v úplnosti můžeme seznámit se všemi podobami akčního umění v naší zemi v celém období od šedesátých let až k roku 1989. Součástí její knihy *Akční umění*⁶ je i stručný výhled do let devadesátých a přehledově zpracovaný seznam akcí jednotlivých umělců. Nakonec bych uvedla *Dějiny českého výtvarného umění VI./I*⁷ zaměřené na umění předrevolučního času, které uceleně informuje o rozdílech uměleckého vývoje jednotlivých dekad.

V případě literatury k festivalům akčního umění je situace mnohem méně uspokojivá. Katalogy k těmto událostem vyšly pouze v ojedinělých případech. Takovými výjimkami jsou publikace k festivalu *Factum I*.⁸ a prvním dvěma ročníkům brněnského projektu *A.K.T.*⁹ Až součástí katalogu k velké přehlídce *Pražský parní válec*¹⁰ je stručné shrnutí festivalů u nás. O dalších podrobnostech se dovídáme již jen z článků periodik a internetových stránek Vědecko-výzkumného pracoviště Akademie výtvarných umění v Praze.¹¹

K fenoménu site specific byla vydána roku 2008 stejnojmenná publikace.¹² V úvodu nás seznamuje s tímto termínem a uvádí nás do historických souvislostí. Následuje přehled setkání konaných především sdruženími Čtyři dny a mamapapa v různých lokalitách. V závěru je chronologický přehled projektů, které vytvořili předpoklady pro vznik site specific u nás a následující aktivity až do roku 2008. Další informace se pochopitelně dozvíme z katalogů, které k festivalům pořádaným

4 SRP 1997.

5 HAVRÁNEK 1999.

6 MORGANOVÁ 1999a.

7 DČVU VI./1 2007.

8 ZEMÁNEK 1993.

9 PETIŠKOVÁ 1997, PETIŠKOVÁ 1998.

10 MORGANOVÁ 2000.

11 <http://vvp.avu.cz>, vyhledáno 22.4.2010.

12 DVOŘÁK 2008.

sduženými Čtyři dny a mamapapa vyšly. Pokud se budeme chtít zabývat hlubší historií bude třeba zaměřit se na literaturu zabývající se experimentálním divadlem.

Souhrnnou literaturu k tématu nových médií představuje především katalog *Orbis Fictus. Nová média v současném umění*, jehož koncept upravil Ludvík Hlaváček a Marta Smolíková.¹³ Tento sborník statí více autorů byl sestaven k výstavě nových médií pořádané roku 1995 Sorosovým centrem v Praze. Dále nás v ucelenější podobě seznamují s problematikou *Dějiny českého výtvarného umění VI./2*¹⁴ a soubor příspěvků *Imaginary spaces: Prostor - média - performance*,¹⁵ kterou uspořádala Jana Horáková a Barbara Büscher. Náhled nejnovějších tendencí na poli nových médií nám poskytnou katalogy přehlídek *Entermultimediale*¹⁶ pořádaných Mezinárodním centrem pro umění a nové technologie. K informacím o současných umělcích se také dostaneme skrze internetové stránky databáze *Artlist*.¹⁷

13 SMOLÍKOVÁ / HLAVÁČEK 1996.

14 DČVU VI./2 2007.

15 KERA / SEDLÁK 2008.

16 SMETANA 2000, KERA / SEDLÁK 2005, SMETANA 2007.

17 <http://artlist.cz/>, vyhledáno 22.4.2010.

1. Festivaly

V předrevolučním období stálo akční umění v Čechách zcela mimo umělecký trh a galerijní instituce. V drtivé většině se jednalo o činnost patřící mezi volnočasové aktivity umělců, která mohla být konána pouze v závislosti na vedlejším příjmu protagonistů. Až na výjimky byla společná setkání možná jen v omezeném kolektivu a v neoficiálních prostorech. Na rozdíl od Západu festivaly performance v Čechách neexistovaly. Výjimečný je festival Fluxu konaný v Praze roku 1966, jehož se zúčastnili ze zahraničních umělců Dick Higgins, Ben Vautier, Alison Knowles a George Maciunas. Po roce 1989 přišlo uvolnění ve výtvarném umění a potřeba organizovat festivaly akčního umění se plně projevila.¹⁸

Akční umění poměrně dlouho čekalo na své zhodnocení v odborné literatuře. Předrevoluční útlak všech svobodných tvůrčích projevů způsobil, že tato forma vyjádření nebyla přijímána jako plnohodnotné umění. Zatímco v západních zemích probíhal vývoj přirozeně a tato tvorba měla prostor proto stát se právoplatnou součástí dějin umění, u nás se dlouho pohybovala na okraji zájmu veřejnosti odborné i laické. Na své zhodnocení ve formě skutečně komplexní zprávy čekala až do roku 1999, kdy byla publikována práce Pavlíny Morganové.

V té době však jako doklad přetrvávající existence tohoto fenoménu proběhl již několikátý festival akčního umění a v některých případech již dokonce několikátý ročník pravidelně konané přehlídky. Většina z nich byla zaznamenána jen krátkou zprávou v tisku a k jejich velké škodě jen ve výjimečném případě byla přehlídka zachycena v podobě katalogu. To je důvodem proč dodnes není snadné získat komplexní představu o jejich průběhu a vývoji umělců, kteří se jich pravidelně účastnili.

Přitom právě zde docházelo k dalším proměnám performance, a to za účasti představitelů různých generací i zahraničních protagonistů. Vedle Brna, které mělo tradici akčního a konceptuálního umění ještě z předlistopadové doby, se výrazným centrem stala Ostrava. Vedoucí osobnosti obou festivalů, které zde vznikly a měly dlouhotrvající charakter, působí na zdejších vysokých školách a mají tak podmínky k

18 MORGANOVÁ 2000a, 5.

působení na nová pokolení budoucích umělců. Festivaly tak hrají důležitou roli jako událost vhodná k přímé praktické zkušenosti a předání nezbytných informací včetně inspiračních motivů mezi umělci.

Performance se po roce 1989 mění a to v několika směrech. Intimní akce, při nichž umělec bezprostředně nekomunikuje s okolím, se dostupností nových technologií mění na videoperformance a další útvary. Zatímco akce, které své publikum potřebují se stávají mezioborovými projekty, kde se mísí různé formy a prostředky vyjádření. Zřetelně se projevují divadelní prvky ve výrazu těla i narativitě. To vše a více se odehrálo právě v rámci festivalů akčního umění, jejichž stručný přehled je náplní následující části práce.

1.1 Factum I.

Zcela prvním počinem z dlouhé řady festivalů bylo setkání Factum I. uskutečněné 9. září 1991 v areálu zámku na Zbraslavi. Záměrem Národní galerie a kurátora Jiřího Zemánka bylo zařadit akční umění do pravidelné prezentační činnosti a akvizičního programu galerie. Hlavním přínosem bylo uznání akčního umění institucí Národní galerie jako svébytné formy uměleckého vyjádření. Bohužel tato snaha oživit domácí uměleckou scénu a umožnit konfrontaci domácím a zahraničním autorům se omezila pouze na jeden ročník.¹⁹

Vystoupení byla koncipována tak, aby probíhala plynule z interiéru zámku do prostoru parku, do volné krajiny a zase zpět. Představení byli tři domácí a tři zahraniční umělci. Yvone Austen vychází ve svých pracích z výrazového tance, Servie Janssen předvedl konceptuální akci s geometrickým tvarem a Monica Clinger zase symbolický osobní rituál. Za domácí scénu se zúčastnili Marian Palla, Miloš Šejn a Tomáš Ruller.²⁰

Na festivalu bylo možné pozorovat dvě tendence tehdejšího performativního projevu. Narativně-symbolická (T. Ruller, M. Šejn, Y. Austen) rozvíjí čas lineárně v dějovém příběhu nebo rituálu. Druhá atematická a meditativní je charakteristická

19 ZEMÁNEK 1991, 2sqq.

20 MORGANOVÁ 2000, 5.

relativizací až popřením časovosti a je založena na opakování vzorce jisté činnosti (M. Palla, M. Klinger).²¹

1.2 Malamut

Ostravský mezinárodní festival Malamut má ze všech podobných aktivit devadesátých let nejdelší tradici, která počíná rokem 1994. Význam festivalu spočívá v nezávislosti na galerijní instituci a značné vzdálenosti od hlavních kulturních center.²² Což bylo zřejmě také důvodem několikaletého nezájmu kritiky.²³ V průběhu několika ročníků se zde objevil prakticky každý, kdo se tímto druhem umění zabýval a dostal také jedinečnou možnost seznámit se s řadou zahraničních představitelů. Akce vynikají nezávislostí, spontánností podmíněnou nepřítomností jakékoliv podoby regulace nebo cenzury a jednoduchostí, která je výsledkem nízkého rozpočtu jímž festival disponoval.²⁴

Pořadatelé prvních tří ročníků byli Petr Lysáček a Jiří Surůvka. Oba působící jako pedagogové na Fakultě umění Ostravské univerzity. Petr Lysáček jako vedoucí ateliéru intermediálního umění a Jiří Surůvka ateliéru Nových médií. Společně jsou iniciátoři vzniku skupiny Předkapela Lozinski a kabaretu Návrat mistrů zábavy. Charakteristické pro jejich vystoupení je ostrá satirická sociální a morální kritika doby a společnosti. Jejich vypjatě humorné akce se pohybují na hranici trapnosti, díky které se jim daří ironicky poukazovat kulturní a politické nesoulady doby.

První ročník festivalu se konal za přispění nadace Fiducia, a tak se k pořadatelské dvojici přidal ještě Ivo Sumec. Zatímco na organizaci přehlídek z let 1996 a 1997 participoval také Stanislav Cigoš.

Petr Lysáček v rozhovoru s Eduardem Ovčáčkem pro Prostor Zlín bilancuje nad uplynulým ročníkem a zmiňuje se o účasti dvaceti pěti umělců a skupin velice rozdílného výrazu. Široké generační spektrum způsobilo, že přehlídka performancí

21 ZEMÁNEK 1991, 2sqq.

22 MORGANOVÁ 2000, 5.

23 ŠEVČÍK / ŠEVČÍKOVÁ 1998, 6sq.

24 MORGANOVÁ 2000, 5.

nabídla rozličné výsledky filosofí i výrazů. Některé akce byly typické pro 60. léta, jiné vycházely z minimalistického konceptuálního směřování 70. let. Nejmladší tvůrci prezentovali trend 90. let, který považuje za velice eklektický. Výrazným specifikem festivalu Malamut je místo jeho uskutečnění. Většina aktivit probíhá přímo v ulicích města Ostravy, zde mohou autoři své umění začleňovat přímo do života běžných obyvatel. Industriální atmosféra a zázemí se stává pro umělce zvláště inspirativním, neboť prostředí tohoto typu nese zvláštní způsob uvažování.²⁵

René Rohan zastupující Galerii 761 se ujal pořadatelsví dalších ročníků (1998, 1999) a v roce 1998 název Kulturní Malamut zastřešil festival Malamut společně divadelní přehlídkou ostravských souborů Někde něco '98 a otevření nové Galerie Jáma 10 spojené s večerem nakladatelství Divus.²⁶ René Rohan již představuje druhou generaci a festival začal orientovat novým směrem. Vedle performance se objevily i instalace ve veřejném prostoru s cílem interaktivního působení na diváka. Tento posun je typický pro období 90. let, kdy se častěji objevují akce, které jsou výsledkem prolínání různých oborů a médií.²⁷

Pozdější ročníky měly program kratší a též mezinárodní zastoupení nebylo tak velké. Rok 1999 byl na několik let posledním v dosud nepřerušené tradici. I přes účast zahraničních umělců, si přehlídka zřejmě nezískala přízeň města. Náhradou se René Rohan pokusil přesunout do Prahy, kde se později podařilo zorganizovat Pražský parní válec. Festival Malamut byl obnoven v roce 2007, kdy se o pořadatelsví podělili Jiří Surůvka, Martin Egert a Denisa Fialová. Proluka se projevila i na skladbě účastnících se autorů, kteří mnohem častěji pocházeli z Polska.²⁸

Z tradice Malamutu roku 1998 vyrostl festival Turniket pořádaný studenty Ostravské univerzity. Organizaci si rozdělili Petr Pavlán a Petra Čiklová společně s Karolínou Grymovou. Tato trojice iniciovala založení studentských galerií C.I.G.I., Ein Gang a v roce 2001 převzala vedení Galerie 761. Festivalu se účastnili nejen studenti Ostravské univerzity, ale od druhého ročníku i studenti z Brna, Prahy, Ústí nad Labem a

25 OVČÁČEK 1994, 2.

26 ŠVĚDOVÁ 2010 - <http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-54>, vyhledáno 27.3.2010

27 MORGANOVÁ 2000, 6.

28 <http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-54>, vyhledáno 27.3.2010.

ze Slovenska.²⁹ Pavlína Morganová v článku rekapitulujícím druhý ročník formuluje tendence v tvorbě budoucích umělců. Jako samozřejmost pokládá sklony k opakování jistých témat a používání již známých vyjadřovacích prostředků. Důvodem je potřeba každé generace vyzkoušet vždy znovu jejich účinek na diváka i samotného performerera. Zároveň zaznamenává schopnost reagovat na současnou situaci a aktuální problémy. Upozadřován je projev protestu vůči oficialitě a vytrácí se lehkovážnost počátku devadesátých let. Mladou generaci shledává jako hledající protivníka obratem k sobě samému nebo do davu v touze po provokaci a vytržení ze lhostejnosti.³⁰

1.3 Serpens I.

Mezinárodní festival performance a akčního umění Serpens I. se konal v Praze roku 1996. Za jeho vznikem stojí stejnojmenné sdružení, které ve staré sakrální budově Synagogy na Palmovce uspořádalo několik desítek výstav, divadelních představení, koncertů i performancí.³¹ Jeho nultý ročník proběhl již roku 1995 v rámci přehlídky současné grafiky Inter - Kontakt - Grafík '95 s podtitulem Znak, prostor, písmo a čas. V roce 1995 byl chápán spíše jako experimentální doprovodný projekt ke grafické show, ale o rok později se již jednalo o nezávislou událost. Kurátorkou obou ročníků byla Martina Pachmanová a situováním projektu do objektu s původně jinou funkcí, byl kladen důraz na vztah umělce k místu a jeho specifikům. Obou ročníků festivalu se účastnilo více než třicet performerů, multimediálních umělců a divadelních skupin z celé Evropy. Neselektivní charakter akce způsobil, že bylo možné shlédnout široké rozpětí výrazů. Pojem performance se ukázal jako otevřený různým druhům projevu a jeho hranice volné.

Tématicky se stala přehlídka snahou o vyjádření k aktuálním otázkám společnosti. Skrze umělecká díla bylo poukázáno na otázky lidské identity, společnosti v konkrétním geografickém, kulturním, národním a rodovém a rasovém kontextu. Umělci, kteří zapojili práci s tělem do kontextu mediálních technologií, otevřeli tak

29 <http://vvp.avu.cz/datum/search/vystavy-173>, vyhledáno 27.3.2010.

30 MORGANOVÁ 1999b, 11sq.

31 MORGANOVÁ 2000, 6.

polemiku s uměleckým a masmediálním zobrazením člověka, jehož identita se ztrácí pod uniformním klišé identických obrazů. Dále se objevila témata narcismu, vyprázdněnosti techniky, vlastní tělesnosti, asketického očištění, feminismu a lesbismu. Tomáš Ruller se připojil neplánovaně společně s Alistairem McLennanem, Zygmuntem Pitrovským a Brianem Connelym, a názorně předvedli, že umění je možné včlenit do běžného života nezprostředkovaně. Z dalších zúčastněných lze vyjmenovat Svatopluka Klimeše, Petra Kvíčalu, Richarda Fajnora, Mariana Pallu, Petera Ronaie, Roddy Huntera, Isztvana Kovacze a další.³²

1.4 Permanentní performance

Jediný ročník festivalu Permanentní performance uspořádala Galerie 4 v Chebu roku 1997. U této příležitosti se setkali zástupci hned několika generací. Milan Knížák, který přednesl pojednání o vývoji akčního umění a definoval pojem performance, zde reprezentoval průkopníka akčního umění. Období sedmdesátých let představoval Milan Kozelka a Tomáš Ruller prezentoval změny pojetí let osmdesátých. Za střední generaci jmenujme Petra Lysáčka s Richardem Fajnozem a za tu nejmladší například Petra Vášu nebo Stanislava Müllera společně se studenty uměleckých škol.

Přehlídka byla programem velice bohatá, proto jsem vybrala vystoupení, která dobře charakterizují činnost jejich tvůrců. Setkání zahájil Petr Lysáček s Jolanou Jemelkovou performancí Radioman. Celé vystoupení slepého lovce sváděného ženou vtipně charakterizovalo situaci často vídanou v chebském okolí. Další program pokračoval vystoupením Mariana Pally, který předvedl svou typicky minimalistickou performanci, když se pokusil dostrkat kamínek větví k „ničemu“, které bylo zastoupeno prázdnou lahví od rumu. Peter Kalmus a Michal Murín hodili tisíckrát kostkami v performanci s názvem Vertigo – Hra v kostky. Aktéři soustředěně demonstrovali hru striktních pravidel, která měla být reakcí na bezduché krácení času a stejně bezduché rozhovory. Ostravský performer Petr Lysáček absolvoval absurdní a fyzicky náročný výstup, když si připevnil k nohám a pažím čtyři masivní dřevěné trámky a vydal se na

32 PACHMANOVÁ 1996, 6.

cestu do blízké hospody. Akci, která vychází z improvizčních vystoupení, jež provozoval se skupinou Black Market, předvedl Tomáš Ruller. Přesunul centrum dění na chebské nádraží a požádal všechny zúčastněné, aby se pokusili splynout s okolím a vzdali se možnosti událost dokumentovat skrze film nebo fotografie. Autor se nenápadně procházel nádražím a pohrával si přitom s několika předměty. Vznikla tak akce s nepostřehnutelnou napjatou atmosférou, ve které vlastně účinkovali všichni a to už jen svou přítomností.³³

1.5 A.K.T.

Rok 1997 byl také zahajovacím pro brněnský festival A.K.T., který se vrátil k čisté performanci jako základní podoby akčního umění.³⁴ Za organizací stál tým tvořený Terezou Petiškovou, Františkem Kowolowskim a Richardem Fajnorem. Setkání bylo pořádáno vždy pod záštitou Domu umění města Brno a Galerie mladých U Dobrého pastýře později přejmenované na G99. Protože je Brno typické tradicí konceptuálního a akčního umění, je tato činnost na domácí i zahraniční scéně Domem umění systematicky mapována a festival je vyústěním těchto snah. Tak jako u Malamutu v Ostravě jsou akce zasazeny do veřejných prostor města.³⁵

Účastníky tohoto festivalu bývají pravidelně vedoucí ateliérů FAVU a v posledním ročníku se angažovali i studenti. Jmenovitě za již zmíněný ateliér performance Tomáš Ruller nebo jeho asistent a bývalý student Matěj Kolář. K dalším patří Richard Fajnor vedoucí ateliér multimédií, Václav Stratil jako představitel intermediálního směřování či Vladimír Merta s asistentem Marianem Pallou z ateliéru environmentu.

Čtyři ročníky přehlídky měly nepravidelný charakter. První dva na sebe navazovaly hned po roce, ale třetí byl uspořádán až v roce 2002 a zatím poslední čtvrtý roku 2009. V prvních dvou ročnících protagonisté pocházeli především ze zázemí FAVU, buď jako vedoucí ateliérů nebo jako studenti. K nim se pokaždé připojila

33 DRBALOVÁ 1997, 7.

34 MORGANOVÁ 2000, 6.

35 MORGANOVÁ 2000, 6.

dvojice J. Surůvka a P. Lysáček v podobě vystoupení Předkapely Lozinski o.p.s. V dalších dvou ročnících již nápadně přibýlo umělců ze zahraničí. V roce 2002 dostala přehlídka podtitul "Mezi realitou a skutečností" a řady vystupujících performerů se rozrostly o jména Matei Bejenaru, Róland Farkas, André Chlobystyn, Rilo Chmielorz, San Keller, Heinrich Lüber, Avděj Ter-Oganjan, Slaven Tolj a další. Nejmladší ročník se konal v rámci projektu Formáty transformace, který popisuje a interpretuje změny ve střední Evropě po roce 1989. Obvyklé české zastoupení z prostředí FAVU obohatila návštěva Artura Grabowskiho, Dariusze Fodczuka, Bartka Lukaszewicze z Polska, Petera Szybó z Maďarska a Józsefa R. Juhásze ze Slovenska.³⁶

1.6 Akční Praha

Linhartova nadace provozující alternativní prostory Roxy podnítila v roce 1998 vznik festivalu Akční Praha, který se dočkal tří ročníků mezi lety 1998 - 2001. Tento projekt také dokázal, že performanci lze vnímat v mnohem širším rozpětí. Tvůrci se pohybovali na hranici mezi různými obory divadla, tance, hudby a výtvarného umění.

Na setkání prvního ročníku byli přítomni autoři, kteří se podobných aktivit účastní již pravidelně, jako jsou Vladimír Havlík, Petr Lysáček, Václav Stratil, Skrytá tvůrčí jednotka K'd, Michal Murín, Peter Kalmus nebo Kamera Skura. Autorka příspěvku v časopise Atelier Pavlína Morganová srovnává tento počín s akcemi jako je například A.K.T. v Brně, kterého se účastní stále stejné tváře a své výstupy provádějí již téměř automaticky. Na festivalu Akční Praha bylo možné pocítit posun v tomto druhu tvorby a to prostřednictvím mladé generace, která zahrnuje pod pojem akční umění různé umělecké formy. Odlišuje se tak od klasického pojetí akcí z 60. a 70. let.³⁷

Přibližně polovina akcí se konala v ulicích města, a to většinou před obchodním domem Kotva. Několik vystoupení se tematicky zaměřilo na konzumní přístup k životu, který se stává diskutovaným právě v předvánočním čase, a proto umístění před obchodním domem bylo účelové. Tento přístup je vlastně charakteristický pro akční

36 <http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-86>, vyhledáno 27.3.2010.

37 MORGANOVÁ 2000, 5sq.

umění 90. let. Nejednalo se již o klasické happeniny, body-arty nebo performance, ale více o situační události v konkrétním veřejném prostoru nebo na scéně. A tento přístup také ve většině Akční Praha nabídla svým návštěvníkům.

Jedním z prostorů pro vystoupení se stal i vybydlený dům sousedícím s objektem Roxy, který je též v majetku Linhartovi nadace a na svou úpravu teprve čekal. Zde se odehrálo představení Kardigan - Grotest Maru a na přípravě instalace a divadelního prostoru nebo představení pracovala desítky účastníků z Anglie, Německa, Velké Británie a Austrálie.³⁸

Druhý ročník navázal na tyto snahy a pouliční happeniny, akce a performance dostali za úkol předvést pouze divadelníci. Konal se až v roce 2000 a navazoval dny svého konání přímo na Pražský parní válec. Performativní umění předvedené alternativními divadelními soubory je důkazem návazání na původní myšlenku rozšíření pojmu performance.

Zahraničními hosty tentokrát byli Adrian Fisher, skupiny Envoi a Subtheatre s čelním představitelem Duro Toomatem. Za Česko to byl fyzický básník Petr Váša, herečka a mim Halka Třešňáková, dvojice Petr Lórenc a Linea Kyselinka a u nás žijící islandská herečka Steffi Thors. Vystoupil také soubor Teatr Novogo Fronta v karlínské tovární hale.³⁹

Třetí ročník pořádaný roku 2001 byl obsazen obvyklou kompilací jmen známých z podobných přehlídek obohacenou vystoupeními mezinárodního souboru Krepesko, nonverbálního divadla při HAMU, divadelního celku Stage-Code a dvou holandských progresivních aktérů Silo Theatre a Duro Toomato.⁴⁰ Galerie NoD poskytla své prostory v zájmu rozšíření povědomí o působení účastníků i v jiných sférách výtvarné scény. Také promítání filmů malíře Víta Soukupa nebo dokumentu o Malém tanečním orchestru, společně s vystoupením hudebních skupin jako, jejichž vůdčími osobnostmi jsou výtvarníci, napomohly demonstrovat jak vstupují výtvarníci do nových oborů a posouvají hranice mezi nimi vnášením nových úhlů pohledu.⁴¹

38 MORGANOVÁ 1999a, 3.

39 http://kultura.idnes.cz/akcni-praha-ii-prinasi-do-ulic-happeningy-a-performance-p1h-divadlo.asp?c=A000918133824divadlo_cfa, vyhledáno 28.3.2010.

40 <http://www.theatre.cz/art/clanek.asp?id=649>, vyhledáno 27.3.2010.

41 MORGANOVÁ 2001, 12.

1.7 Pražský parní válec

Pražská přehlídka představovala výsledek pořadatelského úsilí René Rohana v součinnosti více organizačních sil udržet mimořádnou ostravskou tradici festivalu Malamut. Festival výtvarných akcí a performancí mezinárodního charakteru zaštitěný titulem Evropské město kultury byl uspořádán Galeríí MXM, Galeríí 673, Galeríí Václava Špály, Linhartovou nadací a AVU v Praze. Pražský parní válec se hrdě hlásil ke své minulosti, i když změnil název i rozsah. V Galerii Václava Špály proto byla prezentována přehlídka dokumentace předešlých ročníků Malamuta a dalších festivalů uskutečněných v 90. letech.⁴² Důvodem také byl také skutečnost, že jen málo festivalů v minulosti bylo dokumentováno v podobě katalogu. Bylo to poprvé, kdy bylo možné shlédnout události uplynulých několika let z různých měst Česka pohromadě. Zpřístupněny byly i filmy zahraničních umělců, např.: Paula McCarthy, Mike Kelleyho, Vita Acconciho, Vanessy Beecroft, Fisherspoonera aj.⁴³ Výstava měla charakter work in progress a dokumentace starších festivalů byla průběžně nahrazována novými fotografiemi, videozáznamy a relikty aktuálních již uskutečněných akcí.

Jeden celý týden probíhaly performance, přednášky a debaty s autory ve Špálově galerii, v klubu Roxy, v komunikačním prostoru ve školské, v Galerii MXM a ve veřejném prostoru Prahy (Jiří Surůvka, Patty Chang, Petr Lysáček, Oleg Kulik, skupina Irwin, Kamera Skura, Jednotka, Anabela Žigová, Skip Arnold, Pavel Ryška). Klub Roxy se stal místem pro přednesení vstupu teoretika antitechnologie Alexandera Brenera a Barbary Schurz. Po debatě s Olegem Kulikem tu Robert Linder zorganizoval rozsáhlou akci na téma "děláme, co je možné", do které zapojil i diváky.⁴⁴

V katalogu, který dokumentuje událost, se Jana a Jiří Ševčíkovi v rozhovoru s Petrem Lysáčkem zamýšlí nad proměnou performance v uplynulých letech. Docházejí k závěru, že performance se od dob 60. a 70. let změnila, neboť čisté fyzické a psychické nasazení již není možné. Následkem postmoderní éry zmizely čisté obsahy a jednoznačná sdělení. Hlavním tématem již není prožívání na hranici ohrožení nebo

42 JIROUSOVÁ 2000, 7.

43 MORGANOVÁ 2000, 7.

44 JIROUSOVÁ 2000, 7.

úzkosti. Souhlasí s Chrisem Burdenem, který zmiňuje přechod performance do instalací a objektů. Hledání nových obsahů znamená odklon od akcí vycházejících z přímé zkušenosti. Zmizela důvěra ve změnu nebo prosazení jedné ideje. Sociální pozadí performance výrazné v 60. letech je vystřídáno narativností. Nejde o bezprostřední prožitek, ale příběh, který je divákovi nabízen spíše teatrálně. Výsledek získává klipovou stavbu a díky narativnosti se stává možná vhodnější pro divadlo než pro galerii. Performance se pohybuje se mezi sociální a psychologickou realitou. Může být stavěná na absurdním příběhu, kdy je divák mystifikován a postaven do konfrontace mezi radikálně odlišnou nerealitou a reálné každodenní předstírání (Kamera skura, Jiří Surůvka).⁴⁵

1.8 Anonymous performance

Další přehlídka s několikaletou tradicí vznikla z iniciativy Michala Krysla ve spolupráci s Galerií města Plzně. Michal Krysl je absolventem ateliéru Tomáše Rullera na FAVU v Brně a proto je tento festival pravidelně studenty z FAVU navštěvován. Roku 1997 bylo založeno Michalem Krysem občanské sdružení Anonymous Art, které má být formálním zastřešením mladých plzeňských umělců a podporovat je v realizaci různých kulturních a uměleckých projektů.

Sdružení je výchozím bodem pro vznik skupiny Anonymous, která se při svých performancích snaží udržet svou anonymitu skýtající svobodu projevu. Jejich identita je skryta v barevných maskách a kostýmech, jež jsou specifickou součástí jejich projevu.

Rok 2000 předvedla skupina sérii performancí v ulicích města Plzně a zahájila tak nultým ročníkem pouliční slavnosti s jednoduchým názvem Performance. Již další rok se konaly slavnosti Performance s cílem získat zájem i dalších umělců. Hlavním posláním akce mělo být snížení veřejného napětí pomocí vizualizací, satiry a humoru.

Sdružení Anonymous výsledky svých aktivit dokumentuje na svých internetových stránkách. Některé ročníky jsou doplněny jen stručným textem a skromnou

45 ŠEVČÍK / ŠEVČÍKOVÁ / LYSÁČEK, 2000, 11sqq.

dokumentací, ale s vyššími ročníky se sdělnost zvyšuje. Z roku 2002 jsou zde již umístěny sekvence videozáznamů jednotlivých akcí.

V roce 2003 získal festival svůj současný název *Anymous performance* a účastnili se ho již také studenti FAVU v Brně. Z krátkých anotací k programu zjišťujeme, že vystoupení jsou vesměs kritikou společnosti. Změnou místa pořádání se vyznačoval další ročník, který se přesunul do Českého Krumlova a byl zaštitěn Egon Schiele Art Centrem. Specifikem roku 2006 bylo pořádání performancí i za hranicemi naší země. Z Plzně se přesunul festival do Ústí nad Labem a na podzim toho roku byly *performance* předvedeny ještě v rakouském Linzi, maďarské Pécsi a následně v portugalském Faru a Lisabonu. Zde navázali umělci kontakty, které se projeví hned v roce 2007, který již nebyl zcela anonymní. Vedle studentů se zúčastnili známé osobnosti výtvarné scény jako Milan Kozelka, Lenka Klodová a Vladimír Havlík. Přítomen byl také Milan Kohout, multimediální umělec českého původu působící na bostonské umělecké scéně.⁴⁶ Dále portugalská skupina *Captain Amex* a *Don Tron* a *Paolo Razoável*.

V roce 2008 se opakovala účast Milana Kohouta a Hany Balážové. Přidalo se však několik dalších zahraničních umělců, a tak byl repertoár rozšířen o akce Katarzyny Goleń, Agnieszky Azeźniak, Natalie Rzeźniak, Kariny Murusińské a grupy *Luhuu!* z Polska. Poslední ročník *Anymous* měl slabší účast a představil mladé umělce Dianu Huebner, Colm Clark, Lenku Kočiřovou, Duo studentů FAVU s názvem *Automatic* Yoachim a stálici Hanu Balážovou.

2. Site specific

V předchozí části jsem se pokusila zaznamenat projekty představující současné tendence v akčním umění. Jak konstatují Jiří a Jana Ševčíkovi v rozhovoru s Petrem Lysáčkem, *současná performance* vykazuje jasné prvky divadelního výrazu a narativity.⁴⁷ O stejné tendenci se zmiňuje Pavlína Drbalová v příspěvku pro časopis

⁴⁶ BRODSKÝ, 2004, 7.

⁴⁷ ŠEVČÍK / ŠEVČÍKOVÁ / LYSÁČEK 2000, 12.

Ateliér, když zmiňuje využití výrazových prostředků těla čerpajících z experimentálního divadla nebo tance a současnou fragmentalizaci děje.⁴⁸ Dokladem toho je festival Akční Praha, kde se pořadatelé dokonce snaží představit výtvarnou performanci společně s divadelní. A v rámci tohoto festivalu mohou uvést i příklad akcí konaných v přímém vztahu k místu. Byl jím prostor před obchodním domem Kotva, kde se vyjímalý akce kritizující konzumní styl života obzvláště dobře. Tam kde dochází k prolínání divadla a výtvarného umění, je místo pro termín *site specific*. Ráda bych tento pojem přiblížila a poukázala na to, jak hodně mají k sobě blízko výtvarná a divadelní performance.

Tento termín nám vymezuje aktivity pro konkrétní čas a místo. Projekt v duchu *site specific* vzniká na určitém místě a čerpá ze všech souvislostí a vlastností tohoto prostředí. Jeho charakteristikami jsou nepřenositelnost, neopakovatelnost, jedinečnost a autentičnost. Což jsou charakteristiky shodné s výtvarnou performancí. Navíc je tu vztah k místu, kdy projekt nelze opakovat v jiném prostoru, je zcela specifický a časově omezený. Místo je vnímáno jako přímá zkušenost, ze které čteme jeho příběh. Je výchozím dramaturgickým motivem pro veškeré další plány a realizace. Tvůrčí aktivita oslovuje tamní obyvatele a vytváří sociální vazby, které se zdají jako nutné pro oživení míst opuštěných a zničených. Hlavním motivem *site specific* projektů je ovlivnit náš životní nebo veřejný prostor a provádět aktivity vedoucí ke sdílení tohoto prostoru při společném zážitku.⁴⁹

Projekty typu *site specific* jsou v podstatě určitým typem performance, a to svým provedením, které je neopakovatelné, rozvíjející situaci na základě nějakého konceptu, který není interpretován, ale realizován samotným umělcem. Znamenalo by to, že *site specific* je dalším vývojovým stupněm performance. Nadhodnota spočívá nejen v cíleném dialogu s prostorem či prostředím, ale také v dialogu s širšími a abstraktnějšími sociálními souvislostmi a kontextuálními souvztažnostmi. Ideální projekt je tedy koncipován s vědomím širšího kontextu a v interakci se společností. Ve výsledku se pak odráží atmosféra doby, trendy a tendence.⁵⁰

48 DRBALOVÁ 1997, 3.

49 DVOŘÁK 2008, 34.

50 DVOŘÁK 2008, 45.

Skrze takový projekt je hledána alternativa jak pro místo, tak pro tamní obyvatele. Tvůrci pracují s lokálními podněty a vytvářejí nové prostředí. Znovuobjevují a redefinují jejich veřejný prostor. Tak se pohybují na pomezí veřejného a soukromého, kde pomocí uměleckého zážitku poskytují nový pohled na umění, ale také na místo a souvislosti. Obyvatelé daného místa nejsou pouze diváky, neboť projekt z nich vytvoří účastníky akce, aktéry a spolutvůrce. Jde o sdělení nových objevů vázaných k místu a vzbuzení nového zájmu a aktivity. Sdělování nových poznatků probíhá pomocí jazyka samotného místa. Nejprve vede dialog s místem samotný umělec a hledá symboly a specifika, které později interpretuje divákovi.

Site specific v sobě zahrnuje nespočet oborů a má interdisciplinární charakter. Vzhledem k tomu, že intenzivně pracuje s okolím, je interaktivním médiem. Jedná se o uměleckou aktivitu na hranici výtvarného a divadelního umění, ale tento termín je spíše užíván pro aktivity divadelní. Doopravdy jde o mnohem více, neboť vedle divadla a výtvarna se site specific týká také architektury, hudby a dalších uměleckých druhů. Záběr tohoto pojmu je velice široký, protože se zde prolínají různé umělecké a vědní disciplíny. Výtvarné a divadelní umění se vzájemně ovlivňují a doplňují. Divadlo přináší spektakulárnost a scéničnost, zatímco výtvarné umění vkládá prožitek díla jako procesu bez důrazu na výsledek.

Pojem a jeho definice se stále vyvíjí. Neexistuje jedna ustálená verze výkladu. K redefinici pojmu došlo například na konci 90. let. Ve svých počátcích byl vnímán především jako zdroj estetických a scénografických zážitků, což se změnilo ve starost o místo a jeho obyvatele.⁵¹

2.1 Historický základ

Tematizace místa, produchovnění určitého prostoru a zhodnocení krajiny se prolínají celými dějinami umění. Přes veřejné náboženské divadlo, lokální obřadnosti situovaných do konkrétních prostor v různých obdobích, přes paradivadelní aktivity, slavnosti a festivity v panských rezidencích až k experimentům s historickým rámcem v

51 DVOŘÁK 2008, 34sq.

intenci konceptů Bauhausu. Ale mnohem dějinně bližší jsou pro nás předpoklady, které přinesly reformátorské myšlenky dvacátého století projevující se v nemateriálním úsilí výtvarníků, divadelníků akčních umělců nebo tanečníků. A to především v době poválečného vývoje při tvorbě happeningů.⁵²

Polorozbořené industriální budovy nejčastěji na periferiích měst zůstaly ležet ladem a velká města zasažená válkou začala stavět budovy nové a pro renovaci využila pouze budovy v zajímavých lokalitách nebo chráněné. Vznikly tak zóny pozbývající někdejší společenskou funkci. Tato místa se však dobře hodila pro novou divadelní aktivitu, např.: Teatre de Vita v Bologni, Kampnagel v Hamburku nebo Rote Fabrik v Curychu. Konkrétní důvody pro využívání netradičních míst jsou odlišné a závisí na tradicích, vyspělosti a kulturně politické situaci země. V šedesátých letech a při tzv. druhé divadelní reformě se divadelníci programově oprošťují od tradičních divadelních prostorů a předvádějí performance, což značí vlastně už jen krok k site specific.

Termín performance se v divadelní oblasti začal používat přibližně v 60. letech pro projev vymykající se běžné představě divadelní hry. Řada divadelních skupin v New Yorku tehdy opustilo divadelní budovy a přemístili se do ulic, továrních hal a dalších prostorů pro divadlo netypických. Mezi nejznámější patří jistě Living Theatre Judith Malinové a Juliana Becka nebo Performance Group divadelního kritika Richarda Schechnera. Tuto skupinu založil roku 1967 a skrze ni realizoval ideu environmentálního divadla neboli divadla v otevřeném prostředí. Ve stejné době vznikl v Japonsku taneční styl Butó. Zde šlo nejprve pouze o formální revoluci ve stylu modern dance, ale později i zde došlo k vymanění se z konvencí a přechod do netradičních prostor. Butó ovlivnilo skrze známá jména jako je Min Tanaka, Tatsumi Hijikata nebo Kazua Ohno, mnoho tanečníků v USA i Evropě. Dříve bylo charakteristické pro tento styl nahé tělo, dnes je to však butó styl chápán jako obecný termín. Charakteristická je hlavně osobitost improvizovaného nebo předem připraveného projevu, který může být vztažen ke konkrétnímu místu. Pro Evropu je klíčovou osobností francouzský vizionář Antoine Artaud, k němuž se hlásí snad všichni experimentální divadelníci 20. století. Jeho odkaz teoreticky i prakticky rozvíjel Peter

52 VÁCLAVOVÁ 2008, 35.

Brook, Jerzy Grotowski a mnoho dalších.⁵³

Aktivity označované jako site specific se objevují v Evropě i Americe v 90. letech a nejsilnější tradice je zřejmě v Holandsku. Zde nepevně strukturovaný kulturní systém 70. let přispěl k hledání alternativních prostor pro divadlo. Proto se soubory jali navštěvovat různé festivaly, akce a celkově nové způsoby existence. Byla to skladiště, síla a přístaviště, až se vzrůstající popularitou dostaly i za hranice Holandska do jiných evropských zemí. Nejznámějšími se staly soubory Beweth a Dogtroep. Beweth založil mim Frits Vogels a byla pro ně podstatná především vizuální stránka zvolených prostor. Po nich se objevily další skupiny, za něž jmenuji soubor Tender, který byl založen roku 1981 a pracoval netradičním způsobem. Snažil se o mystifikaci diváka, který bez jakýchkoliv indicií, nebyl mnohdy schopen odhalit, kdo je ještě účinkující a kdo běžný občan. Rozdíl mezi skutečnou a neskutečnou skutečností nebyl nikdy zcela odhalen. Soubor Dogtroep působí dodnes a bylo možné, aby jejich přístup ocenili i diváci v Česku při vystoupení v divadle Archa. Zakladateli jsou Warner van Wely a Paul de Leeuw. Jejich divadlo založené již roku 1975 v Amsterdamu je známé pro inscenace v podobě středověkých procesí, karnevalům a rituálům za použití obrovských objektů, soch, kulís a roztodivných kostýmů. Ve Francii docházelo k podobnému vývoji na základě kulturní obrody regionů a využívání starých objektů se dělo pod záštitou měst a obcí. V Německu se aktivity soustředily do důlních oblastí, které se staly nevyužívanými.⁵⁴

2.2 Počátky v Čechách

V našich podmínkách se výběr objektů ještě rozšiřuje na architekturu historickou, zdevastovanou speciálním přístupem minulého režimu. Jedná se především o aktivity lokalizované do kláštera v Plasech, v Mnichově Hradišti nebo soukostelí v Broumově. Zřetelnější rozmach aktivit divadelně-výtvarných tvořených na základě specifik určitého místa zaznamenáváme až v období po sametové revoluci. Samotný

53 HULEC 1998, 10sq.

54 VÁCLAVOVÁ 2008, 45sq.

termín začíná být u nás používán přibližně až od roku 1998. To ovšem neznamená, že v předlistopadové době takové akce nevznikaly. Ovšem řadily se mezi umělecké podněty neoficiální, vznikající v podmínkách neregulérních, bez institucionální záštity, skrytě a okrajově.⁵⁵

Jedinou profesionální divadelní skupinou, která se programově věnovala experimentálním jevištním formám bylo Divadlo na provázku. Zmínit je třeba opakovaně pořádané akce Divadlo v pohybu, které byly zahájeny v roce 1973.⁵⁶ V roce 1980 se účastnili vrcholné světové přehlídky Divadlo národů pod názvem Festival bláznů v Amsterdamu. Představení 90 přítomných souborů a skupin se konala v řadě industriálních, atypických nebo plenérových prostorů. O dva roky později divadlo (Husa) na provázku vystupuje v Kodani v rámci mezinárodního projektu Together již programově v industriálním prostoru.

Abych nezůstala jen u spíše divadelních aktivit, je třeba uvést, že k metodě site specific vede řada dalších událostí v podobě výstav, instalací a symposií akčních umělců, které se odehrávají na místech netradičních. Proto je zde možné uvést i setkání Terezín '80, Malostranské dvorky '81 nebo aktivity skupiny B.K.S.⁵⁷ Po roce 1989 se pochopitelně aktivity tohoto směru zmnožily a důležité pro ně byly návštěvy zahraničních umělců. Velký vliv mělo zajisté několikaleté působení ruského souboru Dřevo v Praze nebo návštěvy skupiny Dogtroep, která měla například zásadní význam pro podobu Skryté tvůrčí jednotky K'D. Zde je třeba zmínit jedinečného Petra Vášu, který v divadelním prostoru předvádí tanečně-hudebně-recitační představení. V jeho vystoupení je důležité hudba, rytmus, gesto i pohyb současně [1].⁵⁸

55 DVOŘÁK 2008, 33sq.

56 HULEC 1998, 11.

57 DVOŘÁK 2008, 305sqq.

58 HULEC 1998, 13.

2.3 Současná scéna

Autor příspěvku pro publikaci *Site specific* Jan Dvořák považuje za jeden z nejdůležitějších projektů akcí občanského sdružení *mamapapa* s názvem *3W - W3* wokno woda wítr. Projekt z roku 1998 inspiroval ukázkou nových možností další divadelní skupiny a tvůrce. Byl zasazen do prostředí Staré kanalizační čističky odpadních vod v Praze - Bubenči.

Místa která si zasloužila dalšího trvání díky zájmu umělců jsou: starý holešovický pivovar v Praze, cihelna v Šáreckém údolí, objekt na výrobu šunky v Holešovicích (*Meet Factory*), budova kovovýroby v Holešovicích (*DOX*), bývalá jatka v Aši, haldy v Ostravě, hala v ČKD v Praze, cihelna v Trešti, měšťanský pivovar v Broumově a mnohé další. Následovala celá řada dalších projektů a následně se projevila i nutnost nalezení rezidenčních prostor pro setkávání umělců a jejich dlouhodobější pobyt. Těmito ohnisky se staly například klášter v Plasech nebo stodola Jana Kavana.⁵⁹

Výčet všech konaných festivalů, přednášek, workshopů a dalších akcí je dlouhý. Je to také tím, že umění *site specific* se objevovalo i na setkáních, které se nezaměřovaly jen na jeden druh umění. Festivaly akčního umění byly příležitostí prezentovat různé hraniční formy. Klíčové postavení zde mají občanská sdružení Čtyři dny a *mamapapa*.

Iniciátoři mezinárodního divadelního festivalu *4+4 dny* v pohybu jsou členové občanského sdružení *Čtyři dny*. Tým, k jehož zakladatelům patří Pavel Štorek, Denisa Václavová, Markéta Černá, a Nikola Böhmová, se zasluhuje každoročně o oživení původně industriální architektury Prahy. Sdružení *mamapapa* vzniká ve stejném roce 1996 a představuje českou sekci amsterodamské nezávislé a neprofitové iniciativy *MAPA*. vedoucími osobnostmi jsou Tomáš Žižka, Markéta Hurychová a Šárka Havlíčková. Jejich činnost je široká a zahrnuje i kursy, dílny, přednášky, prezentace a koprodukce. Tato dvě sdružení stojí za nejvýznamnějšími aktivitami na poli *site specific*.⁶⁰

59 VÁCLAVOVÁ 2008, 45sq.

60 DVOŘÁK 2008, 309.

Dále pokládám za vhodné zmínit aktivity Linhartovy nadace, která v roce 1990 zprovoznila prostory pod Stalinovým pomníkem a zorganizovala zde festival Totalitní zóna, který měl sloužit ke konfrontaci umělců v mezinárodním rozměru. Toto místo poté bylo ještě vícekrát využito pro setkávání podobného typu.⁶¹ Linhartova nadace, která podporuje celou řadu projektů nezávislé kultury a provozuje alternativní prostor Roxy, se stala iniciátorem vzniku festivalu Akční Praha.⁶²

3. Média

Vzhledem k omezeným možnostem nebyl vliv nových médií na utváření akčního umění u nás tak výrazný jako v západním světě. Před rokem 1989 v naší zemi neexistovala adekvátní společensko-kulturní a institucionální platforma na podporu mediálního umění. Nedostupnost nových technologií a nemožnost čerpat invenci ze západních zemí způsobila, že k hlavnímu rozvoji na poli nových médií došlo až po roce 1989.⁶³ Proto bych v první řadě uvedla jisté okamžiky a díla světové tvorby z počátku akčního umění. To hlavní ve vývoji akčního umění v doprovodu nových médií se odehrálo nejdříve právě v zahraničí.

Důležitou roli zde zaujímají manželé Vasulkovi, kteří emigrovaly v roce 1965 a usadili se v New Yorku, kde založili experimentální studio The Kitchen. Zde experimentovali na poli videoartu a své poznatky později přivezli zpět do Čech, čímž zřetelně napomohli rozvoji videoartu u nás. Další postavou, jež se jistě zasloužila o důležitý posun v mediálním umění u nás je Michael Bielický. Poznatky, které nabyl jako asistent u Nam June Paika na akademii v Düsseldorfu, mohl předat dál prostřednictvím pedagogické činnosti na AVU v Praze. Osoba Tomáše Rullera, zde vytváří jakýsi spojovací článek mezi novými médii a performancí. Manželům Vasulkovým dal prostor v rámci svého oboru na FAVU v Brně oslovit mladou generaci. On sám měl tendence v již v osmdesátých letech zapojit do svých vystoupení dostupné technologie a po roce 1989 v této činnosti pokračoval.

61 DVOŘÁK 2008, 305sqq.

62 MORGANOVÁ 2000, 7.

63 RUSNÁKOVÁ 2008, 186.

3.1 Zahraniční impulsy

Akční umění je druh projevu, který má tendenci překračovat hranice mezi jednotlivými obory umění a vzájemně je propojovat. Již John Cage v 50. letech prosazuje myšlenku nahodilosti a rovnocennosti všech způsobů projevu během vystoupení. Jeho žák Allan Kaprow pokračoval v jeho odkazu intermediálního přístupu a nechal umění proniknout do žité skutečnosti. Setkání diváků s uměním označil jako happeningy, při kterých zahltil účastníky shlukem různých projevů naráz z různých zdrojů. Během *18 happenings in 6 parts* bylo obecnstvo zahrnuto hudbou, tancem, promítáním diapositivů současně s mluveným slovem.⁶⁴

Wolf Vostell pracoval celý život se šokem a zaměřoval se spíše na konfrontaci, než na skutečnou participaci. Jeho umění je plné fyzického násilí a zpracovává matoucí rušivé jevy tak, že je dekolázuje, narušuje a manipuluje. Na přelomu 50. a 60. let se jeho pozornost upírá také k televizoru, který podrobuje svým destruktivním útokům. Na Festivalu Yam uspořádal pohřeb televizoru [1] nebo zastřelil běžící televizor ve Wuppertalu roku 1963.⁶⁵

Vostell se zaměřil spíše na fyzickou stránku televizoru jako objektu, zatímco Nam June Paik se zabýval spíše softwarem. Jeho technické znalosti, experimentální a teoretické povědomí o zhotovování abstraktních elektronických obrazů mu dovolovalo zaměřit se na estetiku vznikajícího a jím ničeného nebo narušovaného obrazu. Vedle toho, že experimentoval trvale s hudbou, zvuky a různě upravoval a vytvářel nové hudební nástroje, patřil k prvním vlastníkům přenosné videokamery a videopřehrávače.⁶⁶ Jeho členství ve Fluxu, z něj učinilo výrazný činitel v rozvoji videoumění, a to společně s dalšími výraznými přínosy tohoto mezinárodního fenoménu jako je performance, konceptuální umění a znovuoživení multiplů. Nam June Paik usiloval o osamostatnění umění videa a jeho začlenění do každodenní kultury. Nesoustředí se ani tak na výzkum, ale na komunikaci a celosvětovou televizní kulturu

64 FRICKEOVÁ 2004, 583.

65 FRICKEOVÁ 2004, 584.

66 FRICKEOVÁ 2004, 585sqq.

dorozumívání.⁶⁷

Performativní umění se již od počátku svého vzniku stává závislým na dokumentaci. To jej nutně dává do vztahu s novými médii. Tento fakt demonstroval Richard Long, když podnikl roku 1968 putování, které nazval *A Ten Mile Walk on November 1*. Po této akci nevznikly žádné stopy a vlastní dílo tak čteme pouze z dokumentů, načež je možné si jej pouze představit. V sedmdesátých letech akce založené na chození v krajině podniklo hned několik našich představitelů a zmínila bych zde za všechny Karla Adamuse. Při chůzi zaznamenával vlivy přírody do podoby peripatetických básní (1983), které mají často podobu spíše kreseb. Hlavním formotvorným činitelem je krajina sama, když se projevuje třeba počasím nebo nerovnostmi terénu.⁶⁸

Otevření nových prostor pro dílo mimo ateliér podnítilo nutnost řešit problém prezentace veřejnosti. Robert Smithson učinil prezentaci rovnou součástí své umělecké strategie a nazval plány, fotografie či skici "mezinosiči". Po uskutečnění akce nanosil do výstavní síně objekty nalezené v místě a vystavil je. Známý je především svou soulpturou vytvořenou přímo v přírodě s názvem *Spiral Jetty* [2]. Vznikla v roce 1970 a je jedním z produktů jeho aktivity, které zanechaly v krajině sochařský výsledek. Přestože známe od tohoto tvůrce řadu filmových námětů, které jsou pouze zakresleny, právě dílo *Spiral Jetty* se dočkalo realizace v podobě třiceti minutového snímku. V roce 1967 se zabýval dokonce myšlenkou použít reálnou krajinu jako médium a aktivity na ní přenášet do celého světa skrze televizor.⁶⁹

Gerry Schum se rozhodl vynést umění z muzeí a galerií a zřídit diskuzní fórum pro umění. Byl jedním z tvůrců projektu *Televizní galerie*. Televizi ale použil ve starém stylu jako publikační orgán. Bylo sice nabídnuto pět nekomentovaných filmů zabývajících se *land-artem*, ale byly označovány spíše jako vlastivědné. I přes kontroverzi či diskutabilitu těchto prací byly zařazeny do archivů několika muzeí a sbírek, i když původně tato umělecká díla měla existovat jen po dobu jejich vysílání a určitě nebyla vytvořena pro obchod nebo pro uložení v muzeu. Poté co byl jeho projekt

67 FRICKEOVÁ 2004, 589.

68 MORGANOVÁ 1999a, 104.

69 FRICKEOVÁ 2004, 591.

ukončen se vrátil k uměleckému podnikání a roku 1971 otevřel jednu z prvních galerií zaměřenou pouze na videoumění. Video jako nové médium tak poprvé získalo statut autonomního umění.

Koncem 60. let měla řada umělců možnost prozkoumat kreativní potenciál a obohatit svými novými nápady a nekonvenčním přístupem k pevné technice televizní prostředí. Technicky vzdělaní umělci byly v 60. letech chvíli v centru pozornosti veřejnosti a to díky celkové dobové situaci. Ke kulminaci tohoto jevu došlo kolem roku 1968 a poté zájem o inovace v umění z hlediska techniky začal klesat.

Do sedmdesátých let se přeneseme s Larry Cubou a jeho experimenty s abstraktní animací, k nimž využíval zásadně digitální počítačovou techniku. Jeho práce vycházejí z tradice abstraktního filmu. S Johnem Whitneyem st. průkopníkem počítačové animace spolupracoval a pracoval i pro Hollywood. Podobně jako Andy Warhol zachycoval své filmy na 16 mm film, čímž zamezil tomu, aby jeho práce byly předmětem zájmu uměleckých obchodníků.

Ed Emshwiller se také zabýval experimentálním filmem, projekty kino-tanec, dokumentárními filmy a jeho videa jsou dnes pokládána za klasiku. Rozdílným talentem vynikal Woody Vasulka.⁷⁰ V této době zakládá se svou ženou Steinou vlastní laboratoř, kde se zabývají výrobou videa pomocí vlastních nástrojů a interakcí videových záznamů, zvuků a tónů.⁷¹

Již roku 1965 spolu odešli z bývalé ČSSR do New Yorku, kde se zabývali videotechnologií z hlediska analýzy samotného média. Roku 1971 založili mezinárodní laboratoř The Kitchen pro vynalézání nových přístupů v oblasti hudby, videa i performance. Woody Vasulka zkoumal Strojovou podstatu videa, které považoval za generátor energie. Zaobíral se otázkami syntetického obrazu a zvuku s důrazem na hledání jazyka elektronického signálu (*Vocabulary* - 1973; *Noise Fields* - 1974)[6]. Dále se pokoušel o dekonstrukci využívaných způsobů vizuálního zobrazování videa a jeho narativních aspektů. Jeho ambicí bylo najít novátorské postupy odpovídající charakteru tohoto média a směřoval k odkrytí jeho esenciální povahy. Především

70 DOLANOVÁ 2009.

71 FRICKEOVÁ 2004, 592sq.

pomocí vizualizace abstraktních obrazů, zbavených jakýchkoliv romantických mýtů. Jako příklad je možnost uvést náročnou a interaktivní instalaci na principu strojové estetiky s názvem *Brotherhood I-V* z let 1990-1998 [7].⁷² V tomto díle se soustředí na komunikační a informační kontext digitálních strojů. Stroj se stává kulturním kódem a nástrojem pro organizování prostoru, ovlivňování vnímání a myšlení.⁷³

Steina Vasulková vychází z hudebně laděné performance, ve kterých hrou na housle generuje a ovlivňuje obraz. Vstupuje do něj rozmanitými zásahy a deformacemi pomocí syntetizéru v uzavřeném okruhu se zpětnou vazbou (*Violin Power*, 1970-78) [8].⁷⁴ V roce 1971 se svými aktivitami začíná oddělovat od Woodyho a soustředí se na rozvíjení instalací *Vševize* a *Strojové vidění* [9], při kterých využívá soustav kamer na pohyblivých stativech a zrcadla. Zkoumala možnost zachycení všezahrnujícího prostoru a způsob vidění zbavený závislosti na lidském úhlu pohledu. V devadesátých letech dělala videoinstalace s vícenásobnými velkoplošnými projekcemi v prostoru, kde tematizovala přírodu Islandu (*Borealis*, 1994). Originální zacházení s médiem videa bylo důsledkem její hudební výchovy. K videu přistupuje jako k analogii hudební struktury, a tak pro ni každý obraz představuje určitý zvuk.⁷⁵

Důležité je zmínit, že Woody Vasulka navázal kontakt s českou scénou po roce 1989 a přijal pozvání Tomáše Rullera na FAVU VUT v Brně, kde v letech 1993-94 působil jako hostující profesor v Ateliéru videa, multimédií a performance. Zde se svým působením zasloužil o aktualizaci poznatků v oboru videa a médií. Účastnil se i série mezinárodních přehlídek a symposií v Brně s názvem Hi-Tech/Umění, kterou pořádal v letech 1994-97 Tomáš Ruller v úzké spolupráci s ředitelem firmy Silicon Graphics Michalem Klimešem.

72 RUSNÁKOVÁ 2008, 189.

73 ZEMÁNEK 2007, 910.

74 RUSNÁKOVÁ 2008, 190.

75 DOLANOVÁ 2010 - <http://artlist.cz/index.php?id=345>, vyhledáno 14. 3. 2010

3.2 Úloha dokumentace

Předchozí kapitola naznačuje kdy a jak se začala nová média prolínat s performancí. Zde se pak snažím objasnit nevyhnutelnost tohoto spojení a jakým způsobem mění potřeba dokumentace další podobu akčního umění a ovlivňuje naše vnímání původního projevu.

Performance má být vlastně něčím zcela nemediálním. Je stvořena pro přímé předání informace. Propojení s novými médii přináší nové možnosti a celkovou změnu její podstaty. Pomíjivý okamžik uměleckého předvedení zachycený v myslích diváků jako jedinečná vzpomínka modelovaná dle psychických a intelektuálních dispozic diváka stále zůstává jako hlavní kvalita. Avšak v případě dokumentace prostřednictvím různých médií vytváří již další umělecký produkt, který záhy po svém vzniku žije svým vlastním životem. Tvůrci si tento fakt uvědomují a využívají potenciálu médií s vědomím další přidané hodnoty. Performanci není možné dokumentovat dostatečně, neboť zážitek založený na emocionálním rozpoložení z ní je něco nejen neopakovatelné, ale také nezachytitelného. Nikdy by však nedosáhly takového významu, kdyby zůstaly opravdu nemediálním projevem.⁷⁶

Pro akční umění nebylo možné stát mimo umělecký provoz donekonečna, zvláště, když ani všechny tyto pokusy o úplnou nezávislost nebyly úspěšné. Jako nejdostupnější médium byla velice záhy uznána fotografie a stala se tak jednou z mála možností jak zjistit, že se vůbec nějaká akce udála. Jenže schopností fotografie je zachytit třeba ten nejméně působivý moment a vytvořit z něj ikonický výjev. Susan Sontagová zmínila její schopnost zprostředkovat mnohem intenzivnější zážitek než z přítomnosti na živé akci. Jde o schopnost fotografie oslabovat pocity doprovázející konkrétní setkání se skutečností. Se skutečností i fotografií se setkáváme za jiných okolností, které významně ovlivňují způsob jakým je vnímáme.⁷⁷ Umělci často vybírají jen jeden jediný záznam, který pro příště vždy prezentuje celou událost. Ale taková fotografie dalece přesahuje původní dokumentační roli a na výsledném dojmu a chápání

⁷⁶ FRICKEOVÁ 2004, 601.

⁷⁷ SONTAG 2002, 138.

akce se významně podílí. Pro příště již bude vždy poznatelná jen na základě autorem vymezených obrazů.

Někteří performeři tvoří své akce pouze v přítomnosti fotografa. Jejich akce mají totiž příliš intimní charakter. Jsou tvořeny pro diváky, ale ti nejsou většinou vůbec přítomni. Příkladem umělce, jehož akce lze poznat pouze skrze fotografie, je Karel Miler [3]. Fotografii pokládá za přímou součást akce a popírá tak přímo její dokumentační funkci.⁷⁸ I přestože je dokumentace v tomto případě podstatná, fotograf není uveden. Další možností je dokumentace samotným umělcem v průběhu výkonu určité aktivity, nejčastěji cesty krajinou. Tak je tomu v případě Jiřího Valocha nebo Miloše Šejna.

Z dnešního pohledu vnímáme pravou úlohu fotografie nebo videa, která již není pouze dokumentační, ale přímo součástí performance, její vizáže a dalšího vnímání divákem. Původní performance jakoby ztrácela původní význam a stává se pouze součástí procesu, jehož všechny složky mají stejnou důležitost. Zde se nabízí série *Untitled film Stills* od Cindy Sherman [4] jako dobrý příklad a z našeho prostředí jsou to stylizované fotografie Jiřího Surůvky [5]. Je to vlastně performance přímo před objektivem. Jméno fotografa není podstatné, je zřejmé, že autorem je sám objekt na fotografii. Tím se dostáváme k inscenované fotografii, která v tomto případě vyjadřuje nová témata. Dalšími protagonisty využívajícími tuto formu sebevyjádření jsou Václav Stratil nebo Lenka Klodová.⁷⁹

Video a videoperformance jsou jedním z dalších kroků proměny, které performance ve svém vývoji podstupuje. Páska je nosičem imateriálního uměleckého díla, jehož osud je závislý na dalším zařízení, které bude schopné přehrát vytvořený elektronický záznam. Evokuje pocit pomíjivosti, neboť jej nelze nikam pověsit a vystavit. Umělec tvořící ve Francii Fred Forest poznamenává, že zde nejde jako u klasického umění o délku pozorování, ale o dynamiku objevení se věci.⁸⁰

Využití tohoto média odpoutalo od sebe publikum a místo provedení akce. Najednou mohou vznikat velice intimní akce zcela bez přítomnosti publika nebo v

78 SRP 1997, 10.

79 MORGANOVÁ 2008, 6sqg.

80 FRICKEOVÁ 2004, 596.

nepřístupných prostorech v jakkoliv dobu. Rebecka Hornová vymýšlela své tělové inscenace pouze pro filmovou kameru nebo videokameru. Také Nauman a Rinke své procesy tělo-prostor dělali jen pro kameru. Touto změnou se pro diváka sledování stává o něco náročnější, neboť se zde otevírá prostor pro shlédnutí více současných perspektiv. Nejde o sledování prostřednictvím jednoho média, kdy mnohočetnost vidění je uvnitř nadřazeného celku. Publikum videoperformance může porovnávat mezi realitou a záznamem kamery.⁸¹

Prvním umělcem u nás, který používal video pro zaznamenávání akcí byla Tomáš Ruller. Miloš Šejn se zabýval možnostmi filmového jazyka již v šedesátých letech a na konci sedmdesátých let se soustředil na možnosti experimentálního filmu, skrze který tematizoval hluboký vztah k přírodě. Na ztracenou linii experimentálního filmu se pokoušel navázat Petr Skala.⁸²

Za mladší představitele bych ráda uvedla současnou mladou umělkyni rumunského původu Anettu Monu Chisaovou, která byla asistentkou v Ateliéru nových médií u Michaela Bielického, dnes u Markuse Huemera. Vytváří provokativní podvrtná videa se silnou performační složkou, jimiž překračuje tabu při zobrazování intimity a erotiky. Současné umění komentuje kriticky pro jeho konvenční přístupy a to včetně praktik instituce muzea umění. Videoperformance s názvem *Romance* (2003) je záznamem jejího milování v intimitě galerie, které se původně odehrávalo beze svědků a později bylo vystaveno na tom samém místě jako exponát. Dále má snahu kritizovat konvenční vnímání žen jako krásných objektů. Dekonstruuje předsudky o jejich chování jako o přitažlivých a submisivních bytostech v díle *What a Fuck Are You Staring At?!* z roku 2003. Ve videoperformanci *Xerox* (2003) si pohrává s paralelou metafory mechanické reprodukovatelnosti stroje a ženskou sexualitou s funkcí reprodukce. Videozáznam zachycuje aktérku jak reprodukuje své vlastní pohlaví na kopírce.⁸³

81 FRICKEOVÁ 2004, 603.

82 ZEMÁNEK 2007, 547.

83 RUSNÁKOVÁ 2008, 206sqg.

3.3 Média v Čechách

V rozhovoru s Karlem Zavadilem pro časopis Art & Antiques uvádí Tomáš Ruller, že s postmodernou v akčním umění vznikly multimedialní a mixmedialní formy. Již nebylo třeba diskutovat o tom, zda dokumentovat či ne, což bylo aktuální pro sedmdesátá léta. Na počátku 80. let se již přirozeně pracovalo s dokumentací díla jako s logickou částí celého útvaru. Strategie prezentace byly přímo integrovány do výsledné formy, takže vznikaly mediální práce.⁸⁴

V roce 1983 se objevilo v centru autorovi pozornosti médium videa, díky němuž obohatil své multimedialní instalace a performance. Jako příklad lze uvést performanci *Mezi tím* nebo instalaci *Anti hudba* z roku 1983. Video využíval především k vytvoření záznamu performativního výrazu, např.: *Rozbívám své sochy, pálím své kresby* (1984), *Nehybnost* (1991), *TV - Performance* (1991). Byl zřejmě prvním, kdo u nás předjímal umělecké použití techniky uzavřeného televizního okruhu ve videoperformanci *Živá smyčka*.⁸⁵

Je však třeba poznamenat, že byl ve své době ojedinělým příkladem akčního umělce, který video používal, a že to bylo pouze pro dokumentaci. V této době bylo video považováno pouze za techniku určenou k přehrávání zkopírovaných filmů nebo k amatérské dokumentaci významných událostí. Domácí prostředí se vyznačovalo estetickými bariérami spojenými se zakořeněnou představou tradiční podoby uměleckého díla.⁸⁶

Obor video byl založen až roku 1987 při Svazu českých výtvarných umělců, což byla jediná instituce s možností rozvíjet experimenty s tímto médiem.⁸⁷ Zde působili průkopníci jako Radek Pilař nebo soliterní osobnost Petr Skala. V rozhovoru s ním zjišťuje Bohdana Kerbachová do jaké míry bylo možné svobodně pracovat v tomto oboru. Přestože videoart na Západě již prošel jistými vývojovými stádii u nás bylo založení oboru spíše možností alespoň nějaké oficiální práce s touto technologií. O

84 ZAVADIL 2006, 57.

85 RULLER 1996, 129.

86 KERBACHOVÁ 2006a, 137sq.

87 <http://www.nfa.cz/publikace-multimedialni.html>, vyhledáno 17.3.2010.

činnosti Woodyho Vasulky nebyly dostupné informace a proto, když počátkem roku 1990 navštívil členy organizace, jeho práce na ně velmi zapůsobila.⁸⁸

Proměna tvůrčí atmosféry umožněná dramatickou změnou roku 1989, byla motivací pro uspořádání mnoha přednášek, výstav a sympózií seznamujících s tvorbou a pokroky naší umělecké scény⁸⁹. Jednou z takových aktivit vytvářející předpoklady pro rozvoj nových médií v umění byla série konferencí a sympózií Hi-Tech/Umění v Brně.⁹⁰ Svou *Třetí ruku* zde poprvé u nás předvedl Stelarc na vernisáži v roce 1994. Dále se účastnil Peter Weibel s interaktivní instalací *Čtyři světy*, Jeffrey Shaw představil "Virtuální muzeum" a již zmiňovaný Woody Vasulka prezentoval interaktivní environment *Brotherhood*. Z AVU byl pozván Michael Bielický s asistentem Petrem Čermákem, z FAMU Lucie Svobodová a Jan Hammer, z FAVU již zmíněný W. Vasulka a Radek Pilař.

Následující ročníky byly taktéž provázeny osobnostmi manželů Vasulkových, dokonce v roce 1996 byla hlavní část instalace věnována retrospektivě Steiny Vasulkové, která byla později představena také ve Veletržním paláci v Praze. Účast byla vždy tvořena našimi i zahraničními umělci, kteří představovali aktuální trendy, v doprovodu nejmladší generace studentů. Bohužel ani jeden ročník není zpracován ve formě katalogu.⁹¹

Tuto událost zmiňuji na úkor jiných, protože představuje spojovací článek mezi novými médii a performancí. Setkávají se tu totiž osobnosti, které se později budou podílet na nové podobě performance. Třeba právě takové, která v zahraničí vznikala v šedesátých a osmdesátých letech. Michael Bielický, který po dobu své emigrace podstoupil tuto zkušenost bezprostředně, naváže projekty poskytujícími výhled ještě o kousek dál.

88 KERBACHOVÁ 2006b, 189-197.

89 Důležitou úlohu pro rozvoj videoartu měly přednášky a prezentace zahraničních teoretiků a tvůrců které pořádala Sekce video při Mánesu, založení Media archivu (1992), projekt Český obraz elektronický (1994), Příroda v pohybu (1994), Archetypy z roku 1993. K novým médiím Vilém Flusser v Goethe institutu přednesl přednášku Změna paradigmát a Elitní masová komunikace (1991), která v podstatě zahájila sled akcí k novým médiím: "Vilém Flusser - průkopník historie" (1992), Post obrazy: Interakce s digitálními médii (1993), Nová média a etika (1994), Umělé prostředí jako artefakt (1995), Orbis Fictus (1995)

90 ZEMÁNEK 2007, 907.

91 RULLER 2002 - <http://performance.fva.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>, vyhledáno 16.3.2010.

3.4 Tomáš Ruller

Na západě byl videoart spojen s východisky strukturálního filmu, s happeningem a performancí, instalací, s neodadaistickými projevy a antiestetickými destruktivními tendencemi. Tyto kombinace naši uměleckou produkci na oficiální scéně výrazně nezasáhly. Výjimkou jsou aktivity Tomáše Rullera a skupiny MY & CO (ve složení Michal Švarc, Alena Loučanská, Marcela Zaoralová, později Pavel Fajt, Iva Bittová). V letech 1981 - 1984 spolupracovali se skupinou Via Lucis, kterou založil v roce 1977 Jan Doubek pro využití laseru v umělecké tvorbě.

Jan Doubek své schopnosti mohl uplatnit pouze ve službách armády, což svědčí o komplikovanosti přístupu k novým technologiím. Vystoupení skupiny měla humanistické poselství a to se nesetkávalo s pozitivním přístupem nadřazených orgánů. Podstatnější nežli zaujetí technikou byl odkaz J. A. Komenského knihou *Cesta světla*. Jádrem skupiny tvořili Jan Doubek, Miroslav Nýdl a Jiří Novotný⁹². Jan Doubek konstruktér českých laserů byl schopen vytvářet kvalitní fotogramy a laserové animace. Přestože tvorba skupiny se pohybovala mezi oficiálními zakázkami, účastnila se i alternativních festivalů.⁹³ Ruller využil kinetické jimiž Via Lucis disponovala pro realizaci multimediálního a rituálního akčního divadla s prvky happeningu a performance. Předpověděl tak vlastně postmoderní zdivadelnění akčního umění v devadesátých letech. Se skupinou Via Lucis vytvořil dva projekty. Oslava přeletu ptáků se konala roku 1981 v Operním studiu JAMU v Brně. Představení *Mezi tím* [14] mělo od premiéry 1. 6. 1983 jen pět repríz v pražských a brněnských klubech a poté bylo zakázáno.⁹⁴

U Tomáše Rullera pozorujeme z perspektivy nových médií změnu vztahu k obrazu. Nejprve obraz nepřijímá a své odmítání projevuje rozbíjením a ničením kreseb, zrcadla i televizního přijímače. To je typické pro období osmdesátých let, odmítá obraz jako artefakt a cosi umělého. Dává přednost akci živé jako situaci stvořené pro komunikaci, která diváky s tvůrcem spojuje. Téma obrazu přijímá až prostřednictvím

92 ZEMÁNEK 2007, 544.

93 RULLER 1996, 129

94 ZEMÁNEK 2007, 544.

elektronických médií a jejich komunikačním a interaktivním možností. Komunikační kontext zrcadlené kamery a multiplikace reprodukovatelného televizního obrazu zkoumal ve *Video-performanci* (1992), čímž tematizoval narcistní a manipulativní charakter mediální kultury současnosti. *Telepresence/Display* (1995) [12] je založena na přenosu obrazu události z ateliéru do prostor galerie. Přenesený obraz ale neměl reálný vzhled, neboť se transformoval ve fázovanou, barevnou elektronickou malbu. *Obloha* (1996) z výstavy *Opakované příběhy* v Moravské galerii v Brně, byla videokamerou přenášeným aktuálním obrazem krajiny a zároveň upomínkou na impresionisty. Na stejném principu byla vytvořena videoprojekce s názvem *Bazén* [13] pro sympozium *Hi-Tech/umění* z roku 1994. Tyto práce neztratily akční ráz a napětí mezi kontextem a muzea prostorem přírody, podobně jako v raných akcích propojujících přírodu a galerijní prostor.

Pro výstavu nových médií *Orbis Fictus* připravil projekt vysílání televizního signálu do lahví od piva a od vína, které měly symbolizovat něco z česko-moravské národní povahy. Projekt měl evokovat vysílání zpráv z pustého ostrova, ale nakonec nebyl realizován v původním záměru, neboť byl příliš technologicky náročný. autor se proto rozhodl manipulovat televizní obrazovky zevnitř. Ve výsledném objektu vidíme obrazy rukou na televizní obrazovce. Ty však nejsou výsledkem promítání, ale sítotiskové techniky s ruční manipulací luminiscenčních vrstev. V jedné z těchto obrazovek je umístěna i pивní láhev, která zevnitř stíní promítaný obraz.

Náplní autorových prací z devadesátých let jsou instalace ze skleněných prvků a akce s chemickými procesy. Skrze ně se dostal až ke světlu jako materiálu. Přes elektronické obrazy a informační toky se zabývá vnímáním světelného chvění, energie a jejích stop v paměti. O vztahu reality, virtuality a iluze byla výstava z roku 2000 v pražském Mánesu s názvem *Reálná virtualita*. Byla výsledkem zájmu z devadesátých let, kdy Ruller realizoval teleprezenční performance. Elektronický obraz z akce v ateliéru byl přenášen živě na projekci v galerii pomocí tehdy dostupného videotelefonu. Sice se jedná o elektronické obrazy, ale jejich náplní jsou obyčejná až prehistorická gesta. Námět je tedy stále stejný jen se mění médium, formy a technologie.⁹⁵

95 ZAVADIL 2006, 63.

3.5 Další představitelé

Zájem Miloše Šejna o film pochází už z období 60. let, který ho vedl k pokusům formulovat pomocí experimentálního filmu svůj vztah k přírodě. Díla z devadesátých let můžeme nazvat videoperformancí, tehdy začal video používat k artikulaci svého bodyartového projevu. Ve svém putování přírodou nebo při zachycení expresivních tanečních gest vycházel z principů elektronického obrazu, který analyzoval Woody Vasulka. Performance *Videosonic-body light* je pojetím těla jako hudebního nebo videosonického nástroje, který svými pohyby generoval proměny elektronického zvukového pole v celé budově plaského kláštera. Zde byla performance provedena v rámci symposia Fungus v roce 1994. Na malém monitoru v kapli sv. Benedikta bylo možno pozorovat obraz performance transformovaný v živě pulzující děj abstraktní elektronické malby kosmologického charakteru. Interaktivní CD-ROM *Colorum Naturae Varietas* (1998-1999) vyjadřuje autorův vztah k univerzu skrze vztahy barev a zvuků.

Lubomír Čermák tematizuje manipulativní a nivelizující moc televize a svými performancemi proměňuje TV v přírodní a uctíváný předmět, čímž poskytuje divákovi dosažení ironického odstupu. Nerealizovaným projektem je umístění TV svítící obrazovky do lesa pod stromy a vytvořit tak iluzi "elektronických jezírek". Tři televizory umístěné do stěn hluboké jámy jsou součástí performance a videoinstalace s názvem *Díra* (1992). Interaktivní videoskulptura *Očistné syndromy elektromakromolekulární tritonomie* (1993) vychází z podobného principu. Prvotním záměrem bylo promítání televizního obrazu na vodní hladinu a jeho zrcadlení do hlubiny pod hladinou. Ke konečnému provedení však použil sklo a zrcadlo místo vodní hladiny. Videoskulptura ironicky představuje ideu novodobého domácího televizního oltáře či magického centra pro čtení dění ve světě. Televizor zavěšuje ve videoperformanci *Polibek* (1992) a podobně také ve *Vyjevení vln* (1995) nabízí jiné vnímání televize v rozpětí od meditace k sociální kritice médií.⁹⁶ Zde nás zaujme podobnost v práci s televizí jako objektem a při pohledu dále do minulosti si jistě

96 ZEMÁNEK 2007, 915sqq.

vzpomeneme na Vostellův pohřeb televize nebo Nam June Paikova TV-Budhu.

3.6 Michael Bielický

Michael Bielický do našeho prostředí přináší zkušenosti nabyté za období své časné emigrace a to především z prostředí düsseldorfské akademie, kde působil jako asistent u Nam June Paika. To bylo zřejmě důvodem, proč po návratu na naši uměleckou scénu již nevytvářel pouze videoskulptury a instalace jako v předešlých letech, ale zaměřil se na zkoumání možností internetu, přenosu dat na dálku a virtuální reality.

Po sametové revoluci byl vyzván Akademií výtvarných umění v Praze k založení Ateliéru nových médií.⁹⁷ Zde se aktivně zasadil o zformování institucionálního rámce novomediálního umění v Česku a zaměřil se na možnosti rozšíření a překonání tradiční pevně zakořeněné definice výtvarného umění. Jeho tvorba se spíše než na vizuální projev orientuje na různé formy mezilidské komunikace a proměnu vnímání prostorových vztahů. Zaměřuje se především na dva okruhy projektů. V jednom se zabývá problematikou komunikace na principu teleportu a v druhém konstruováním prostorů a instalací.

Od počátku 90. let se vrací k tematizování prostoru a lidské orientace v něm a to za pomoci mapy a navigačního systému. Mezi důležité počiny, které posouvají dál pojetí performance a korespondují s předchozí tvorbou na téma prostor, patří dílo s názvem *Exodus* [10]. Teleperformance inspirovaná cestou Mojžíše utíkajícího z Egypta byla předvedena na festivalu Ars Electronica v Linci v roce 1995. Během čtyř dnů byla událost dokumentována pomocí systému GPS. Data shromážděná z několika satelitů byla posílána na internetový server pomocí mobilního telefonu. Historie cesty byla zviditelněna online na aktualizovaných mapách a satelitních obrazech. Byla promítána ve speciálním 3D prostředí a třikrát denně se uskutečnilo telefonní spojení autora s publikem v Linzi. Autor tak otevírá novou dimenzi "všepřítomnosti" a zbavuje se zajetí reálného prostoru.

97 RUSNÁKOVÁ 2008, 190sqq.

Další práce na podobné téma je *The Last Passage of Walter Benjamin* (2000) známá též jako *Crossing* [11], kdy je pomocí GPS a infračervené kamery sledován tragický noční přechod Waltera Benjamina přes francouzsko-španělskou hranici.⁹⁸ *Intelligent Mailman* (1994) je performance, kdy fyzický posel zpráv je konfrontován s účinností systému GPS, který zaznamenával poštákově procházení městem. Zprávy o cestě byly vysílány do prostoru galerie, kde byly promítány na projekční plátno. *Delvauxův sen* (1996-1999) a *Pokoj s výhledem* (1999-2000) jsou interaktivní práce v nichž se zabýval virtuální realitou.

V době svého působení na AVU v Praze se s ateliérem nových médií zúčastnil Documenty IX v Kasselu roku 1992. Spolupracovali zde na projektu skupiny umělců Van Gogh TV, který se jmenoval Piazzeta Prague. Jejich úloha v tomto projektu byla realizace několika satelitních vysílání do celého světa skrze videotelefon.⁹⁹

Instalace *Tento rok v Jeruzalémě* (2006), prezentována v Židovském muzeu v Praze, je příkladem autorova přístupu k rozrušení tradiční komplexnosti prostoru a času. Autor využívá interaktivitu, která vychází z přehodnocení vztahů mezi umělcem a divákem, jenž je aktivně zapojen do procesu formulování konečné podoby díla.

V prostoru galerie je zkonstruováno silové pole reagující na přítomnost diváka. Z participace obojího vychází podoba obrazu, která je ale nestabilní a není definitivní. Klíčovou roli má webová kamera, která je zaměřena na Zeď nářků v Jeruzalémě a zachycuje tamní aktuální dění. Pomocí internetu je obraz přenášěn do prostor Židovského muzea. Zde bylo před plátno umístěno zařízení pro detekci pohybu přesně definující pozici návštěvníka. Pomocí čtyř infrakamer byl vygenerován trojrozměrný model návštěvníka. Takto vygenerovaný model byl okamžitě přenesen do kyberprostoru a současně i do obrazu viděného na plátně. Divák se tak stává ústředním nositelem smyslu celého projektu, neboť skrze něj dochází k propojení obou míst.¹⁰⁰

98 HÁJKOVÁ 2005, 20.

99 RUSNÁKOVÁ 2008, 192.

100 KERBACHOVÁ 2006c, 1.

4. Virtuální realita

Použití termínu performance k označení aktivit odehrávajících se ve virtuálním prostoru se zdá jako nepřesné či protichůdné k jeho původnímu smyslu. Jde o aktivity, které narušují představu reálného a sociálního prostoru jako jediného zdroje smyslu a antropocentrickou představu člověka jako jediného zdroje jednání a změn.

Performativita není pouze vlastností lidí a nemusí se odehrávat pouze v reálném nebo sociálním prostoru. Je také aspektem digitálních technologií a základní vlastností počítačového kódu, který stojí za hybridními změnami našeho prostředí. V současném umění lze již rozlišit různé podoby digitální performativity. Jde o umělecké softwary pro manipulaci zvuku a obrazu v reálném čase, nebo interpretaci pohybu při použití motion capture technologií. Spojují software a hardware do společných celků s člověkem, čímž vznikají hybridní a emergentní celky, které Isabelle Stengersová (Cosmopolitiques 2003) nazývá termínem kosmopolitika. Kdy jde o radikální kritiku antropocentrismu, která vede k chápání vesmíru jako místa pro lidi a mimolidské činitele. Digitální umělecké performance zkoumají různé podoby a možnosti tohoto kosmopolitického světa a jsou tak vlastně nástrojem kosmopolitiky.

Jde o spojení stroje a člověka do akcí a událostí na síti nebo prostřednictvím speciálních softwarů ve fyzickém prostředí. Je to například rituál nebo divadlo ve virtuálních prostředích, on-line her pro velký počet uživatelů, různé aplikace pro chatování nebo ovlivňování objektů. Dále je to software pomáhající zpracovávat a interpretovat pohyb osob nebo předmětů a pro vizuální a zvukové efekty v reálném čase. Další specifickou skupinou jsou performance vylučující uživatele. Takové aktivity zdůrazňují autonomii strojů a posthumanismus tu získává doslovnou podobu nástupu anorganického života.

4.1 Internet

V prostředí internetu není snadné odlišit lidské a mimolidské činitele, protože on-line performance často užívají a zdůrazňují kolektivní aktivitu uživatelů na síti. Výsledek je těžké hodnotit jako nahodilost nebo záměr. Tímto způsobem je zkoumán výsledek spolupráce lidí i strojů a také kolektivní inteligence.¹⁰¹

V tomto ohledu je možno zmínit průkopnickou práci Michaela Bielického *International Painting Interactive*. V průběhu akce umělci ze 16 zemí vytvářeli pomocí telefonního spojení a počítačů obraz, který bylo možné sledovat v reálném čase na velké obrazovce na výstavě Siggraph v Chicagu roku 1992. V tom samém roce vytvořil projekt Piazza Virtuale s využitím videotelefonu a satelitního přenosu. Takto autor pracuje v době, kdy ještě světová internetová síť neexistuje a předjímá tak pozdější vznik internetového umění.¹⁰² Jako je například projekt probíhající v letech 1998-1999 Markéty Baňkové *Město [15]*, kterým je internetový román v podobě textového bludiště. Autorka tak zakládá město tvořené množstvím příběhů lidí, kteří se na projektu podílejí po síti. Její koncept je postaven na hypertextu rozvětřujícím děj do paralelních linií, na hře se záměnou vlastní identity, na multimedialitě a na komunikaci čtenářů s autorem.¹⁰³

Autora je jednodušší najít v případě performancí ve virtuálním světě on-line her. Zde vystupuje jeden nebo omezený počet uživatelů, jako v případě intervence Josepha Delappe, který využil svou herní přezdívku při návštěvě oficiální rekrutovací hry americké armády America's Army pro odříkávání jmen padlých vojáků. Tato pocta padlým vojákům se prolínala se scénami zabíjení ve hře a výsledkem byla konfrontace se skutečným dopadem této hry.

Z ateliéru Michaela Bielického vyšla řada umělců jejichž tvorba je plně formována novými médii a rozvíjí se do rozličných forem (Tomáš Mašín, Jana Žáčková-Vidová, Petr Svárovský, Markéta Baňková, Monika Karasová). Petr Svárovský, neboli hlavní činitel virtuální jednotky Silver, tvoří práce se zvukovými

101 KERA / SEDLÁK 2008, 140sqg.

102 HÁJKOVÁ 2005, 19

103 ZEMÁNEK 2007, 924

poli, která se formují na striktně racionálním principu a sledují ideu harmonie. Za jejich vznikem stojí požadavek na alternativní podobu klasické hudby. Mohou být proto zařazeny do širšího kontextu tzv. generativní hudby, následující charakteristiku Briana Eno. Oba autoři vytvářejí systém nebo program pro počítač pracující s databankou nahraných zvuků. Z něj se následkem impulsu zvenčí generuje pokaždé jiná hudba. Silver své programy vytváří pro konkrétní prostory a podobu hudební struktury určuje spontánní pohyb návštěvníků. Tato zvuková pole je možno označit hudebními audioskulpturami nebo audioperformancemi. Celkem vytvořil čtyři taková díla. Například pro Novou síň v Praze vytvořil *Sirénes* (1993) a pro Malou dvoranu Veletržního paláce instalaci *Victoria* (1999 - 2000).

Za vznikem jednotky Silver stály úvahy o lidské identitě, originalitě nebo autenticitě projevu, a tím se také inspiroval ve své tvorbě. Typickým výsledkem těchto úvah je projekt *Rose* [16] (1997- 2002). Základem je opět určitý kód v podobě algoritmu vložený do počítače. Rose je modelován vstupy jednotlivých uživatelů do sítě a dílo tak neustále proměňuje jako barevnou květinu nebo mandalu. Všichni, kteří se do projektu na internetu zapojí, jsou tak jeho autory.¹⁰⁴

4.2 Lidské tělo

Spojení s lidským tělem nebo fyzickým prostředím v reálném čase přináší šanci překonat biologická omezení v nových i uměle vytvořených prostředích. Takto jsou rozšiřovány hranice současného tance v podobě zásahu laseru, průniku robotického umění nebo průzkum organizace pohybu v extrémních podmínkách. Umělkyně Kitsou Dubois využívá parabolických letů k vytváření tanečních forem, které by jinak lidské tělo nebylo schopné absolvovat. Další možnosti interpretace pohybu a stimulaci rozvoje taneční choreografie přinášejí systémy schopné zaznamenat lidský pohyb a dále ho pomocí počítače zpracovávat.¹⁰⁵

Své tělo jako umělecký prostředek používá i umělec Stelious Arkadiuo známý

104 ZEMÁNEK 2007, 915sqg.

105 KERA / SEDLÁK 2008, 146

pod uměleckým jménem Stelarc. V sedmdesátých letech proslul body-akcemi, při nichž zavěšoval své tělo na rybářských háčcích za proměnlivých podmínek v rozličných prostorech. Chtěl se tak vzepřít gravitaci, překonat fyzickou bolest a demonstrovat vzpuru ducha proti tlaku informací. Došel tak k přesvědčení, že tělo je nepotřebné a tedy absentní. Skrze další rizikové zkušenosti nabyt dojmu, že jeho tělo je obsolentní, nedobrovolné a omezené ve svých funkcích. Rozhodl se překonat fyzické meze svého těla s pomocí elektroniky a nových technologií. Pustil se do realizace projektů robotického vylepšování svého těla a rozšířil jeho možnosti o Třetí ruku [17].¹⁰⁶ Tuto svou třetí paži zdokonaloval několik let a vývojové fáze demonstroval publiku v sérii performancí a přednášek, se kterými zavítal i k nám v roce 1991 na sympozium Hi-Tech/Umění. Exoskeleton [18], neboli robotické obohacení v podobě pavoučích nohou ovládaných senzory umístěnými na jeho těle bylo předvedeno v památníku na Vítkově roku 1999¹⁰⁷ a poslední projekt implantovaného ucha do oblasti předloktí roku 2007 v rámci výstavy Enter 3.¹⁰⁸

Výsledkem kombinace tance, motion capturing a herní technologie je performance *V.I.R.U.S.* (2005) Pavla Smetany [19], která se konala u příležitosti festivalu ENTERmultimediale 2 v památníku Vítkov. V proměnlivém teritoriu vymezeném laserovými paprsky se pohybují tanečníci a jejich pohyb je přitom snímán a převáděn do herního prostředí. Podobným projektem je *Etude* (2006), který také využívá smíšené reality. Cílem projektu je rozvíjení konceptu elektronického divadla s důrazem na dramatické aspekty virtuálních prostředí.¹⁰⁹ Téma viru odkazuje k přenosu rozličných procesů vzájemně mezi lidmi i mezi lidmi a stroji.¹¹⁰

106 ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO 1998, 8.

107 LINDAUROVÁ 1999, 10sq.

108 MALEČKOVÁ 2007 - <http://www.nekultura.cz/vytvarne-umeni-recenze/enter3.html>, vyhledáno 18.4.2010

109 SMETANA 2007 - <http://www.smetana.cz/index.php?lang=cz&node=105&catid=105&id=8>, vyhledáno 24.3.2010

110 KERA / SEDLÁK 2005, nepag.

4.3 Performance strojů

Specifickým typem digitálního umění jsou performance strojů, které zcela ignorují uživatelskou aktivitu a lidský čas nebo schopnost porozumění. *Every icon* Johna F. Simona je časově nekonečná performance s potenciálem průběhu po dobu několika milionů let. *Every icon* se snaží vyprodukovat veškeré možné kombinace obrázků na definované ploše rozčleněné mřížkou políček. Tvorba obrázků je vlastně matematickou a estetickou performancí, která zkoumá pouze možnosti počítače. obrázky neustále se měnící na stránce nevnímáme jako statické příklady, ale jako proces. Realizace všech kombinací by trvala několik milionů let, což přesahuje schopnosti kteréhokoliv počítače. Měřítkem pro tento projekt již není lidský život. Počítačový kód zde představuje cizí entitu a je potvrzením autonomie a nesmrtelnosti jistých programů, která ale není uskutečnitelná. Setkáváme se tak s alternativou života existující mimo organický i anorganický svět a zjevuje se nám idea čistého procesu.¹¹¹

Protipólem je program *forkomb.pl* Alexe McLeana, který jednoduše řečeno způsobuje sebevraždu počítače. Zadáání několika příkazů je pro počítač impulsem vyvolávajícím sled procesů vedoucích k zničení celého systému. Psaní *forkomb* příkazů v různých podobách se stalo dokonce určitým typem performancí. Umělecká skupina Tsunami předvedla dne 12. září 2002 fyzickou destrukci webserveru s číslem 195.195.81.5 před přítomným v Millbank Gallery v Londýně i pro publikum sledujícím prostřednictvím internetu. Demolici předcházelo týdenní odpočítávání a celé performanci přihlíželo celkově 70 000 lidí.¹¹²

4.4 Performativita kódu

Performance v digitálním umění navazují na dřívější funkci performativity v podobě divadla nebo rituálu. Jde vlastně o hledání pomyslné hranice, jejímž nabouráním dochází k destabilizaci starého řádu nebo naopak k jeho upevnění. Digitální

111 KERA / SEDLÁK 2008, 148sqq.

112 KERA / SEDLÁK 2008, 150sq.

performativita je mezioborovým pojmem vyjadřujícím spojení různých disciplín jako je etnografie, gender studies, filosofie a umělecká kritika zaměřená na digitální technologie. Performativitu můžeme připsat jazyku, rodu, strojům, průmyslu, umění nebo kódu. Samotný pojem definuje jednání, život, aktivitu, zdroj jednání nebo činnosti. Pokud je performativita připisována strojům, je to často ve smyslu výkonu. Projekty digitálního umění jsou důkazem toho, že performativita strojů, nemusí být o měření vstupu a výstupu, ale také o jinakosti strojů a vytváření posthumanistických organismů. Dynamické propojení softwaru s vnějším světem, se společností a s kognitivními schopnostmi lidí, jej přetvářejí v jedinečný fenomén, který vyžaduje nové způsoby konceptualizace. Jde o performativní a konstruktivistické vlastnosti blízké spíše umění, které umožňují nové spojení lidí a strojů do stále komplexnějších sociálně technologických celků. Software má ve svém základu podobu znaků neboli počítačových kódů, které propojují lidský a digitální svět speciálním jazykem. Jazykem, který neslouží ke komunikaci mezi lidmi, ale dokáže propojit organické a anorganické entity do komplexních celků. Propojení znaků a událostí v případě kódů ukazuje omezení antropocentrismu a potvrzuje myšlenky posthumanistické filosofie.

Materiální podoba programovacích jazyků je společným základem všech jevů spojených se softwarem a jádrem všech digitálních performancí. Strojový jazyk má spíše pragmatickou a performativní podobu činu či instrukce, která se vykoná a způsobí změnu v zápisníkové paměti. Znak v podobě binárního zápisu je proto vždy performancí. Změnou v materiálním světě stroje v podobě složitých programů a v nejzazším případě změnou fungování celé společnosti. Performativní vlastnosti činí z kódů transformační sílu, která přináší nové podoby organizace lidí a věcí. Dobrým příkladem takové změny je vznik globální sítě internetu. Změny, které internet přinesl není možné redukovat na aktivitu strojů nebo jen lidí, neboť obojí je jeho nutným předpokladem. Digitální performance ukazují hybridní a emergentní rysy dnešního spojení lidí a strojů, které překračují hranice humanismu s představou člověka jako středobodu vesmíru a evoluce, ale také tradic technologického determinismu.¹¹³

113 KERA / SEDLÁK 2008, 151sqq.

Závěr

Přelomovým rokem 1989 získalo nejen akční umění do té doby totalitním režimem omezené, možnost vystoupit z neoficiálních kruhů do veřejného prostoru a otevřeně rozvíjet své postupy. Prošlo velkou proměnou vyplývající z jeho specifického utváření v uplynulých letech, kdy jej omezená východiska, nemožnost konfrontace se zahraničními postupy a nedostupnost technologických poznatků jej vychýlily ze směrů aktuálních v zahraničí.

Druhá polovina šedesátých let byla dobou vzniku prvních projevů akčního umění. Potřeba rozrušovat hranice mezi uměleckým a neuměleckým se plně projevila při prvních intervencích, kdy umělci vstoupili do ulic města s myšlenkou přinést umění do běžného života. Čerpali z jedinečné lidské situace a stavěli se na odpor vůči stereotypním úkonům vytvářející šedou každodennost. Sedmdesátá léta znamenala v mnohém pokračování a utužování již započatých metod a principů. Zároveň přibýly akce konané ve volné přírodě, za účelem tvorby přírodních objektů nebo získání nových tělesných prožitků. Fyzické akce jsou výrazným přínosem tohoto období. Tematizují extrémní situace a zkoumají hranice těla i ducha v podobě rituálu a iniciací. Dalším fenoménem rozvíjeným již v předchozích letech byla konceptualizace, která tvořila protipól tělesné expresivnosti a centrem této tradice se stalo Brno.

Světová tvorba se v osmdesátých letech stále více otevírala novým technologiím skrze něž se snažila bohatě působit na veškeré lidské smysly a zároveň se odkláněla od moralisticky a existenciálně zaměřených témat předchozích desetiletí. V našem prostředí se prosadil spíše uzavřený pohled do vlastního nitra v podobě intimních akcí s absencí dalších účastníků. K těmto akcím umělci mnohdy užívali jen minimum prostředků a omezovali se na holá gesta. Otevřené akce byli výjimkou a nová média pro umělecké aktivity ve většině nedostupná. Výjimečně zde působí Tomáš Ruller, který svá ojedinělá laserová vystoupení dokumentuje pomocí videa.

Devadesátá léta jsou znamením euforie a svobody, která se projevuje hned v několika směrech. Touha po otevřeném projevu způsobila rychlý nárůst společných

aktivit sdružujících akční umělce a projevila se konáním mnoha symposií a festivalů. Události při nichž se setkávali různé generace tvůrců z české i zahraniční scény nabyly v některých případech tradiční charakter. Nové generace získaly pro svůj rozvoj institucionální zázemí v podobě nových oborů vysokých škol.

Hojné festivalové aktivity devadesátých let jsou dokladem stále potřeby realizovat vystoupení ve veřejném prostoru a předávat zkušenosti napříč generacemi za účasti domácích i zahraničních umělců. V průběhu těchto aktivit pozorujeme proměnu tematickou i výrazovou, která je důsledkem nové atmosféry a zdrojů inspirace. Zvláště moravským specifíkem je nadhled a schopnost humorné nadsázky. Prosazuje se odklon od tematizace závažných témat a prostředků. Zároveň mohou absurdní akce přerůst v ironickou komičnost skrze níž se prosazuje kritika společnosti jak to vidíme u ostravských představitelů. Do pozadí ustupuje nutnost přímé tělesné zkušenosti a snaha o vyburcování ke změně. Tělo již spíše slouží k vyjádření expresivních divadelních gest a tanečních prvků. Divadelní postupy jsou užívány stále více v podobě vyprávění příběhu a nutnosti zprostředkování určitého děje. Hranice mezi výtvarnou a divadelní performancí se jeví stále méně zřetelnou. Performance se otevírá také dalším formám vyjádření a vznikají intermediální útvary využívající hudby, literatury a nových médií. V nových tvarech pozorujeme zhodnocení samotného místa vzniku, které přímo ovlivňuje jejich podobu.

Zde vzniká předpoklad pro osamostatnění fenoménu dnes označovaného jako site specific. Divadelní performance tohoto typu vznikla z experimentálního divadla, když se vystoupením z tradičních prostor a rámců rozvinula v mezioborový projev. S výtvarnou performancí má mnoho společného, neboť jde též o jedinečný projev s časově omezeným trváním. Výchozím inspiračním bodem tohoto neopakovatelného útvaru se stalo místo konání. Umělec nebo soubory umělců vychází z daností a specifíků prostředí a svým vystoupením tyto charakteristiky umocňuje a nově předává občanstvu. Svá představení situují záměrně do budov již nefunkčních, ale z různých kulturních nebo historických hledisek významných. Jedním ze záměrů je vzbuzení zájmu o danou lokalitu a pobídka pro přehodnocení možností jejich nového využití.

Velice významně se do podoby akčního umění promítla přístupnost nových technologií. Za uplatnění poznatků, jichž dosáhlo světové umění v nesvobodném období naší země, se zasloužili tvůrci navracející se z emigrace ve společné spolupráci s progresivními osobnostmi působícími v našich podmínkách. Manželé Vasulkovi svým návratem obohatili naše prostředí o své výsledky v oblasti videoartu a Michael Bielický zprostředkoval svou zkušenost z působení v blízkosti mediálního umělce Nam June Paika.

Nově dostupné možnosti se staly atraktivními i pro akční umělce, kteří navázali na postupy již v zahraničí uplatňované a rozvinuly kombinace performance a nových médií osobitým způsobem. Michael Bielický zahájil svým pedagogickým působením vstup do prostředí internetu a demonstroval svými akcemi charakteristiky nového uměleckého prostoru. Internet poskytl nejen studentům jeho ateliéru nové prostředí k experimentům zkoumajícím hranice naší představivosti. Vstup do virtuálního světa znamenal oslovení široké škály uživatelů a interaktivita možnost propojení člověka a stroje v celky s novými kvalitami.

Obrazová příloha



1. Wolf Vostell: TV Burying, 1963, YAM Festival, South Brunswick v New Jersey.



2. Robert Smithson: Spiral Jetty, 1970, Great Salt Lake v Utahu. DIA Center for the Arts v New Yorku.



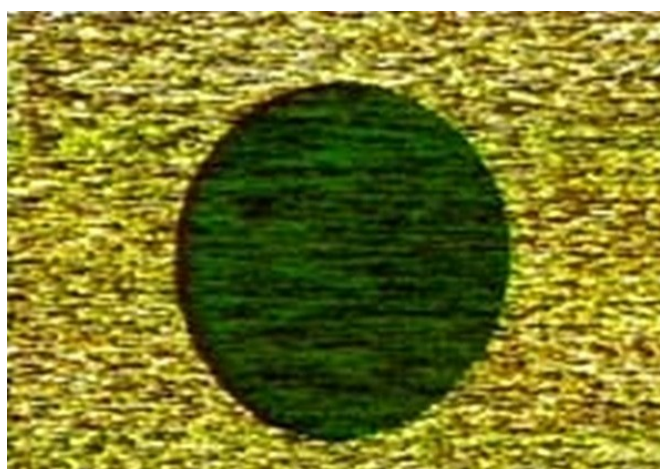
3. Karel Miler: Cítěn čerstvou travou, 1976, performance.



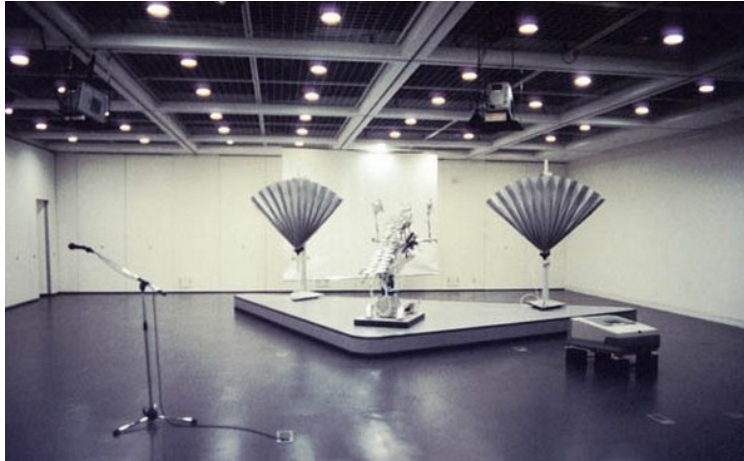
4. Cindy Sherman: Untitled Film Still #3, 1977. Collection The Museum of Modern Art v New Yorku



5. Jiří Surůvka: Miki - rokenrolový zpěvák, inscenovaná fotografie.



6. Woody vasulka: Noisefields, 1974, video.



7. Woody Vasulka: Brotherhood, 1990-1998, série robotických instalací.



8. Steina Vasulka: Violin Power, 1991, multimedialní performance.



9. Steina Wasulka: Strojové vidění, 1978, multimedialní projekt.



10. Michael Bielický: Exodus, 1995, virtuální teleperformance.



11. Michael Bielický: The Last Passage of Walter Benjamin, 2000, videoprojekce, exponát výstavy Polit-um, Praha 2002.



12. Tomáš Ruller: Tele-presence, 1995, video. Chassie Post Galerie, Atlanta, Georgia.



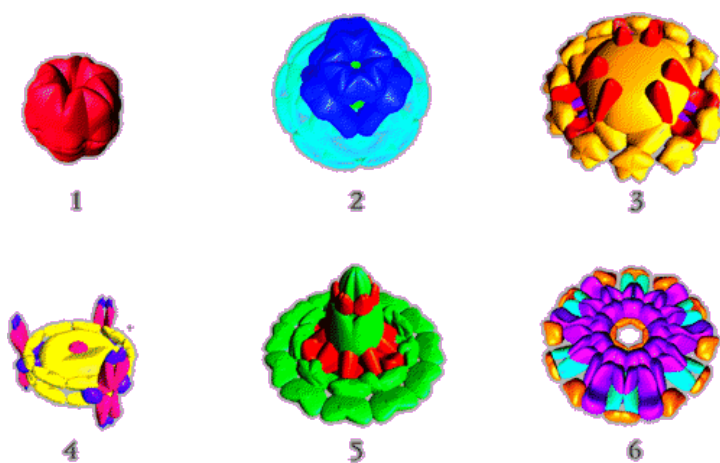
13. Tomáš Ruller: Video-bazén, 1994, Hi-Tech/Umění. Pohled do expozice Moravské galerie v Brně.



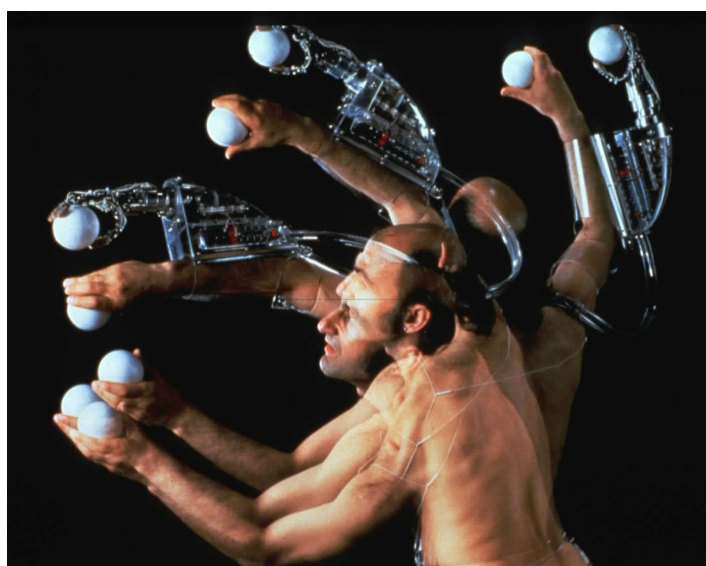
14. Tomáš Ruller / Via Lucis / My & Co: Mezi tím, 1983, multimediální performance, kluby Brno, Praha.



15. Markéta Baňková: Město, 1998-1999, interaktivní projekt pro internet.



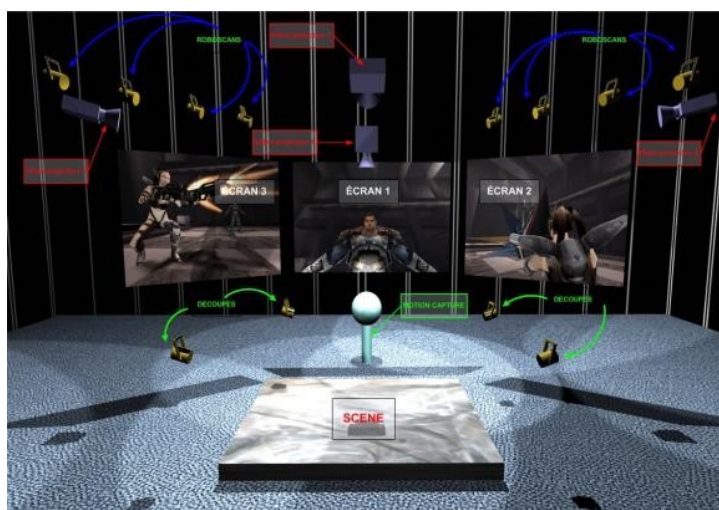
16. Petr Svárovský: Rose, 1997-2002, interaktivní projekt pro internet.



17. Stelarc: Automatická paže a třetí ruka, 1991, performance.



18. Stelarc: Exoskeleton, performance.



19. Pavel Smetana: V.I.R.U.S., 2005, multimedialní projekt pro památník na Vítkově.

Seznam vyobrazení

1. Wolf Vostell: TV Burying, 1963, YAM Festival, South Brunswick v New Jersey.

Foto: Peter Moore

2. Robert Smithson: Spiral Jetty, 1970, Great Salt Lake v Utahu. DIA Center for the Arts v New Yorku. Foto: George Steinmetz

3. Karel Miler: Cítěn čerstvou travou, 1976. Foto: <http://artlist.cz/index.php?id=3423>

4. Cindy Sherman: Untitled Film Still #3, 1977. Collection The Museum of Modern Art, New York

5. Jiří Surůvka: Miki - rokenrolový zpěvák, inscenovaná fotografie. Foto:

<http://www.sca-art.cz/suruvka/>

6. Woody Vasulka: Noisefields, 1974, video. Foto: archiv autora

7. Woody Vasulka: Brotherhood, 1990-1998, série robotických instalací. Foto: Steina & Woody Vasulka

8. Steina Vasulka: Violin Power - performance, 1991. Foto: www.vasulka.org

9. Steina Wasulka: Strojové vidění, 1978, Foto: www.vasulka.org

10. Michael Bielický: Exodus, 1995, virtuální teleperformance, Egypt a Linec. Foto:

<http://exodus.avu.cz>

11. Michael Bielický: The Last Passage of Walter Benjamin, 2000, videoprojekce, exponát výstavy Polit-um, Praha 2002. Foto: M. Polák

12. Tomáš Ruller: Tele-presence, 1995, video. Chassie Post Galerie, Atlanta, Georgia.

Foto: archiv autora

13. Tomáš Ruller: Video-bazén, 1994, Hi-Tech/Umění. Pohled do expozice Moravské

galerie v Brně. Foto: archiv autora

14. Tomáš Ruller /Via Lucis / My & Co: Mezi tím, 1983, multimedialní performance, kluby Brno, Praha. Foto: archiv autora

15. Markéta Baňková: Město, 1998-1999, interaktivní projekt pro internet. Foto: <http://mesto.avu.cz/indexa.html>

16. Petr Svárovský: Rose, 1997-2002, interaktivní projekt pro internet. Foto: <http://silver.avu.cz/portfolio/index.html>

17. Stelarc: Automatická paže a třetí ruka, 1991, performance. Foto: <http://www.stelarc.va.com.au/>

18. Stelarc: Exoskeleton, performance. Foto: <http://www.stelarc.va.com.au/exoskeleton/>

19. Pavel Smetana: V.I.R.U.S., 2005, multimedialní projekt pro památník na Vítěkovi.
Foto: <http://www.smetana.cz/>

Seznam použité literatury

- BRODSKÝ 2004 — Václav BRODSKÝ: Forfest 2004. In: Ateliér, 2004, 7
- ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO 1992 — Vlasta ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO: Umění akce (kat.výst.). Praha 1991
- ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO 1998 — Vlasta ČIHÁKOVÁ-NOSHIRO: Výzva genetiky a informatiky - Stelarcův body-art, 1998, 8
- DČVU VI./1 — Dějiny českého výtvarného umění VI./1. Rostislav ŠVÁCHA / Marie PLATOVSKÁ(ed.). Praha 2007
- DČVU VI./2 — Dějiny českého výtvarného umění VI./2. Rostislav ŠVÁCHA / Marie PLATOVSKÁ(ed.). Praha 2007
- DOLANOVÁ 2009 — Lenka DOLANOVÁ: Woody Vasulka: Dialog s démony nástrojů (diplomová práce na Filmové a televizní fakultě Akademii múzických umění v Praze). Praha 2009
- DRBALOVÁ 1997 — Pavlína DRBALOVÁ: Permanentní performance. In: Ateliér, 1997, 7
- DVOŘÁK 2008 — Jan DVOŘÁK (ed.): Data k tématu. Site specific. Praha 2008
- FRICKEOVÁ 2004 — Christiane FRICKEOVÁ: Nová média. In: WALTHER 2004, 583–603
- HAVRÁNEK 1999 — Vít HAVRÁNEK (ed.): Akce slovo pohyb prostor: experimenty v umění 60. let (kat. výst.). Praha 1999
- HÁJKOVÁ 2005 — Michaela HÁJKOVÁ: Bielický. Praha 2005
- HLAVÁČEK / SMOLÍKOVÁ 1995 — Ludvík HLAVÁČEK / Marta SMOLÍKOVÁ (ed.): Orbis Fictus. Praha 1995
- HULEC 1998 — Vladimír HULEC: Performance art očima divadla. A.K.T. 2. Brno 1998
- JIROUSOVÁ 2000 — Věra JIROUSOVÁ: Pražský parní válec. In: Ateliér, 2000, 7
- KERA / SEDLÁK 2005 — Denisa KERA / Pavel SEDLÁK (ed.). Entermultimediale 2. Praha 2005
- KERA / SEDLÁK 2008 — Denisa KERA / Pavel SEDLÁK: Posthumanistické aspekty performativity v digitálním umění: zkoumání nových podob sociálně-

- technologických celků. In: Imaginary spaces, 2008, 140–156
- KERBACHOVÁ 2006a — Bohdana KERBACHOVÁ: Počátky českého videoartu. In: Iluminace, 2006, 137–138
- KERBACHOVÁ 2006b — Bohdana KERBACHOVÁ: První schůzky naplňovalo snění. In: Iluminace, 2006, 189–197
- KERBACHOVÁ 2006c — Bohdana KERBACHOVÁ: Virtuální turistika Michaela Bielického. In: Atelier, 2006, 1
- LINDAUROVÁ 1997 — Lenka LINDAUROVÁ: Malamut. In: Umělec, 1997, 8
- LINDAUROVÁ 1999 — Lenka LINDAUROVÁ: Hra na úspěch. In: Umělec, 1997, 10–11
- MORGANOVÁ 1999a — Pavlína MORGANOVÁ: Akční umění. Olomouc 1999
- MORGANOVÁ 1999b — Pavlína MORGANOVÁ: Turniket. In: Umělec, 1999, 11–12
- MORGANOVÁ 2000 — Pavlína MORGANOVÁ: Historie českých festivalů performance. Pražský parní válec (kat. výst.). Praha 2000
- MORGANOVÁ 2001 — Pavlína MORGANOVÁ: Akční Praha III. In: Atelier, 2001, 12
- MORGANOVÁ 2008 — Pavlína MORGANOVÁ: Fotografie a performance. In: Fotograf, 2008, 6–11
- OVČÁČEK 1994 — Eduard OVČÁČEK: Performance meeting 1994. In: Prostor Zlín, 1994, 2
- PACHMANOVÁ 1996 — Martina PACHMANOVÁ: Serpens I. In: Ateliér, 1996, 6
- PETIŠKOVÁ 1997 — Terezie PETIŠKOVÁ: A.K.T. 1 (kat. výst.). Brno 1997
- PETIŠKOVÁ 1998 — Terezie PETIŠKOVÁ: A.K.T. 2 (kat. výst.). Brno 1998
- POTŮČKOVÁ / NEUMANN / HANEL / ŠETLÍK 1996 — Alena POTŮČKOVÁ / Ivan NEUMANN / Olaf NEUMANN / Jiří ŠETLÍK: Umění zastaveného času: česká výtvarná scéna 1969-1985(kat.výst.). Praha 1996
- REZEK 1982 — Petr REZEK: Tělo věc a skutečnost. Praha 1982
- ROSENBACH 1997 — Rachel ROSENBACH: Performance na Slovensku a v Čechách, in: Atelier, 1997, 9
- RULLER 1996 — Tomáš RULLER: Mezi. In: Výtvarné umění, 1996, 119–135
- RUSNÁKOVÁ 2008 — Katarína RUSNÁKOVÁ: Video a experimentálny filmu v sivej zóne

- totality: Niekol'ko príkladov z (pre)histórie mediálneho umenia v bývalom Československu a po roku 1989. In: Imaginary spaces 2008, 185–209
- SONTAG 2002 — Susan SONTAG: O Fotografii. Praha 2002
- SMETANA 2000 — Pavel SMETANA (ed.): Enter multimediale (kat.výst.). Praha 2000
- SMETANA 2007 — Pavel SMETANA (ed.): Enter 3 (kat.výst.). Praha 2007
- SMOLÍKOVÁ / HLAVÁČEK 1995 — Marta SMOLÍKOVÁ / Ludvík HLAVÁČEK: Orbis Fictus (kat. výst.). Praha 1995
- SRP 1997 — Karel SRP: Karel Miler, Petr Štembera, Jan Mlčoch 1970–1980 (kat.výst.). Praha 1997
- STRATIL 1998 — Václav STRATIL: Malamut, in: Umělec, 1998, 1
- ŠEVČÍK / ŠEVČÍKOVÁ 1998 — Jiří ŠEVČÍK / Jana ŠEVČÍKOVÁ: Přednáška o osobnosti J. S. In: Umělec, 6–7
- ŠEVČÍK / ŠEVČÍKOVÁ / LYSÁČEK 2000 — Jiří ŠEVČÍK / Jana ŠEVČÍKOVÁ / Petr LYSÁČEK: Kulturní divadlo nebo politická demonstrace? Pražský parní válec (kat. výst.). Praha 2000
- VÁCLAVOVÁ 2008 — Denisa VÁCLAVOVÁ: Site specific - hledání jiného prostoru. In: DVOŘÁK 2008, 35–47
- WALTHER 2004 — Ingo F. WALTHER (ed.): Umění 20. století. Praha 2004
- ZAVADIL 2006 — Karel ZAVADIL: Tomáš Ruller. In: Art & Antiques, 2006, 55–65
- ZEMÁNEK 1991 — Jiří ZEMÁNEK. Factum I.(kat výst.). Praha 1991
- ZEMÁNEK 2007 — Jiří ZEMÁNEK: Od ideologie reality k pluralitním modelům. České umění elektronických médií v devadesátých letech. In: DČVU VI./2, 903–924
- ZEMÁNEK 2007 — Jiří ZEMÁNEK: Od luminodynamismu k médiu videa. In: DČVU VI./2, 537–555

Internetové zdroje

- DOLANOVÁ 2010 — Lenka DOLANOVÁ: Steina Vasulka. In: Artlist,
<http://artlist.cz/index.php?id=345>, vyhledáno 14. 3. 2010
- FATLÝNEK 2009 — Milan FATLÝNEK: Tina B. zve opět do Prahy na moderní umění, In:

- Český rozhlas, <http://www.radio.cz/cz/clanek/121206>, vyhledáno 11.4.2010
- MALEČKOVÁ 2007 — Dita MALEČKOVÁ: Enter 3. In: Nekultura.
<http://www.nekultura.cz/vytvarne-umeni-recenze/enter3.html>, vyhledáno 18.4.2010
- RULLER 2002 — Tomáš RULLER: Příběh ateliéru. In: Video, multimedia, performance,
<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>, vyhledáno 16.3.2010
- SMETANA 2007 — Pavel SMETANA: V.I.R.U.S. In: Pavel Smetana, <http://www.smetana.cz/index.php?lang=cz&node=105&catid=105&id=8>, vyhledáno 24.3.2010
- ŠVÉDOVÁ 2010 — Blanka ŠVÉDOVÁ: Reference. In: Malamut,
<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-54>, vyhledáno 27.3.2010

Resumé

Přelomový rok 1989 znamená pro umění v Čechách obnovení svobodného projevu a porovnání s vývojem světového umění. Pro akční umění, které do té doby vznikalo jen na neoficiální scéně se otevřela příležitost svobodně konfrontovat a ověřit své postupy ve veřejném prostoru. Tato změna byla příčinou vzniku mnoha festivalů a vytvoření tvůrčího prostředí, v němž akční umění dospělo k novým tématům a prostředkům výrazu. Zde také pozorujeme stále výraznější tendence čerpat inspiraci z místa děje.

Takové tendence vedou k postupnému vyčlenění fenoménu *site specific*, jehož vznik se váže k expanzi experimentálního divadla do netradičních míst. Autentické a neopakovatelné projekty s přímým vztahem k místu, vycházejí ze spojení divadelní a výtvarné performance a zahrnují prvky více oborů. Ačkoliv se v našem prostředí objevují předstupně a varianty tohoto fenoménu již dříve, terminologicky jsou vymezeny až v pozdních devadesátých letech.

V českém umění se díky omezeným možnostem vývoje a nedostupnosti technologií nová média v předlistopadové době nerozvíjela. Obnovená svoboda individuálního projevu zapříčinila návrat umělců z emigrace, kteří významnou měrou přispěli k získání nových znalostí v mediálním umění. Internet, virtuální realita a interaktivita poskytly nové prostředí pro rozvoj forem vycházejících z podstaty performancí. Spojení člověka a stroje přináší možnosti překonání tělesných i intelektuálních schopností člověka a vyvolává nové otázky týkající se autorství uměleckého díla.

Abstract

The year 1989 means for art in our country the possibility of free creativity and confrontation with progress in the other world. For the action art, which was formed only within the unofficial scene, the occasion to examine and demonstrate its principles in public space was opened. This change was the reason for organising of many meetings and festivals and creating inventive atmosphere, where new themes and media of expression were found. We can identify there continual tendency to draw the inspiration from the place of action.

These tendencies lead to gradual severance of phenomenon called site specific. Its origin relates to the expansion of experimental theatre to the unconventional spaces. This unrepeatable and unique projects with straight relation to the place are products of connection of the action art and theatre performance.

Because of limited possibilities of progress and nonavailability of new technologies the development of new art media was impossible. Restored freedom of individual expression made possible the return of artists from emigration. These artists eminently contributed to gain knowledge in media art. Internet, virtual reality and interactivity provided the special space for development of activities outgoing from performance. The connection of man and machine allows the overcoming of the physical and intellectual abilities and evokes new questions about authorship of the artwork.

The 1990s of the twentieth century

Action art

Festival

Site specific

New Media

Počet znaků: 111 445

