

MASARYKOVA UNIVERZITA

FILOZOFICKÁ FAKULTA

Ústav hudební vědy

Teorie interaktivních médií



Bc. Petra Lustigová

**Umění nových médií v České republice  
do roku 2000**

Magisterská diplomová práce

Vedoucí práce: prof. ak. soch. Tomáš Ruller

2014

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem předkládanou diplomovou prací vypracovala samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

.....

Bc. Petra Lustigová

## **Poděkování**

Na tomto místě bych chtěla poděkovat všem, kteří mi pomáhali při psaní této diplomové práce. V první řadě bych chtěla poděkovat vedoucímu práce panu profesoru ak. soch. Tomáši Rullerovi za čas, odborné rady, připomínky a návrhy. Mé poděkování patří také Jennifer de Felice za její pomoc při dokončování práce, v neposlední řadě mojí rodině a přátelům za jejich podporu.

## **Bibliografický záznam**

LUSTIGOVÁ, Petra. *Umění nových médií v České republice do roku 2000*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2014. Vedoucí diplomové práce prof. ak. soch. Tomáš Ruller.

## **Anotace**

Diplomová práce se zaměřuje na umění nových médií v České republice do roku 2000. Mapuje průkopnickou fázi této sféry umění s ohledem na specifický historický kontext ČR. Nezbytnou součástí bude pokus o definování samotného pojmu "umění nových médií", stručný nástin světového kontextu a rozlišení žánrové různorodosti umění nových médií, což následně poskytne možnost pro další členění. Na základě daného vymezení zmapuje české autory působící v oboru umění nových médií s ohledem na historickou chronologii jejich děl. K tomu poslouží také přehled výstav a symposií uskutečněných na území České republiky do roku 2000, které prezentovaly daná díla (např. Orbis Fictus, Hi-Tech/Umění atp.). Z přehledu prací a jejich datací vyplynou zakladatelské role umění nových médií na území ČR, významné osobnosti dané oblasti umění, i autoři, kteří se této tvorby dotkli pouze jednotlivými díly, jež však byla pro vývoj umění nových médií důležitá.

## **Abstract**

The thesis focuses on new media art in the Czech Republic until year 2000. It maps the pioneering phase of this field of art with regard to the specific historical context of the country. An essential part represents the definition of the very concept of "new media art", a brief outline of the global context and distinguishing of genre diversity in new media art, which subsequently provides an opportunity to make additional classification. Furthermore it attempts to map Czech authors working in the field of new media art with regard to the historical chronology of their works. For this purpose it is made an overview of exhibitions and symposiums that were held in Czech Republic until year 2000 and where the works were represented (e.g. Orbis Fictus, Hi-Tech/Umění etc.). A review of the works and their dating shows an important role of new media art in the Czech Republic, significant personalities in this specific field of art, as well as authors who contributed to it only marginally, but were important for the development of new media art too.

**Klíčová slova**

umění nových médií, čeští pionýři umění nových médií, výstavy a symposia umění nových médií 90. let v ČR, interaktivní instalace, digitálně manipulovaná fotografie, net art, virtuální realita

**Keywords**

new media art, czech new media art pioneers, czech new media art exhibitions and symposiums in the 90's, interactive installation, digitally manipulated photographs, net art, virtual reality

# Obsah

Úvod .....	8
1 Teoretická a historická východiska.....	12
1.1 Vymezení pojmu umění nových médií .....	12
1.2 Rozřazení žánrů UNM.....	14
1.2.1 Computer art.....	15
1.2.2 Digitálně pozměněná fotografie.....	16
1.2.3 Umění world wide webu/net art/internetové umění .....	17
1.2.4 Interaktivní digitální umění/interaktivní instalace .....	19
1.2.5 Virtuální realita .....	20
1.3 Závěr kapitoly .....	21
2 Počátky umění nových médií v kontextu České republiky .....	22
2.1 Historický kontext, situace v tehdejší ČSR/ČR.....	22
2.1.1 Umění předchůdců UNM před rokem 1989.....	23
2.1.2 Umění devadesátých let.....	25
2.2 Festivity, symposia a výstavy uskutečněné na území České republiky do roku 2000 .....	30
2.2.1 Hi-Tech/Umění .....	30
2.2.2 Orbis Fictus .....	31
2.2.3 Další výstavy, symposia .....	32
2.3 Novomediální pionýři českého původu.....	35
2.3.1 Woody Vasulka.....	35
2.3.2 Michael Bielický.....	37
2.3.3 Karel Dudešek.....	39
2.4 Závěr kapitoly .....	40
3 Čeští pionýři umění nových médií .....	41
3.1 Interaktivní digitální umění/interaktivní instalace a virtuální realita.....	42
3.1.1 Federico DÍaz a E AREA.....	42
3.1.2 Petr Svárovský a Silver.....	53
3.1.3 Elen Řádová .....	61
3.1.4 Lucie Svobodová.....	64

3.1.5 Petra Vargová .....	66
3.1.6 Další autoři.....	70
3.2 Umění world wide webu/net art/internetové umění .....	79
3.2.1 Markéta Baňková .....	79
3.2.2 Zdeněk Mezihorák, Filip Cenek, InterVision Lab .....	82
3.3 Digitálně manipulovaná fotografie.....	84
3.3.1 Veronika Bromová .....	84
3.3.2 Štěpánka Šimlová .....	90
3.3.3 Jiří Surůvka.....	93
4 Computer art .....	97
Závěr .....	100
Resumé .....	104
Summary .....	105
梗概.....	106
Seznam vyobrazení.....	107
Seznam pramenů a literatury .....	109
Přílohy.....	121
Jmenný seznam autorů UNM a časová osa děl .....	121

# Úvod

Umění prošlo během uplynulých staletí mnoha proměnami. Tou prozatím poslední zásadní změnou byl odklon od tradičních uměleckých žánrů a forem mapovatelný od začátku dvacátého století. Ona zásadní proměna nesouvisela pouze se vznikem nových avantgard, tím zásadním činitelem byly vynálezy technologické (fotografie, film, televize, ...). Definice umění se začala proměňovat, již déle nebyla spojena jen s manuální zručností. Zásadním zlomem byl vývoj v oblasti osobních počítačů a dalších digitálních technologií, který umožnil způsob tvorby do té doby absolutně nemyslitelný. Ve chvíli, kdy se umění a technika úzce propojily, začínáme mluvit o tzv. umění nových médií.

První novomediální umělecké pokusy pochází z raných šedesátých let, nicméně teprve osobní počítače poloviny let devadesátých dokázaly vykonávat operace, které byly pro vznik umění nových médií zásadní. Dokázaly manipulovat obrazy, vytvářet interaktivní vizuální či akustické instalace atp. Pro vznik novomediálního umění hrál další důležitý faktor - dospívala generace umělců, která již od dětství vyrůstala v obklopení nových technologií (jako jsou videohry a osobní počítače). Nové technologie jí byly vlastní, a proto se s nimi nebála experimentovat.<sup>1</sup>

S devadesátými léty je neodmyslitelně spojeno také masové šíření internetu. Technologický vývoj devadesátých let přinesl možnost propojení celého světa napříč kontinenty. Dle Marka Tribe a Reeny Jana to bylo právě díky umění nových médií, potažmo umělců, kteří se v této oblasti angažovali. Ti se stali zároveň představiteli mezinárodního hnutí neznajícího hranice a šířiteli globalizačních praxí.<sup>2</sup>

Umění nových médií podnítilo další technologické výzkumy (například v oblasti virtuální reality), oprostilo umění od dřívějších strategií a praxí. Proměnilo vztah autor-dílo-divák. Umožnilo divákovi (bude vhodnější přiklonit se k výrazu účastník/participant) přejít z pasivní role do aktivní. Pokud nová média budeme spojovat především s přívlastkem digitální, je nutné vzpomenout, že to byly již happeningy šedesátých let dvacátého století, jež odstartovaly metamorfózu základního vztahu autor-dílo-divák. Ve stejné době na uměleckou scénu přichází také intermediální tvorba mísící umělecké praxe v neohrazenou interdisciplinární tvorbu. Nová média následně pokračovala v těchto aktivitách a s dostupnými prostředky vnesla do umění nové principy, jako je např. interaktivita či imerze. I umění České republiky zatížené minulostí bývalého režimu se po roce 1989 plně otevřelo těmto tendencím.

---

<sup>1</sup> TRIBE, Mark - JANA, Reena - GROSENICK, Uta. *New media Art*. Koln: Taschen, 2006. ISBN 978-3822830413. s. 10.

<sup>2</sup> Ibid., s. 10.



Cílem diplomové práce je zmapovat průkopnickou fázi této sféry umění s ohledem na specifický historický kontext ČR. Pokouší se odpovědět na výzkumnou otázku, jací autoři a jaká díla vytvořili počátky českého novomediálního umění. Naším úkolem je představit pionýry této oblasti umění a stěžejní díla umění nových médií devadesátých let. Toto téma v českém kontextu nebylo dosud systematicky zpracováno. Diplomová práce má proto ambici sloužit jako ucelený přehled novomediálních žánrů, forem, autorů a stěžejních děl počátků umění nových médií v ČR.

S uměním nových médií se setkáváme ve smyslu digitálním nejen v kontextu českém (zde se tato hranice kryje také s nástupem demokracie), ale i v kontextu světovém od devadesátých let dvacátého století. Diplomová práce je proto primárně zaměřena na poslední dekádu minulého století shora ohraničenou rokem 2000. Ten vnímáme jako zásadní milník, nejen jako symbolický konec jednoho milénia, ale také z hlediska „aklimatizace“ oficiálně vzniknuvšího českého novomediálního umění - s příchodem nového milénia již déle nemluvíme o jeho počátcích, ale o plně etablovaném fenoménu. Badatelská činnost se tedy soustředí na devadesátá léta minulého století, na autory působící na území České republiky a na díla, která využívají digitální technologie.

Metoda výzkumu ve většině případů sestává ze sběru historických materiálů - katalogů, dobových periodik a následných reflexí uměleckých počinů. Diplomová práce se snaží poskytnout ucelený náhled na problematiku a poprvé představit kompaktní pohled na počátky českého novomediálního umění. Vzhledem ke stálým teoretickým debatám nad pojmem „umění nových médií“ se její diplomová práce snaží co nejlépe definovat a rozlišit žánrové různorodosti umění nových médií. Pro jeho patřičné ukotvení představuje také „podhoubí“, ze kterého tento fenomén vzešel, a to jak světové, tak české (československé).

S ohledem na kompaktnost výzkumu je práce rozdělena do tří bloků. První dva bloky jsou koncipované jako úvod do kontextu českého umění nových médií. V bloku prvním je umění nových médií definováno dle teoretiků Marka Tribe a Reeny Jana, žánrově rozlišeno dle Michaela Rushe a jsou zde velice stručně představeny světové počátky jednotlivých novomediálních žánrů. V bloku druhém se věnujeme české (československé) situaci - především druhé polovině dvacátého století. Snažíme se identifikovat počátky umění nových médií, tendence a strategie, které předcházely jeho vzniku. Jsou zde prezentovány společensko-kulturní souvislosti devadesátých let, která jsou jádrem naší práce - a to především instituce, výstavy a klíčové osobnosti zmíněné dekády. V prvním i druhém bloku se jedná pouze o historický přehled, který nemůže být vnímán jako kompletní obraz dané doby. Třetí blok se věnuje jednotlivým českým autorům novomediálního umění a jejich konkrétním dílům. Autoři jsou řazeni i přes značné žánrové přesahy v souladu s žánrovou diverzifikací dle Michaela Rushe (v pozměněném pořadí s ohledem na dataci a relevanci dané oblasti v kontextu českém). V rozsahu magisterské diplomové práce není možné zkoumat každý aspekt jednotlivých děl dopodrobna, proto se snažíme představit vždy to nejpodstatnější.

Jedním z hlavních důvodů pro vytvoření této práce je absence odborné literatury dané problematiky. V současnosti neexistují zdroje souhrnně mapující oblast umění nových médií v České republice. Pokud se rozhlédneme po českých publikacích tematizujících počátky novomediálního umění na našem území, nalezneme pouze několik kapitol v šestém díle sborníku Dějiny českého výtvarného umění, mapujícím roky 1958-2000. K dnešnímu datu je to jedna z mála akademicky zastřešených publikací věnujících se této tematice. Publikace je rozdělena do dvou svazků, přičemž druhý svazek se zabývá námi vytyčenou oblastí bádání (uměním nových médií a všeobecnou situací na české umělecké scéně). Umění nových médií se věnuje kapitola Od ideologie reality k pluralitním modelům: České umění elektronických médií v devadesátých letech Jiřího Zemánka. Částečně kontext českého umění (ne však pouze umění novomediálního) tematizuje kapitola Střízlivá euforie let devadesátých Anděly Horové, Aktuální umění devadesátých let Karla Srpa, Kurátorské umění - umění ve veřejném prostoru Anděly Horové a Dekadence a české umění devadesátých let Otty M. Urbana. Nejen absence literatury, ale také její případná obsahová nedostatečnost je dalším podnětem pro vznik této práce.<sup>3</sup>

Primárním zdrojem informací diplomové práce jsou katalogy sestavované pro jednotlivé výstavy, především katalog vydaný k výstavě Orbis Fictus. Stěžejními materiály vypovídajícími o vytyčeném tématu jsou také dobová periodika, jako je Umělec, Živel či Ateliér. Diplomová práce vychází z internetových uměleckých databází a vlastních webových stránek jednotlivých autorů. Jedním ze základních materiálů pro sestavení této diplomové práce byla umělecká databáze <http://www.artlist.cz>, která je realizovaná díky Centru pro současné umění Praha, o.p.s. Významným pramenem informací je webová stránka <http://performance.ffa.vutbr.cz/>, vlastní archiv Ateliéru performance Tomáše Rullera, který, patrně jako jediný umělec své generace, devadesátá léta dokumentuje na webových stránkách. Dále také databáze současného českého umění I-DATUM dostupná na adrese <http://vvp.avu.cz/idatum/search/> Výzkumného pracoviště AVU. Neopomenutelným zdrojem informací jsou také informace zprostředkované přímo Tomášem Rullerem a Jeniffer de Felice.

Veškerá jména v diplomové práci jsou uváděna bez akademických titulů. Pojem umění nových médií bude ze stylistických důvodů nahrazován pojmem novomediální umění či zkratkou UNM (stejně tak tomu bude i v případě virtuální reality, která bude nahrazována zkratkou VR). Pro pojmenování jednotlivých žánrů novomediálního umění jsou používány české i anglické názvy, a to ze

---

<sup>3</sup> např. „Internet se zjevně stává prostorem intenzivní komunikace a kreativních her, jak to dokládají aktivity brněnské skupiny Intervision love (Robert Muškovský, Marek Szabó, Ladislav Železný) s projektem internetové televize.“ - BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1487-x1. s. 927.

InterVision Lab Roberta Mořkovského, Marka Szabó, Zuzany Růžičkové a Ladislava Železného (pod vedením Miloše Vojtěchovského a Keiko Sei) realizovala živá multimediální internetová vysílání. - „Intervision love“ namísto InterVision Lab, „Muškovský“ namísto Mořkovský.

stylistických důvodů, ale také pro občasnou absenci českých ekvivalentů či světově přijímaných anglicismů (např. net art). Obrazová dokumentace se bude vyskytovat přímo v textu. Tato metoda je z našeho pohledu pro patřičný kontext přínosnější než vytvoření přílohy s obrazovou dokumentací. Poznámkový aparát využíváme pro uvádění zdrojů citací a parafrází, mj. také pro uvedení kvazi-marginálních fenoménů.

# 1 Teoretická a historická východiska

První blok diplomové práce je zaměřen na rámcové uvedení do tématu, kterým se budeme podrobně zabývat v bloku třetím - specifickým kontextem umění nových médií v České republice do roku 2000. V první řadě zde definujeme pojem „umění nových médií“, jelikož často bývá spojován s uměleckými tendencemi celého dvacátého století. Takové pojetí může být poněkud zavádějící a pro přesnou akademickou práci je nutné si předem vymežit konkrétní pole badatelské činnosti. V druhé části prvního bloku určíme jednotlivé žánry umění nových médií. Toto členění bude následně aplikováno na představení počátků umění nových médií ve světovém kontextu a bude rovněž použito také v bloku třetím pro kontext český. Cílem prvního bloku je představit základní teoretická a historická východiska, z nichž vycházíme ve výzkumu samotném. Kapitola má pouze přehledový charakter.

## 1.1 Vymezení pojmu umění nových médií

Umění, které zde bude představeno, je úzce spjato s novými technologiemi. Technika a umění se ve dvacátém století začaly vzájemně ovlivňovat tak, že vznikla samostatná umělecká disciplína, která tyto prvky spojuje pod názvem umění nových médií.<sup>4</sup> Počátek umění nových médií pak spojujeme především s devadesátými léty minulého století, „(...) kdy se počítače propojily ve světové počítačové síti a vzniklo tak prostředí pro tvůrčí spolupráci a interakci všech zúčastněných, které má svůj předobraz v uměleckých happeninzích a živém umění (...).“<sup>5</sup>

V současnosti neexistuje všeobecný konsenzus ohledně definice umění nových médií. Definice se různí napříč spektrem novomediálních teoretiků. Samotná otázka novosti je předmětem mnoha diskusí. Každé médium bylo někdy nové a je otázkou, co lze považovat z dnešního pohledu za nové a co se takovému označení již vymyká. V případě diplomové práce se uchylujeme k definici nových médií jako digitálních, tzn. analogová fotografie, film, televize či video do našeho zájmu nespádají. Christiane Paul v textu Digital Art definuje digitální umění jako takové, které využívá

---

<sup>4</sup> BÜSCHER, Barbara [et al.]. *Umění a nová média*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2011. ISBN 9788021056398. s. 7-8.

<sup>5</sup> HORÁKOVÁ, Jana. Struktura studijního materiálu. *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti* [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/struktura.html>>.

digitálních nástrojů od produkce po prezentaci. Dále jej pak vymezuje mj. jako interaktivní, participační, dynamické, uzpůsobitelné dle potřeb uživatele.<sup>6</sup>

Je třeba mít na paměti, že kategorie umění nových médií je tekutá a proměnlivá, značně rozostřená ve svých přesazích. Je to kategorie těžko definovatelná už jen proto, že jsou neustále vyvíjeny nové technologie a teprve se zpožděním je možná jejich patřičná reflexe. Proto jsme se rozhodli výzkum UNM omezit rokem 2000. Zaprvé, spatřujeme v něm jakýsi milník - počátky digitální technologie jsou spojeny s devadesátými léty, od roku 2000 již nemluvíme o jejich počátcích. Za druhé - jeví se nám jako vhodné reflektovat období, na které můžeme nahlížet již s téměř dvacetiletým odstupem.

V diplomové práci jsme se uchýlili k definování umění nových médií dle Marka Tribea a Reeny Jany artikulované v textu *New Media Art*. Vymezují jej jako průsečík dvou samostatných oblastí - umění a techniky (*Art and Technology*) jako jednoho celku a mediálního umění (*Media Art*) jako celku druhého. Přičemž první z nich zahrnuje robotické, genomové, elektronické umění - zkratka takové, ve kterém se používají současné nové technologie, a druhé například videoart či experimentální film, o nichž nelze tvrdit, že by na konci dvacátého století byly ještě nové.<sup>7</sup> Spojením těchto oblastí se vytvoří průsečík, který představuje umění nových médií.

Zásadním historickým milníkem pro definování počátku novomediálního umění je dle textu Marka Tribea a Reeny Jany rok 1993, kdy byl zrealizován projekt Jodi.org Dirka Paesmanse a Joan Heemskerck. Tato umělecká dvojice vytvořila web, který ukázal, že internet není pouze zdrojem informací, ale může být také médiem uměleckého vyjádření. Umění nových médií jako pojem se dle teoretiků Tribea a Jany začal používat v roce 1994 - kurátoři, kritici a umělci tímto termínem nazývali umělecká díla využívající digitální technologie, jako například interaktivní multimediální instalace, VR environmenty, internetové umění - v podstatě všechny oblasti umění, které využívaly digitální technologie. Do této kategorie se včlenily i pojmy ze starší terminologie oblasti UNM - computer art, multimedia art či interactive art.<sup>8,9</sup>

Definice Tribea a Jany je pro tuto práci klíčová. Pokud zde budeme mluvit o umění nových médií, je tím striktně myšlena výše artikulovaná oblast umění. Na druhou stranu je třeba mít na paměti, že jejich časové omezení nemusí nutně korespondovat se všemi díly, která v práci budou zmíněna, v některých případech budou datační omezení překročena. Definice není nikdy absolutní

---

<sup>6</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. New ed. London: Thames, 2008. ISBN 978-050-0203-989. s. 67.

<sup>7</sup> TRIBE, Mark - JANA, Reena - GROSENICK, Uta. *New media Art*. Op. cit., s. 7

<sup>8</sup> Ibid., s. 6

<sup>9</sup> V souvislosti s technologickým vývojem je nutné rovněž připomenout, že se tvoří kategorie nové, které, vzhledem k datačnímu vymezení ohraničenému rokem 2000, nebudou zmíněny - je to například software art, gif art, 3D art apod.

a nejen na poli nových médií se často setkáváme se spornými body. Tímto chceme určité datační přesahy legitimizovat.

## 1.2 Rozřazení žánrů UNM

Klasifikace jednotlivých žánrů umění nových médií bude vycházet primárně z publikace Michaela Rush *New Media in Late 20th-Century Art*. Dělení jednotlivých kategorií umění nových médií závisí na aplikovaných definicích i na samotných autorech publikací tematizujících diverzifikaci UNM.<sup>10</sup> V textu Michaela Rushe je umění nových médií/digitální umění děleno na:

- computer art
- digitálně manipulovanou fotografii
- umění world wide webu/internetové umění/net art
- interaktivní digitální umění/interaktivní instalace
- virtuální realitu

Toto rozdělení je v této kapitole aplikováno na světový kontext UNM, následně i na hlavní blok diplomové práce - na český kontext novomediálního umění. Pro zachování integrity jednotlivých kategorií budeme v historickém výzkumu UNM vycházet primárně z publikace Michaela Rushe. Jak již bylo řečeno, jednotliví autoři se v kategorizování děl liší. Rushovo dělení shledáváme jako kompaktnější, např. na rozdíl od dělení jednotlivých žánrů UNM Christiane Paul (mj. zařazuje do výkladu také komerční oblast digitálního umění).

V následující kapitole budou představeny počátky zmiňovaných žánrů UNM. Budou zde představeni pionýři jednotlivých novomediálních žánrů a jejich zásadní díla. Nebudeme reflektovat celé období do roku 2000 (na rozdíl od bloku věnovanému situaci v ČR), jelikož v kontextu světovém působilo velké množství umělců a světová scéna není ohniskem zájmu této práce. Historie nových médií musí být zkoumána, aby byly pochopeny současné praxe a abychom zjistili, v jakém podhoubí se tento specifický druh umění formoval, co jej ovlivnilo a jaké události podnítilo.

---

<sup>10</sup> Christiane Paul digitální umění dělí na takové, které využívá digitální technologie jako nástroje, a na takové, jež je využívá jako médium. Umění využívající digitálních technologií jako média dále rozděljuje na: instalace; film, video, animace; internet art a software art, virtuální realita a hudební environmenty. - PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 5-8.

### 1.2.1 Computer art

S počítačem<sup>11</sup> jako s nástrojem pro vytváření umění se začalo experimentovat na počátku šedesátých let dvacátého století. Ve většině případů se jednalo o počítačové grafiky, později také animace. Za prvního umělce počítačového umění je pokládán Američan A. Michael Noll pracující v oblasti kvality telefonního vysílání v Bell Laboratories v New Jersey. Díky dostupným technologiím začal vytvářet počítačově generované obrazy (Gaussian Quadratic - 1963) připomínající geometrické abstrakce. Nollovi se přičítá první „oficiální“ výstava computer art (nebyl si jist, zda vůbec vytváří umění) v Howard Wise Gallery roku 1965, kde kromě jeho projektů byla k vidění např. díla Bela Julesz (Computer-Generated Pictures). Mezi další průkopníky digitální kresby patří Němci Frieder Nake a George Nees. Ti dokonce představili své umělecké projekty vytvořené pomocí počítače v německé Niedlich Galerie ve Stuttgartu již o několik měsíců dřív než Noll.<sup>12</sup>

V Bell Laboratories, které fungovaly jako útočiště digitálních experimentů, tvořili díla spadající do kategorie computer art také Stan Vanderbeek, Lilian Schwartz a Kenneth Knowlton. V roce 1964 spolupracovali na filmu složeném z digitálně generovaných abstraktních obrazů Poem Fields (technicky stejně vytvořený byl i samostatný film Lilian Schwartz z roku 1970 Pixillation). Z dalších animací jmenujme například Hummingbird z roku 1967 Charlese Csurie. Kromě zmíněných se ranému počítačovému umění v oblasti krátkého filmu věnoval John Whitney, který využíval armádní výpočetní technologii (Catalog - 1961), také Vera Molnar patří mezi pionýry počítačového umění. Pracovala s principem náhody např. v Parcours z roku 1976. Dalšími umělci tvořícími počítačové animace byli William Kentridge či Michael Gaumnitz, který v rámci cyklu nazvaného Sketches, Portraits and Homages (1985-1989) tvořil počítačové animace vkládáním, mazáním a multiplikací obrazů.<sup>13</sup>

V sedmdesátých letech, ačkoliv personální komputery již existovaly, nelze v oblasti computer art mluvit o významných projektech. Důvod je velmi prozaický, počítače byly příliš drahé, ale především na tom měl podíl „anti-technologický sentiment“ šedesátých a sedmdesátých let minulého století - nastupující ekologické tendence, vlna odporu k nukleárním zbraním a technologiím všeobecně.<sup>14</sup> Pod tíhou těchto předpokladů se vytratilo nadšení z uměleckých možností počítačů.<sup>15</sup>

---

<sup>11</sup> Pokud se budeme snažit osvětlit počátky výroby osobních počítačů, je potřeba připomenout rok 1971, kdy společnosti Intel vyvinula první mikroprocesor, a tím započala miniaturizaci počítačů. Na podzim roku 1976 byl vyroben již první personal computer Apple II Stevea Wozniaka a Stevea Jobse. - MACEK, Jakub. Koncept rané kyberkultury. *Média a realita: sborník prací studentů Katedry mediálních studií a žurnalistiky* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <macek.czechian.net/texts/macek-koncept\_rane\_kyberkultury.pdf>. s. 10.

<sup>12</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames&Hudson Ltd., 1999. ISBN 0-500-20329-6. s. 172.

<sup>13</sup> Ibid., s. 176-178.

<sup>14</sup> V té době naopak stoupala popularita videa. Jeho počátek je možné datovat do roku 1965, kdy si Nam June Paik opatřil první přenosnou kameru Sony PortaPak, natočil papeže na Páté Avenue a následně uspořádal

V osmdesátých letech se počítače staly dostupnými široké veřejnosti. Vznikaly počítačové grafiky a animace z rukou umělců i laiků. V oblasti computer art působili David Hockney, Jennifer Barlett, Keith Haring, Andy Warhol, Edward Zajec, Miguel Chevalier či William Latham.<sup>16</sup> Zbývá otázka, jak přesně ohraničit computer art. Pokud chceme computer art vymezit, můžeme pod touto kategorizací myslet počítačovou grafiku, animaci, film - okruhy úzce spjaté s komerční sférou a vzdalující se uměleckým galerijním projektům. Proto se tomuto fenoménu věnujeme v hlavním výzkumu práce pouze velmi marginálně.

### 1.2.2 Digitálně pozměněná fotografie

V kontrastu s předchozími počítačově vytvářenými abstrakcemi můžeme vidět praxe v oblasti žánru digitálně pozměněné fotografie. Počítač umožnil manipulaci s již existujícími fotografiemi jejich oskenováním a převedením do digitálního jazyka, binárního kódu.<sup>17</sup> Fotografie již nesloužila k zachycení skutečnosti, stala se naopak nástrojem pro vytváření iluzí. „(...) *every image, every representation, is now a potential fraud.*“<sup>18</sup> Technikou montáže byly fotografie samozřejmě upravovány již před příchodem digitálních technologií, nicméně právě ty přinesly o mnoho snadnější manipulaci a nové možnosti. Digitálně manipulovaná fotografie vycházela ve svých počátcích povětšinou z fotky analogové a dál byla upravována, a to formou morphingu, koláže, montáže. S příchodem digitálních fotoaparátů se samozřejmě přecházelo od analogové fotografie k digitální.

První digitální experimenty s fotografií můžeme datovat taktéž do let šedesátých. Výše zmíněný americký umělec Charles Csuri v roce 1967 vytvořil SineScape, digitalizovanou a následně upravenou kresbu. Morphingu využívala v osmdesátých letech k vytváření uměleckých děl Nancy Burson. V sérii Beauty Composites (1982) morfovala obličej známých osobností.<sup>19</sup> Umělci často pracovali metodou apropriace se slavnými obrazy. Příkladem převedení již existujícího díla a jeho následnou manipulací je například Mona Lisa Leonarda da Vinci upravená již zmíněnou Lillian Schwartz (v díle Mona/Leo z roku 1987) či Jean-Pierrem Yvaral (Synthesized Mona Lisa z roku 1989). Metodu apropriace využila i Lera Lubin v díle Memory of History Meets Memory of the Computer z

---

promítání svého „videoartového díla“ v Cafe à Gogo. Po Nam June Paikovi jmenujme například Joan Jonas, Vita Acconci, Billa Violu, Bruce Naumana. Videoart reagoval na tehdejší situaci v umění. Byl revoltujícím vymezováním se vůči ustáleným formám, a to jak v oblasti umění, tak k médiu televize. - RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit. s. 80-81, 86.

<sup>15</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 176

<sup>16</sup> Ibid., s. 179-181.

<sup>17</sup> Ibid., s. 184.

<sup>18</sup> Ibid., s. 186-188.

<sup>19</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 28-29.



roku 1985.<sup>20</sup> Humorné fotokoláže odkazující k významným umělcům doby tvořil například Scott Griesbach v *Dark Horse of Abstraction* či *Homage to Jenny Holzer and Barbam Kruger* z roku 1995.<sup>21</sup>

Montáží, která naráží na otázku identity, rasy, genderu, umělci vzbuzovali pozornost široké veřejnosti, upozorňovali na sociální problémy či historické otázky. V devadesátých letech se metodou digitální manipulace, montáží vyjadřovali k sociálním otázkám Keith Cottingham (*Fictitious Portraits Series* - 1992) či Anthony Aziz a Sammy Cucher. Dva poslední jmenovaní dohromady vytvořili v roce 1994 *The Dystopia Series*. Otázku nedozírných následků druhé světové války reflektoval Víctor Burgin v *Angelus Novus (Street Photography)* v roce 1995. Fotografie ženy montáží spojil s padajícími bombami za druhé světové války. Žena uprostřed působila jako anděl s křídly. Křídla však, s vyobrazením atomových bomb, byla důraznou reminiscencí válečných brutalit. Japonka Mariko Mori v díle *Birth of a Star* (1995) upravovanými fotografiemi sebe sama v kostýmech, vypadajíc jako plastová panenka, upozorňovala na genderové a feministické otázky. Mezi další pionýry digitálně manipulované fotografie patří Chip Lord či Jeff Wall, který objevoval vizuální možnosti práce s fotografií za pomoci digitální technologie, např. v montáži v *A Sudden Gust of Wind* z roku 1993.<sup>22</sup>

Kromě sociálních otázek se umělci věnovali také nereálným fantastickým světům, například nepravděpodobným obrazům přírody v případě Petera Campus (*Mere* - 1994), fikčním světům Olivera Wasowa (*#339* - 1996) či zmutovaným rostlinám Dietea Huber (*Klone #100* - 1997). Často zpracovávaným objektem bylo také lidské tělo - např. naturalisticky až hororově vypadající ruce Daniela Canogar (*Horor Vacui* - 1999).<sup>23</sup>

### 1.2.3 Umění world wide webu/net art/internetové umění

Další subkategorií, která se v souvislosti s novými technologickými možnostmi na poli umění nových médií objevila, je internetové umění. Internet způsobil v devadesátých letech nejen v umění naprostou revoluci.<sup>24</sup> Pojem net.art poprvé použil slovinský internetový umělec Vuk Ćosić v roce 1995 (později se označení začalo používat bez tečky). Net art byl zajímavý pro umělce především z hlediska dostupnosti - připojit se bylo možné odkudkoliv (samozřejmě v dosahu internetového připojení) - a také po stránce finanční, nebylo potřeba žádných dalších technologií, vyjma počítače a internetu.<sup>25</sup>

---

<sup>20</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 184.

<sup>21</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 31.

<sup>22</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 188-192.

<sup>23</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 44-46.

<sup>24</sup> World wide web (WWW) byl vyvinut ve Švýcarsku v Evropské laboratoři pro fyziku částic (CERN). Velkou mírou se na tomto procesu v osmdesátých letech podílel Tim Berners-Lee, právě on bývá označován jako „otec webu“. V počátku devadesátých let byl vyvinut textový prohlížeč a jazyk HTML, od roku 1991 CERN tuto technologii využíval, roku následujícího byl WWW představen široké veřejnosti. - PÍSEK, Slavoj. *HTML: začínáme programovat*. 3., aktualiz. vyd. [i.e.] 1. vyd. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-3117-9. s. 17.

<sup>25</sup> TRIBE, Mark - JANA, Reena - GROSENICK, Uta. *New media Art*. Op. cit., s. 11.

Dle Timothy Druckreyho, experta na mediální umění, v roce 1995 na webu působilo 5000 umělců, do pěti let bylo toto číslo navýšeno až šestkrát.<sup>26</sup>

Mark Tribe a Reena Jana vztahují dataci umění nových médií přímo k net artovému dílu z roku 1993 Jodi.org Dirka Paesmanse a Joan Heemskerck. Webová stránka [www.jodi.org](http://www.jodi.org)<sup>27</sup> pracovala se zdrojovým kódem, promlouvala k uživateli HTML jazykem zelených znaků a číslic na černém pozadí. Jejich práce s médiem se dá přirovnat k dadaistickým praxím. Většina raných internetových děl byla spíše konceptuálního charakteru a pracovala s textem. Později byl text doplňován zvuky, obrázky, animacemi a videi. Pionýry net artu na ruském území byli Alexej Šulgin a Olia Lialina (*My Boyfriend Came Back from the War*), ve Velké Británii Heath Bunting (*Read Me*).<sup>28</sup>

Net artové projekty byly prezentovány na Ars Electronica Festival a v The Center for Art and Media v Karlsruhe od poloviny devadesátých let. V USA v roce 1998 v Guggenheim Museum v New Yorku Shu Lea Cheang představil BRANDON, první „umělecký“ internetový projekt zaměřený na genderové a kulturní problémy.<sup>29</sup>

V USA působili v oblasti internetového umění John Simon (*Every Icon* - 1997<sup>30</sup>), Jenny Holzer (*Please Change Beliefs* - 1998), Lawrence Weiner (na internet umístil provokativní prohlášení, která se zvýrazňovala a zase mizela). Tým Kolmara a Melamida představil projekt *The Most Wanted Paintings* (1997), který spočíval v průzkumu, co by lidé chtěli na obrazech na webové stránce vidět, ty nejpopulárnější pak na web umístili. Praxe net artu můžeme sledovat v díle Matta Mullican a Jakea Tilson *The Cooker* z let 1994-1997, v němž lze „objednat“ jídlo z nespočtu zemí světa, k čemuž interaktivně nabízí typické zvuky příslušné restaurace apod.<sup>31</sup>

Kolaborace umělců, jedna z dalších charakteristik UNM, byla příchodem internetu značně posílena. Příkladem je mj. dílo *Fantastic Prayers* (1995) spisovatele Constance DeLong, videoumělece Tonyho Oursler a hudebníka Stephena Vitiello - dílo složené ze zvuků, obrázků, textu, jakýsi labyrint fantastické země Arcadia. Současně se v devadesátých letech objevují na internetu také živé performance - ruší se čas a prostor v geografickém slova smyslu, neexistují hranice. Takovým projektem je například *Oudeis* (*Odyssey*), představený v roce 1997 během Ars Electronica Festival, v rámci něhož umělci v různých zemích, napříč světem dohromady tvoří jedno dílo.<sup>32</sup>

Na internetu, v anonymním virtuálním prostoru, tvořili také lidé se skrytou identitou. Bez uvedení autora projektu zůstává např. dílo dříve dostupné na stránce [www.obsolete.com/artwork](http://www.obsolete.com/artwork)

---

<sup>26</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 192.

<sup>27</sup> Dostupné z <<http://www.jodi.org/>>.

<sup>28</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 112.

<sup>29</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 193.

<sup>30</sup> Dostupné z <<http://www.numeral.com/eicon.html>>.

<sup>31</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 194, 196-197.

Dílo dostupné z <<http://thecooker.com/>>.

<sup>32</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 194-195, 198.

z roku 1998, které bylo inspirováno dílem Waltera Benjamina Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti. Text na webu běžel tak rychle, že nebylo možné jej přečíst. Autor se skrytou identitou jej vysvětloval jako „překlad určený pro čtenáře, kteří nerozumí originálu“.<sup>33,34</sup>

#### 1.2.4 Interaktivní digitální umění/interaktivní instalace

Pod kategorií interaktivního digitálního umění můžeme hledat interaktivní zvukové či vizuální instalace, mohou to být také video-instalace (digitálně zpracovaného videa), mohou to být site-specific instalace, projekce s plátny nebo uzavřené prostory/environmenty s částečnou imerzí (mnohdy s pohybovými čidly) oscilující na hraně fyzického a virtuálního prostoru. Do této kategorie zahrnujeme také multimediální instalace, které využívají kombinací médií (např. manipulovaná fotografie, objekt, video).<sup>35</sup> Do kategorie interaktivních instalací je možné také zahrnovat první pokusy s virtuální realitou devadesátých let, které se objevovaly právě ve formě instalací, nicméně dále je dle Rushe dělíme do samostatných kapitol vzhledem k jejich specifickému charakteru z hlediska imerze.<sup>36</sup>

Interaktivní instalace vnesly do umění na konci dvacátého století princip participace diváka již ne ve smyslu uzavřeném (např. stisk tlačítka), ale otevřeném, ve kterém účastník instalace má neomezené pole možností a na vytváření díla se přímo podílí. Příkladem prvotních děl spadajících do této kategorie je *Passage Set/One Pulls Pivots the Tip of the Tongue* Američana Billa Seamana z roku 1995 (interaktivní instalace poskytovala přístup k prohlížení obrazů) či Poláka Tamase Waliczky *The Way* z roku 1994 (interaktivní instalace reagující na pohyb účastníka). Interaktivním instalacím se věnovali dále také Ken Feingold, Perry Hoberman, Lynn Hershman-Leeson, Jeffrey Shaw, Grahame Weinbren, Japonec Masaki Fujihata, Němci Bernd Lintermann a Torsten Belschner.<sup>37</sup>

K sociálním otázkám se prostřednictvím instalací vyjadřoval například Američan Paul Garrin. V instalaci *White Devil* (1993) se na základě pohybu účastníka zjevoval pes, který jej měl vystrašit. Dále na tomto poli tvořil také Ken Feingold (*Childhood/Hot and Cold Wars - The Appearance of Nature* - 1993), na feministické otázky se soustředila umělkyně Lynn Hershman-Leeson. V letech 1979-1983 vytvořila první interaktivní videodisk s názvem *Lorna*, roku 1992 interaktivní instalaci *Room of One's Own: Slightly Behind the Scenes* koncipovanou jako peep show, ve které se divák stává voyeurem.<sup>38</sup>

<sup>33</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 194-197.

<sup>34</sup> Christiane Paul do této kategorie zahrnuje jak mail art, tak mobile art nebo díla využívající GPS. PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 112-123.

<sup>35</sup> *Ibid.*, s. 71.

<sup>36</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 201.

<sup>37</sup> *Ibid.*, s. 201-202.

<sup>38</sup> *Ibid.*, s. 202-204.

Významný autorem interaktivních instalací byl také Karl Sims. V roce 1993 vytvořil Genetic Images, v rámci které si divák vytvoří „umělou formu života“. Instalace reflektuje Darwinovy principy a simuluje růst organismu, navázal na ní v roce interaktivní instalací 1995 Galápagos zahrnující 3D efekty.<sup>39</sup> Na pomezí instalací a virtuální reality se v devadesátých letech pohybovali autoři jako Rafael Lozano-Hemmer, Masaki Fujihata, dále také tým Knowbotic Research v zastoupení Yvonne Wilhelm, Christiana Hublera a Alexandra Tuchacek (např. Dialogue with the Knowbotic South - 1994-1997) a další.<sup>40</sup>

### 1.2.5 Virtuální realita<sup>41</sup>

Namísto pasivního pozorování, typického pro klasické umělecké žánry, nabízí virtuální realita totální imerzi, vzniká nová realita. Již nemluvíme pouze o částečném zapojení jako u výše zmíněných instalací (nicméně právě zde, na pomezí mezi interaktivní instalací a virtuální realitou je hranice, především v počátcích experimentů, velmi rozostřená), participant získává tří-dimenzionální zkušenost za použití přilbového displeje, rukavic či celého obleku. Je mu předkládán simulovaný svět, který skutečně odpovídá jeho pohybům.<sup>42</sup> Rush cituje Paula Virilia:

*„We are entering a world where there won't be one but two realities: the actual, and the virtual. Thus there is no simulation, but substitution.“<sup>43</sup>*

Vývoj VR je spjatý především s akademickými výzkumy 70. a 80. let. Mezi umělce tvořící první (ne zcela imerzní) virtuální prostředí patří především Jeffrey Shaw, který na svém projektu The Legible City pracoval již v letech 1989-1991. Vytvořil virtuální prostředí, ve kterém je možné se na kole projet Manhattanem, Amsterdamem, Karlsruhe. Ulice jsou namísto domů lemovány trojrozměrnými písmeny, slovy, větami. Účastník do města „vstupuje“ za pomoci reálného kola umístěného před obrazovku projekce. V roce 1998 představil upgradovanou verzi The Legible City pod názvem The Distributed Legible City, kde se uživatelé mohli ve virtuálním prostoru potkat a vidět. VR prostředí představil Shaw v roce 1993 také v díle EVE.<sup>44</sup>

Dalším počátečním příkladem imerzního prostoru je The Cave, „divadlo virtuální reality“, kostka obsahující čtyři projekční obrazovky a stereo systém, která interaktivně reaguje na

---

<sup>39</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 208.

<sup>40</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 72, 79, 83, 91.

<sup>41</sup> Pojem pochází od Jarona Laniera, v roce 1983 to bylo jeho firma VPL Research, kdo představil veřejnosti jako první nástroje pro vstup do VR - rukavice, head-mounted display. - PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 125.

<sup>42</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 208, 212.

<sup>43</sup> Ibid., s. 170.

<sup>44</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 72.

participanta uvnitř. Od osmdesátých let na něm pracoval Dan Sandin, Tom DeFanti. Veřejnosti byl představen roku 1992. Stal se poté konceptem pro další umělce (např. ConFIGURING the Cave Jeffreyho Shawa). Jmenujme také virtuální environment Diane Gromala Dancing with the Virtual Dervish: Virtual Bodies, ve kterém participant vstupuje pomocí VR technologií dovnitř do organismu autorky.<sup>45</sup> Kompletně imerzním virtuálním prostředím bylo například dílo Osmose (1995) Charlotte Davies. Do alternativního světa, fiktivní přírody, účastník vstupoval za pomoci přilbového displeje a vesty, díky nimž mohl být snímán jeho dech a váha.<sup>46</sup>

### 1.3 Závěr kapitoly

Výčet děl zde uvedených není konečný a slouží pouze pro celkovou orientaci na světové scéně. V rámci této kapitoly jsme představili teoretický a historický základ práce - definovali umění nových médií, vytřídili jednotlivé žánry UNM a představili počátky novomediálního umění ve světovém kontextu společně s jeho pionýry. Tento přehled nám spolu s blokem druhým (představujícím specifický kontext ČR) pomůže odpovědět na hlavní výzkumnou otázku - Jaké osobnosti a jaká díla tvořili počátky novomediálního umění na území České republiky.

---

<sup>45</sup> RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. Op. cit., s. 212-213.

<sup>46</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 126-127.

## 2 Počátky umění nových médií v kontextu České republiky

Druhý blok diplomové práce bude zaměřen na historii, která souvisí s uměním nových médií v České republice - experimenty druhé poloviny dvacátého století, a české předchůdce novomediálního umění. Jelikož žádný jev nemůže vyrůst z ničím neovlivněného vakua, chceme zde poukázat na fakta, která se jeví jako důležitá pro formování vzniku umění nových médií devadesátých let.

Tento historický kontext bude dělen na dvě části - na „podhoubí“ českého novomediálního umění, období zhruba od šedesátých let dvacátého století do sametové revoluce, poté navážeme na kontext let devadesátých. Soustředíme se na jednotlivé elementy formující počátky novomediálního umění, významné události a instituce poslední dekády minulého století. Kapitola 2.2 je zaměřená na tehdejší výstavy, festivaly, symposia a workshopy na našem území, které formovaly počátky českého UNM. V závěru tohoto bloku představíme Michaela Bielického, Woodyho Vasulku a Karla Dudeška, tři autory, kteří velkou část svého života strávili v zahraničí vzhledem k politické situaci ČSR. S přihlédnutím ke konzistenci práce je účelově neřadíme do bloku třetího, jejich přínos do oblasti novomediálního umění však spatřujeme jako zásadní a pro tento výzkum neopomenutelný.

### 2. 1 Historický kontext, situace v tehdejší ČSR/ČR

Umění nových médií v České republice má v porovnání se západními zeměmi velice specifickou historii. Před sametovou revolucí fungovali jeho předchůdci kromě kultury oficiální také v undergroundu. Umělecké experimenty s novými technologiemi, jakožto věc režimu nepoplatná, přicházející ze Západu, neměly ve většině případů zastání u státních hodnostářů určujících směřování země, a to jak ekonomické, politické, tak i kulturní. Přesto můžeme najít zástupce počátků novomediální tvorby i před rokem 1989, a to jak mezi emigranty, tak přímo na našem území.

Není naším cílem rekapitulovat dějiny Československa, považujeme za samozřejmé, že čtenář textu má povědomí o dějinách ČSR druhé poloviny dvacátého století. Tímto blokem se chceme vyrovnat s prvopočátky novomediálního umění – nastínit, z jakých podmínek tento fenomén vyrostl, co mu předcházelo a co jej formovalo.

### 2.1.1 Umění předchůdců UNM před rokem 1989

Pokud chceme hledat kořeny novomediálního umění na našem území, je třeba se vrátit až do doby meziválečné, do dvacátých let dvacátého století, a to především k osobě Zdeňka Pešánka. Ten pravděpodobně jako první umělec na našem území kombinoval ve své tvorbě nové technologie a umění, byl průkopníkem kinetického, světelného a audiovizuálního umění.<sup>47</sup>

Na světelně-kinetické plastiky Zdeňka Pešánka navazují fenomény padesátých a šedesátých<sup>48</sup> let minulého století, které se vyznačují syntézou jednotlivých médií. Máme na mysli koncept světelného divadla E. F. Buriana a Miroslava Kouřila (a dalších z divadla D34). Kouřilův Theatergraph (uplatněn poprvé 1936) spojuje text, hereckou akci a projekci na průhledné promítací plochy (projektující statické či filmové obrazy). Na progresivní projekty Buriana a Kouřila navázal scénograf Josef Svoboda, režisér Alfréd Radok a Milan Dobeš. Jejich *Laterna Magika* byla s velkým úspěchem představena na EXPO 1958 v Bruselu. Spojovala médium filmu a divadla. Kromě propojení živé akce s projektovanými obrazy zde Svoboda a Dobeš představili také Polyekrán, což byla „projekční prostorová koláž“, kterou zdokonalili pro EXPO 1967 v Montrealu v projektu *Polyvize, „složeného z rotujících geometrických plastických těles, na které byly promítány statické a pohyblivé filmové obrazy“*.<sup>49</sup>

Vyjma multimediálních přístupů k uměleckému dílu je možné sledovat i další tendenci pro nová média charakteristickou - např. experimentování na poli interaktivity. Na EXPO v roce 1967 byl představen ve světovém kontextu naprosto výjimečný projekt - interaktivní projekt *Kinoautomat Radúze Činčery* pod názvem *Člověk a jeho dům* režiséra Jána Roháče (ve spolupráci s Pavlem Juráčkem, Josefem Svobodou, Vladimírem Svitáčkem a dalšími). Interaktivita ve filmu, kdy diváci rozhodovali o dalším pokračování příběhu, byla dle dostupných informací použita vůbec poprvé.<sup>50, 51</sup> O to zajímavější je fakt, že ho představil právě český pavilon, přičemž na domácí půdě vzhledem ke ztížené situaci v dostupnosti nových technologií nemůžeme mluvit o příhodných podmínkách pro jejich výzkum a vývoj. Právě šedesátá léta jsou všeobecně v československém kontextu definovatelná celkovým uvolněním, společenským, politickým a kulturním.

---

<sup>47</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. 2. vyd. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1996. ISBN 80-854-3326-5. s. 26-27.

<sup>48</sup> V oblasti kinetického umění šedesátých let dvacátého století pokračoval v tradici Pešánka světově proslulý Američan s českými kořeny Frank Malina či Milan Dobeš, Alex Mlynářčík, Vladislav Čáp, Václav Cigler, Stanislav Zippe. - *Ibid.*, s. 27, 60-63.

<sup>49</sup> *Ibid.* s. 56-58.

<sup>50</sup> *Ibid.* s. 123-126.

<sup>51</sup> Dalším, technologicky složitějším, neotřelým nápadem Činčera obohatil i FLOWEXPO v roce 1990 v japonské Ósace. Interaktivní projekt *Cinelabyrinth* byl dějově odlišný dle cest v bludišti, které si divák mohl zvolit. (bez hromadného rozhodování). - *Ibid.* s. 123-126.

V šedesátých letech se světem začíná šířit nový technologický vynález - osobní počítač. Umělci na sebe nenechávají dlouho čekat a s novým médiem začínají experimentovat. V počátcích šedesátých let se i do povědomí české veřejnosti začaly dostávat poznatky o počítačích a jejich možnostech. Zdeněk Sýkora byl patrně prvním českým umělcem (i ve světovém měřítku je považován za jednoho z pionýrů), který pro vznik uměleckého díla použil počítač. Již v šedesátých letech sestrojoval kinetické struktury, jež byly ovlivněny předchozími uměleckými směry (odkaz suprematismu, konstruktivismu, geometrické abstrakce).<sup>52</sup>

Zásadním zlomem v jeho tvorbě byla série digitálních obrazů nazvaná Šedé struktury (1962-1963). Začal se seznamovat s počítačovými programy, od roku 1964 spolupracoval s matematikem Jaroslavem Blažkem a vytvářel umělecká díla za pomoci počítače. Sýkora nikdy neprezentoval počítačovou grafiku, ve vytváření díla pracoval s počítačem, výstupem však byl grafický list. V experimentování s počítačem v kontextu uměleckém pracoval i další desetiletí. S obdobnou tvorbou se setkáváme také u jeho žáka, Aleše Svobody.<sup>53</sup> Další průkopnicí v oblasti computer artu byla např. Zdeňka Čechová, která ve svých projektech spojovala výtvarný, hudební a vizuální aspekt a dávala tak vzniknout jakési multimediální syntéze, „(...)využívala (...) interaktivní grafiku, digitalizaci obrazu a zpracování obrazu v reálném čase doplněné o digitální zpracování zvuku, hudby atp.“<sup>54</sup> Dále se computer artu věnovali také Quido Sen, český emigrant žijící ve Švýcarsku, Stanislav Zippe, Pavel Rudolf, v oblasti počítačových návrhů textilních dezénů např. Ludmila Dvořáková, Zdeněk Frýbl, Iva Ponikelská atd. Kromě zmíněných byl dalším z pionýrů české počítačové grafiky šedesátých let programátor Lubomír Sochor. Zmiňme také slovenské grafiky Jozefa Jankoviče a Daniela Fischera. Jiří Valoch již v roce 1968, jako první ve východní Evropě, v brněnském Domě umění prezentoval výstavu Computer Graphic, výstavu počítačové grafiky, kam pozval i významné zahraniční grafiky.<sup>55, 56</sup>

I přes specifickou situaci ČSR se do českého umění vkrádaly umělecké experimenty s novými technologiemi. Jedním takovým byl laser art, jehož počátky v ČSR sledujeme již od roku 1962. Na československé scéně byl prvním experimentátorem s laserem především Jan Doubek. Později, ve druhé polovině sedmdesátých let, ve spolupráci s Janem Doubkem ml., Barbarou Doubkovou, Jiřím Novotným, Miroslavem Nýdlem a dalšími založili uskupení Via Lucis. Vizuální složku spojovali se složkou zvukovou. V následné spolupráci s Tomášem Rullerem a jeho skupinou MY&CO zapojili do

---

<sup>52</sup> MORGANOVÁ, Pavlína - ŠEVČÍK, Jiří. *České umění 1938-1989: programy, kritické texty, dokumenty*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2001. ISBN 80-200-0930-2. s. 249, 307-308.

<sup>53</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 71-75.

<sup>54</sup> KLIVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus, 2001. ISBN 80-86279-16-2. s. 8, 15.

<sup>55</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 79, 81, 83-84.

<sup>56</sup> Zvláštním úkazem na předrevoluční umělecké scéně byla osoba Miroslava Klivara, z dnešního pohledu poněkud rozporuplná. Klivar byl agentem StB, můžeme tedy dedukovat, že jeho působení v oblasti nových médií nebylo motivováno pouhým zájmem o technologické experimenty.



těchto laserových performancí také lidské tělo. Spolupráce nicméně neměla dlouhého trvání kvůli zásahu státních orgánů.<sup>57</sup>

Po zásadních událostech roku 1968 bohužel můžeme v souvislosti minimálně s následující dekadou mluvit v rámci tzv. normalizace pouze o „utužování poměrů“ - normalizační léta jsou spojena s koncem tvorby některých autorů, případně jejich emigrací. Do exilu odešel např. Woody Vasulka, Michael Bielický či Karel Dudešek. Všichni tři se stali pionýry nových médií i v kontextu světovém. V případě Bielického a Vasulky to bylo v počátku jejich tvorby především experimentování s médiem videa, jehož boom nastal v druhé polovině šedesátých let.

Umění videa i přes zhoršení podmínek můžeme hledat na české scéně s jistým časovým zpožděním až v letech osmdesátých (s desetiletým zpožděním v porovnání například se sousedním Polskem či Maďarskem).<sup>58</sup> Pro vznik českého videoartu byla důležitá činnost Radka Pilaře. Spolu s dalšími umělci v roce 1987 založil sdružení Obor video pod Svazem československých výtvarných umělců. V neoficiální sféře od počátku 80. let v oblasti videoartu působil Tomáš Ruller a v závěru také Aleš Záboj (např. v brněnské Galerii-drogerii Zlevněné zboží v letech 1986–1989).<sup>59,60</sup> Od poloviny osmdesátých let vznikal na našem území disidentský pořad Originální videojournal, který se soustředil na přinášení informací, jež nebyly dostupné z oficiálních zdrojů. Video bylo poprvé v historii použito jako nástroj boje proti režimu. Na jeho vzniku se podíleli Andrej Stankovič, Andrej Krob, Olga Havlová, Joska Skalík a další.<sup>61</sup>

## 2.1.2 Umění devadesátých let

Rok 1989 a sametová revoluce způsobily velké změny politického, společenského i technologického charakteru. Čeští umělci získali možnost volně cestovat za hranice, opatřovat si a distribuovat materiály, které byly dříve zakázané, a střídat se naplno se světovými podmínkami oné doby. Na trh vstoupily nové technologie, především osobní počítač, umělci získali přístup k právě se rozšiřujícímu internetu a otevřela se možnost experimentovat s virtuální realitou. ČR pocítila

---

<sup>57</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 91-95.

<sup>58</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. op. cit., s. 546.

<sup>59</sup> MAZANEC, Martin. Výzkumný projekt: český videoart. A2 [online]. 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>>.

<sup>60</sup> Videoart (jemuž se věnoval právě Vasulka či Bielický) sehrál i v devadesátých letech důležitou roli v českém umění, stejně tak umění akční. Proto zmiňme videoperformance a videoinstalace Tomáše Rullera, Miloše Šejna či Lubomíra Čermáka, experimenty Janky Vidové, Jiřího Příhody, Filipa Cenka nebo Zdeňka Mezihoráka. - BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 914 - 919.

<sup>61</sup> *Ibid.*, s. 547.

globalizační proces a dostala se do multikulturního prostředí, které se o několik let dříve jevilo jako naprosto nemyslitelné.

### 2.1.2.1 Nová témata

Je evidentní, že vzhledem k historickým souvislostem bylo zásadní téma prací porevolučních umělců a inspirací pro jejich tvorbu hledání identity. Revoluce, vyjma nesporných kladů, působila na druhé straně i rozkladným způsobem, jelikož právě boj proti společnému nepříteli byl pro umělce jejich dosavadním tmelem, na něm stála i padala vlastní totožnost. Tomáš Pospiszyl situaci komentuje slovy:

*„Umělci před rokem 1989 žili v různých vrstvách šedé zóny a naučili se v tomto komplikovaném systému oficiálního a neoficiálního pohybovat a rozumět mu. Když byl tento systém popřeh, byla tím popřeha i jejich vlastní identita.“<sup>62</sup>*

V uměleckých námětech jsme se mohli často setkat i s otázkou tělesnosti, spolu s nastupující generací „emancipovaných“ žen-umělkyn se do děl dostává také genderový či feministický podtext.

### 2.1.2.2 Osobnosti spojené s UNM

Veřejnost se musela vyrovnávat s novými prostředky vyjádření, které vystoupily z ilegality a neoficiality, jako je multimediální instalace, videoinstalace, interaktivní a akční umění. Umění přestávalo být pro veřejnost srozumitelné a role kurátora či uměleckého kritika v těchto letech nabyla významu. Fungoval coby prostředník mezi umělcem a divákem.<sup>63</sup> Pokud bychom měli alespoň částečně načrtnout seznam osob, které se svou teoretickou, kritickou či kurátorskou činností podílely na aktivitách ve zmiňované dekádě, jsou to Karel Srp, Věra Jirousová, Olga Malá, Blanka Jiráčková, Martina Pachmanová, Miloš Vojtěchovský, Ludvík Hlaváček, Pavel Liška, Keiko Sei, Pavel Smetana, Tomáš Ruller, Tereza Bruthansová, Pavla Pečinková, Milena Slavická, Tomáš Pospiszyl, Jiří Zemánek, Vlasta Čiháková-Noshiro, Jiří Valoch, Marek Pokorný, Lenka Lindaurová, Martin Dostál, Radek Horáček a další.<sup>64</sup>

Důležitou roli sehráli především manželé Jana a Jiří Ševčíkovi. Organizovali výstavy (např. Zkušební provoz - Má umění mladé? v Mánesu roku 1995, Snížený rozpočet ve stejné instituci na

<sup>62</sup> POSPISZYL, Tomáš. Dějiny českého umění v obrysech II. Umění po roce 1989. *Divus* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/the-history-of-czech-art-at-a-glance-ii-art-after-1989>>.

<sup>63</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. op. cit. s. 954-955.

<sup>64</sup> *Ibid.*, s. 952.

přelomu 1997 a 1998). Jejich aktivita spočívala také ve vyvážení děl českých mladých autorů do zahraničí a přiváděli do umění nová témata obeznámeni se světovou aktuální tvorbou.<sup>65</sup> Popularita Ševčíkových však ke konci dekády začala upadat. Svou roli sehrála také politika, která po roce 1997 nebyla činnosti Ševčíkových nakloněna - byli údajně příliš komerční a levicoví.<sup>66</sup>

Rovněž významným fenoménem byl návrat emigrantů, kteří působili často jako pedagogové na nově vznikajících institucích. Můžeme zmínit Michaela Bielického (AVU) či Woody Vasulku, Petra Vránu či Stanislava Millera (FaVU).<sup>67</sup> Jednou z významných osobností, která zásadně ovlivnila zdejší umělecké prostředí, byl Vilém Flusser (1920-1991), filosof, kritik, teoretik v oblasti médií, který se narodil v České republice, krátce studoval na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy, nicméně následně odešel do Brazílie. Po revoluci se vrátil jedinkrát na svou rodnou půdu a přednášel roku 1991 v pražském Goethe Institutu. Flusserův odkaz dodnes promlouvá o možnostech technologií, nových médií, filozofii komunikace, mediální filozofii, zapsal se jako „průkopník post-historie“.<sup>68</sup>

### 2.1.2.3 Nové instituce

Významnou institucí pro formování nastupující generace umělců byla Akademie výtvarných umění (AVU) v Praze. „Revoluci“ na AVU vedli právě studenti, zvali umělce k diskusi a při těchto diskusích byli okouzleni Milanem Knížákem natolik, že chtěli, aby se stal jejich rektorem. Skutečně se tak stalo a právě on byl tím vedoucím činitelem, kdo dal výpověď všem dosavadním pedagogům a vyzval je k přihlášení se do konkursu.<sup>69</sup> Obměněný pedagogický sbor a snaha o nastavení západoevropských poměrů způsobily, že právě studenti AVU (ať už diplomovaní nebo ještě studující) představovali nastupující generaci umělců (nejen) nových médií devadesátých let.

Od roku 1990 se začala formovat idea založení podobné instituce i v Brně. V roce 1992 započaly svůj provoz také ateliéry o rok později vznikuvší Fakulty výtvarných umění při Vysokém učení technickém (FaVU) - ateliér kresby a grafiky; malby; designu vizuálních komunikací; ateliér Proces, koncept, akce; Video a multimediální animace, proměněn následně na ateliér video-multimedia-performance.<sup>70</sup> Z našeho pohledu je nejdůležitější právě vznik ateliéru, který vedl (a do současné chvíle vede) po Radku Pilařovi od roku 1993 Tomáš Ruller. Stejně jako osoba Michaela

---

<sup>65</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. op. cit. s. 953.

<sup>66</sup> POSPISZYL, Tomáš. *Dějiny českého umění v obrysech II. Umění po roce 1989* [online] Op. cit.

<sup>67</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 905.

<sup>68</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 135.

<sup>69</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Praha: Galerie hlavního města Praha; Brno: Moravská galerie, 2014. ISBN: 978-80-7027-272-5 (MG) – 978-80-7010-995-3 (GHMP). s. 155.

<sup>70</sup> HORÁČEK, Radek. Aktuální rozhovor-Fakulta výtvarných umění v Brně. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 4., s. 7.

Bielického přispěla svým významem počáteční fázi AVU, na FaVU byl stejně důležitou osobností - emigrantem vracejícím se ze zahraničí - Woody Vasulka (učila zde několik let mj. i Keiko Sei).<sup>71</sup>

Významnou roli na poli UNM sehrála také pražská pobočka Goethe Institutu<sup>72</sup> založená v roce 1990. Organizačně se podílela na řadě symposií a výstav, byla jedním z hlavních činitelů „obrody“ českého umění, představení současného novomediálního umění na našem území. Goethe Institut mj. pořádá každoročně ve spolupráci s AVU mezinárodní symposium odkazující k osobnosti Viléma Flussera, tematizující právě nová média. Jako hosté zde vystupovali např. Vasulkovi, Jeffrey Shaw, Peter Weibel, Keiko Sei a další.<sup>73</sup>

Jednou z nejvýznamnějších institucí v devadesátých letech v oblasti umění v České republice bylo bezpochyby Sorosovo centrum pro současné umění Praha (SCSU), dnes fungující pod názvem Centrum pro současné umění Praha (CSU Praha). Bylo založeno v roce 1992 za významné podpory George Sorose, Američana maďarského původu, který jeho činnosti finančně napomáhal po dobu dalších deseti let.<sup>74</sup>

Činnost SCSU tkvěla v pomoci navazovat kontakty, vyměňovat informace, a to jak mezi umělci, tak i s kurátory, teoretiky, novináři apod. Centrum také udělovalo granty, stipendia (pro výjezd českých i příjezd zahraničních studentů), vyváželo a dováželo umělecká díla, zajišťovalo účast českých autorů na zahraničních výstavách a festivalech. Činnost centra se soustředila také na výroční výstavy, které prezentovaly žánry, jež v minulém režimu byly v zemi potlačované. Jako hlavní cíl si centrum kladlo „*integrovat české umění do kontextu světového vývoje*“.<sup>75</sup> George Soros se snažil podporovat „otevřenou společnost“, společnost liberální, západního typu, proto jeho snahy můžeme sledovat právě na území států s minulostí totalitního režimu. Svobodu uměleckou viděl v použití nových technologií, ty byly přístupné víceméně pouze zemím demokratickým, z toho tedy pramení i zájem SCSU právě o nová média.<sup>76,77</sup>

---

<sup>71</sup> RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru. ATELIER PERFORMANCE [online]. 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

<sup>72</sup> Oficiálně spadá pod Goethe Institut Spolkové republiky Německo. Ten se, v celosvětovém měřítku (160 poboček v 80 zemích), zajímá o německý jazyk v cizích zemích, ale také o mezinárodní kulturní výměnu. - HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 140.

<sup>73</sup> Ibid., s. 160.

<sup>74</sup> HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění. *Atlas transformace* [online]. c2008-2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/s/sorosovo-centrum/sorosovo-centrum-soucasneho-umeni.html>>.

<sup>75</sup> HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum zahajuje. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 2, s. 3.

<sup>76</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 8.

<sup>77</sup> Rovněž internetová databáze [www.artlist.cz](http://www.artlist.cz), ze které čerpáme informace, je projektem Centra pro současné umění Praha.

Media Archiv byl další významnou institucí, která společnost seznamovala s novými médii po sametové revoluci. Za jejím vznikem v roce 1992 stojí především Petr Vrána, jeden z prvních video-umělců, který se vrátil z emigrace z Německa, dále pak také Woody Vasulka, Stanislav Miler či Lucie Svobodová. Prostřednictvím Media Archivu, sídlícího na pražské Národní třídě, zpřístupňovali široké veřejnosti, a především studentům zajímajícím se o tuto oblast, videoartová díla, která byla před rokem 1989 na našem území nedostupná.<sup>78</sup>

Spolu se sametovou revolucí přišel do Československé republiky nový fenomén - začaly se zakládat soukromé instituce, galerie (např. Galerie MXM, Behémót, Via Art, Galerie Jiří Švestka, Galerie Display či brněnské G99), časopisy (např. Umělec, Divus, Detail, novým médiím se nejvíce věnoval Živel). Privatizace neminula ani oblast umění, na povrch se dostávaly nové problémy, jako např. otázka Národní galerie, Veletržního paláce, problémy financování, na ministry kultury čekala svízelná rozhodování. Některé instituce nedlouho po svém založení také záhy zanikaly. Svou roli hrála rovněž politika. Umění bylo ovlivňováno jednotlivými vládami a změnami na postech ministrů kultury.<sup>79</sup>

Ve druhé polovině devadesátých let, po první vlně entusiasmů a výrazné aktivitě na poli umění, se dostavila krize. A to jak ze strany provozní - institucí, státu, stejně tak ze strany kurátorů.<sup>80</sup> Vývoj umění stagnoval, nedostávalo se patřičné finanční podpory, nedováželo se současné světové umění, zanikaly soukromé galerie, mladí autoři rezignovali na galerijní establishment, organizovali vlastní akce bez účasti „velkých“ institucí (např. výstava CZ 99).<sup>81</sup> Umělci se přestali soustředit na velkolepá díla, inklinovali k do-it-yourself projektům, finančně nenáročným materiálům, a to především kvůli ekonomické situaci doby. Na druhou stranu Jiří Ptáček připomíná, že právě druhá polovina zmiňované dekády byla také např. ve znamení „monumentálních“ projektů Federica Díaze.<sup>82</sup>

---

<sup>78</sup> VRÁNA, Petr. Informace. *petrvrana.eu* [online]. 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://petrvrana.eu/>>.

<sup>79</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 865-867.

<sup>80</sup> Více informací viz - např. POSPISZYL, Tomáš. Sedm tezí ke krizi českého umění. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 3, s. 6. či LINDAUROVÁ, Lenka. O amatérství a stále o amatérství. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 3, s. 6.

<sup>81</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Trochu studu deset let poté. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 7, s. 6.

<sup>82</sup> PTÁČEK, Jiří. Insider, bez insidera, ...-Insiders, Brno, Dům pánů z Kunštátu, 14. 12. 2004 – 30. 1. 2005; Futura, Praha, 17. 2. – 1. 5. 2005. *Divus* [online] 2005 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/insiders-inc>>.

## 2.2 Festivaly, symposia a výstavy uskutečněné na území České republiky do roku 2000

Za důležité považujeme zmínit festivaly, výstavy a symposia související s novomediálním uměním, které se konaly na území České republiky v devadesátých letech. Festivaly, symposia a výstavy jsou řazeny dle relevance, avšak v určité chronologii, abychom poskytli ucelený přehled o aktivitách v oblasti umění nových médií. Z autorů, kteří se na nich prezentovali svými díly a spadají do námi definované oblasti, je vytvořen hlavní blok práce. Zásadními projekty z hlediska novomediálního umění jsou festival Hi-Tech/Umění a výstava Orbis Fictus.

### 2.2.1 Hi-Tech/Umění

Zásadním mimopražským projektem byl festival Hi-Tech/Umění v Brně. Vznikl především zásluhou ateliéru Video-Media-Performance brněnské FaVU, uměleckým ředitelem a kurátorem festivalu byl Tomáš Ruller, v roce 1997 byla jako kurátorka přizvána také Jennifer de Felice, manažerem a sponzorem festivalu byl Michal Klimeš (Silicon Graphics). Jednalo se o naprosto unikátní projekt v českém kontextu, který zastínil i pražský Orbis Fictus (pořádaný roku 1995). Brněnský okruh vytvořil akci světového formátu. Bohužel k němu nikdy nebyl vydán katalog, ani žádná jiná publikace.<sup>83</sup>

První dva ročníky se odehrály již v roce 1992 a 1993, představily projekty Steiny a Woodyho Vasulkových, o festivalovém měřítku však mluvíme pouze u ročníků 1994-1997. Festival byl zaměřený na nová média, představil, v několika případech v České republice vůbec poprvé, řadu zahraničních autorů působících v této oblasti, na druhé straně se důrazně soustředil i na scénu českou, a to i na autory začínající - studenty AVU a FaVU. Ze zahraničních autorů můžeme namátkou jmenovat Stelarca, Keiko Sei, Petera Weibela, Jeffryho Shawa, Chrise Hilla, Orlan, Martina Spanjaarda samozřejmě také Michaela Bielického, Woodyho a Steinu Vasulkovi, z českých autorů Federica Díaze, Silver, Veroniku Bromovou, Michala Gabriela a Lucii Svobodovou, Stanislava Filipa, Lubora Bendu, Zdeňka Mezhoráka, Petra Bradáčka atd. Mezinárodní festival zahrnující výstavy i symposia se odehrával v brněnském Domě umění, Moravské galerii, Moravském muzeu, CEDu i v dalších budovách ve spolupráci s Brněnským výstavištěm. Ročník 1994 nesl název Virtual Museum/Third hand (17. 10. - 21. 10. 1994, výstava byla prodloužena do 30. 10. 1994), ročník 1995 Display-

---

<sup>83</sup> FAJKUSOVÁ, Eliška. *Výstavy a symposia „Hi-Tech umění“ v Brně v letech 1992 - 1997*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2012. Vedoucí diplomové práce prof. ak. soch. Tomáš Ruller. 36-48.

Performance (9. 10. - 14. 10. 1995), v roce 1996 Allvision (14. - 30. 10. 1996), 1997 Symptomy - Domácí léčebné prostředky (9. 10. - 23. 10. 1997).<sup>84</sup>

## 2.2.2 Orbis Fictus

Z dnešního pohledu, vzhledem k dostupnosti materiálů a bohužel pro festival Hi-Tech/Umění, je mnohem známější, už jen kvůli zdařilému katalogu, Orbis Fictus. Výstava nese podtitul Nová média v současném umění a byla uspořádána jako druhá výroční výstava Sorosova centra v Praze.<sup>85</sup> Tato především z pohledu novomediálního významná výstava se odehrála na přelomu roku 1995 a 1996 (30. 11. 1995 - 1. 1. 1996) v pražské Valdštejnské jízdárně Národní galerie. Výstava byla bilančního rázu, objevily se zde nové technologie, hlavně interaktivní a multimediální instalace. Z 24 vystavovaných prací byla téměř polovina z nich spadajících do kategorie interaktivního umění. Novomediální díla představili Lubor Benda, David Cajthaml, Lubomír Čermák, David Černý, Federico Díaz, Friedrich Forster, Michal Gabriel a Lucie Svobodová (Svobodová i samostatně), Elen Řádová, Silver (Milan Guštar také samostatně), Tjebe van Tijen a Miloš Vojtěchovský.<sup>86</sup>

Dle webových stránek Centra pro současné umění Praha byl Orbis Fictus dokonce první výstavou umění nových médií v ČR.<sup>87</sup> Zde je patrné opomenutí zmíněného brněnského Hi-Tech/Umění. Byl reflektován jako zlomová událost - jako takovou ji viděla také např. autorka digitálně manipulovaných fotografií Štěpánka Šimlová.<sup>88</sup> Výstava proběhla v kurátorské režii Ludvíka Hlaváčka, Marty Smolíkové s odbornou radou v zastoupení Michaela Bielického, Keiko Sei, Woodyho Vasulky. Součástí projektu bylo mj. také symposium v Goethe Institutu.<sup>89</sup> Orbis Fictus svým názvem odkazoval na dílo českého rodáka Jana Amose Komenského, české vynálezy v oblasti technologií<sup>90</sup> a nastupující vlnu nového uměleckého žánru - umění nových médií.

---

<sup>84</sup> FAJKUSOVÁ, Eliška. *Výstavy a symposia „Hi-Tech umění“ v Brně v letech 1992 - 1997*. Op. cit., 36-48.

<sup>85</sup> První byla výstava Krajina v současném umění 22. 6. - 29. 8. 1993 věnující se tradičnímu malířství. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1993/krajina/>>.

<sup>86</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 905, 920

<sup>87</sup> NEUVEDENO. Orbis Fictus. Nová média v současném umění. *Centrum pro současné umění Praha* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>>.

<sup>88</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Op. cit., s. 158.

<sup>89</sup> NEUVEDENO. Orbis Fictus. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=948>>.

<sup>90</sup> Vojenské technologie mj. na této výstavě reflektoval Lubor Benda v instalaci Tamara hledá svého muže (odkazuje v ní na český vynález v oblasti radarových systémů závodu Tesla Pardubice). - Viz kapitola 3.1.6 Další autoři - Lubor Benda.

### 2.2.3 Další výstavy, symposia

Pravděpodobně prvním novomediálním teoretickým porevolučním počinem byla konference uspořádána v roce 1991 v pražském Goethe Institutu. Přednášel na ní Vilém Flusser na téma Masová komunikace, elitní komunikace a změna paradigmat, který do rodné Prahy zavítal po téměř padesáti letech. Na jeho počest, symbolicky rok od jeho tragického úmrtí, se v roce 1992 v Praze konala další mezinárodní konference s názvem Vilém Flusser - průkopník post-historie. Konference byla doplněna video-workshopem Michaela Bielického, Woodyho Vasulky a dalších, na který navazovala výstava v Technickém muzeu. Projekt jako takový byl následně představen také na několika místech v zahraničí.<sup>91</sup>

Ojedinělým fenoménem na tehdejší scéně bylo mezinárodní výtvarné, později interdisciplinární symposium Hermit (Centrum pro metamédia). Konalo se od roku 1992 do roku 1997, v kontrastu k seriózním galerijním počínům, v premonstrátském klášteře v Plasích a jeho okolí pod záštitou Nadace Hermit. Hlavním kurátorem této akce byl Miloš Vojtěchovský. Festival zahrnoval internacionální pracovní symposia, výstavy, přednášky, koncerty, performance, poskytoval výstavní a studijní prostory, sloužil jako místo pro dialog a konfrontaci umělců. O jeho unikátním charakteru svědčí i fakt, že do roku 1997 se jej účastnilo 350 umělců z celého světa. Každý ročník nesl svůj vlastní tematický podtitul - Hermit (1992), Letokruhy (1993), Průsvitný posel (1994), Fungus-průzkum místa (1995), Křížení poledníků (1996), O počátku (1997). Díky unikátní atmosféře, kterou poskytovalo neobvyklé místo symposia, můžeme mluvit o „meditativním rázu“ celé akce. V rámci UNM byly na festivalu k nalezení interaktivní experimenty, díla formálně řešená použitím počítače, internetu, na druhé straně festival disponoval také keramická dílnou či fotokomorou. Z českých umělců zde svá novomediální díla vystavovali např. virtuální entita Silver (v roce 1994 a 1995) či Miloš Vojtěchovský.<sup>92</sup>

Z pražských počínů novomediálního charakteru zmiňme dále symposium uspořádané v roce 1993 s názvem Post-obrazy - Interakce s digitálními médii s workshopem nesoucí název Elektronická kniha. Na jeho organizaci se podílelo několik institucí, a to AVU s Michaelem Bielickým, Media Archiv, Goethe Institut. Představil se tu mj. Jeffrey Shaw. Tématem konference byla mj. také virtuální realita. Rok poté, opět za podpory AVU a Sorosova centra, bylo uspořádáno další interdisciplinární mezinárodní symposium s názvem Nová média a etika. Tématem byla nová média v kontextu

---

<sup>91</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 136.

<sup>92</sup> MALINOVSKÁ, Marie. Experiment jménem Plasy (centrum pro metamédia. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 6-7, s. 9.



demokracie.<sup>93</sup> V roce 1995 na zmíněné akce navázalo symposium Umělé prostředí jako artefakt. To vše se odehrávalo za účasti mezinárodních novomediálních teoretiků, např. Petera Weibela, Friedricha Kittlera a dalších.<sup>94</sup>

Rok 1994 představil širší veřejnosti umění nových médií na Bienále mladých u Zvonu. Uskutečnily se tři ročníky, a to v roce 1994, 1996 a 1999. První bienále uspořádali kurátoři Karel Srp a Olga Malá ve spolupráci s Galeríí hlavního města Prahy (17. 12. 1994 do 28. 02. 1995).<sup>95</sup> Výběr autorů pokrýval ještě studující nebo již dostudované absolventy českých vysokých uměleckých škol, především AVU. Jak již bylo řečeno, ti sehráli v devadesátých letech zásadní roli při uvádění nového uměleckého žánru nových médií na tehdejší českou scénu.<sup>96</sup> Novomediální umění zde prezentovali Veronika Bromová, Federico Díaz, skupina Silver a další.

O dva roky později (Bienále mladých Zvon '96 - 17. 12. 1996 - 23. 2. 1997) se v domě U Kamenného zvonu opět prezentovali mladí umělci, tentokrát za podpory Sorosova centra pro současné umění Praha, které jej pojalo jako jednu ze svých výročních výstav. Pokud můžeme nějak generalizovat vystavovaná díla, dalo by se říci, že se výstava zaměřovala především na díla konceptuální.<sup>97</sup> Novomediální tvorbu zde prezentovala například Petra Vargová. Třetí bienále mladých s podtitulem Blue Fire se konalo od 22. 10. 1999 do 9. 1. 2000. Kurátoři (opět Olga Malá a Karel Srp) do něj zahrnuli tentokrát i tvorbu zahraniční, bohužel však, jak se dočteme v Umělci, „(n)ešokuje, ani nedojímá, hlavně nic nevyovídá o mladém umění střední a východní Evropy.“<sup>98</sup> Přes negativní ohlasy je nutné podotknout, že i třetí bienále umožnilo širší veřejnosti nahlédnout do tvorby mladých umělců a tvořilo akci do té doby na našem území nevídanou. Z české tvorby novomediální jmenujme například Štěpánku Šimlovou.

Zmíněná rozpačitost byla jedním z atributů, který se všeobecně vznášel nad jednotlivými galerijními počiny devadesátých let. Není samozřejmě divu, když přihlédneme k historickému kontextu doby. Výstavy vyvolávaly smíšené dojmy, teoretiky byly hodnoceny především jako koncepčně nezvládnuté.<sup>99</sup>

---

<sup>93</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 138.

<sup>94</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 907.

<sup>95</sup> Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. I. bienále mladého umění Zvon '94. *I-DATUM* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-42>>.

<sup>96</sup> NEUVEDENO. ZVON 96 – Bienále mladého umění II. *Centrum pro současné umění Praha* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1996/zvon-96-bienale-mladych-umelcu-ii/>>.

<sup>97</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Umění opuštěné. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 1, s. 22.

<sup>98</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Vody po kolena / (Co se děje se současným umění v české kotlině - Public District, 99CZ, A. D. S. Brno, Vidiny, Vzdálené podobnosti, Blue Fire). *Divus* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/up-to-your-ears-contemporary-art-in-the-czech-republic>>.

<sup>99</sup> Více informací k tématu je k nalazení v:

Z významných počinů zahrnující novomediální tvorbu první poloviny devadesátých let zmiňme dále Zkušební provoz - Má umění mladé? uspořádaný v pražském Mánesu v roce 1995 (25.4.1995 - 17.5.1995). Zde svou tvorbu představili opět Federico Díaz, Silver, Veronika Bromová, Štěpánka Šimlová či Zdeněk Mezihorák pod kurátorským dohledem manželů Ševčíkových.<sup>100</sup>

Zčásti se novomediálnímu umění věnovala také výstava Umělecké dílo ve veřejném prostoru. Konala se ve Veletržním paláci Národní galerie Praha v roce 1997 (2. 10. 1997 - 2. 11. 1997) ve spolupráci se Sorosovým centrem současného umění Praha. Tato již čtvrtá výroční výstava Sorosova centra současného umění se konala pod kurátorským dohledem Ludvíka Hlaváčka, Karolíny Fabelové, Kateřiny Pavlíčkové a Pavly Niklové.<sup>101</sup> V první části výstava prezentovala 53 projektů navržených pro veřejný prostor s vidinou oslovení sponzorů pro jejich realizaci.<sup>102</sup> 35 z nich bylo následující rok skutečně realizováno.<sup>103</sup> Mimo jiné své projekty zde představili také zástupci umění nových médií Petra Vargová s Elen Řádovou a Andreou Cihlářovou, skupina Silver, Michal Gabriel, Jan Rybář a Lucie Svobodová.

Z dalších výstav, které se alespoň částečně dotýkaly novomediálního umění v druhé polovině devadesátých let, zmiňme Snížený rozpočet (30. 12. 1997- 8. 2. 1998) manželů Ševčíkových v pražském Mánesu<sup>104</sup>, Současné umění. Contemporary Collection - Czech Art in the '90s (1998-2000) v domě U Zlatého prstenu Galerie hlavního města Prahy kurátorů Olgy Malé a Karla Srpa.<sup>105</sup> Umění nových médií zde prezentovala skupina opět Silver, Zdeněk Mezihorák, Jiří Surůvka.

Vzhledem ke zmíněné složité kulturní situaci ČR v oblasti kurátorství, galerijního provozu druhé poloviny devadesátých let si mladé umění hledalo pro svou prezentaci ojedinělá a zajímavá místa mimo galerijní prostory.<sup>106</sup> Např. výstavu CZ 99, která prezentovala právě české mladé umění (novomediální díla zde představila skupina Silver, Veronika Bromová či Jiří Surůvka), si umělci museli

---

BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 869- 874. či LINDAUROVÁ, Lenka. Umění opuštěné. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 1, s. 22.

<sup>100</sup> Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Zkušební provoz. Má umění mladé? *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-8>>.

<sup>101</sup> NEUVEDENO. Umělecké dílo ve veřejném prostoru *Centrum pro současné umění Praha* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1997/umeni-ve-verejnem-prostoru/>>.

<sup>102</sup> HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění [online]. Op cit.

<sup>103</sup> NEUVEDENO. Umělecké dílo ve veřejném prostoru. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.artlist.cz/?id=237>>.

<sup>104</sup> Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Snížený rozpočet. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-9>>.

<sup>105</sup> Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Současné umění. Contemporary Collection - Czech Art in the 90's. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-12>>.

<sup>106</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Vody po kolena / (Co se děje se současným umění v české kotlině - Public District, 99CZ, A. D. S. Brno, Vidiny, Vzdálené podobnosti, Blue Fire). *Divus* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/up-to-your-ears-contemporary-art-in-the-czech-republic>>.

zorganizovat sami. Důvodem byl údajně „(n)ezájem státem sponzorovaných a řízených výtvarných institucí o aktuální dění (...).“<sup>107</sup>

Po roce 2000 můžeme všeobecně sledovat větší zájem o nové technologie a umění nových médií. Z marginálního fenoménu se stal střed zájmu institucí i na našem území. Následující roky stojí za bližší prozkoumání, avšak naším tématem jsou jen počátky UNM, které jsme ohraničili právě rokem 2000, jelikož jej vidíme jako významný milník v jejich vývoji. Mimo vymezenou dataci zmiňme v roce 2000 zahájení festivalu Entermultimediale pod vedením Pavla Smetany, který byl koncipován jako přehlídka českého i světového umění nových médií. Byla na něm představena řada projektů spadajících do oblasti nových médií, interaktivní instalace, performance, videoartové projekce, roboti, internetové projekty.<sup>108, 109</sup>

## 2.3 Novomediální pionýři českého původu

V této kapitole představíme tři novomediální umělce českého původu, kteří se kvůli politické situaci rozhodli emigrovat, tvořili především v zahraničí, a proto je neřadíme k českým autorům - hlavnímu bloku práce. Jejich přínos z hlediska umění nových médií (nejen v kontextu českém) považujeme však za natolik zásadní, že jsme se je rozhodli zařadit do samostatné kapitoly. Pozornost bude soustředěna především na jejich tvorbu devadesátých let.

### 2.3.1 Woody Vasulka

Woody Vasulka je známý především jako umělec pracující s médiem videa. Pro umění nových médií, jak bylo v první kapitole vymezeno, je zásadní jeho odklon od analogového videa k digitálním možnostem počítače a virtuální realitě.

Woody Vasulka se narodil roku 1937, studoval katedru dokumentu na pražské FAMU. S médii, a to především s médiem videa, začal brněnský rodák se svou ženou Steinou pracovat po emigraci do Spojených států v roce 1965. V rámci svých experimentů se spojili s dalšími významnými umělci té doby (např. českým rodákem Alexandrem Hammidem) a založili newyorskou „laboratoř nových médií“ Kitchen, podle dostupných informací jedno z prvních center elektronického umění na území USA. Vasulka byl světovým průkopníkem oblasti videoartu, experimentoval především

---

<sup>107</sup> POSPISZYL, Tomáš. Dějiny českého umění v obrysech II. Umění po roce 1989 [online] Op. cit.

<sup>108</sup> FREEMAN-VLKOVA, Michaela. Entermultimediale. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 2000, č. 4, s. 60-61.

<sup>109</sup> Katalog výstavy k ročníku 2000 je dostupný z <<http://festival-enter.cz/2013/wp-content/uploads/2013/01/katalogENTER2000.pdf>>.

s elektronickým obrazem (jmenujme alespoň Umění paměti - 1987, mj. roku 1990 promítané Českou televizí<sup>110</sup>), vytvořil např. ve spolupráci s dalšími umělci zrcadlovou kouli snímající 360 stupňů atd.<sup>111</sup>

S digitálními technologiemi začal Vasulka pracovat na přelomu sedmdesátých let. Z počátku s nimi pracoval v souvislosti s digitalizací analogových děl (např. Vybrané stromové stříhy - 1977, Artefakty - 1980), s manželkou Steinou a počítačovým vědcem Jeffreyem Schier vyvíjeli artikulátor digitálního obrazu.<sup>112</sup>

V souvislosti se zmíněným Vasulkovým působením v České republice v letech devadesátých na brněnské FaVU, především díky aktivitám Tomáše Rullera, nemůžeme opomenout Vasulkovo dílo, jež spadá již do kategorie digitálního umění a bylo částečně tvořené i na našem území. V devadesátých letech vytvářel instalace s 3D projekcemi, kombinoval aktuální a virtuální prostor, zapojoval do svých děl princip interaktivity a real-time efekty.<sup>113</sup>

Cyklus instalací Bratrství (Brotherhood) z let 1990-1996 je interaktivní environment sestavený z přístrojů „z vojenských a vědeckých smetišť“, šestice „stolů“ (konstrukcí/instalací). Instalace využívala digitálních technologií (např. 3D program) a nabízela možnost interakce (interakce instalací je nicméně značně omezená ve srovnání s jinými instalacemi té doby). V rámci jednotlivých konstrukcí celé série Vasulka dle svých slov zkoumal autonomní strojové chování.<sup>114</sup>

Instalace Divadlo hybridních automatů (Theater of Hybrid Automata) je součástí cyklu Bratrství. Vasulka jej představil roku 1993 na brněnském veletrhu INVEX<sup>115</sup> (mj. také v rámci výstavy Český obraz elektronický v Galerii Mánes roku 1994). Instalace byla složena z vojenského hardwaru. Uprostřed měla nainstalovanou kameru (robotický gyroskop), která byla schopná snímat své okolí v rozsahu 360 stupňů. Tento „robot“ byl schopný ovládat sám sebe, a to v prostoru čtyř pláten, v jejichž středu byl umístěn. Na plátna byly promítány obrazy z kamery i obrazy předem nahrané. Navíc „(a)ktuální fyzická konstrukce prostoru (byla) přímo provázaná s jeho virtuální počítačovou reprezentací v podobě promítaného 3D modelu.“<sup>116</sup> Instalace obsahovala i složku akustickou (hudební i promluvu).<sup>117</sup> Vasulka prostřednictvím tohoto díla odkazuje na vojenské technologie druhé světové války, navigační systémy, které vedou také k českým vynálezům, na druhou stranu „Woody uvádí, že

---

<sup>110</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 907.

<sup>111</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění*. *New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 19-20.

<sup>112</sup> DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-317-3. s. 136.

<sup>113</sup> *Ibid.*, s. 161-164.

<sup>114</sup> *Ibid.*, s. 161-164.

<sup>115</sup> RULLER, Tomáš - KOKLESOVÁ, Bohunka. *Video-multimedia-performance - ateliér TOMÁŠE RULLERA 1992 / 2002 FaVU VUT BRNO* ISBN 80-88675-82-0 [online]. 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/PDF/texty.pdf>>.

<sup>116</sup> DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. Op. cit., s. 162.

<sup>117</sup> *Ibid.*, s. 161-163.

*Automata jsou vlastně básní, esejem o navigaci, například o navigačním systému raket, které letí vzduchem s cílem nalézt nějakou destinaci.*<sup>118</sup>

I další, podobně fungující část instalace (jeden ze zmíněných „stolů“) Bratrství, měla svou premiéru v rámci brněnského INVEXU v roce 1994.<sup>119</sup> Jako celek byla představena pouze jedinkrát, a to v Tokiu v roce 1998 v InterCommunication Center.<sup>120</sup>

### 2.3.2 Michael Bielický

Dalším multimediálním umělcem světového formátu českého původu je Michael Bielický. Pro jeho tvorbu je typické použití nových technologií, propojování virtuálního světa s reálným, interaktivita, 3D technologie, experimenty s videem, navigačními systémy, telekomunikačními technologiemi.<sup>121</sup>

Michael Bielický se narodil roku 1954 do židovské rodiny. Za druhé světové války byli zabiti jeho prarodiče ze strany matky i otce. Židovská otázka se právě proto stala jeho hlavní inspirací a reflektuje ji v řadě svých projektů. Vzhledem k politické situaci ČSR v roce 1968 se rodina Bielických rozhodla emigrovat do Německa. Tam Bielický krátce studoval medicínu, následně pobýval nějakou dobu ve Spojených státech amerických, fotografoval, aby se do Německa později vrátil a začal studovat na düsseldorfské akademii pod vedením světové videoartové ikony Nam June Paika.<sup>122</sup>

Vzhledem k jeho dlouhodobému pobytu v zahraničí jej nelze považovat pouze za autora českého. Po sametové revoluci se však do České republiky vrátil a od roku 1991 (do roku 2007) byl neodmyslitelně spjatý s AVU - ateliérem Nová média, který založil (za pomoci finančních darů např. Nam June Paika). Ovlivnil řadu svých studentů - autorů, kterým se práce věnuje v bloku třetím, proto je nutné jeho tvorbu patřičně reflektovat i v tomto textu. Kromě toho s digitálními technologiemi začal experimentovat vzhledem k jejich dostupnosti právě v letech, kdy se vrátil do České republiky. Spolupracoval v té době s Goethe Institutem či se Sorosovým centrem pro současné umění Praha. Aktivně se zajímal o další významnou osobu českého původu, stejně jako on židovské národnosti, Viléma Flussera (natočil o něm experimentální dokument roku 1994 - Vilém Flusser Fluss). Spolupracoval rovněž se zahraničními institucemi, především těmi německými, v letech 1999-2000

---

<sup>118</sup> DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. Op. cit., s. 162.

<sup>119</sup> RULLER, Tomáš - KOKLESOVÁ, Bohunka. Video-multimedia-performance - ateliér TOMÁŠE RULLERA 1992 / 2002 FaVU VUT BRNO [online]. Op. cit.

<sup>120</sup> DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. Op. cit., s. 160-161.

<sup>121</sup> DOLANOVÁ, Lenka. Michael Bielický. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=1803>>.

<sup>122</sup> BIELICKÝ, Michael. My Story. *Exodus*[online] neuvvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://exodus.avu.cz/mb.html>>.

spolupracoval na vývoji interaktivního virtuálního prostředí 360° pro Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM).<sup>123</sup>

Bielický je autorem mnoha videoinstalací, videoskulptur. Namátkou zmiňme Die Fettecke (1987), Menora (1987), Der Name (1990).<sup>124</sup> Věnoval se také multimediálním instalacím např. v rámci projektu Vnitřní pozorovatel z roku 1991 (instalace sestávala ze sedmi kovových koulí, které měly integrované monitory, jedné laminátové koule s infračervenou kamerou a miniaturním TV vysílačem).<sup>125</sup> Z pohledu využití digitálních nástrojů je podstatná především Bielického spoluúčast na International Painting Interactive (1992) či projekt virtuální performance Exodus (1995).

Na projektu International Painting Interactive, v rámci něhož stovka umělců z celého světa (konkrétně 16 zemí) na internetu „sdílela“ jedno plátno, se Bielický podílel společně se svým pražským ateliérem. Umělci dohromady malovali obraz prostřednictvím telefonu a graficky vyspělých počítačových programů. Realizace byla v reálném čase promítána na videostěnu (16 monitorů HDTV) během chicagského SIGGRAPH. Odkaz tohoto projektu můžeme vidět v tematizování fenoménů, které v souvislosti s novými médii společnost musela začít řešit - kolektivní autorství či pocit přítomnosti i navzdory nepřítomnosti fyzické.<sup>126</sup>

Počátkem devadesátých let začal Bielický pracovat s technologií GPS. Roku 1992 představil v rámci festivalu Ars Electronica teleperformance Inteligentní pošťák. V rámci projektu byl prostřednictvím mobilního telefonu a modemu a za pomoci GPS sledován reálný listonoš, který po městě doručoval poštu. Jeho pohyb v reálném čase na dálku sledovali diváci v jednom ze sálů lineckého festivalu Ars Electronica.<sup>127</sup>

Na stejném principu fungovala Bielického patrně neznámější digitální projekt Exodus, rovněž představen v rámci Ars Electronica o tři roky později. Teleperformance vycházela, jak název napovídá, z Mojžíšova příběhu o útěku z Egypta. Bielického performance byla čtyřdenní rekonstrukcí Mojžíšovy cesty. Technicky byla zajištěná GPS navigačním systémem, mobilním telefonem a přenosem dat prostřednictvím satelitů. Výstupem byla speciální projekce ve 3D prostředí opět v sále festivalu. Díky novým technologiím byla performance přenášena v reálném čase a podléhala okamžité aktualizaci (aktualizace map apod.). 3D projekci doplňovaly také telefonáty s autorem.<sup>128,129</sup>

---

<sup>123</sup> MONOSKOP. Michael Bielický. *Monoskop* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://monoskop.org/Michael\\_Bielick%C3%BD](http://monoskop.org/Michael_Bielick%C3%BD)>.

<sup>124</sup> DOLANOVÁ, Lenka. Michael Bielický [online] Op. cit.

<sup>125</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 909.

<sup>126</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 159.

<sup>127</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 910.

<sup>128</sup> DOLANOVÁ, Lenka. Exodus. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2488>>.

S virtuální realitou Bielický pracoval v projektech Delvauxův sen - 1996-1999 a Pokoj s výhledem 1999-2000.<sup>130</sup>

Ačkoliv následující dílo nevyužívá digitálních technologií, vzhledem k jeho interaktivnímu a přelomovému charakteru v oblasti televizního vysílání považujeme za relevantní ho alespoň zmínit. V roce 1992 byl Bielický s ateliérem AVU součástí projektu Piazza Virtuale<sup>131</sup>, interaktivního otevřeného televizního vysílání v rámci kasselské Documenty. Jednalo se o stodenní experiment, ve kterém diváci volali do improvizovaného studia umělců na kasselském náměstí a v denním časovém prostoru několika hodin měli příležitost ovlivňovat vysílání evropských stanice ZDF a 3sat. Vstup do veřejného média, notabene interaktivní, se v Evropě odehrál patrně poprvé.

*„Zájemci měli možnost ovlivňovat výsledný tvar vysílání na dálku, ovládat studiové kamery či generovat zvuk pomocí vzdáleného přístupu přes telefonní přístroj, vkládat obrazové a textové příspěvky pomocí faxu a ISDN. Piazza Virtuale tak byla předznamenáním možností internetu a sociálních sítí.“<sup>132</sup>*

Za tímto projektem stál také Karel Dudešek, český emigrant a významný pionýr umění nových médií světového formátu. Na Piazza Virtuale pracovali se skupinou Van Gogh TV, v níž klíčovou roli sehrál Mike Hentz. Tvorba Van Gogh TV se soustředila na interaktivní televizi, později na 3D technologie.<sup>133</sup>

### 2.3.3 Karel Dudešek

Dalším pionýrem UNM českého původu je zmíněný Karel Dudešek. Jeho přínos do oblasti umění nových médií reflektujeme jako významný především v oblasti interaktivity. Karel Dudešek se narodil v roce 1954 v Praze, šest let poté emigroval s rodiči do Rakouska. Ve Vídni a následně i v Düsseldorfu studoval výtvarné umění, věnoval se performancím - a to nejen v Rakousku

---

<sup>129</sup> Část díla Exodus dostupná z <<http://exodus.avu.cz/>>.

<sup>130</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 910.

<sup>131</sup> Pod názvem Piazzeta Prague fungovala pobočka projektu Piazza Virtuale (těchto poboček jednotlivých zemí bylo více). Měla být volně dostupnou platformou pro ČR. Na projektu se podílel také Tomáš Mašín, David Saudek či David Christoff. - HLAVÁČEK, Ludvík - MARTA SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit. s. 159.

<sup>132</sup> GALERIE NTK. Karel Dudešek - Příklady/Examples / vernisáž výstavy v Galerii NTK / opening of exhibition in Gallery NTK. *Facebook* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[https://mbasic.facebook.com/events/373824872708446?acontext=%7B%22ref%22%3A22%7D&aref=22&\\_rdr](https://mbasic.facebook.com/events/373824872708446?acontext=%7B%22ref%22%3A22%7D&aref=22&_rdr)>.

<sup>133</sup> Video o projektu Piazza Virtuale je dostupné z <[https://www.youtube.com/watch?v=xTYWeCvcKzo&list=UU4778qnRB2MO6qC\\_OFYddCg&index=8](https://www.youtube.com/watch?v=xTYWeCvcKzo&list=UU4778qnRB2MO6qC_OFYddCg&index=8)>. Dokumentace činnosti Van Gogh TV dostupná z <<https://www.youtube.com/user/VanGoghTV>>.

a Německu, ale také ve Velké Británii či USA (také přednášel na univerzitách v Londýně či Düsseldorfu). Od osmdesátých let byl činný na poli umění nových médií, prezentoval jak na kasselské Documentě, tak na linecké Ars Electronica. Nyní působí v Pekingu, kde propaguje české i rakouské umění.<sup>134</sup>

Ačkoliv se nejedná o dílo na digitální bázi, s ohledem ke Piazza Virtuale, je třeba na něj opět upozornit. V roce 1978 se Dudešek stal jedním ze zakladatelů umělecko-aktivistické skupiny Minus Delta T. V roce 1985 vytvořili rádiové vysílání zpočátku pirátského charakteru. Skupina byla pronásledovaná policií a jejich činnost byla legitimizována až díky prezentaci na kasselské Documentě v roce 1987. Tímto krokem vytvořili první německé soukromé rádio.<sup>135</sup>

Projekt interaktivní televize Dudešek se skupinou Van Gogh TV prezentoval na festivalu Ars Electronica již před zahájením Piazza Virtuale. Piazza Virtuale byla až legitimním stvrzením jejich činnosti.<sup>136</sup> Dudešek byl samotným realizátorem zmíněné Piazza Virtuale. Byl to právě on, kdo navrhl kurátorovi Documenty Janu Hoetovi tento mediální experiment.<sup>137</sup> Na podobné platformě fungovala prezentace skupiny Van Gogh TV také v rámci Olympijských her v Atlantě roku 1996. V tomto případě už se jednalo o umění nových médií ve smyslu, v jakém jsme si jej definovali v první kapitole - pro tento projekt používali 3D technologii.<sup>138</sup>

## 2.4 Závěr kapitoly

Ve druhém bloku jsme se snažili představit jednotlivé elementy, které formovaly české prostředí, ze kterého vzešlo novomediální umění devadesátých let. Není naší ambicí rekapitulovat lineárně dějiny UNM, tímto vzhledem jsme chtěli přiblížit specifickou situaci ČR v letech předrevolučních a následně v letech devadesátých. Z poznatků získaných výzkumem tohoto období se dostáváme k jednotlivým autorům oblasti umění nových médií.

---

<sup>134</sup> V ČR zmiňované projekty vystavoval například 7. 12. 2012 - 4. 2. 2013 v Praze v Galerii NTK Národní technická knihovny v rámci výstavy Příklady-Examples pod kurátorským dohledem Petra Vrány. - RAKOUSKÉ KULTURNÍ FÓRUM. Karel Dudešek „Příklady-Examples“. *Rakouské kulturní fórum v Praze* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.rkfpraha.cz/vytvarne-umeni/karel-dudesek-priklady-examples-2012-12-05/>>.

<sup>135</sup> Vtipným doplňkem výstavy byla také Dudeškova Kulturpolizei, samozvané policejní komando, které symbolicky zatkl několik významných umělců i samotného ředitele Documenty pro etické prohřešky v rámci uměleckého provozu. - GALERIE NTK. Karel Dudešek - Příklady/Examples / vernisáž výstavy v Galerii NTK / opening of exhibition in Gallery NTK [online]. Op. cit.

<sup>136</sup> Ibid.

<sup>137</sup> RAKOUSKÉ KULTURNÍ FÓRUM. Karel Dudešek „Příklady-Examples“ [online] Op. cit.

<sup>138</sup> GALERIE NTK. Karel Dudešek - Příklady/Examples / vernisáž výstavy v Galerii NTK / opening of exhibition in Gallery NTK [online] Op. cit.



### 3 Čeští pionýři umění nových médií

V následujícím bloku budou představeni jednotliví autoři, kteří se stali pionýry umění nových médií v České republice. Ačkoliv první experimenty na poli intermediální tvorby můžeme sledovat již před sametovou revolucí, díky zpřístupnění nových technologií se počátky novomediálního umění vztahují právě k devadesátým létům dvacátého století. V této oblasti umění nepůsobilo mnoho autorů, nicméně i těch pár vytvořilo pevnou základnu pro následující české umělce pracující s novými médii a bez jakéhokoliv ostychu lze říci, že po roce 2000 na našem území působí řada autorů, jejichž díla jsou vystavována a kladně reflektována v kontextu evropském i světovém.

Umělci působící na české scéně nových médií v devadesátých letech ztělesňovali změnu v umění jako takovém - v použití nových technologií, odvrácení se od klasických uměleckých forem, žánrů apod. Mimo jiné ale byli, a to především v kontextu světovém, fenoménem s ohlednutím na aktuální události jejich místa působení. Česká republika se, stejně jako další východoevropské země, stávala rovnocenným partnerem západních zemí, navíc se zkušeností a „zatížením“ postkomunistické země, což pro svět představovalo téma velice nosné.

Dle vytyčené teorie, představené v prvním bloku práce, budou na tomto místě představeni čeští autoři seřazení dle žánru UNM, ve kterém se pohybovali primárně. Třídění umělců je leckdy velmi problematické, jelikož umělci působili napříč spektrem jednotlivých žánrů umění nových médií a během jejich tvorby můžeme zaznamenat posun v rámci vytyčených kategorií.<sup>139</sup> Tím vzniknou určití žánrové přesahy, na které chceme tímto upozornit. Pořadí autorů i následné řazení děl je určeno relevancí vůči danému žánru, přesto se snaží udržovat určitou chronologii. Kategorie UNM jsou řazeny také s ohledem na časovou osu a relevanci.

Téměř všichni představení umělci jsou spjatí s dvěma nejvýznamnějšími institucemi na našem území té doby - pražskou AVU a brněnskou FaVU. Vzhledem k „pragocentričnosti“ autorů dobových publikací, kurátorů či kritiků jsou v dostupných materiálech k dohledání především informace ohledně umělců vycházejících z prvního zmiňovaného okruhu. I tato práce je vzhledem k reflexi takových materiálů soustředěna více na pražskou scénu, nicméně díky vedoucímu předkládané práce, Tomáši Rullerovi, jsme měli možnost čerpat i z materiálů FaVU (především materiály k Hi/Tech-Umění) a snažili jsme se patřičně zakomponovat i projekty, které vznikly mimo naše hlavní město, převážně v rámci skupiny soustředěné okolo FaVU.

---

<sup>139</sup> S nástupem digitálních technologií byl tento posun velmi patrný např. u video umělců - předcházeli od analogového videa do prostředí interaktivních instalací a virtuální reality.

## 3.1 Interaktivní digitální umění/interaktivní instalace a virtuální realita

### 3.1.1 Federico Días a E AREA

Federico Días je český umělec a designér, jedna z neaktivnějších osobností na poli českého novomediálního umění, vizuální aktivista česko-argentinského původu<sup>140</sup>, experimentální umělec v oblasti multimédií.<sup>141</sup> Narodil se roku 1971 v Praze. Technické znalosti a zázemí získal díky středoškolskému studiu oboru elektromechanik lokomotiv, pokračoval na výtvarné střední odborné škole a později na AVU, kde byl nejvíce ovlivněn svým učitelem Karlem Malichem<sup>142</sup>, jehož tvorbu lze charakterizovat podobně jako Díasovu - pokusem zachytit neviditelné jevy.<sup>143</sup>

*„Od devadesátých let rozvíjí Federico Días pomocí nových médií svoji tendenci odhalovat primárními lidskými smysly nezachytitelné imateriální elementy přirozeného žitého prostředí denní reality.“<sup>144</sup>*

Federico Días se účastnil dvou šestiměsíčních stáží vypsaných Sorosovým centrem pro současné umění. Dvakrát byl finalistou Ceny Jindřicha Chaloupeckého, nicméně ani jednou se nestal jejím laureátem. Získal také řadu ocenění, mimo jiné také v zahraničí. Jak již ale bylo řečeno, ohniskem zájmu této práce jsou devadesátá léta minulého století, počátky umění nových médií, a tudíž v tomto případě také počátky Díasovy tvorby. Digitální technologie fungují jako prostředek jeho vyjádření povětšinou v multimediálních interaktivních instalacích. Propojuje umění a technologii jako stejně důležité elementy výsledného produktu. Zároveň dílu přičítá sociální a kulturní význam, nikoliv pouze estetický.<sup>145</sup>

<sup>140</sup> V Živlu je uváděno argentinsko-slovensko-židovsko-arabsko-indiánského původu. - NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>141</sup> VITVAR, Jan H. Svářeč digitálních bitů. *Respekt* [online]. 2011 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://respekt.ihned.cz/c1-52809240-svarec-digitalnich-bitu>>.

<sup>142</sup> Prošel také ateliérem monumentální tvorby Aleše Veselého. Días nyní vede Ateliér supermédií na pražské VŠUP. - JÚZOVÁ, IRENA. Studenti Školy monumentální tvorby prof. Aleše Veselého 1990 - 2005. *Studenti Školy monumentální tvorby prof. Aleše Veselého 1990 - 2005* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.irenajuzova.cz/images/studenti\\_a\\_v.pdf](http://www.irenajuzova.cz/images/studenti_a_v.pdf)>.

<sup>143</sup> NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>144</sup> KRATOCHVÍL, Jan. Federico Días. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=1962>>.

<sup>145</sup> VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKO-PRŮMYSLOVÁ V PRAZE. MGA. Federico Días. *Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze* [online] c2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<https://www.vsup.cz/volne-umeni/supermedia/mga-federico-diaz-42/>>.

*„Díaz jako technooptimista vysílá jasný signál, že je možné stroj přijmout za nejbližší nástroj lidského nitra, ne jen jako prodloužení paže, ale mnohem podstatněji prodloužení mysli a duše.“<sup>146</sup>*

V Díazově tvorbě můžeme hledat výzvu k participaci ze strany diváka, touhu po interakci. V závislosti na divákovi samotný projekt teprve vzniká. Stejně jako účast diváka je pro něj důležitá i ekologická stránka věci - uvažuje o materiálu děl a konstruuje je tak, aby byly rozložitelné a jednotlivé části dále použitelné.<sup>147</sup>

Ve svých úvahách o významu svých instalací odkazuje k faktu, že vnímá „svět kolem sebe jako energetické pole různých vibrací“.<sup>148</sup> Energetické informační pole dle něj stvořilo vesmír. Tam se odehrává to, co předchází našim myšlenkám. Svým poznáním vracíme tomuto poli informace o podstatě věcí. Pro odpůrce takového pohledu překládá jako důkaz fenomén telepatie či lidskou intuici.<sup>149</sup> Díaz sám sebe nevidí jako umělce - „svoji tvorbu nazývá vizuálním aktivismem.“<sup>150</sup> Otázkou zůstává, co si přesně pod takovým pojmem představit.

*„Při vysvětlování termínu se mu myšlenky hned rozutečou, jako by byly součástí nějakého jeho dalšího fluidního objektu: vypráví o tom, že světlo je vlastně hmota, že v naší komunikaci převládá víc barva než text, že se chováme podle pravidel sociálních inženýrů, že naše těla mají značná omezení a že by chtěl vytvořit živý systém, v němž panuje „nepředpokladatelnost“.“<sup>151</sup>*

Je fascinován tekutými formami, tvar objektu vnímá jako součást procesu, ne jako stálý atribut věci, ale jako měnící se v závislosti na čase. Díaz se svými projekty dostává do filozofické roviny a tento přístup poté ve svých dílech kombinuje s novými technologiemi.<sup>152</sup> V instalacích často klade důraz na akustickou stránku projektu. Sám to vysvětluje hypotézou, dle níž je zvuk nejbližší nemateriální podstatě věci.<sup>153</sup> Z tohoto důvodu se soustřeďuje na interaktivní holofonní simulátory, které jeho intence zhmotňování myšlenek prostřednictvím instalací realizují.

---

<sup>146</sup> KRATOCHVÍL, Jan. Federico Díaz. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=1962>>.

<sup>147</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 922.

<sup>148</sup> *Ibid.*, s. 922.

<sup>149</sup> NINJA A SAMIRA. *Holofonik*. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>150</sup> VITVAR, Jan H. Svářeč digitálních bitů [online]. Op. cit.

<sup>151</sup> *Ibid.*

<sup>152</sup> BUCK, Robert T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Praha: Galerie Zdeněk Sklenář, 2008. ISBN 978-80-903996-3-1. s. 56-58.

<sup>153</sup> NINJA A SAMIRA. *Holofonik*. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

Téměř celá jeho tvorba je spjatá se skupinou E AREA. Stálé jádro tvoří Federico Díaz, Martin Ličko, Jiří Zhoř, Michal Cepka, příležitostně další osoby spjaté nejen s novými technologiemi.<sup>154</sup> Jelikož jsou jeho projekty technicky velmi náročné, potřebuje k jejich spolupracovníky z oblasti informačních technologií, nicméně konzultuje své projekty např. i s filozofy. Propaguje tzv. síťové myšlení, zapojení vícero autorů.<sup>155</sup>

## INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/ DIGITÁLNÍ PLASTIKY

Díazova tvorba byla v prvopočátku orientovaná na tvorbu objektů. Jeho první zlomové dílo nese název *Nostalgie*, vytvořil ho roku 1992 (mj. jej vystavoval v roce 1994 na Hi-tech/Umění v Brně). Multimediální zvuková plastika má tvar ulity, je vytvořena ze syntetického materiálu a tvoří polouzavřenou „šumící“ akustickou komoru. V *Nostalгии* je patrná Díazova příslovečná inspirace přírodou - jedná se o akustický objekt, který má připomínat přírodní tvar, v tomto případě lasturu. Toto dílo je na rozdíl od těch nadcházejících, velmi abstraktních, pořád reálné, a to tvarem i zvukovou složkou - instalace zahrnuje šíření nízkofrekvenčního zvuku v podobě praskání ledových ker, který jakoby vychází z nepolapitelného nitra objektu. Zvuková složka se jeví jako ta nejdůležitější, návštěvník cítí v těle vibrace tvořené akustickým objektem.<sup>156</sup> Díazova představa tohoto architektonického modelu zpočátku zahrnovala i vizuální složku v podobě promítání Tarkovského filmu *Nostalgie* či mořské hladiny na povrch objektu. Tarkovského film byl také inspirací pro název této třímetrové mušle. Od promítání vizuálního obsahu Díaz postupně upustil.<sup>157</sup>

Tento objekt vykazuje rysy Díazova budoucího uměleckého směřování - propojování zvukové i obrazové složky s prostředím, a v neposlední řadě vybízení diváka k participaci. Ulita nabízí možnost částečně vstoupit do jejího nitra, čímž se zvukový efekt umocňuje.<sup>158</sup> Tato lastura má představovat hologram kosmu. Můžeme v ní hledat symboliku vesmírného počátku, kdy se příroda setkala s universem. Již v době Díazových studií objekt od něj odkoupila Národní galerie, čímž se Díaz zapsal do dějin jako nejmladší umělec, jehož dílo tato instituce zakoupila.<sup>159</sup>

---

<sup>154</sup> E AREA. Autorský tým. *E AREA* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.e-area.cz/main.html>>.

<sup>155</sup> NINJA A SAMIRA. *Holofonik*. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>156</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 31.

<sup>157</sup> ŠVIKOVÁ, Martina. *Federico Díaz a skupina E AREA*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2009. Vedoucí diplomové práce PhDr. Alena Pomajzlová, PhD. s. 15.

<sup>158</sup> KRATOCHVÍL, Jan. *Nostalgie*. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/?id=2123>>.

<sup>159</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 922.



Obrázek 1 Federico Díaz - Nostalgie - 1992

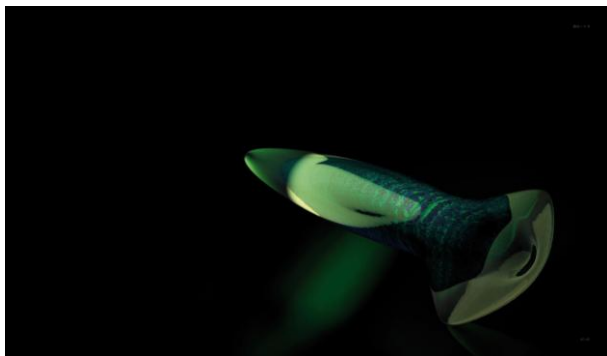
## COMPUTER ART/ POČÍTAČOVÉ ANIMACE

Díaz při hledání svého uměleckého vyjádření začal od materiálních děl přecházet do virtuálního světa počítače, k nehmotným objektům, které se lépe hodily pro vyjadřování jeho intencí. Jak název Blob I-III napovídá, v tomto projektu, na kterém pracoval v rozmezí let 1992-1997, začal Díaz poprvé pracovat s blobovým softwarem (tzv. metablobovým algoritmem). Vytvářel blobové objekty<sup>160</sup>, které symbolizovaly fúzování molekul. Stejně jako následně zmiňovanou Dehibernaci rozdělil projekt do několika částí, ve kterých dával vzniknout umělým bytostem, které se vzhledově podobaly možným žijícím organismům. Touto prací demonstroval samotné experimentování na poli imateriálních objektů, vytvářel syntetické organické tvary bez doteku lidské ruky, bez přímé práce

---

<sup>160</sup> Ačkoliv objekty nevyužívající digitální technologie nejsou ohniskem našeho zájmu, dovolíme si, pro celistvý náhled na Díazovu tvorbu devadesátých let, pouze připomenout Díazovy objekty Blob, Up (1994-1995) a Florida (1994-1997). Díaz je představil v rámci finále Ceny Jindřicha Chaloupeckého v roce 1997. Pracoval na nich již s týmem E AREA, konkrétně s Milanem Guštarem, Martinem Ličkem, Petrem Vejdovským a Františkem Sedláčkem. Patří do kategorie akustických objektů (fungujících na principu zvukem rozpořybované membrány, nikoliv na digitální platformě), interpretují matematický model černé díry. - BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 64 - 65.

s materiálem. Redefinoval práci se samotným objektem - virtuální objekty vznikaly pouze na základě myšlenek a emocí.<sup>161</sup> Tělesnost těchto cyberobjektů zdůrazňoval možností jejich pohybu.<sup>162</sup>



Obrázek 2 Federico Díaz - Blob I-III - 1992-1997



Obrázek 3 Federico Díaz - Blob I-III - 1992-1997

Autonomní virtuální proces rozvinul v díle *Fraktální pole* tvořeném mezi roky 1994-1997. Černá tečka na bílé ploše utvářela nezávisle na umělcově intenci nahodilé útvary, nepravidelné skupiny, spirální struktury, podobné větvím stromů. V určitém bodě nechal struktury cyklicky se vracet do svých původních jednodušších podob, až zmizely úplně, aby se znovu mohla z bílého pole vynořit další černá tečka a začít celý proces od začátku. Touto stereofonně ozvučenou animací Díaz odkazoval k nepřekročitelným fyzikálním zákonům. Role umělce byla v tomto případě zredukována pouze na technologického tvůrce celého procesu, který zajišťuje jeho fungování, ale na přímé akci se nijak nepodílí, ta je čistě autonomní.<sup>163</sup>

<sup>161</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 46-47.

<sup>162</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 922.

<sup>163</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 73.



Obrázek 2 Federico Díaz - Fraktální pole - 1994-1997

## INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/INTERAKTIVNÍ INSTALACE

Díazovy interaktivní instalace se zpočátku soustředily zejména na zvukovou stránku, vizuální byla částečně potlačena. Instalací Dehibernace z roku 1993 Díaz ve svém přístupu k akustickému zážitku navazuje na zmiňovaný objekt Nostalgie. Vytvořil zvukové prostředí, digitální elektronické pole, ve kterém účastník má pociťovat zvuk celým svým tělem. Toto „syntetické multidimenzionální zvukové pole“ se soustředí na emoční, nikoliv informační rovinu komunikace. Díaz tím narážel na fakt, že komunikace nemusí nutně probíhat v rovině významů, ale pouze ve formě emoční interakce daného okamžiku nezátížené informací. Jako důkaz této hypotézy byla akustická složka instalace složená ze slov, která jsou pronášena v různých jazycích zároveň, doplněna o další zvuky různých frekvencí, které se šířily ze všech stran v závislosti na pohybu návštěvníka.<sup>164</sup>

Díaz rozdělil instalaci na jednotlivé fáze - Dehibernace I a Dehibernace II - až v druhé fázi bylo možné do instalace vstoupit. Obrazová složka uvnitř byla zredukována na tlumené světlo, které naopak dávalo možnost, aby se smysly soustředily primárně na zvuk. Později byla instalace doplněna videoprojekcí složenou ze záběrů participantů instalace promítaných s určitým zpožděním. V tomto interaktivním prostředí Díaz cílil také na další z lidských smyslů - hmat. Vnitřní stěny i podlaha instalace byly pružné a trásly se, aby vyvolávaly pocity nejistoty. Instalaci Díaz definoval jako

---

<sup>164</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 38-41.

zvukovou krajinu, která má působit na lidské smysly jako prostředí probuzení. Odtud i samotný název instalace - Dehibernace.<sup>165</sup>

*„Díazovi jde o atak divákovy aktuální percepce, o nabídku konkrétního smyslově naléhavého prožitku oproštěného od všech významových asociací.“<sup>166</sup>*

Díazovu inspiraci můžeme hledat v zenu, ale také v myšlenkách fyzika Davida Bohma či teoretika obecné evoluce Ervina Laszla, totiž že námi zakoušená realita není vytvořena z hmoty, naopak podstata světa je povahy nemateriální.<sup>167</sup> Při práci na tomto akustickém environmentu Díaz spolupracoval s týmem E AREA, ostatně jako u většiny dále zmíněných děl. Dehibernace II byla představena na Bienále mladého umění '94.

Spin (neboli Dehibernace III) vytvořená roku 1994 představuje třetí, v tomto případě už samostatnou fázi projektu Dehibernace. Tato interaktivní zvuková klec, simulující pohyb zvuku, pokoušející se zaznamenávat nemateriální podstatu věcí, dospěla „(...) ke koncepci dynamického holofonního zvukového prostředí, v němž návštěvník svým pohybem vyvolával různé a rozmanitě lokalizované zvuky“<sup>168</sup>. Třetí fáze projektu byla interaktivní natolik, že dokázala být modifikovatelná hlasem či pohybem zornic návštěvníka instalace.<sup>169</sup>

Název instalace Spin odkazuje k „jednotce pohybu elementárních částic“. Samotná instalace se skládala z místnosti, jejíž stěny byly pokryty polyamidem, který pohlcuje hluk, a opatřeny reproduktory, které přenášejí nízkofrekvenční zvuk. Interakce probíhala po vstupu návštěvníka - fungovala jako akustické zrcadlo, které vytvářelo simulaci jeho vlastního hlasu prostřednictvím zvukového konvertoru. Díaz následně do instalace zakomponoval projekci, která také reagovala na návštěvníkovo chování v reálném čase.<sup>170</sup> Spin představil mimo jiné právě na zmiňovaném festivalu Orbis Fictus v roce 1995 ve spolupráci se skupinou Degat (Boro Galavec, Marcel Turic), ale také

---

<sup>165</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 41.

<sup>166</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 924.

<sup>167</sup> Dále jako svou inspiraci uvádí Stephena Hawkinga, Ruperta Sheldrakea, Zdeňka Neubauera, Fritjofa Capra a další. - NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>168</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 922.

<sup>169</sup> *Ibid.*, s. 922.

<sup>170</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 53.



s Milanem Guštarem, Radkem Bláhou a členy E AREA.<sup>171</sup> Funkčnost celého systému během festivalu údajně bohužel nevydržela ani celý týden.<sup>172</sup>

Další instalace, jejímiž vlastnostmi navazuje na předchozí zmíněné, nese název 7. Sestávala ze sedmi zvukových polí, jejichž počtem Díaz odkazoval k sedmi lidským energetickým centřům - čakrám.<sup>173</sup> Interaktivní zvukovou instalaci 7 Díaz vytvořil v roce 1998 a představil v Galerii hlavního města Prahy, v domě U zlatého prstenu. Samotná instalace, vlastní vnitřní prostor, v sobě ukrývala 46 reproduktorů. Byla vytvořena za pomoci interaktivního softwaru a barrisolu (materiál, který Díaz ve svých instalacích hojně používá). Opět se soustředila na návštěvníkovy vědomé i podprahové vjemy. Zvuky, které instalace při návštěvníkově pohybu vydávala, byly závislé na jeho pohybu (směru i rychlosti). Návštěvník procházel úzkou bílou chodbou, která končila v černé temnotě, kde se zvuky měnily v podprahové.<sup>174</sup> Všechny čtyři zmíněné instalace tvoří dle Díazova komentáře zvukové klece, které vyjadřují nemateriální energetické toky a interaktivním způsobem reagují na myšlenky člověka.<sup>175</sup>



**Obrázek 3 Federico Díaz - 7 - 1998**

<sup>171</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 180.

<sup>172</sup> NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>173</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 99.

<sup>174</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 903, 924, 936.

<sup>175</sup> ČESKÁ TELEVIZE. Portrét Federica Díaze. *Artmix* [online] 2007 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123096165-artmix/207562229000002/obsah/144881-portret-federico-diaz>>.

V roce 1997 se Días dočkal své první samostatné výstavy Tacuzcancan v Galerii hlavního města Prahy. Tacuzcancan byl souborný název jeho diplomové práce na AVU<sup>176</sup>, v rámci níž vytvořil tři interaktivní instalace - Fermion, Gug a Photon. Participant byl opět součástí informačního či energetického pole, v rámci něhož se Días pokoušel zhmotnit a vizualizovat myšlenky jako takové.<sup>177</sup> Tyto instalace již nesou určité společné rysy s prvními pokusy s virtuální realitou, ne však plně imerzní.

Photon byl první částí diplomového projektu, vznikal mezi roky 1996-1997 jako dvoufázový projekt. Photon I Días vytvořil jako třídídimenzionální počítačovou simulaci, ve které můžeme sledovat tři různé pohybující se body. (Ze simulací a vizualizací Días vždy vychází v tvorbě instalací.) V rámci samotné instalace Photon II představil systém polarizačních membrán napojený na karbonovou tyč, interaktivně reagující na vzdálenost návštěvníka.<sup>178</sup> Dle Díaze skrze interaktivní optickou soustavu se zvukovým holofonním polem bylo možné vnímat běžně neviditelný bod a jeho pohyb v prostoru.<sup>179</sup>

Na Photon navazovala interaktivní instalace Fermion, ve které návštěvník tvořil svým vlastním pohybem zvukovou složku díla.<sup>180</sup> Fermion byl konstruován jako zakřivený hyperbolický prostor vytvořený z kovové konstrukce a plastických polyamidových stěn, do kterého návštěvník vstupuje. Na vnitřní stěnu instalace byla promítána počítačová animace pulzujícího bodu, jehož barva a velikost se v reálném čase měnila souvztažně v závislosti na pohybech účastníka instalace, který byl snímán prostřednictvím laserových diod. Zvuková složka se měnila společně s projekcí, vzhledem ke vzdálenosti návštěvníka od projekce. Pulzující bod byl opět analogií k energetickému poli, o jehož vyjádření ve svých projektech Días usiloval.<sup>181</sup>

Třetí částí Díasova diplomového projektu Tacuzcancan byla instalace Gug tvořená opět prostorem složeným z železné konstrukce a pružných polyamidových stěn. Na jeho konci byly dva pohyblivé kulovité útvary, které se mohly hýbat všemi směry a svým pohybem „narušovat“ rovné plochy stěn. Días význam tohoto projektu spojoval s teorií chaosu - pohyb koulí byl generován nahodile, nikdy se neopakoval. Instalace mohla fungovat mechanicky, bez zásahu člověka, ale rovněž také interaktivně v případě vstupu participanta. V druhém případě byla plocha stěn, poté co člověk

---

<sup>176</sup> Días v Umělci popisuje přímo situaci při obhajování diplomové práce, která se měla uskutečnit před samotnou vernisáží. Komise přišla pozdě a Milan Knížák, jako člen hodnotící komise, se nezdráhal vyhodit návštěvníky vernisáže ven a vernisáž zrušil. Días měl s Knížákem problémy již při studiích na AVU. V souvislosti s informačním polem, na něž se jeho instalace soustředí, dodává, že ve zdejším (českém) informačním poli je jakýsi tlak. © LINDAUROVÁ, Lenka. Umění jako součást informačního a energetického pole - Rozhovor s Federicem Díazem. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 4. s. 5.

<sup>177</sup> Ibid.

<sup>178</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Días - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 89.

<sup>179</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Umění jako součást informačního a energetického pole - Rozhovor s Federicem Díazem. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 4. s. 5.

<sup>180</sup> Ibid.

<sup>181</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Días - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 81.

vstoupil dovnitř, narušována přesně dle jeho pohybů snímaných laserovými diodami. Interaktivní byla rovněž zvuková část instalace měnící se dle vzdálenosti člověka od stěn prostoru.<sup>182</sup> Již v tomto případě bylo patrné Díazovo následné směřování, jež nezůstalo u instalací, ale vedlo k návrhům celých architektonických prostředí.

Další skupinu Díazových instalací tvoří *Generatrix I-III* a *Mnemeg*. Okolo roku 2000 se jeho pozornost začínala soustředit na interaktivní vizuální instalace, v nichž se návštěvník instalace setkává s virtuálním organismem a instalace simuluje virtuální realitu. Interaktivní multimediální instalaci *Generatrix I-III* Díaz tvořil v letech 1999-2002. Byla představena v Galerii hlavního města Prahy, následně byla vystavena na mnoha dalších výstavách, mj. také v rámci výstavy k udělení ceny Jindřicha Chalupického za rok 2002. *Generatrix* představovala vizuální interaktivní pohybuje se energetické pole, které je schopné přenášet informace v reálném čase. Vizualizace návštěvníkovi instalace umožnila interakci s objektem kapkovitého či blobovitého útvaru, který reagoval na jeho pohyb a hlas změnou tvaru a barvy. V první fázi projektu byla na virtuální objekt zrcadlena tvář návštěvníka instalace, na základě zvukových impulsů se kapka rozpadala na menší a menší, přičemž všechny na sobě stále zrcadlily jeho obličej. Ve druhé a třetí fázi projektu vstoupilo do virtuálního obrazu celé tělo návštěvníka.<sup>183</sup> Název *Generatrix* odkazuje právě k procesu postupného generování organismu.<sup>184</sup>

Ve stejném časovém období Díaz a E AREA pracovali na dalším interaktivním projektu s názvem *Mnemeg*. V tomto případě vytvořili již kompletní umělý abstraktní organismus, zrozený do tvaru blobu. Název odkazoval k mimetické informaci. Podle zvuků a promluvy účastníka instalace, prostřednictvím tzv. informačního smogu, se tvořila umělá bytost. Na základě pohybu a hlasu participanta objekt měnil svůj tvar a pohyb. Barva umělé bytosti se měla přizpůsobovat barvě jeho kůže. Z abstraktního objektu se postupně tvarovala virtuální bytost podobná svému předobrazu - participantovi instalace, a to prostřednictvím kamer, senzorů a scannerů. Člověk měl prostřednictvím instalace vidět své alter-ego, složené z vlastních emočních projevů. Toto virtuální zrcadlo člověka pak mělo být uloženo ve formě informace na internet a návštěvník by pak sebe sama našel ve formě binární spermie, kterou lze dále formovat. Technicky však nebylo v té době možné provést vše, co Díaz v projektu zamýšlel.<sup>185</sup>

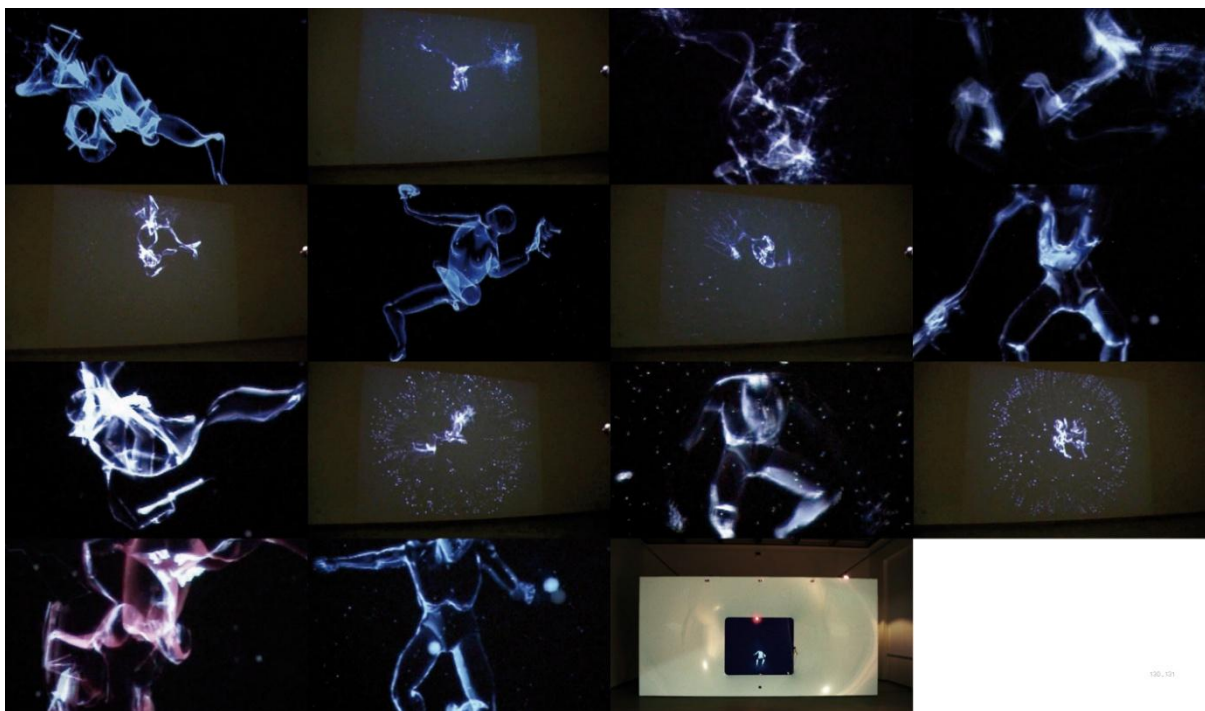
---

<sup>182</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 81.

<sup>183</sup> *Ibid.* s. 108-110, 116-117.

<sup>184</sup> ČESKÁ TELEVIZE. Portrét Federica Díaze [online] op. cit.

<sup>185</sup> BUCK, Robert, T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Op. cit., s. 122-129.



Obrázek 4 Federico Díaz - Mnemeg - 1999 -2002

## ARCHITEKTONICKÉ NÁVRHY

Díaz a skupina E AREA při uvažování o umělých objektech, prostředích, instalacích, prostorech reagujících na člověka a jeho emoce došli postupně až k návrhu budovy, která by fungovala na stejných principech jako zmiňované instalace. E-Area (nesla stejný název jako celá skupina), označený přívlastky dům kosmického vědomí, dům pro třetí tisíciletí, byl projekt z let 1998-1999, v jehož nitru se nachází obrovské koule (místnosti pro více osob i pro jedince), tzv. holofonní simulátory propojující vícerozměrný zvuk a virtuální realitu. Ideálně měly umět pracovat s lidskou myslí, emocemi, myšlenkami. Tento architektonický projekt byl koncipován jako „zvukový experimentální prostor“, ve kterém by byl zvuk interaktivně generován v reálném čase, „vynořoval“ by se ze všech míst v daném prostoru. V případě menší koule pro jednotlivce by byla dovnitř prostoru zahrnuta také projekce. Simulátory by mohly být navzájem propojeny, čímž by vznikala možnost spojit se s člověkem ve vedlejší „kouli“. Jeden ze simulátorů měl například poskytnout „pocit plodu v mateřském lůně“, jiný „zažít“ oko cyklónu. Jako místo, kde by teoretický návrh mohl být realizován, se uváděla pražská Letenská pláň.<sup>186</sup> Na projektu s Díazem spolupracovali Stanislav Veselý, Martin Ličko, Marcel Vojanec, Michal Cepka, člen virtuální jednotky Silver Milan

<sup>186</sup> NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

Guštar, dále se do realizace zapojili také filozof Zdeněk Neubauer, matematik Petr Vopěnka či architekt Vlado Milunič.<sup>187</sup> Projekt byl představen na festivalu nových médií Entermultimediale.

Zůstává otázkou, jak zpětně reflektovat Dízovy snahy (potažmo snahy celé skupiny E AREA) v poslední dekádě minulého století. Je třeba brát na zřetel, že návrhy vznikaly v „divokých“ devadesátých letech plných plánů a očekávání neomezených možností. (Je třeba upozornit, že na přelomu milénia končí utopistická technooptimistická fáze Dízovy tvorby<sup>188</sup>.) Poněkud racionálně komentuje jejich snahu Tomáš Pospiszyl v roce 2000 při příležitosti výstavy jednotlivých instalací Federica Díaze a skupiny E AREA kurátorem Jiřím Zemánkem v Malé dvoraně Veletržního paláce. Presentace jejich tvorby konce devadesátých let se Pospiszylovi jeví jako „výroční zpráva jejich továrny na nekonečno“, Díaze nazývá „veleknězem jeho vlastního e-království“ či „ukázkou naivního uvažování bláhového konce 20. století“.<sup>189</sup> S těmito názory, bohužel pro Dízovy entuziastické utopické návrhy, se ztotožňovala řada kritiků. Na druhou stranu právě jeho tvorba znamenala zásadní revoluci v českém umění a patrně nejlépe charakterizuje (nejen techno) optimistickou poslední dekádu minulého století.<sup>190</sup>

### 3.1.2 Petr Svárovský a Silver

Dalším uměleckým sdružením, které se v devadesátých letech chopilo nových výrazových prostředků, byla skupinu Silver, jejíž jádro tvořil především Petr Svárovský. Narodil se roku 1962 v Praze, prošel ateliérem nových médií na Akademii výtvarných umění v Praze, ateliérem monumentální tvorby Aleše Veselého (společně s Federicem Díazem a Elen Řádovou), také studoval na Pedagogické fakultě Karlovy univerzity. V současné době žije a pracuje v norském Oslu.<sup>191, 192</sup>

S Díazem Svárovského pojí nejen studium na AVU, společné východisko ze sochařského řemesla, fascinace novými technologiemi, vztah k přírodě a její reflexe v konkrétních dílech,

<sup>187</sup> NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

<sup>188</sup> Např. projektem Sakura představeným v roce 2005 na mezinárodním festivalu elektronických umění Ars Electronica v Linci již přechází na kritickou stranu nových technologií. - VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKO-PRŮMYSLOVÁ V PRAZE. MGA. Federico Díaz. *Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze* [online] c2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<https://www.vsup.cz/volne-umeni/supermedia/mga-federico-diaz-42/>>. Video k instalaci Sakura je dostupné z <[https://www.youtube.com/watch?v=X\\_kJ9XdUG9I](https://www.youtube.com/watch?v=X_kJ9XdUG9I)>.

<sup>189</sup> POSPISZYL, Tomáš. Reklama na virtuální božství. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 2000, č. 6, s. 76-77.

<sup>190</sup> PTÁČEK, Jiří. Insider, bez insidera, ...-Insiders, Brno, Dům pánů z Kunštátu, 14. 12. 2004 – 30. 1. 2005; Futura, Praha, 17. 2. – 1. 5. 2005. Divus [online] 2005 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/insiders-inc>>.

<sup>191</sup> PIETRASOVÁ, Kateřina. Petr Svárovský. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2648>>.

<sup>192</sup> V dnešní době se Svárovský věnuje především mobilnímu umění v kontextu reflexe lidského chování, především v oblasti mobilních aplikací a her. - SVÁROVSKÝ, Petr. Petra Svárovský. *Portfolio* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/>>. Více informací dostupných z <<http://tagr.tv/2007/intriguee/>>, <<http://flirtman.com/computer/index.html>>, <[http://carrotpop.com/Carrot\\_Pop/Carrot\\_Pop.html](http://carrotpop.com/Carrot_Pop/Carrot_Pop.html)>.

tematizování vztahu člověk-technologie-umění. Obě skupiny se rovněž soustředily primárně na instalace, do jejich tvorby spadají počítačové animace, představili virtuální entity.<sup>193</sup> Společným znakem téměř všech jejich děl byl důraz na participaci účastníka, který sám tvoří finální podobu projektů, aniž by si toho byl plně vědom. Stal se její součástí. „*Domnívá se, že instalace reaguje na jeho pohyb, ale spíše se sám stal její hříčkou.*“<sup>194</sup> Pokud bychom se zaměřili naopak na rozdílnost těchto autorů, Dázova práce může připomínat fantaskní snění o zhmotňování myšlenek, práce virtuální jednotky Silver je naopak možné definovat „*striktním racionálním řádem, jakýmsi virtuálním klasicismem, vycházející ze struktur algoritmu*“.<sup>195</sup>

Skupina Silver je proměnlivá entita, virtuální fiktivní identita pohybující se na hranici umění, vědy a technologií. Kromě Svárovského jsou jejími členy Milan Guštar, Pavel Rejholec, Jan Stehlík a příležitostně např. Petr Hejda, Dan Rodný a další. Zde můžeme sledovat další propojení s tvorbou Federica Díaze - Pavel Rejholec a Milan Guštar jsou také nestálými členy Dázova týmu E AREA. Milan Guštar povětšinou zabezpečuje software Dázových projektů.<sup>196</sup> Jako počátek tvorby virtuálního uskupení Silver je uváděn rok 1994. Jejich díla lze označit přívlastky interaktivní a participační. Věnují se jak tvorbě určené pro galerijní prostory, tak tvorbě virtuální - na internetové síti. Sám Svárovský na webových stránkách Silveru píše, že nejprve se věnovali interaktivním zvukovým instalacím, později virtuální realitě, internetu a code artu.<sup>197</sup> Jejich první samostatnou výstavou v ČR byla roku 1996 *Shadows of Flames/Stíny plamenů* ve Staroměstské radnici (Galerie hlavního města Prahy).<sup>198</sup>

## INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/INTERAKTIVNÍ INSTALACE

Již v roce 1993, v době studia na AVU, Petr Svárovský za pomoci Milana Guštara (programování) a Dana Rodného (sampling) zrealizoval svůj prvotní interaktivní novomediální projekt, který nesl název *Sirénés*. Představil zvukovou instalaci, v rámci níž umístili pod podlahu místnosti, pro kterou je instalace určena, dvanáct senzorů, které v návaznosti na pohyb účastníků v rámci daného prostoru předávaly signál do počítače, jenž je poté využíval ke generování zvuků, vycházejících

<sup>193</sup> ŠVIKOVÁ, Martina. *Federico Díaz a skupina E AREA*. Op. cit. s. 58.

<sup>194</sup> ŠEVČÍK, Jiří. *České umění 1980-2010: texty a dokumenty*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2011. ISBN 978-80-87108-27-7. s. 480.

<sup>195</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 922

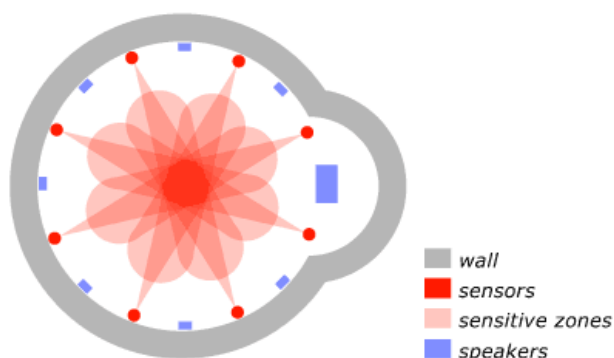
<sup>196</sup> ŠVIKOVÁ, Martina. *Federico Díaz a skupina E AREA*. Op. cit., s. 57.

<sup>197</sup> SVÁROVSKÝ, Petr. Petr Svárovský. *Portfolio* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/>>.

<sup>198</sup> Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Silver. *I-DATUM* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/autori-51>>.

z nelokalizovatelných bodů.<sup>199</sup> Pokud návštěvník vstoupil do středu místnosti, mohl slyšet dvanáct ženských hlasů zaktivováním veškerých pod podlahou rozmístěných reproduktorů.<sup>200</sup> Sirénés, které můžeme označit za „procesuální hudební audioskulptury“ či „audioperformance“, byly poprvé představeny v pražské Nové Síni.<sup>201</sup> Jiří Zemánek tvrdí, že impuls k jejich realizaci byl autorům dán s největší pravděpodobností na interdisciplinárním mezinárodním symposiu Hermit, které od roku 1992 působilo jako experimentální prostor pro novomediální umění.<sup>202, 203</sup>

Roku následujícího v rámci plaského festivalu Hermit '94 skupina Silver představila zvukovou instalaci Amnesty fungující na podobném principu, na jejíž realizaci se podíleli Rejholec, Guštar a Svárovský.<sup>204</sup> Tato zvuková instalace byla vytvořena speciálně pro kapli svatého Bernarda při plaském klášteře, uzpůsobena jejímu prostorovému řešení, opět interreagující dle počtu návštěvníků a jejich pohybů. Bylo zde umístěno devět čidel podél zdí, která zaznamenávala pohyb osob v prostoru kaple. Zvuky byly generovány z předem definované databáze - úderů pražských zvonů. Podobně jako u Sirén návštěvník nemohl přesně určit, odkud (z jakých reproduktorů) se zvuk šíří. Takovým způsobem chtěla skupina atakovat lidské smysly. V kombinaci se sakrálním prostorem kostelní odbývání a přítomnost umělé inteligence působila jako spojnice časové osy minulosti a budoucnosti.<sup>205,206</sup>



Obrázek 5 Silver - Amnesty - 1994

<sup>199</sup> SVÁROVSKÝ, Petr. Sirenes. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/sirenes/index.html>>.

<sup>200</sup> SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1996. ISBN 80-7010-051-6. s. 6.1.

<sup>201</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 926.

<sup>202</sup> ZEMÁNEK, Jiří. Sirénés Petra Svárovského. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 25, s. 5.

<sup>203</sup> K dispozici je také videozáznam přímo z galerie Nová Síň v Praze. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=QvppZrpNMV8>>.

<sup>204</sup> SVÁROVSKÝ, Petr. Amnesty. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/amnesty/index.html>>.

<sup>205</sup> SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Op. cit., s. 6.1.

<sup>206</sup> K tomuto projektu je dostupný videozáznam z <<https://www.youtube.com/watch?v=FgsSjXqGxU>>.

V devadesátých letech Silver představil další projekty fungující na podobném principu. Jedním z nich byla instalace Aellon, představená na Bienále mladého umění Zvon '94, Gateway či Victoria.<sup>207</sup> V kontrastu s Díazovými zvukovými instalacemi je nutné dodat, že přístup Silveru je o poznání racionálnější. Skupina vytvořila v počítači databanku možných vzorků, která slouží k jejich následné generaci prostřednictvím pohybu návštěvníka, vytvářela „alternativu“ ke klasické hudbě, nikoliv energetická pole zhmotňující slova a představy.<sup>208</sup>

V polovině devadesátých let začala skupina vytvářet instalace zahrnující vizuální aspekty. Příkladem takového díla jsou Stíny plamenů z roku 1995. V magisterské diplomové práci Martiny Švikové jej autorka přirovnává svou povahou k Díazovým Fraktálním polím, tvořeným přibližně ve stejném časovém horizontu. Určitou podobnost sleduje v zaměření díla na přírodní živly, energie, lidské emoce. Hledají jistou analogii mezi přírodními tvary a tvary generovanými počítači, založenými pouze na číslech.<sup>209</sup> Skupina samotná je definuje jako virtuální světelná pole, inspirací pro vytvoření tohoto projektu jim dle vlastních slov bylo „víření roje komárů, jiskření čerstvě napadaného sněhu za slunného zimního dne, vnitřní pohyb oblak a Brownův pohyb.“<sup>210</sup> Podobně jako u Díaze při simulaci pohybu došli k fraktálním rovnicím pro znázorňování konkrétních struktur.<sup>211</sup>

Instalace byla rozložena do několika místností, přičemž v první se nachází projekce, která za pomoci kukátka dává divákovi možnost vidět „reálná“ pole v místnosti, v druhé byly tytéž objekty obohaceny o funkci interaktivity v oblasti pohybu. Instalace měla až psychedelické účinky zakoušení odlišné reality.<sup>212</sup> Název Stíny plamenů nesla následně i první samostatná výstava Silveru v Galerii hlavního města Prahy v roce 1996. „„Malý krůček pro umělce, ale velký skok pro celá devadesátá léta“,“ parafrázoval slavný výrok, dobře ilustrující tuto událost, údajně český umělecký kritik při otevření Silverovy první pražské výstavy.“<sup>213</sup>

V polovině devadesátých let můžeme v tvorbě skupiny Silver sledovat příklon k virtuálním projektům. V roce 1995 představili v rámci festivalu Orbis Fictus pravděpodobně svůj nejznámější projekt Resident, interaktivní instalaci, která nechala ožít umělou bytost virtuální reality „plující ve vlastním sarkofágu“.<sup>214</sup> Marta Smolíková vidí v Residentovi virtuální analogii ke Golemovi či Robotovi,

---

<sup>207</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 926.

<sup>208</sup> *Ibid.*, s. 926.

<sup>209</sup> ŠVIKOVÁ, Martina. *Federico Díaz a skupina E AREA*. Op. cit., s. 62.

<sup>210</sup> SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Op. cit., s. 5.

<sup>211</sup> *Ibid.*, s. 5.

<sup>212</sup> *Ibid.*, s. 6.6.

<sup>213</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. Silver. *Silver* [online] 2001 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/silver.html>>.

<sup>214</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - MARTA SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění*. *New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 210.



bytostem rovněž zrozeným v Praze.<sup>215</sup> Silver na tomto projektu pracoval v zastoupení Petra Svárovského, Milana Guštara, Pavla Rejholce, Jana Stehlíka a Petra Hejdy.<sup>216</sup>

Umělý organismus Resident, žijící v bílém boxu umístěném v galerii, dokázal reagovat na lidskou řeč. Měnil svůj tvar, hýbal se, vyluzoval zvuky. Reagoval na pokyny - „Zmorfuj!“, „Pojď!“, „Otoč se doprava!“. Prostřednictvím mikrofonu byl povel návštěvníka přenesen do počítače a na základě vyhodnocení daného rozkazu LCD projektor převedl prováděnou operaci v pohyb či změnu tohoto virtuálního interaktivního živočicha. Divák mohl změny sledovat v reálném čase skrze malý monitor umístěný spolu s mikrofonem ve výši lidské hlavy.<sup>217</sup> Ve skutečnosti byl Resident pouhou iluzí pohyblivého světelného pole. „Fakt, že jej můžeme vnímat svými smysly, neznamená potvrzení jeho skutečné existence - je to fantom, vyvolávající otázky o vztahu reality a iluzí.“<sup>218</sup> Objekt odkazoval k alchymii, vytváření nejrůznějších umělých kreatur, a to například i v naší hlavě.<sup>219</sup> Resident zaznamenal nemalé úspěchy také v zahraničí. Jedním ze zásadních okamžiků pro skupinu Silver bylo ocenění Čestným uznání (Honorary Mention) v rámci významného lineckého festivalu Ars Electronica ještě téhož roku.<sup>220</sup>



Obrázek 6 Silver - Resident - 1995

<sup>215</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 165.

<sup>216</sup> Ibid. s. 210.

<sup>217</sup> Video k projektu dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=sXFP72wVPS>>.

<sup>218</sup> SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Op. cit., s. 6.5.

<sup>219</sup> SVÁROVSKÝ, Petr. Resident. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/resident/index.html>>.

<sup>220</sup> ARS ELECTRONICA. Interactive art. *Ars Electronica Archiv - Prix Ars Electronica* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=11274](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11274)>.

V roce 1997 skupina Silver v rámci výstavy Umělecké dílo ve veřejném prostoru představila projekty Bygone? a Rose, přičemž první zůstal pouze u velmi sofistikovaného návrhu, druhý byl úspěšně realizován již před samotnou výstavou.<sup>221</sup> Instalace Bygone? (lze přeložit jako dávný, minulý, jenž chce být zapomenutý) prezentovala hypotetickou představu Prahy, která, inspirována minulostí několika set let zpět, kdy místo města po jejím povrchu protékaly pouze mořské proudy, nabízela pohled na mořem zalité město. Intervencí do veřejného prostoru, zamýšlenou kurátory projektu, v tomto případě mělo být umístění dalekohledů na Petřínské rozhledně, které by díky technické podpoře poskytly divákovi pohled na mořskou vodou zalitá údolí s věžemi vykukujícími z pod hladiny (hladina by byla ve své původní odhadované výši). Realizace dalekohledu dle Silveru měla také reagovat na změny počasí a obraz dané situaci přizpůsobit. Instalace měla zahrnovat také zvukovou složku v podobě mořského vlnobití.<sup>222</sup>

#### COMPUTER ART/POČÍTAČOVÉ ANIMACE a UMĚNÍ WORLD WIDE WEBU/INTERNETOVÉ UMĚNÍ/NET ART

Jako pomezí počítačových animací a net artu je možné chápat projekt z roku 1996 E-flowers, nehmotné květy vytvořené ve virtuálním prostředí. Silver popsal E-Flowers „(...) jako objekty, „které jako takové vlastně nikdy neexistovaly. Existují na síti, ale vypadají podobně jako hmotné.“<sup>223</sup> Odkazovali k manipulaci s informacemi, především ze strany médií. Simulace reálných květů vybízí k otázce, zda vlastně vůbec dokážeme rozpoznat skutečnost od zdánlivě realisticky vypadajících klamů. V těchto praxích můžeme obecně spatřovat určité varování před manipulací, jejíž možnosti nové technologie rozšířily.<sup>224</sup>

Odkaz k přírodním tvarům a rostlinám je patrný i v dalším net artovém díle. Rose byl druhým projektem představeným v rámci výstavy Umělecké dílo ve veřejném prostoru v roce 1997. Silver vytvořil virtuální třídimenzionální objekt na webových stránkách, který svým tvarem a barvami připomínal tropický květ. Tvar i barva fyzicky neexistujícího objektu se společně s jeho velikostí měnila dle počtu a vlastností lidí, jež ho sledují.<sup>225</sup> To znamená, že každý jedinec, který se ocitne na dané adrese virtuálního prostoru, ho změní odlišným způsobem - myšleno samozřejmě globálně bez

---

<sup>221</sup> SVÁROVSKÝ, Petr. Rose. *Rose* [online] neuvvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://silver.avu.cz/rose/>>.

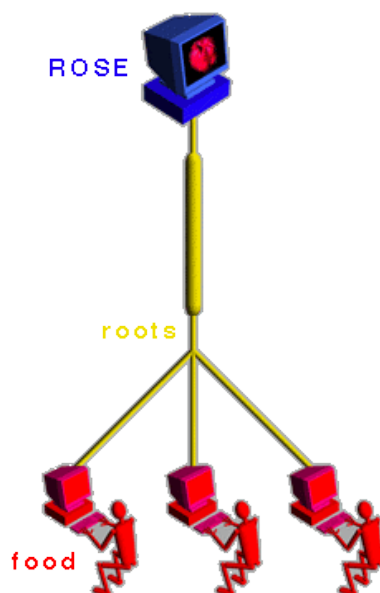
<sup>222</sup> PAVLÍČKOVÁ, Kateřina - HLAVÁČEK, Ludvík [et al.] *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1997. s. 157.

<sup>223</sup> ŠEVČÍK, Jiří. *České umění 1980-2010: texty a dokumenty*. Op. cit., s. 479.

<sup>224</sup> SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Op. cit., s. 5.

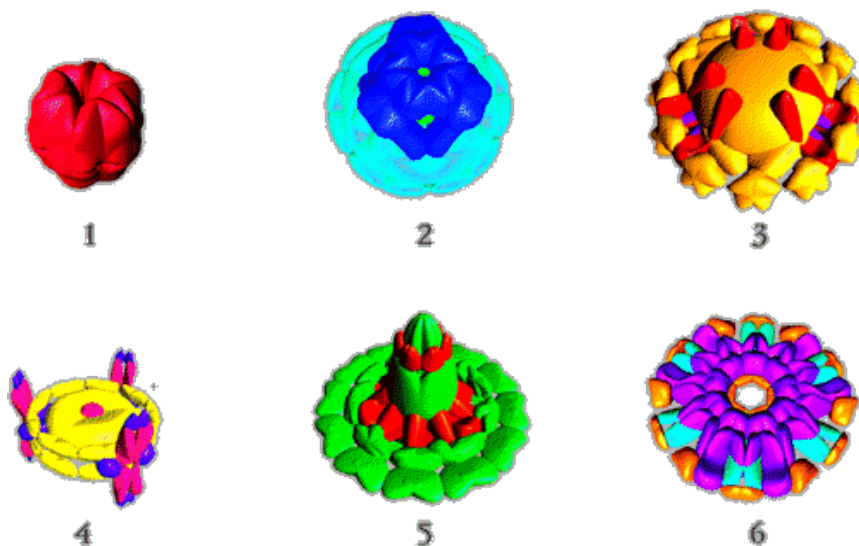
<sup>225</sup> Internetový projekt byl k nalezení na adrese <<http://www.avu.cz/~silver/rose>>., dnes na přesměrované adrese <<http://silver.avu.cz/rose/>>. můžeme nalézt pouze informace k projektu.

ohledu na hranice států, genderové rozdíly apod. Petr Svárovský tuto entitu označuje jako virtuální, kolektivně vytvořenou sochu a odkazuje k fenoménu právě se rodící síťové společnosti.<sup>226</sup>



Obrázek 7 Silver - Rose - 1997

*„Tvar, velikost a barva objektu jsou definovány souborem rovnic, do nichž jsou za proměnné dosazovány údaje o hostech - počítačích, navazujících kontakt se serverem. (...) Divák na své stránce vidí třídimenzionální objekt, který si může otáčet prostřednictvím myši.“<sup>227</sup>*



Obrázek 8 Silver - Rose - 1997

<sup>226</sup> VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Divus* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>>.

<sup>227</sup> PAVLÍČKOVÁ, Kateřina - HLAVÁČEK, Ludvík [et al.] *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*. Op. cit., s. 159.

V oblasti umění nových médií v rámci skupiny Silver netvořil samostatně pouze Svárovský, ale také Milan Guštar, který se narodil roku 1963 a studoval pražskou ČVUT. Od roku 1987 se věnoval především performancím a interaktivním instalacím. Kombinoval přístup inženýra-programátora a umělce, hledal hranice a spojnice těchto dvou oblastí.<sup>228</sup> Na výstavě Orbis Fictus představil svůj samostatný projekt, interaktivní instalaci Prázdnota, ve které neviditelné ultrazvukové pole působilo podprahově vnímatelnými vibracemi na návštěvníky takovým způsobem, aby jejich mozek připravilo do meditativního módu (inspirací pro jeho vytvoření mu byla jóga).<sup>229</sup> Otázka ovlivňování mozkové činnosti se stala zásadní pro uvažování o možnostech nových technologií a vzbudila patřičnou pozornost.<sup>230</sup>

Milan Guštar působil jako odborný technický poradce celé výstavy Orbis Fictus. Kromě Díaze a Svárovského spolupracoval také s Davidem Černým.<sup>231</sup> Pro Orbis Fictus vytvořili interaktivní instalaci Mrchy, jež sestávala z černého sloupu, který promítal lidskou postavu. V případě, že přišel divák blíže ke sloupu, postava zmizela. „*Stačí se k ní přiblížit, uvidět odlesk monitorů a všechno najednou zhasne.*“<sup>232</sup> Instalace odkazovala k neuchopitelnosti elektronického obrazu.<sup>233</sup>



Obrázek 9 David Černý - Mrchy - 1995

<sup>228</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 224.

<sup>229</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit. s. 920, 922.

<sup>230</sup> *Ibid.*, s. 920, 922.

<sup>231</sup> ČERNÝ, David. Artwork-Instalace-Mrchy. *Noise* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.noise.cz/david/cz/mrchy.html>>.

<sup>232</sup> POSPISZYL, Tomáš. *David Černý - promrdané roky: pravdivý příběh (život a dílo umělce)*. Praha: Divus, 2003. ISBN 80-86450-33-3. s. 46.

<sup>233</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 164.

### 3.1.3 Elen Řádová

Není náhodou, že v následujících kapitolách budou představeny, ve velkém poměru k zástupcům druhého pohlaví, ženy. V devadesátých letech sehrály na poli umění zásadní roli. Jednou z nich byla také Elen Řádová, působící v mnoha oblastech umění, od interaktivních instalací, přes DJing, klasickou malbu po kresbu komiksů a počítačovou animaci.<sup>234</sup> Elen Řádová se narodila roku 1963 v Bratislavě, studovala na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy a také na AVU, stejně jako většina zmíněných autorů. Prošla ateliéry monumentální tvorby Aleše Veselého, nových médií Michaela Bielického a intermediální tvorby Milana Knížíka.<sup>235</sup>

#### INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/INTERAKTIVNÍ INSTALACE

V souvislosti se zmiňovanými festivaly devadesátých let je třeba upozornit především na její účast na festivalu Orbis Fictus. Zde představila interaktivní instalaci Sblížení, která je v současnosti součástí kurátorského počínu Pavlína Morganové Někdy v sukni v Uměleckoprůmyslovém muzeu Moravské galerie (7. 2. 2014 - 18. 5. 2014). Sblížení je interaktivní audiovizuální instalace, která reaguje na pohyb návštěvníka za pomoci čidel umístěných po stranách prostoru před plátnem. Po vstupu do prostoru instalace vidíme na plátně tvář ženy. Při vzdáleném pozorování projekce se jí v tváři objevuje úsměv, při přibližování particpanta blíže k projekčnímu plátnu se začíná mračit, až v aktivování posledního pohybového čidla přechází do hlasitého vyděšeného křiku. Sblížením Řádová tematizuje otázku lidské komunikace, ambivalentní hranici strachu a potěšení. Čím víc se divák s ženou přibližují, tím vzrůstá napětí mezi nimi. Sblížení Řádové přineslo v rámci festivalu Orbis Fictus ocenění Sorosovy nadace, jehož součástí byla finančně podporovaná dvouměsíční stáž v San Francisku.<sup>236</sup>

---

<sup>234</sup> PECHOVÁ, Magdaléna. DJ BABE LN. *Think* [online] neuvvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.think.cz/obsah/lide/hudebnici/34-dj-babe-ln.html>>.

<sup>235</sup> ARTYCOK.TV. Magnety (Krištof a Andrea). *Artyčok* [online] 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artycok.tv/lang/cs-cz/20808/magnety-kristof-a-andrea-1994>>.

<sup>236</sup> NEUVEDENO. Orbis Fictus. Nová média v současném umění. *Centrum pro současné umění Praha* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>>.



Obrázek 10 Elen Řádová - Sblížení - 1995

## COMPUTER ART/DIGITÁLNÍ ANIMACE

V roce 1997 v rámci výstavy Umělecké dílo ve veřejném prostoru (pod záštitou zmiňovaného Sorosova centra pro současné umění Praha) vytvořila Řádová společně s Andreou Cihlářovou a Petrou Vargovou projekt nazvaný Blickarén (Gra Kom), který měl využít veřejnoprávní televizní vysílání pro hru a manipulaci s lidským vnímáním.<sup>237</sup> Projekt dosáhl realizace o rok později, v roce 1998, a byl vysílán na druhém programu České televize v podobě tří třicetiminutových projekcí,

---

<sup>237</sup> PAVLÍČKOVÁ, Kateřina - HLAVÁČEK, Ludvík [et al.] *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*. Op. cit., s. 93.

odvysílaných v nočních hodinách v rámci tří za sebou jdoucích dní.<sup>238</sup> Projekt českých umělkyně byl kritiky hodnocený jako intenzivní, magnetizující a vizuálně podmanivý.<sup>239</sup> Samotná projekce sestávala ze smyčky pohybu (roztahování a smršťování, pulsování) žlutého kruhu realizované prostřednictvím 3D animačního programu.<sup>240</sup> Animace byla doplněna také zvukovou složkou.<sup>241</sup> Vít Havránek tento projekt nadšeně okomentoval pro časopis *Umělec*:

*„Okouzleně jsem zíral na televizní obrazovku, v níž s organicko-strojovou pravidelností tepalo podivné elektronické nic (Řádová, Vargová, Cihlářová). Šlo o historický průnik (i když projekt měl okleštěnou podobu) do vysoce střežené sféry televize, která má tak vysoký statut věrohodnosti a všeobecné váženosti. V nejlepším případě se výtvarné umění do televize dostane v tradičním režijně dramaturgickém provedení. ČT 2, díky.“<sup>242</sup>*

Projekt byl na české scéně jednoznačně přelomový. Vstup do veřejnoprávního média se odehrál pouze v rámci zmíněné Piazza Virtuale (a Piazzetta Prague) Michaela Bielického, Karla Dudeška a dalších v roce 1992 na kasselské Documentě.

Elen Řádová byla mj. také pionýrkou české elektronické hudby - je považována za první českou DJku.<sup>243</sup> Pod pseudonymem BABE LN hudební kariéru odstartovala již roku 1993, za dob studií na AVU. Začínala v žánru chillout, později se dostala k rychlejší elektronické hudbě, dnes hraje především d'n'b. Její počátky se odehrávaly na soukromých akcích, postupně se dostala do pražských klubů a na české hudební festivaly (Cosmic Trip, Creamfields apod.). Hrála také v řadě evropských zemí po boku slavných kolegů (např. Carla Coxe, Ed Rushe atd.), jako DJka působila v Rádiu 1, starala se o hudební produkci v rámci českých výstav.<sup>244</sup> Také vernisáž zmiňované výstavy *Někdy v sukni* 6. února 2014 doprovázela svým DJským vystoupením.<sup>245</sup>

---

<sup>238</sup> Katalog Vargové a Malé uvádí po dobu 14 dnů - VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks. *Galerie hlavního města Prahy* [online] 2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <old.avu.cz/~citoyen/pdf/katalog.pdf>. s. 14.

<sup>239</sup> PIETRASOVÁ, Kateřina. Petra Vargová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <http://artlist.cz/index.php?id=2670>.

<sup>240</sup> E-mailová korespondence s Petrou Vargovou.

<sup>241</sup> PIETRASOVÁ, Kateřina. Petra Vargová. [online]. Op. cit.

<sup>242</sup> HAVRÁNEK, Vít. Praha 1998 - seriózní výzva ke komunikaci s veřejností (některé pražské projekty U ve VP). *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1998, č. 6-7, s. 14-15.

<sup>243</sup> Tvorba DJ BABE LN je dostupná např. jako záznam z festivalu LET IT ROLL 2010. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=TMsnV22qQDU>.

<sup>244</sup> CONKY. DJane BABE LN. *WAB PROJECT* [online] 2011 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <http://www.wabproject.cz/?mn\_post=174>.

<sup>245</sup> DESIGN CABINET CZ. *Někdy v sukni*. *Design Cabinet CZ* [online] c2008-2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <http://www.designcabinet.cz/nekdy-v-sukni>.

### 3.1.4 Lucie Svobodová

Lucie Svobodová se narodila roku 1963, studovala na VŠUP obor televizní a filmové grafiky, zaměřila se na elektronická média, především na počítačovou animaci (vytvořila pět krátkých animovaných filmů), virtuální realitu, internet, umělou inteligenci, laser, interaktivní projekce, 3D prostorové grafiky. Byla jedním ze zakládajících členů Media Archivu. Důležitou roli sehrála v oblasti nových médií v pozici pedagoga, vyučovala animaci na FAMU, na brněnské FaVU vedla ateliér multimédií, nyní působí na Institutu intermédií na ČVUT. Působila také jako spolumajitelka a výtvarnice v počítačovém animačním studiu Factory Art, kde se věnovala především komerční tvorbě - videoklipy, reklama.<sup>246</sup> Vytvářela díla na pomezí virtuální reality a počítačové animace při tvorbě halucinogenních mentálních krajín. Často v jejích dílech nalezneme prvek tunelu či bludiště, např. v díle Vteřina za vteřinou (1994), Moře (1995) či Jízda tunelem (1995).<sup>247</sup>

#### INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/INTERAKTIVNÍ INSTALACE a VIRTUÁLNÍ REALITA

Na výstavě Orbis Fictus a v rámci festivalu Hi-Tech/Umění 1995 prezentovala Svobodová společně s Michalem Gabrielem<sup>248</sup> virtuální 3D projekt Socha. Gabriel jako sochař vycházel z původní reálné bronzové sochy, následně prostřednictvím počítače tento kineticko-virtuální experiment dovedli až do jeho virtuální podoby projektované na plátno.<sup>249</sup>

Projekt byl realizován v několika fázích - poprvé pro Orbis Fictus ve Valdštejnské jízdárně v roce 1995, kvalitativně posunutý v rámci Tajemného světa nových médií v Liberci roku 1997, ve spolupráci s Janem Rybářem Svobodová a Gabriel představili Sochu také na čtvrté výroční výstavě Sorosova centra Umělecké dílo ve veřejném prostoru v roce 1997. Instalaci plánovali umístit do pražské Lucerny. Jako detailní popis díla autoři sami uvedli: „Projektor by promítal na projekční plochu obraz sochy, která by se pohybovala v souvislosti se vzdáleností diváka od ní. Zároveň by se

---

<sup>246</sup> AUROPLA.NET. Lucie Svobodová: životopis. *Lucie Svobodová* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.auropla.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=47&Itemid=55](http://www.auropla.net/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=55)>.

<sup>247</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 919.

<sup>248</sup> Michal Gabriel se narodil roku 1960, vystudoval obor řezbář na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze. Poté studoval na pražské AVU obor sochařství (ještě za minulého režimu, vzhledem ke svým činnostem občas problematicky). Působil ve skupině Tvrdohlaví, byl jedním z jejích zakladatelů. V roce 1994 získal cenu Jindřicha Chalupického, v rámci čehož dostal šanci studovat se stipendijní podporou v americkém Headlands. Od roku 1998 učil na brněnské FaVU. Novým médiím se vyjma jednoho projektu nevěnoval, jeho specializací je výhradně sochařství, často pracuje se dřevem. - TVRDOHLAVÍ. Členové skupiny - Michal Gabriel. *Tvrdohlaví* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.tvrdohlavi.cz/michal\\_gabriel.html](http://www.tvrdohlavi.cz/michal_gabriel.html)>.

<sup>249</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - MARTA SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění*. *New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 163, 184.



divák v ploše na jejím povrchu odrážel.<sup>250</sup> Projekt měl být tudíž interaktivní a reagovat v reálném čase.

Svobodová v rámci festivalu Hi-Tech/Umění v roce 1994 a následně na Orbis Fictus představila kromě 3D Sochy také vlastní projekt Nebe, peklo, ráj, virtuální 3D prostor, v němž je snímán psychický stav návštěvníka pomocí senzorů. Chtěla účastníkovi instalace umožnit dostat se za běžné hranice vnímání, povaha VR se měnila v závislosti na mentálních silách účastníků.<sup>251</sup> „Zobrazte nebe a peklo a pohybujte se v něm pomocí vlastních emocí.“<sup>252</sup> Na projektu pracovala dva roky společně s animátory, programátory (VR vytvořili ve firmě Total Vision - viz podkapitola Lubor Benda), specialisty z neurologické kliniky, ale také např. Davidem Koller a Michalem Dvořákem ze skupiny Lucie, kteří zabezpečovali zvukovou složku díla.<sup>253</sup>



Obrázek 11 Lucie Svobodová - Nebe, peklo, ráj - 1995

<sup>250</sup> PAVLÍČKOVÁ, Kateřina - HLAVÁČEK, Ludvík [et al.] *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*. Op. cit., s. 105.

<sup>251</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 919.

<sup>252</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění*. *New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 204.

<sup>253</sup> *Ibid.*, s. 204.

Ve svých pracích Svobodová dává do kontrastu svět reálný a virtuální, odkazuje na magii, mýty a rituály, s novými technologiemi pracuje již od roku 1991. Spojuje „tradiční prvky s možnostmi futuristické techniky“. Tyto dvě roviny nevidí jako protiklady, ale naopak jako souvztažné jevy.<sup>254</sup>

### 3.1.5 Petra Vargová

Další autorkou, která byla na poli umění nových médií činná od druhé půle devadesátých let minulého století, je Petra Vargová, někdy působící pod pseudonymem citoyen.<sup>255</sup> Vargová se v devadesátých letech pohybovala mezi interaktivními instalacemi, computer artem (hyperrealistický rendering, animace) a virtuální realitou.<sup>256</sup> Jejím hlavním polem zájmu bylo zkoumání možností interaktivity. Jako jedna z mála českých umělců má díky svému dílu *Dead or Alive 2* profil v Rhizome ArtBase of The New Museum of Contemporary Art, v umělecké databázi dostupné z [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org).<sup>257</sup> Petra Vargová se narodila v roce 1973 v Praze. Stejně jako již zmínění autoři prošla studii Akademie výtvarných umění v Praze, konkrétně ateliéry konceptuálních tendencí Miloše Šejna, multimediální tvorby Milana Knížáka a nových médií.<sup>258</sup>

#### INTERAKTIVNÍ DIGITÁLNÍ UMĚNÍ/INTERAKTIVNÍ INSTALACE

Prvním interaktivním projektem Vargové byla *Socha s lidským jádrem* (návštěvník byl uvězněn v nafukovacích polštářích), na které pracovala již v době studia na AVU. Tato interaktivní instalace z roku 1995 předznamenala její další směřování, nicméně vzhledem k absenci digitálních technologií není předmětem našeho zájmu.<sup>259</sup> Relativně obdobným, pro naše téma důležitějším vzhledem k použití digitálních technologií, bohužel však nerealizovaným projektem, je *ZONE* z roku 2000, který měl fungovat na obdobném principu jako zmíněná *Socha s lidským jádrem*, přičemž se nejednalo o box s igelitovými stěnami naplněnými vzduchem, ale o prostor, ve kterém dochází ke zvyšování a snižování intenzity elektromagnetického pole, jehož maximální zvýšení dovádí člověka

<sup>254</sup> AUROPLA.NET. Klíčová slova. *Lucie Svobodová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.auropla.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=52:klicova-slova&catid=34:blog&Itemid=53](http://www.auropla.net/index.php?option=com_content&view=article&id=52:klicova-slova&catid=34:blog&Itemid=53)>.

<sup>255</sup> S digitálními médii začala pracovat přesně od roku 1996. - E-mailová korespondence s Petrou Vargovou.

<sup>256</sup> ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Musela jsem se taky zeditovat / Rozhovor s Petrou Vargovou. *Divus* [online] 2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/i-had-to-edit-myself-a-bit-interview-with-petra-vargova>>.

<sup>257</sup> RHIZOME. Petra Vargova. *Rhizome* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://rhizome.org/profile/petravargova//>>.

<sup>258</sup> PIETRASOVÁ, Kateřina. Petra Vargová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2670>>.

<sup>259</sup> VARGOVÁ, Petra. Human Core Statue - inflatable sculpture (1996). *Petra Vargová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/socha.html>>.

k naprosté nehybnosti.<sup>260</sup> V obou projektech můžeme pozorovat zaujetí určitou formou tělesnosti, která ji provázela i v další tvorbě. Snaží se zkoumat hranice hmotného a virtuálního, případně syntézu těchto zdánlivých protikladů.

*„Teď zpětně jsem si uvědomila, že vlastně pracuju dokola s třemi aspekty. Fascinuje mě nekonečno, nekonečný cyklus a tak dále, strašně ráda propojuju skutečnou a virtuální scénu a ráda používám sama sebe, aniž bych (aspoň doufám) prožívala nějakou fascinaci (...).“<sup>261</sup>*

S motivem smyčky pracovala Vargová v instalaci *Monster* z roku 1996, zobrazující nekonečný cyklus plavce vynořujícího a ponořujícího se nad a pod vodní hladinu. Svou premiéru měl tento projekt v rámci jedné z prvních výstav umění nových médií na Bienále mladého umění v roce 1996.<sup>262</sup> *Monster* bylo původně video analogové, později digitalizované.<sup>263</sup> Instalace funguje na principu posunutého zorného úhlu - divák by měl v rámci instalace stát 40 až 50 centimetrů od projekčního plátna, čímž se dle slov Vargové stává součástí samotné projekce. Vzhledem k minimální vzdálenosti od plátna divák sám zakouší určitý druh pohybu pomatením smyslů.<sup>264</sup>

Princip smyčky a balancování na hranice virtuálních a reálných objektů můžeme sledovat v interaktivní instalaci *Sphere* (autorkou nazvaná jako interaktivní energetický transformátor), na níž Vargová pracovala v letech 1997-1998. Reálnou část představovala skutečná koule (v průměru měla cca 25 centimetrů, uvnitř byla vyhotovená z molitanu, pod povrchovým silikonem byly ukryté snímače energie), napojená na energetické snímače interreagující s projekční plochou umístěnou na zdi naproti participantovi za pomoci bezdrátového propojení. Koule se, na základě kontaktu s účastníkem instalace, zvětšovala, dodanou energií se rozpálila do ruda, až nakonec došlo k její explozi, aby nakonec mohla být vygenerována koule nová. Účastník instalace tak vlastní energií transformoval tvar virtuální koule za pomoci koule reálné.<sup>265, 266</sup>

---

<sup>260</sup> VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks [online] Op. cit., s. 5.

<sup>261</sup> ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Musela jsem se taky zeditovat / Rozhovor s Petrou Vargovou. *Divus* [online] 2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/i-had-to-edit-myself-a-bit-interview-with-petra-vargova>>.

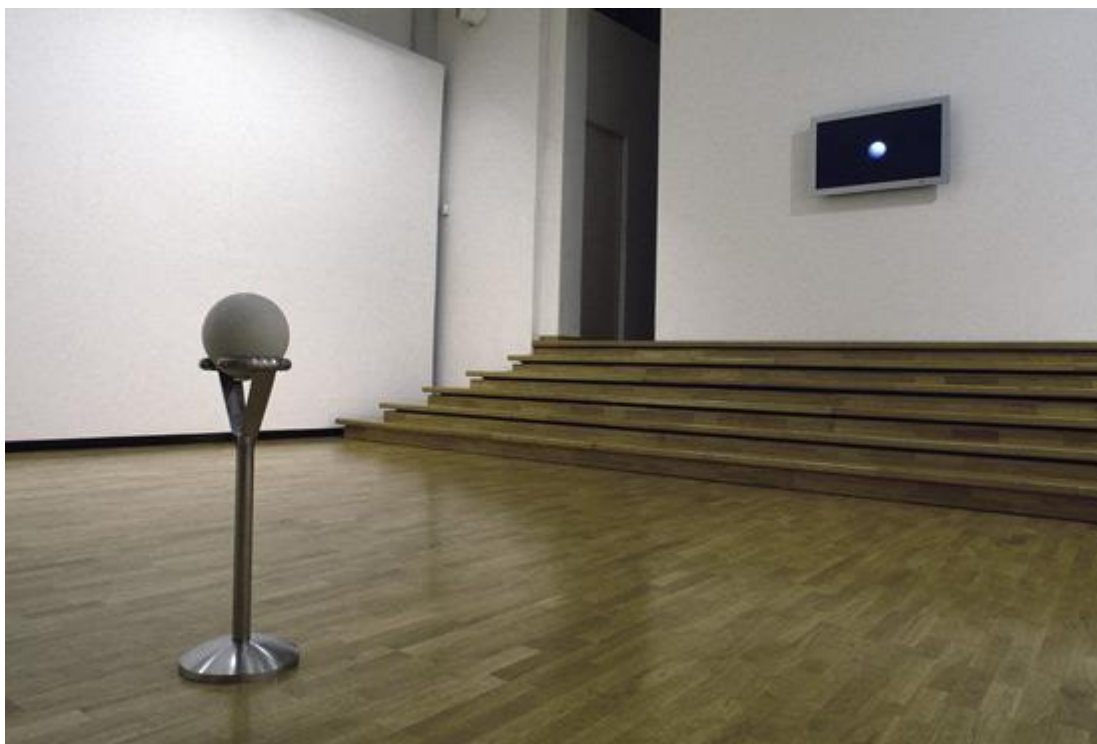
<sup>262</sup> VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks [online] Op cit., s. 14-16.

<sup>263</sup> E-mailová korespondence s Petrou Vargovou.

<sup>264</sup> VARGOVÁ, Petra. *Monster* - video installation (1996). *Petra Vargová* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/monster.html>>.

<sup>265</sup> VARGOVÁ, Petra. *Sphere* - interactive installation (1997/8). *Petra Vargová* [online] neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/sphere.html>>.

<sup>266</sup> Zajímavou poznámkou k vystavování interaktivních instalací je Vargové komentář k *Sphere*: „*Také mě dlouhodobě zajímalo, jak diváci reagují na interaktivní umění, jejich schopnost využít té možnosti "spolupráce" s umělcem na výsledné podobě artefaktu. Po několika letech jsem dospěla k názoru, že česká scéna není na interaktivní instalace připravena, neumí se k nim chovat, domnívají se, že se jedná o hračku. Proto jsem přestala na nějakou dobu tyto projekty produkovat.*“ - E-mailová korespondence s Petrou Vargovou.



Obrázek 12 Petra Vargová - Sphere - 1997-1998

#### COMPUTER ART/3D MODELY

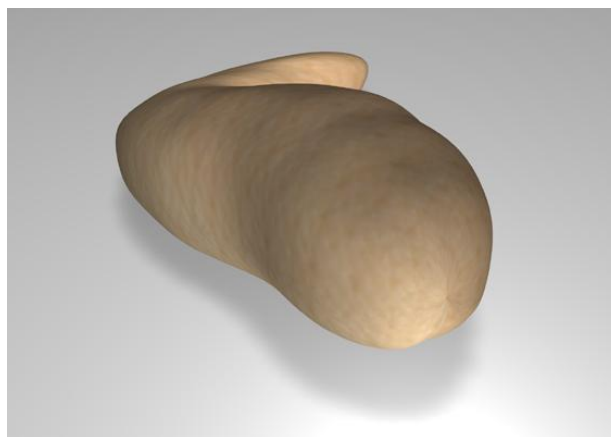
Další oblastí, jíž se Vargová v devadesátých letech věnovala, jsou 3D modely, jejichž následnými výstupy byly digitální tisky objektů. Konkrétně to byly objekty *Pets* s podtitulem *Abstraktní živočišná forma vyvinutá ve virtuálním prostředí roku 1997* a *Pahýly* vytvořené o dva roky později. První jmenované byly digitální prostorové transformace abstraktních 3D objektů pokryté zvířecí srstí. Můžeme zde sledovat propojení tělesnosti (zvířecí srst) s novými technologiemi (počítačem generované virtuální objekty). Obdobně lze uvažovat i o druhém zmiňovaném díle *Pahýly*, které jsou, namísto zvířecí srsti, pokryty reálně vypadající lidskou kůží (vyhotovené metodou zvanou hyperrealistický rendering). Vargová pro projekt použila texturu vlastní kůže, samotné tvary objektů byly formovány jako fragmenty lidských těl.<sup>267</sup> V těchto projektech Vargová opět narážela na proměnlivou hranici mezi virtuálním a reálným, technickým a biologickým, abstraktním a živočišným.

---

<sup>267</sup> VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks [online]. Op. cit., s. 6-8.

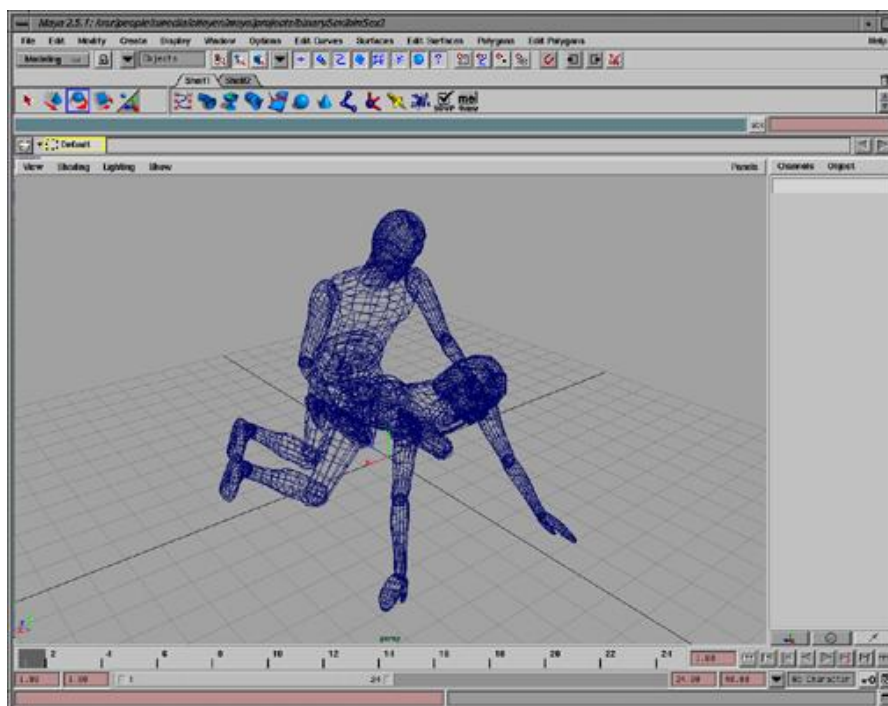


Obrázek 13 Petra Vargová - Pets - 1996



Obrázek 14 Petra Vargová - Pahýly - 1998

V roce 2000 Vargová vytvořila sérii digitálních tisků (v materiální podobě provedené ve formě samolepící podlahové fólie) nazvaných Binary.sex, které nesou podtitul Intimní erotický deník ze soukromého života drátových modelů. Hlavní aktéři projektu, možno říci spíše jejich proporce, byli vybráni z existující knihovny modelů 3D programů (digitální 3D knihovna Alias|Wavefront). Tyto modely byly navrženy s ideálními tělesnými proporcemi, alespoň dle reálného výzkumu provedeného mezi průměrnými Američany.<sup>268</sup> Vargová tímto projektem odkazuje k „idolům“, ztělesnění krásy. V kontextu dostupných technologií, počátku internetu můžeme toto dílo vidět také jako odkaz na virtuální sex.



Obrázek 15 Petra Vargová - Binary.sex - 1999

<sup>268</sup> VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks [online]. Op. cit., s. 11-12.

### 3.1.6 Další autoři

Dále zde budou představeni autoři, kteří se interaktivním instalacím a virtuální realitě nevěnovali primárně, ale některá jejich díla považujeme v kontextu devadesátých let za zásadní. Jedná se především o instalace uvedené na zmíněném festivale Hi-Tech/Umění a výstavě Orbis Fictus.

#### Miloš Vojtěchovský

Miloš Vojtěchovský, narozený roku 1955, je v první řadě teoretik umění, kurátor, vystudoval dějiny umění na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Vyučoval na brněnské FaVU či pražské FAMU. Byl jedním z hlavních iniciátorů a zakladatelů mezinárodního interdisciplinárního festivalu Hermit. Jako kurátor působil např. v rámci Sbírký moderního a současného umění Národní galerie či Jitra kouzelníků?<sup>269</sup>

Na výstavě Orbis Fictus se představil jako spoluautor (společně s holandským sociologem, kurátorem a umělcem Tjebbe Van Tijenem<sup>270</sup>) multimediálního edukačního projektu Orbis Sensualium Pictus Revised/Oživený Orbis Pictus, realizovaný v letech 1991-1995. V realizaci Tijena a Vojtěchovského se jednalo o interaktivní instalaci cílící na lidské smysly. Instalace byla vytvořena pro tři jazyky - latinu, angličtinu a holandštinu. Konečná fáze instalace byla vyhotovena pro Mediální muzeum při Centru umění a mediálních technologií (ZKM) v Karlsruhe.<sup>271</sup>

---

<sup>269</sup> MONOSKOP. Miloš Vojtěchovský, *Monoskop* [online] 2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://monoskop.org/Milo%C5%A1\\_Vojt%C4%Bchovsk%C3%BD](http://monoskop.org/Milo%C5%A1_Vojt%C4%Bchovsk%C3%BD)>.

<sup>270</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 154, 225.

<sup>271</sup> *Ibid.*, s. 216-218.



Obrázek 16 Miloš Vojtěchovský a Tjebe van Tijen - Oživený Orbis Pictus - 1995

Tato součást projektu Imaginery Museum byla světově proslulou interaktivní digitální instalací, která navazovala na Komenského myšlenku představit dítěti svět v několika desítkách obrazů a několika stovkách slov. Za použití počítačů a dalších dostupných technologií převedli Tijen a Vojtěchovský tuto učební pomůcku založenou na smyslové syntéze do možností tehdejší doby.<sup>272</sup> Za použití videa, kamery, telefonu, dotykového monitoru vytvořili interaktivní učební jazyk zaměřený na smyslovou pedagogiku, jež současně cílí na zrak, mluvu, sluch, dotyk a cítění.<sup>273, 274</sup>

<sup>272</sup> IMAGINARY MUSEUM Orbis Fictus Revised. *Imaginery Museum Project* [online] 2003-2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://imaginarymuseum.org/OPR/OPRWAAGE.HTM>>.

<sup>273</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSÁ, Marie [et al.]. Dějiny českého výtvarného umění. Op. cit., s. 922.

<sup>274</sup> Detailní popis tohoto ojedinělého fenoménu je dostupný na adrese <<http://imaginarymuseum.org/OPR/OPRWAAGE.HTM>>.

## Stanislav Filip

Stanislav Filip se narodil roku 1957, studoval Přírodovědeckou fakultu Masarykovy univerzity, později na téže fakultě pracoval. Působil rovněž na oboru informatiky VUT či v Multimediální laboratoři při FaVU jako asistent Woodyho Vasulky. Za totality působil v hudebním undergroundu, tvořil originální elektronické nástroje (byl členem skupiny Ještě jsme se nedohodli a Pomalý pohyb). Výpočetní technikou se zabýval mj. také v kontextu uměleckých děl. Dokladem těchto aktivit je humorně-interaktivní instalace Spirála představena v rámci festivalu Hi-Tech/Umění v roce 1995.<sup>275</sup> Roku následujícího na Hi-Tech/Umění představil ve spolupráci s Mariánem Pallou Pytlovou myš. „V téhle zdařilé interaktivní instalaci se převádějí přes snímače otřesů a elektronických interface divákovy trefy do papírového pytle na obrazovku počítače v podobě běžající myši.“<sup>276</sup>

## David Cajthaml

David Cajthaml se narodil roku 1959, studoval VŠUP (architekturu a scénografii u Josefa Svobody). Věnuje se především vystudovanému oboru, nicméně také hudebním projektům, malbě, kresbě, grafice. Do oblasti nových médií přispěl laserovými instalacemi realizovanými s Friedrichem Försterem,<sup>277</sup> jejich spolupráce na novomediálních projektech započala již rokem 1989.<sup>278</sup> V rámci výstavy Orbis Fictus v roce 1995 představili Dotyk 95, interaktivní instalaci pracující s laserem, který reagoval na pohyb návštěvníka a měnil se společně s akustickou vrstvou díla.<sup>279</sup>

---

<sup>275</sup> NEUVEDENO. Hi-Tech. Umění. *Vasulka.org* [online] neuvédno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.vasulka.org/archive/ExhFest4/'h'/Hi-TechUmeni.pdf>>.

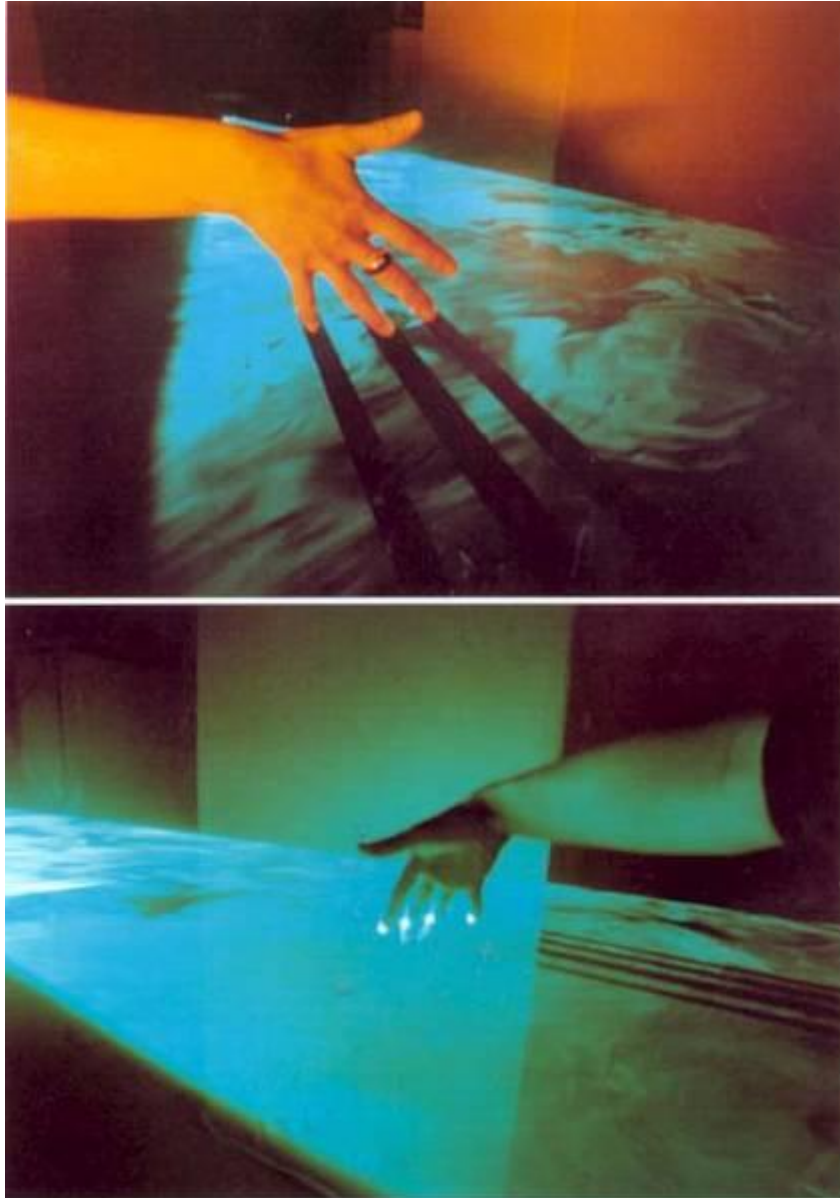
<sup>276</sup> BRAUN, Tomáš. Hi-Tech/Umění v Brně. *Lidové noviny*, 25. 10. 1996 (soukromý archiv Tomáše Rullera).

<sup>277</sup> Friedrich Förster se narodil v Německu, studoval přírodní vědy. V roce 1977 se začal věnovat laseru, intermediální projektům, performancím. - HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 223.

<sup>278</sup> CAJTHAML, David. Biografie. *David Cajthaml* [online] neuvédno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.david-cajthaml.com/cz/biografie>>.

<sup>279</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 164, 174.





Obrázek 17 David Cajthaml a Friedrich Förster - Dotyk 95 - 1995

## Luděk Skočovský

Luděk Skočovský, narozený ve slovenském Trenčíně roku 1959, je odborníkem v informačních technologiích. Studoval obor matematika, odborná a teoretická kybernetika a matematická informatika na Univerzitě Jana Evangelisty Purkyně (dnes MU). Je autorem několika publikací o informačních technologiích (například UNIX, POSIX, PLAN9 s ilustracemi Vladimíra Kokolii). V letech 1994 - 2000 spravoval počítačovou síť na brněnské FaVU. Informační technologie také vyučoval.<sup>280</sup>

---

<sup>280</sup> SKOČOVSKÝ, Luděk. Strukturovaný životopis. *Skočovský.cz* [online] neuveďeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.skocovsky.cz/CV.pdf>>.

Také na výstavě Hi-Tech/Umění v roce 1996 prezentoval své projekty, mj. instalaci propojující reálné kolo a internetový prohlížeč, ve kterém byly načítány stránky v závislosti na šlapání do pedálů.<sup>281</sup>

## Lubor Benda

Narodil se v roce 1967, věnuje se kybernetice (poznatky v oboru získával samostudiem) se zaměřením na komunikaci a multimedia. Od roku 1991 vystavoval především instalace, věnoval se také médiu videa (absolvoval mj. stipendijní pobyt v Exploratoriu v San Franciscu) a zkoumání možností virtuální reality.<sup>282, 283</sup> Byl jedním ze zakladatelů Total Vision a.s., která působila jako animační studio, a Asociace virtuální reality ČR, která vznikla v roce 1994 v Pardubicích při závodu Tesla za účasti firem ARC Design a.s. a zmíněné Total Vision.<sup>284</sup> Asociace virtuální reality ČR má pobočky v Praze, Brně a v Pardubicích.<sup>285</sup> V devadesátých letech pracoval „(...) na modelu rychlé veřejné datové sítě a virtuálního sociálního prostoru v Pardubicích.“<sup>286</sup> Na výstavě Orbis Fictus představil interaktivní instalaci, interaktivní love story ve virtuální realitě, která nese název Tamara hledá svého muže. „Instalace je alternativní vizualizací reálných dat získaných unikátním pasívním kolačným systémem Tamara. Příběh je zrekonstruován z dvouhodinového třídímenzionálního záznamu letového provozu nad Českou republikou.“<sup>287</sup>

---

<sup>281</sup> MONOSKOP. Hi-tech/Art. *Monoskop* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://monoskop.org/Hi-tech/Art>>.

<sup>282</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 223.

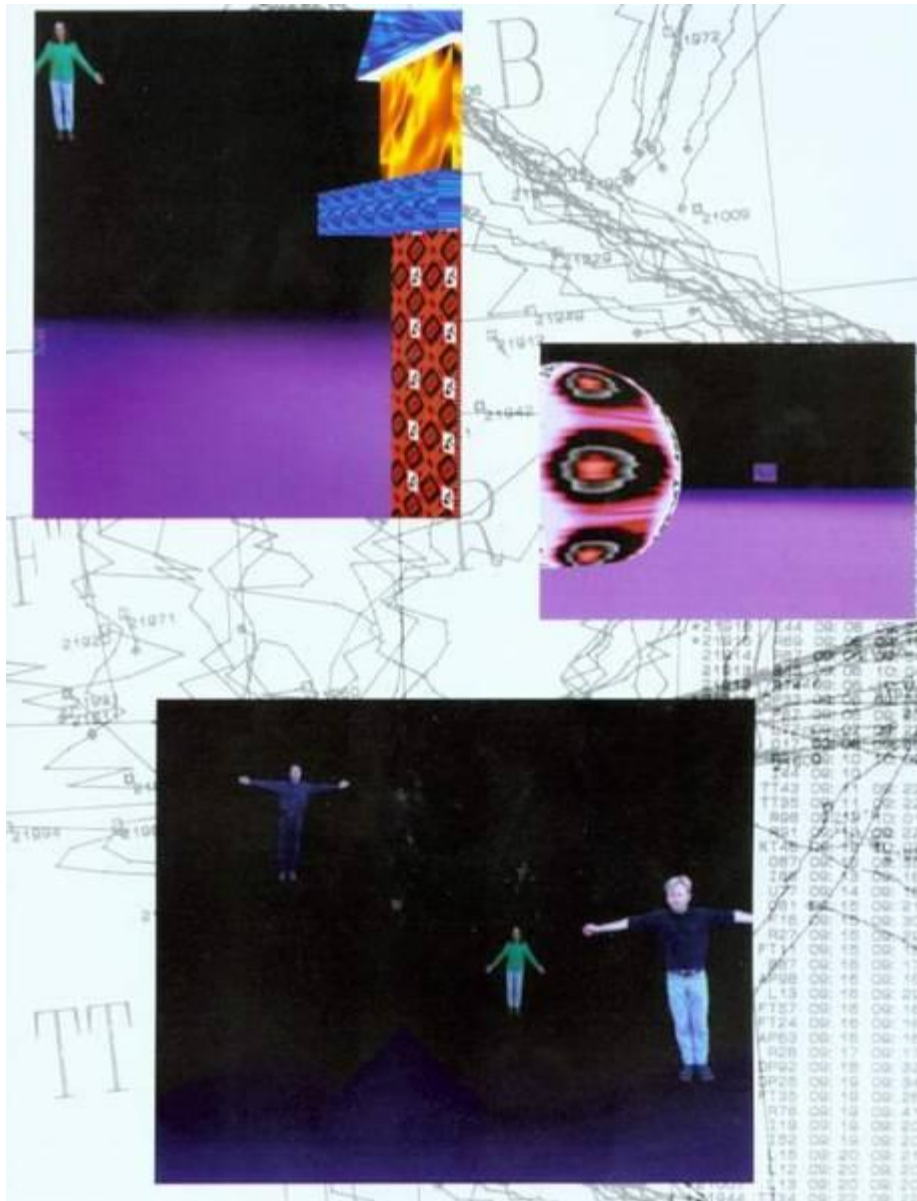
<sup>283</sup> Systém virtuální reality byl v České republice představen veřejnosti v rámci brněnského INVEXu v roce 1993 v podobě aplikace CYBERTRON. Nástrojem pro vstup do VR byl přilbový displej a polohovací systém POLHEMUS. - AUKSTAKALNIS, Steve - BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: Jota, 1994. ISBN 80-85617-41-2. s. 275.

<sup>284</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 905.

<sup>285</sup> AUKSTAKALNIS, Steve - BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Op. cit., s. 275-276.

<sup>286</sup> NEUVEDENO. Hi-Tech. Umění. *Vasulka.org* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.vasulka.org/archive/ExhFest4/'h'/Hi-TechUmeni.pdf>>.

<sup>287</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 170.



Obrázek 18 Lubor Benda - Tamara hledá svého muže - 1995

Tamara hledá svého muže dle Keiko Sei odkazuje k původní roli nových médií - vojenské a politické (jejich význam je patrný především v době studené války, kdy se západní a východní blok snažily být „o krok napřed před nepřítelem“ ve vývoji nových technologií). Radarový systém, který Bendův projekt využívá, byl právě českým vynálezem zmíněné Tesly Pardubice. Tamara hledá svého muže odkazuje k systému, který lokalizuje moderní, technologicky velmi vyspělé letouny. Tento systém po ukončení činnosti Varšavské smlouvy nebyl dále dostupný. Ve své práci Benda zvolil poetickou analogii k letadlům ve formě létajících bytostí.<sup>288</sup>

<sup>288</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 154, 164.

V tomtéž roce v rámci brněnského festivalu Hi-Tech představil také instalaci Naplno. Projekt tematizuje absurditu fenoménu „digitální myši“. V tomto případě to byla živá myš v kleci, kdo roztáčel interface a poháněl tak virtuální průlet vesmírem.<sup>289</sup>

## Pavel Kopřiva

Pavel Kopřiva se narodil roku 1968, studoval pražskou VŠUP. Od roku 1992 se věnoval instalacím, rokem 1994 začínal experimentovat s novými technologiemi a tvořit instalace složené z projekcí a sensorů. Na výstavě Orbis Fictus představil interaktivní dílo s názvem Mezi II, vytvořené tak, aby umožňovalo „on-line přenos satelitních dat z meteorologického ústavu do prostoru galerie a jejich transformace z numerické do obrazové podoby pomocí IR sensorů“.<sup>290</sup>



Obrázek 19 Pavel Kopřiva - Mezi II - 1995

<sup>289</sup> NEUVEDENO. Hi-Tech. Umění. *Vasulka.org* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.vasulka.org/archive/ExhFest4/'h'/Hi-TechUmeni.pdf>>.

<sup>290</sup> KOPŘIVA, Pavel. Mezi II. *Pavel Kopřiva* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.pavelkopřiva.name/Mezi2.htm>>.

## Marek Mařan

Marek Mařan se narodil roku 1971, byl jedním z prvních absolventů ateliéru Video-Multimedia-Performance. Ve své tvorbě se věnoval především médiu videa (Kolo - 1995, Ze tmy - 1996), instalacím, virtuální realitě a robotice. Na festivalu Hi-Tech/Umění v roce 1996 představil interaktivní instalaci Odysseova dobrodružství. V roce 1997 vytvořil vlastního interaktivního Robota a podílel se na prvních českých uměleckých pokusech s virtuální realitou, např. v rámci projektu Ruka (také 1997).<sup>291</sup>

## Pavel Hart

Pavel Hart se narodil v roce 1973, studoval FaVU v ateliéru Radka Pilaře, později Tomáše Rullera.<sup>292</sup> Věnoval se především v roce 1994, ještě v době studií, zorganizoval výstavu virtuální reality v zámečku Mitrovských. V roce 1996 na Hi-Tech/Umění představil vlastní dílo experimentující s virtuální realitou.<sup>293</sup>

## Jan Trnka

Jan Trnka se narodil roku 1978, studoval pražskou AVU. Věnoval se výpočetní technice a komputerové grafice. Z hlediska novomediálního je zajímavá jeho účast na Orbis Fictus, kde prezentoval kombinaci reálného a virtuálního prostoru v projektu nazvaném Plná místnost. Instalaci tvořil černý tunel, na jehož konci byla projekce. Pomocí čidel byl snímán pohyb účastníka prostorem, a tím byl ovládán obraz promítaný na projekční plátno. Reálný černý tunel se prostřednictvím plátna prohluboval a měnil ve virtuální, ve kterém se nacházely 3D objekty.<sup>294</sup>

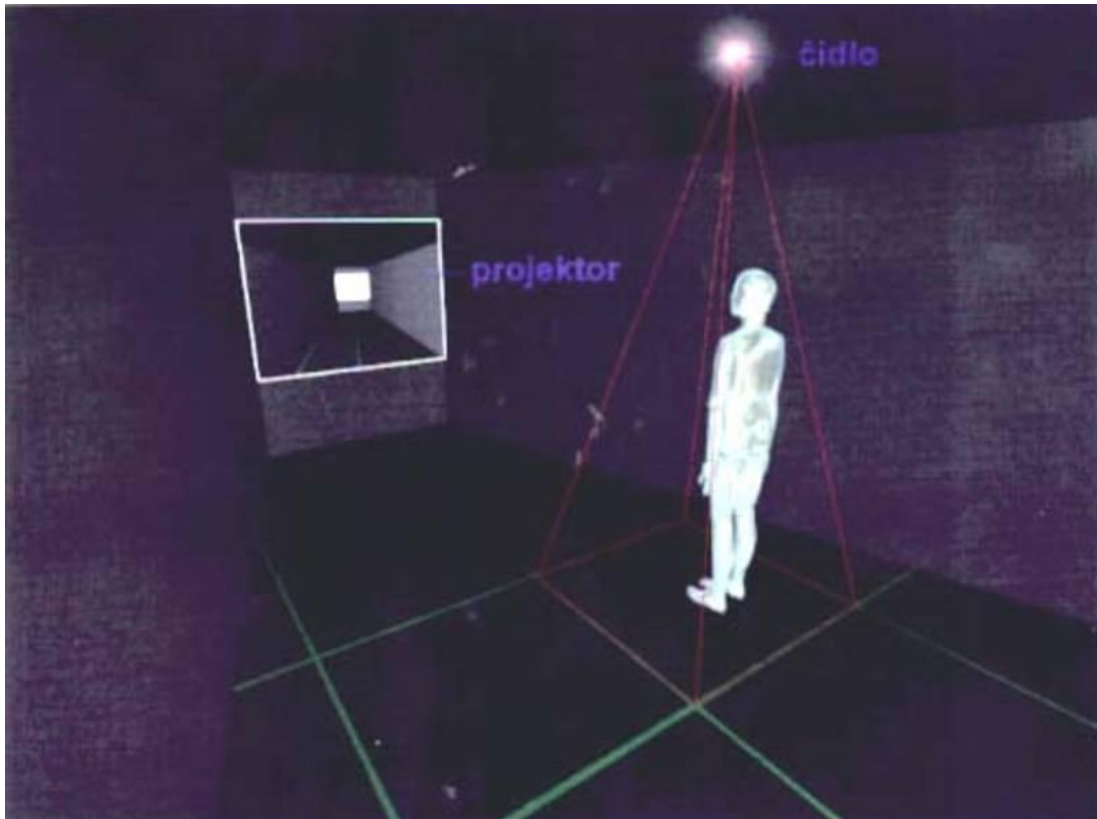
---

<sup>291</sup> ATELIER PERFORMANCE. Marek Mařan. *Ateliér performance* [online] neuvvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/001\\_maran.htm](http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/001_maran.htm)>.

<sup>292</sup> ATELIER PERFORMANCE. Pavel Hart. *Ateliér performance* [online] neuvvedneo [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/002\\_hart.htm](http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/002_hart.htm)>.

<sup>293</sup> RULLER, Tomáš - KOKLESOVÁ, Bohunka. Video-multimedia-performance - ateliér TOMÁŠE RULLERA 1992 / 2002 FaVU VUT BRNO. [online] Op. cit.

<sup>294</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 212, 225.



Obrázek 20 Jan Trnka - Plná místnost - 1995

Interaktivní zvukové instalace tvořil mj. také Ladislav Železný z brněnského okruhu FaVU.<sup>295</sup> V rámci festivalu Hi-Tech/Umění v roce 1996 se představil s interaktivní instalací Slovak Virtual Reality také Petr Rónai. Instalací vytvořil syntézu vlastního autoportrétu a snímané tváře přicházejícího návštěvníka. Martin Janíček z AVU na tom samém ročníku představil instalaci, která spojovala termo-snímky jeho vlastního těla se zvuky vyabstrahovanými z magnetického pole účastníka instalace.<sup>296</sup>

<sup>295</sup> ATELIER PERFORMANCE. Web-projekty. *ATELIER PERFORMANCE* [online]. nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/www.htm>>.

<sup>296</sup> BRAUN, Tomáš. Hi-Tech/Umění v Brně. Lidové noviny, 25. 10. 1996 (soukromý archiv Tomáše Rullera).

## 3.2 Umění world wide webu/net art/internetové umění<sup>297</sup>

V devadesátých letech se stal internet zásadním nástrojem, přinášel nové možnosti, a to také pro oblast umělecké tvorby. Tyto počáteční snahy, samozřejmě v kontextu České republiky, reflektujeme právě v této kapitole. Nebudeme se věnovat prvním webovým stránkám či databázím, ač je to téma zajímavé a pravděpodobně první z nich vznikaly právě v rukou umělců. Webové projekty budou zmíněny pouze v kontextu uměleckých aktivit.

### 3.2.1 Markéta Baňková

Markéta Baňková, narozená roku 1969, vystudovala pražskou AVU - grafiku a nová média. Její umělecké působení přesahuje vystudované obory, píše beletrii, zajímá se o fyzikální zákony a přírodní vědy jako takové.<sup>298</sup> V oblasti internetového umění představila v devadesátých letech dvě zásadní díla - fiktivní deník Růženy Šetkové Město.html a fiktivní mapu města New York, New York City Map. Město.html je internetový interaktivní román o 27 kapitolách, původně nazvaný Homepage Růženky Šetkové. Vznikal v letech 1997 až 1999 jako absolventská práce Baňkové na AVU - údajně se jedná o jeden z prvních absolventských projektů realizovaný na internetu v rámci ČR i celé Evropy.<sup>299</sup> Vzhledem k informacím o pracích studentů FaVU (zmíněné v další kapitole) je více než sporné, která díla drží prvenství, v dostupných materiálech jsou popisovány především projekty pražské.

Fiktivní deník Růženy Šetkové sestává z textu v podobě větvících se dějových linií, obrázků, animací, zvuků a hypertextových odkazů. Možnost interaktivity je zde přítomna prostřednictvím rozhodování o příběhu, v napínavém momentě příběhu se čtenář může rozhodnout, jakým směrem se bude vyprávění ubírat.<sup>300</sup>

---

<sup>297</sup> Zde bychom chtěli připomenout, že internetového umění je něco jiného než umění na internetu. Net art je internetové umění. Představuje projekty, které existují pouze na webu a jsou nemateriální povahy. Nemáme tímto pojmem na mysli webové stránky prezentující hmotná umělecká díla nebo např. umělecké databáze. Takové bývají označovány za „umění na internetu“. „*Pokud projekt vznikne přímo v internetu, kreativně využívá jeho komunikační prostředky a je distribuován jeho prostřednictvím, pak se jedná o „internetového umění“*“ - VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Divus* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>>.

<sup>298</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. Informace. *Markéta* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/marketa/informace.html>>.

<sup>299</sup> ČER. Nepotkali jste moji identitu? *Portrét*. [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://mesto.avu.cz/tisk/lide.html>>.

<sup>300</sup> Dostupný z <<http://www.city.je/indexcz.html>>.



Obrázek 21 Markéta Baňková - Město.html 1997-1999

Baňková svou intenci k vytvoření interaktivní novely objasňuje v kontextu fenoménu osobních stránek, které v devadesátých letech, s postupným zpřístupňováním a zevšedňováním World Wide Webu, rapidně narůstaly. V původním záměru Baňková zamýšlela vytvořit klasickou „dívčí homepage“, kterých na internetu nacházela v té době velké množství. Následně se přidáváním jednotlivých stránek, postav, dějových zvrátů, dostala až k fiktivní novele o několika figurách. Baňkovou silně zaujala možnost anonymity internetu, fenomén chatu, vytváření fiktivních identit lidí, kteří se tvorbou vlastních osobních internetových stránek snaží odpoutat od své skutečné podstaty, která je v reálném životě značně svazuje.<sup>301</sup> Znovu se tedy dostáváme k otázce manipulace, ke zkoumání hranice reality a fikce, stejně jako u internetového umění skupiny Silver. Sama autorka k tématu dodává:

*"Co je skutečnější - obraz spatřovaný lidmi, kteří nás vidí v reálu, nebo obraz, který jsme sami o sobě vytvořili a pod kterým na Internetu vystupujeme? Můžu vystupovat jako šedesátiletá černoška i šestnáctiletý kluk -- a přitom jsem to stále já. A možná jsem to víc já než ve skutečnosti, kdy jsem hloupě omezována vzhledem, věkem či pohlavím."<sup>302</sup>*

V roce 1999 Markéta Baňková absolvovala finančně podporovanou stáž v New Yorku díky Sorosovu centru pro současné umění v Praze a jeho spolupráci s newyorským International Studio

<sup>301</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. Info. *Město.html* [online] 1997-1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.city.je/info.html>>.

<sup>302</sup> ČER. Nepotkali jste moji identitu? [online]. Op. cit.



Program.<sup>303</sup> Zde se zrodil její další net artový projekt, virtuální mapa New Yorku s názvem New York City Map, na němž pracovala mezi roky 1999 a 2002.<sup>304</sup> Baňková v něm dle svých vlastních slov nabízí možnost nasát atmosféru města prostřednictvím interaktivní mapy New Yorku, propojené hypertextovými odkazy v jakéhosi „emocionální průvodce“, který obsahuje cca 235 webových stránek. Baňková se snažila vystihnout newyorskou atmosféru chaosu, odcizení, prostředí moderních technologií v kombinaci s velkoměstskou špínou a bídou bezdomovců.<sup>305</sup>



Obrázek 22 Markéta Baňková - New York City Map - 1999-2002

Webová stránka obsahuje texty, hypertextové odkazy, zvukové nahrávky, animace, fotografie New Yorku, ve většině případů momentky. Akustická složka je v tomto případě zastoupena ve formě autentických zvuků „Velkého jablka“ a v podobě výpovědi jeho residentů. Baňková si vybírala místa, která ji něčím zaujala, pořídila fotku, opatřila geografickým popiskem, krátkým příběhem, zamyšlením. Některé momentky jsou propojené i s reálným obrazem New Yorku, a to v podobě hypertextových odkazů na Google Maps, Yahoo! Maps či odkazy na plánky newyorského metra. Baňková informuje, že její stránka je uměleckým projektem a že nenabízí skutečnou mapu New Yorku, jak by se z názvu mohlo zdát.<sup>306</sup> Interaktivní aspekt díla je zde obsažen ve formě zanechávání reakcí na projekt. A objevují se tu i rozčilené příspěvky lidí, kteří očekávali právě racionální přístup plný informací a navigace po městě. Zajímavou okolností vzhledem k dataci práce je časová shoda

<sup>303</sup> NEUVEDENO. ANNUAL REPORT 1999. *FOUNDATION AND CENTER FOR CONTEMPORARY ARTS - PRAGUE* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z

<[http://cca.fcca.cz/fileadmin/user\\_upload/CENTRUM/O\\_centru/Vyrocní\\_zpravy/1999.pdf](http://cca.fcca.cz/fileadmin/user_upload/CENTRUM/O_centru/Vyrocní_zpravy/1999.pdf)>. S. 23

<sup>304</sup> Dostupné z <[www.nycmap.com](http://www.nycmap.com)>.

<sup>305</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. New York City Map. *Markéta-Práce* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>.

<sup>306</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. Messages. *Markéta-Práce* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://old.avu.cz/~marketa/nycmap/messages.html>>.

projektu s útokem na newyorská dvojčata World Trade Center, který se odehrál 11. září 2001, tedy v době, kdy Baňková pracovala na této interaktivní mapě. Jak sama na svých stránkách uvádí, její webová stránka se díky pozici na Google stala jedním z nejnavštěvovanějších webů při hledání informací o atentátu.<sup>307,308</sup>

NYCmap byl vybrán americkou Projectcool.com jako projekt dne 5. 3. 2000, 16. 3. 2000 jako Web dne německé NBC GIGA.<sup>309</sup> Dostalo se mu i dalších ocenění a zmínek v prestižních periodikách, vznikla také řada textů a recenzí s odkazy na psychogeografický aspekt díla, jehož kořeny je možné hledat u situacionistů šedesátých let minulého století.<sup>310</sup> Podobným projektem, pokud budeme o New York City Map přemýšlet v kontextu psychogeografie, je například One Block Radius Christiny Ray a Davea Mandla (pracující pod názvem Glowlab) z roku 2004 mapující prostor, na kterém vznikalo Newyorské muzeum současného umění. Je to projekt sestávající ze zvuků, fotografií, textu, videa, blogů, informací technologického či ekonomického charakteru. Stránka bohužel k dnešnímu datu není funkční.<sup>311</sup>

Právě díky New York City Map je Baňková také jednou z umělkyně zastoupených na zmiňovaných newyorských stránkách [www.rhizome.org](http://www.rhizome.org). Její díla nenalezneme zastoupená na výstavách devadesátých let, a to logicky dle nemateriální povaze děl. Jak dodává Václav Hájek, net art poskytuje možnost globálního dosahu díla, na stranu druhou i velmi vrtkavou pomíjivost, prchavost, nestálost, ...<sup>312</sup> V díle Baňkové se dle něj nachází symbolika města či mapy jako skrytá paralela na nové technologie - oboje představuje spleť sítí vzájemně provázanou cestami a symboly.<sup>313</sup>

### 3.2.2 Zdeněk Mezihorák, Filip Cenek, InterVision Lab

Zdeněk Mezihorák patří do brněnského okruhu umělců soustředěných okolo FaVU. Narodil se roku 1969. Nějakou dobu experimentoval s analogovou kamerou a se stříhem. Pro UNM je jeho aktivita zajímavá mj. projektem představeném společně s Petrem Bradáčkem v rámci festivalu Hi-

---

<sup>307</sup> BAŇKOVÁ, Markéta. New York City Map. *Má práce* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>.

<sup>308</sup> Geografické složení návštěvníků stránky a intenzitu návštěvnosti webu prezentuje na svých stránkách Baňková vlastním průzkumem, ze kterého vychází, že „(j)ejí návštěvnost se zvyšovala z průměrných pěti až na 1582 návštěvníků denně (prosinec 2004). Přicházejí nejčastěji z USA (79%), Velké Británie (3%), Francie (3%), Slovenska (3%), Itálie, Německa, Holandska, Austrálie a Česka každý po 2 %“. - Ibid.

<sup>309</sup> Ibid.

<sup>310</sup> FISH, L. P. Jakou duši má tvoje město? Reflex [online] 2004 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.reflex.cz/clanek/stary-reflex-reflex-cz-reflex-cz-ostatni-autori/15938/jakou-dusi-ma-tvoje-mesto.html>>.

<sup>311</sup> Ibid.

<sup>312</sup> HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=319>>.

<sup>313</sup> Ibid.

Tech/Umění v roce 1994, performancí Software error. Když objevili softwarovou chybu v počítači, rozehráli živé audiovizuální a digitální performance.<sup>314</sup>

Filip Cenek se narodil v roce 1976, rovněž studoval na FaVU v ateliéru video Keiko Sei. V devadesátých letech se zabýval videem (např. Po atentátu - 1998), interaktivním vyprávěním a animací. Po dokončení studia zůstal na fakultě jako pedagog. Po roce 2000 se zařadil mezi významné osobnosti českého umění, o čemž svědčí i jeho nominace na Cenu Jindřicha Chalupického v roce 2011.<sup>315</sup>

Pravděpodobně prvním internetovým uměleckým projektem na našem území bylo multimediální internetové vysílání zmíněných dvou autorů ve spolupráci s Tomášem Rullerem a Ludškem Skočovským nazvané Filum Terminal.<sup>316</sup> Jak popisují sami autoři v návrhu projektu: „*Při včasné realizaci našeho projektu bychom v České republice jako první vyzkoušeli možnosti multimediálního internetového vysílání v plné šíři.*“<sup>317</sup>

Jeich experimentální internetové vysílání skutečně probíhalo, a to od roku 1997. Do té doby v ČR na internetu nalezneme pouze streamování rozhlasových stanic (např. Evropa 2). Projekt zahrnoval práce tvůrčích skupin napříč jednotlivými ateliéry, fakultami. Na projektu s FaVU spolupracovala Divadelní fakulta JAMU a Fakulta sociálních studií MU. Internetové vysílání zahrnovalo hudební formát i videa, v rámci navrhovaného systému spolu měli internetoví uživatelé komunikovat. Součástí projektu mělo být také vlastní rádio s hudebními či dramatickými pořady, které interaktivně spolupracuje i se svými posluchači.<sup>318</sup>

InterVision Lab, brněnská skupina sestávající z Roberta Mořkovského, Marka Szabó, Zuzany Růžičkové a Ladislava Železného (pod vedením Miloše Vojtěchovského a Keiko Sei) navazovala na aktivity Mezihoráka a Cenka. InterVision Lab zrealizoval živá multimediální internetová vysílání, tzv. net-art streaming. InterVision Lab fungoval od roku 1999 do roku 2004.<sup>319</sup> Projekt byl následně představen na několika výstavách. Studenti FaVU, za koordinace hlavního realizátora projektu Roberta Mořkovského, vytvořili pravděpodobně první „*fyzický experimentálně-multimediální prostor s živými studiovými a exteriérovými přenosy a (začali) zpřístupňovat postupně on-line videoarchív studentů VMP*“ (ateliéruvideo-multimedia-performance).<sup>320</sup>

---

<sup>314</sup> MONOSKOP. Hi-Tech/Art. *Monoskop* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://monoskop.org/Hi-tech/Art>>.

<sup>315</sup> Ateliér intermédií. Filip Cenek. *Ateliér intermédií* [online]. 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/filip-cenek>>.

<sup>316</sup> ATELIER PERFORMANCE. Multimediální internetové vysílání. *Ateliér performance* [online] 2009 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/mezihorak/>>. s. 5.

<sup>317</sup> *Ibid.* s. 2-3.

<sup>318</sup> *Ibid.* s. 3-6.

<sup>319</sup> ATELIER PERFORMANCE. Web-projekty. *ATELIER PERFORMANCE* [online]. neuveveno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/www.htm>>.

<sup>320</sup> RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru [online]. Op. cit.

## 3.3 Digitálně manipulovaná fotografie

### 3.3.1 Veronika Bromová

Veroniku Bromovou můžeme po právu považovat za jednu z průkopnic novomediálního umění na území České republiky. Byla první umělkyní v českém kontextu, jež začala pracovat s digitálně manipulovanou fotografií. V devadesátých letech tvořila instalace především z digitálně upravovaných fotografií, videa a kinetických objektů. Bromová sama sebe charakterizuje jako výtvarnici, používá však ve většině případů technologie nových médií. S výše zmiňovanou autorkou Petrou Vargovou ji pojí téma tělesnosti, k němuž Bromová přistupuje odlišným způsobem, lidské tělo se snaží se zachytit v detailech z nevšední perspektivy, nabídnout vnitřní pohled do lidského organismu. Její tvorba je provokativní a často nabourává společensky nastavené intimní bariéry.<sup>321</sup>

Veronika Bromová se narodila roku 1966, na rozdíl od předchozích autorů nestudovala pražskou AVU ani brněnskou FaVU, ale VŠUP (obor grafika a ilustrace<sup>322</sup>). Své fotografie a instalace vystavuje od roku 1991. V devadesátých letech se věnovala také komerční oblasti novomediálního umění v oblasti videoklipů (mj. získala ocenění za videoklip pro Šum svistu), komputerových animací a grafického designu.<sup>323</sup>

V roce 1997 se stala finalistkou Ceny Jindřicha Chalupického. V roce 1998 získala stipendium Sorosova centra pro současné umění Praha, které jí ve spolupráci s International Studio Program zajistilo tříměsíční pobyt v New Yorku. Během něho pracovala na díle, jímž v roce 1999 úspěšně reprezentovala českou uměleckou scénu na benátském bienále. Od roku 2001 vedla ateliér nových médií II na AVU.<sup>324</sup> Po devíti letech pedagogickou praxi opustila. Dnes se věnuje především arteterapii, aktivismu, volné tvorbě, provozu Galerie Kabinet Chaos ve Stříteži u Poličky a pořádání „eko-umělecko- sociologických“ symposií.<sup>325</sup>

Začátek její tvorby je spojen především s médiem fotografie. Fotografie, ještě nedigitálně upravované, začala Bromová doplňovat samostatnými třídimenzionálními objekty, které jim vtiskly odlišné sémantické významy. První instalace Bromová představila v roce 1992 - Rod a Zakleté

---

<sup>321</sup> HÁJEK, Václav. Veronika Bromová. *Artist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artist.cz/index.php?id=2583>>.

<sup>322</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Veronika Bromová. *ART servis - internetový časopis o výtvarném umění* [online] c2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.artservis.info/index.php?option=com\\_content&task=view&id=134&Itemid=13](http://www.artservis.info/index.php?option=com_content&task=view&id=134&Itemid=13)>.

<sup>323</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 223.

<sup>324</sup> HÁJEK, Václav. Veronika Bromová [online]. Op. cit.

<sup>325</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Op. cit., s. 289.

princezny (tematizující ženskou sexualitu), v roce 1994 Tanec s medicinbaly. První koláže z roku 1993 nesoucí název Fotoamputace - fotoimplantace byly nedigitálně manipulované černobílé série fotografií. Inspirací pro jejich vznik se jí staly porevoluční všudypřítomné reklamy, v tomto konkrétním případě mj. reklamní kampaň United Colours of Benetton, která koncipuje svoje reklamy v antirasistickém duchu, zabývá se společenskými, politickými i etickými problémy, a to často velmi šokujícím způsobem. Bromová s reklamními prvky začala rozehrávat vlastní hru s identitou, ve které se hlavními motivy stala stejně jako u Benettonu rasa, pohlaví, věk. Zaměřovala jednotlivé výseče fotografií, měnila reklamním modelům věk, barvu kůže nebo pohlaví.<sup>326</sup>

V podobně hravém duchu, jako v případě koláží Fotoamputace-fotoimplantace, se Bromová představila na prvním Bienále mladých umělců Zvon '94. Metodou digitální koláže v tomto případě vytvořila dílo Taky holky, které tematizuje fenomén sexuální identity.<sup>327</sup> Využila metody apropriace - pro již prezentovanou fotografii řady žen Holky z roku 1994 vytvořila doplňující protiváhu ve formě řady mužů, transvestitů. Na svou dobu a na české scéně můžeme toto gesto považovat za velice odvážné, v kontextu světové otázka sexuální identity devadesátými lety přímo rezonovala, sexualita a tělesnost se staly nosnými tématy uměleckých počinů této dekády (znovu po letech sedmdesátých).<sup>328</sup>



Obrázek 23 Veronika Bromová - Taky holky - 1994

<sup>326</sup> MALÁ, Olga. Hot Boundaries. *Veronika Bromová* [online] c2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.veronikabromova.cz/english/text.html>>.

<sup>327</sup> Ibid.

<sup>328</sup> LINDAUROVÁ, Lenka. Snový svět Veroniky Bromové. Slovensko-český klub [online] neuvvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.czsk.net/svet/clanky/osobnosti/bromova.html>>.

V dalším roce Bromová představila instalaci Rozhovor zahrnující počítačově upravované fotografie ženských tváří, které jsou na povrchu „naříznuté“ a nabízejí pohled do kostí, svalů, žil a tkání. Fotografie doplňovaly světelné boxy, počítačem řízené světlo a akustická složka ve formě telefonní zprávy.<sup>329</sup> Na genderovou tematiku, otázku tělesnosti a feministický podtext Bromová navázala kontroverzními, na svou dobu v českém kontextu naprosto ojedinělými počítačově upravovanými fotografiemi Pohledy, vystavenými mj. roku 1997 na Hi-Tech/Umění v Brně.<sup>330, 331</sup>

Pohledy jsou sérií pěti velkoformátových digitálně manipulovaných fotografií, zobrazující ženské tělo „zevnitř“. Do fotografií Bromová namontovala anatomické řezy odkrývající svaly, žíly, kosti kontrastující se zbytkem těla, které zanechala ve své původní formě. Můžeme zde sledovat feministické motivy, ale také otázku sebeidentifikace.

*„Zajímalo mě obojí. To, jak je ženské tělo i tělo obecně prezentováno, co je krásné, co ne, co jsou lidé ochotni přijmout ohledně těla i jeho prezentace a co už nestráví. Shledávám v těchto věcech mnoho paradoxů.“<sup>332</sup>*

Jako feministický odkaz k faktu, že tělo ženy je povětšinou prezentováno jako krásné, sexy, erotické, co nejbližší dokonalosti, Bromová prezentuje krásu (v tomto případě lze mluvit spíše o kýči - blondatá paruka a křiklavý laciný make-up) v kontrastu s něčím pro oko ne příliš lákavým. Z jejího pohledu se však jednalo o pouhé realistické zobrazování skutečnosti z do té doby nezvyklých úhlů pohledu.<sup>333</sup> Zajímavý je také fakt, že na většině fotografií si Bromová sama stojí modelem, v Pohledech s ní spolupracovala i její sestra.<sup>334</sup>

---

<sup>329</sup> BROMOVÁ, VERONIKA - MALÁ, Olga - SRP, Karel. *Zemzoo - Veronika Bromová*. Praha: AHA Publishing, 1999. ISBN 80-238-4104-1.

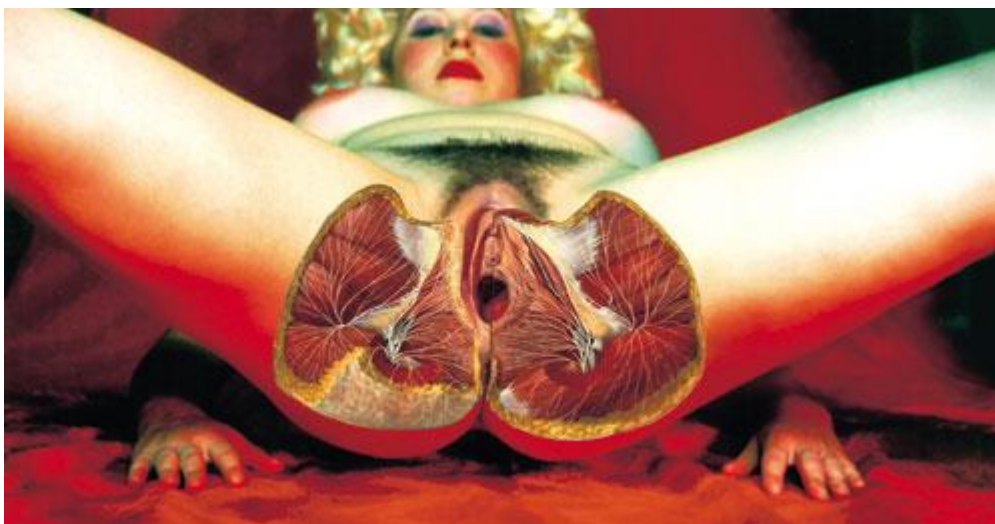
<sup>330</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 942.

<sup>331</sup> Genderových otázek se dotýkaly jen některé umělkyně a zpravidla ne tak surovým způsobem. Určitý odkaz k feminismu je možné spatřovat například u Mileny Dopitové v díle Nepočítám se svou proměnou z roku 1993. - BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 942.

<sup>332</sup> WOHLMUTH, Radek. Veronika Bromová: Kliše může být úplně všechno. Aktuálně.cz [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/veronika-bromova-klise-muze-byt-uplne-vsechno/r~i:article:623167/>>.

<sup>333</sup> Ibid.

<sup>334</sup> MALÁ, Olga. Hot Boundaries [online]. Op. cit.



Obrázek 24 Veronika Bromová - Pohledy - 1996

V českém prostředí jsou Pohledy považované, z hlediska zobrazování vagíny, za naprosto revoluční.<sup>335</sup> Můžeme vnímat kontrast mezi zobrazením nahé ženy a výsečí, která se pouze zaměřuje na anatomii těla bez jakýchkoliv erotických konotací. Třeba také podotknout, že zobrazování odkrytého pohlaví bylo typické jen v kontextu mužské nahoty, nikoliv v zobrazení vagíny. Přelomovou se v tomto směru stala až druhá polovina devatenáctého století. Bromová k Pohledům dodává:

*„Tu kundičku jsem udělala proto, že rozcapenou chlupatou kundu viděl každý v pornočasopisech tisíckrát. Chtěla jsem to ukázat z druhé strany, aby bylo vidět, že svým způsobem je to tělo hezký i uvnitř. Zajímal mě moment odkrytí té vrchní vrstvy.“<sup>336</sup>*

V Pohledech můžeme hledat surrealistické motivy, inspiraci Štýrským, Teigem, Toyen. Ironickým způsobem nabízí nepříjemný vhled do lidského těla a schovávají za sebou mnoho latentních významů. V určitých souvislostech můžeme Bromové portréty nahlížet i ve světle dekadentním.<sup>337</sup>

<sup>335</sup> URBAN, Otto M. L'Origine du Monde / (Několik poznámek k jednomu tabu v moderní kultuře). *Divus* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/l-origine-du-monde-a-few-notes-on-one-taboo-in-modern-culture>>.

<sup>336</sup> ADAMOVIČ, Ivan. Sexkontakt s Veronikou Bromovou. *Živel* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.zivel.cz/archiv?magazin=12&kapitola=204>>.

<sup>337</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 967-980.



Obrázek 25 Veronika Bromová - Pohledy - 1996

*„To je moje sestra. Baval mě kontrast romantiky, hezké panenky a růží s drsnějším motivem vnitřností. Barevně a tvarově to je podobný, takže na první pohled třeba ani nerozeznáš, že něco jsou květiny a něco orgány.“<sup>338</sup>*

V roce 1997 Bromová představila počítačově digitálně upravené fotografie z cyklu Bytosti. Snímky zobrazovaly bizarní výjevy s ústředním motivem malého dítěte (objektem pro tyto fotografie se stala její neteř). Na fotografiích bylo například deformované děvčátko se zelenými červy plazícími se po jeho trupu, šestice naklonovaných malých tělíček s nafouknutými a vtaženými bříškami.<sup>339</sup> Téhož roku je Bromová představila také v rámci instalace Na hraně obzoru. V rámci tohoto počínu zobrazovala tajuplné mimozemské bytosti a narážela na otázky mezilidské komunikace. Instalace zahrnovala mimo počítačově manipulovaných fotografií (znetvořené bytosti na pomezí lidského a zvířecího vzezření) také fluorescenční světlo a kinetické objekty.<sup>340</sup>

<sup>338</sup> ADAMOVIČ, Ivan. Sexkontakt s Veronikou Bromovou. *Živel!* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.zivel.cz/archiv?magazin=12&kapitola=204>>.

<sup>339</sup> ČECHLOVSKÁ, Magdalena. Veronika Bromová našla v nahotě a sebeničení svobodu a pravdu. *iHNED.cz* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://art.ihned.cz/c1-30107040-veronika-bromova-nasla-v-nahote-a-sebeniceni-svobodu-a-pravdu>>.

<sup>340</sup> BROMOVÁ, VERONIKA - MALÁ, Olga - SRP, Karel. *Zemzoo - Veronika Bromová*. Op. cit.





Obrázek 26 Veronika Bromová - *Bytosti* - 1997

Je nutné zmínit také instalaci *ZemZOO*, ač nedigitální, z roku 1998, kterou reprezentovala Českou republiku na 48. benátském bienále roku následujícího. Instalace byla utvořená ze série fotografií, kinetického objektu a pro Bromovou docela nezvykle doplněna videoprojekcí. *ZemZOO* tematizuje záměny totožností, otázku svobody, věznění a otroctví, rozostřené pomezí lidského a zvířecího světa, tenkou hranici role vězně a vězněného.<sup>341, 342</sup>

Bromová bývá srovnávána s americkou fotografkou Cindy Sherman<sup>343</sup>, která používá ve svých, digitálně manipulovaných fotografiích taktéž vlastní tělo, věnuje se genderovým, sociálním či sexuálními otázkám.<sup>344</sup> Pokud bychom chtěli hledat paralelu s její tvorbou na poli českých ženských umělkyní využívajících nová média, jisté společné znaky vykazuje tvorba Lenky Klodové. Po roce 2000 se věnovala rovněž práci s ženským tělem, i vlastním, jako objektem svého uměleckého vyjádření

<sup>341</sup> BROMOVÁ, VERONIKA - MALÁ, Olga - SRP, Karel. *Zemzoo - Veronika Bromová*. Op. cit.

<sup>342</sup> Videoprojekce je vytvořena ze záběrů lidí, které Bromová pořídila v Zoologické zahradě v New Yorku u akvária ledního medvěda. Projekce byla účelně „narušována“ stíny diváků v galerii vzhledem k úhlu jejího promítání. Před projekcí byl zavěšen kinetický objekt, vyrobený z bílého peří, který vzdáleně cíl návštěvníků ZOO připomínal. Celou instalaci doplňují fotografie, které zobrazují její vlastní tělo v šokujících situacích - nahé tělo obmotané lepicí páskou zrcadlící se ve fólii, která byla umístěná za objektem fotografování. - LINDAUROVÁ, Lenka. 48. Bienále v Benátkách - projekty. *Divus* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/48th-venice-biennial>>.

<sup>343</sup> ČECHLOVSKÁ, Magdalena. Veronika Bromová našla v nahotě a sebeničení svobodu a pravdu. [online]. Op. cit.

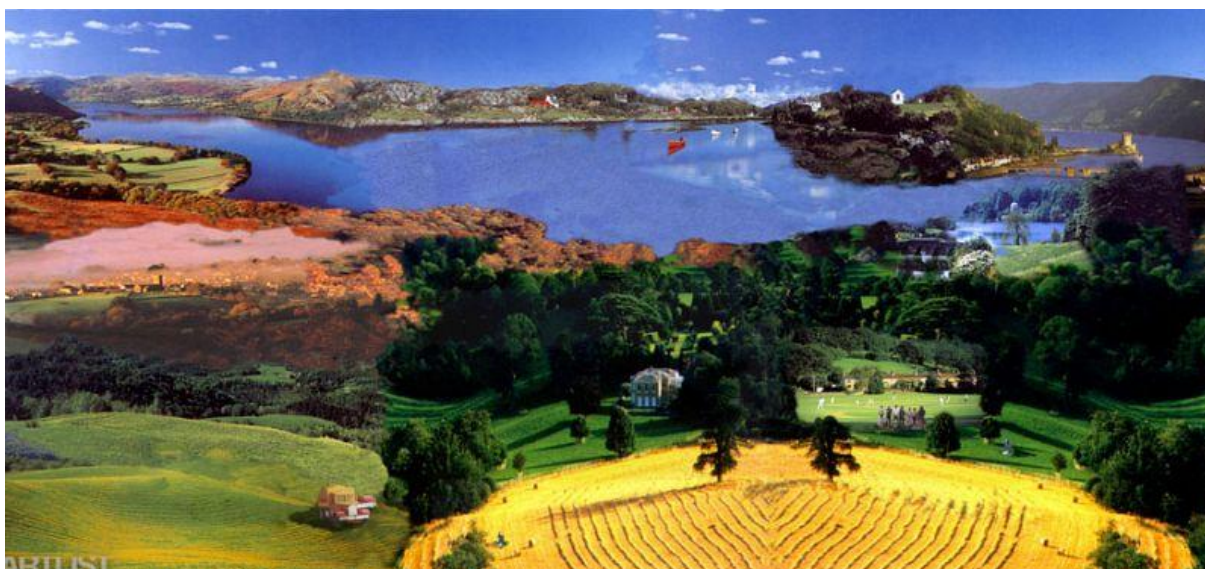
<sup>344</sup> HANKOVÁ, Monika. Cindy Sherman vystavuje v MoMA své autoportréty. *DesignMag* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.designmagazin.cz/umeni/33276-cindy-sherman-vystavuje-v-moma-sve-autoportrety.html>>.

v kontextu feministickém, tělesném, sexuálním, společenském. Jejich interpretaci a porovnání se ve své diplomové práci blíže věnuje Magdaléna Ševčíková.<sup>345</sup>

### 3.3.2 Štěpánka Šimlová

Štěpánka Šimlová patří do generace multimediálních umělkyň-žen, které vstoupily na scénu až ke konci devadesátých let a etablovaly se na přelomu tisíciletí. Věnuje se materiálním i nemateriálním dílům. Do kontextu devadesátých let je zařazena především v souvislosti s cyklem manipulovaných fotografií s názvem Krajiny. V její práci je patrné použití nových technologií, na druhou stranu se zabývá také výtvarným uměním využívajícím např. sprej na igelitu či fólii. Narodila se roku 1966 v Plzni. Studovala v ateliéru intermediální tvorby Milana Knížáka (rok v ateliéru Jiřího Davida) na AVU, absolvovala, stejně jako její vrstevníci, zahraniční stáže. Od roku 2002 do roku 2007 vedla ateliér Digitální média na Univerzitě Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, nyní učí na FAMU.<sup>346</sup>

Krajiny, digitálně manipulované fotografie z roku 1999, představila na třetím Bienále mladého umění Zvon '99 odehrávajícím se v pražském domě U Kamenného zvonu. Jednotlivé fotografie fiktivních krajinných prostředí jsou poskládány z několika různých míst. Popírají prostorovou perspektivu a pravidla, konfrontují představu „prostoru“ a „místa“. „*Prostor zde není jakési ideální kontinuum, ale sled konkrétních míst, která je možno obývat.*“<sup>347</sup>



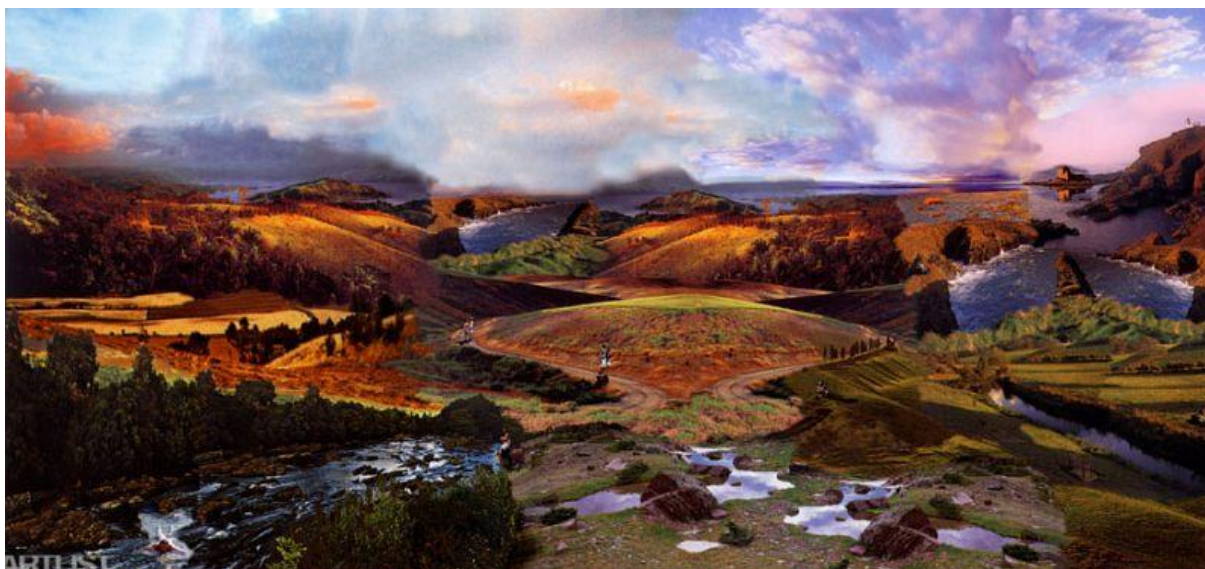
Obrázek 27 Štěpánka Šimlová - Krajiny - 1999

<sup>345</sup> ŠEVČÍKOVÁ, Magdaléna. *Tělo a tělesnost v tvorbě vybraných umělkyň v českých zemích po roce 1989*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2011. Vedoucí diplomové práce RNDr. PhDr. Milan Kreuzzieger, Ph.D.

<sup>346</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Op. cit., s. 292.

<sup>347</sup> HÁJEK, Václav. Štěpánka Šimlová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/?id=437>>.

Šimlová představuje své vlastní fiktivní světy - jejich předlohou jsou reálná místa (povětšinou fotografie pořízené v Anglii<sup>348</sup>), avšak pozměněná jako odkaz ke světu poznamenanému médiem. Jsou magická, mj. také výraznou barevností, možná až znepokojující, snová, fantazijní. Montáží vytváří pozměněnou realitu, imaginární prostředí, nepravděpodobná spojení. Nástroje grafických programů používala tak, že „(j)ednotlivé motivy se v obrazech opakovaly, buď doslovně či zrcadlově obráceně, popř. v perspektivním zmenšení.“<sup>349</sup> Mísí v nich osu časovou i prostorovou bez ohledu na klasická geografická pravidla. Ve skutečnosti jsou dle jejího názoru série Krajiny inspirovány pre-impresionisty. Sama Šimlová je hodnotí jako přelomové v její kariéře.<sup>350</sup>



Obrázek 28 Štěpánka Šimlová - Krajiny - 1999

Dle slov Ivana Mečla jejím záměrem nebylo měnit realitu a tvořit novou, virtuální, ale chtěla, aby zásah do reality byl naopak patrný. „*Otisky prvků v řadách nebo v zrcadlové opozici — i když velmi zřejmé — působí přirozeně. Jako bychom si je spíše přáli, než že by jejich existence byla přípustná.*“<sup>351</sup> Počítačovou montáž Krajiny Šimlová rozpracovávala dále také v roce 2000. I poté můžeme sledovat v její tvorbě vliv nových technologií, dále pokračuje v digitální manipulaci obrazu, nicméně s odstupem času se vrací také ke klasickému „hmatatelnému“ materiálu, instalacím.

<sup>348</sup> INGERLE, Petr. Štěpánka Šimlová: I am terribly sorry... Moravská galerie [online] 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.moravska-galerie.cz/media/694905/%C5%A0t%C4%9Bp%C3%A1nka%20%C5%A0imlov%C3%A1%20am%20terribly%20sorry.doc>>.

<sup>349</sup> Ibid.

<sup>350</sup> ČESKÁ TELEVIZE. Portrét: Kresby, malby, fotografie, instalace a videa Štěpánky Šimlové. Artmix [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123096165-artmix/210562229000001/titulky>>.

<sup>351</sup> MEČL, Ivan. Brány postmoderního očištění. *Divus* [online] 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/gateway-to-postmodern-purgatory>>.

V porovnání s genderovým až feministickým akcentem tvorby Bromové, působí fiktivní světy Šimlové jako z jiné doby. Šimlová situaci v tvorbě ženských umělkyně devadesátých let komentuje slovy: „(...) vzpomínám, že říct někde, že nejsem feministka, bylo skoro jako říct, že jsem fašistka nebo tak něco.“<sup>352</sup> Feministická otázka rezonovala společností napříč zeměmi a pro českou scénu byla něčím naprosto nevídaným - především s ohledem na roli žen před rokem 1989.

V roce 2000 vytvořila manipulované fotografie Čínské reklamy, Modlitbičky, Čínské město a Tokio, v nichž do neonových reklamních štítů obchodů a restaurací asijských měst vkládá na místo originálních nápisů české modlitby.<sup>353</sup>



Obrázek 29 Štěpánka Šimlová - Čínské reklamy - 2000

<sup>352</sup> MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Op. cit., s. 157.

<sup>353</sup> ŠIMLOVÁ, Štěpánka. Štěpánka Šimlová: Jdi a nestřílej. *Štěpánka Šimlová: Jdi a nestřílej*. online] 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.jdianestrilej.cz/>>.

Mimo nová média spadá známá instalace Rozdíl jedné minuty z roku 1993, tisk na transparentní fólii z roku 1994 Naše zlatá šedesátá – když chceš být někde jinde, akryl na zácloně I want you now či světelná instalace Umění je umělé. Z roku 1995 jmenujme opět fotografie na transparentní fólii s názvem Kino, diaprojekce Až nad mraky či použití akrylu na plexiskle v díle Deník I a II z roku 1996.<sup>354</sup>

### 3.3.3 Jiří Surůvka

Dalším autorem působícím na poli digitálně manipulované fotografie v devadesátých letech byl Jiří Surůvka, multimediální umělec narozený roku 1961 v Ostravě. V počátcích byla jeho tvorba, především v osmdesátých letech, spojená s uměním performance, mj. s bratrancem Petrem Lysáčkem založili v roce 1992 Předkapelu Lozinski (později František Lozinski o.p.s.). Věnoval se také akrylovým malbám na plátně, tematicky zaměřeným na historii ČR a druhou světovou válku. V současné době vede Surůvka ateliér Nová média na Ostravské univerzitě.<sup>355</sup>

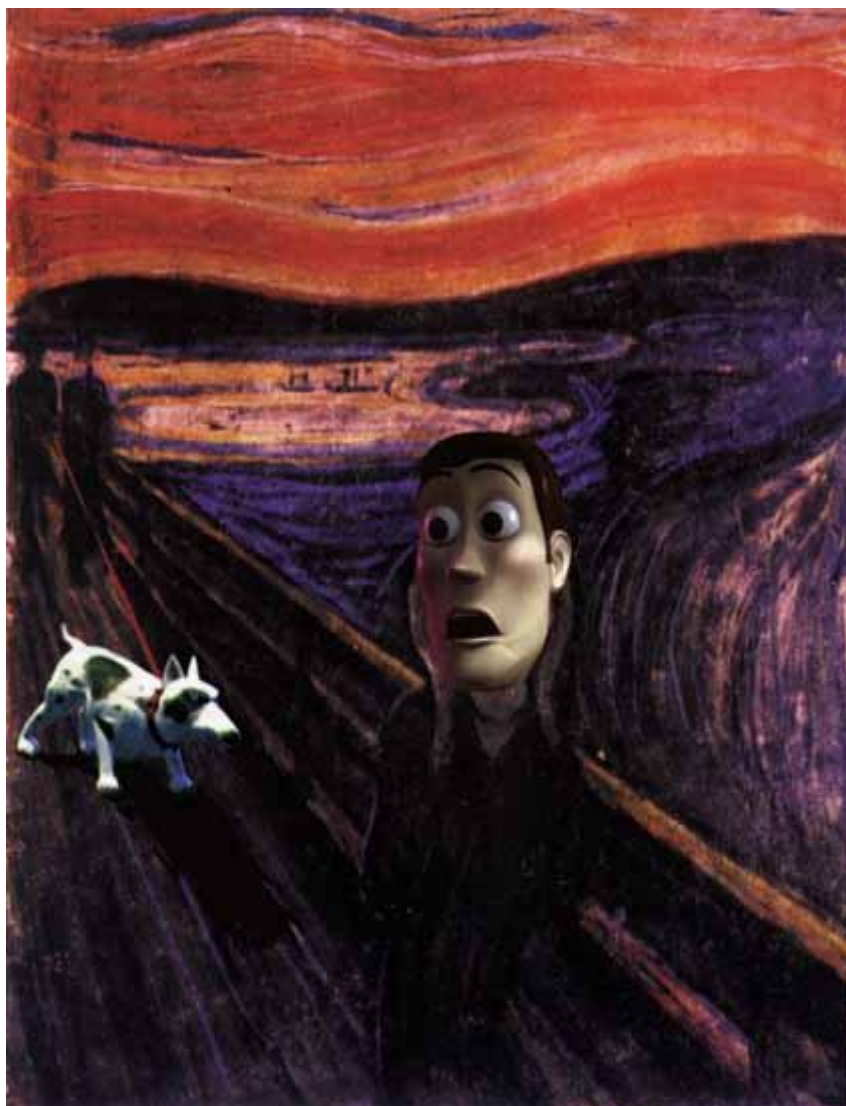
V druhé polovině devadesátých let se díky dostupným technologiím seznámil s možnostmi digitální manipulace a technikou airbrush na syntetickém plátně vytvořil řadu především společensky kontroverzních děl. Pokračoval s tematikou druhé světové války, reflektoval politická témata a metodou apropriace posouval významy již vzniklých uměleckých děl. Jeho patrně všeobecně nejznámější manipulací je Výkřik z roku 1996, ve kterém vytvořil parodii na obraz Výkřik Edvarda Muncha, na který umístil rozzuřeného pitbula a směšně vyděšený obličej postavičky dětského animovaného filmu Příběh hraček, čímž expresionistický obraz přelomu devatenáctého a dvacátého století posunul do naprosto absurdních konotací.<sup>356</sup>

---

<sup>354</sup> ŠIMLOVÁ, Štěpánka. 1993, 1994, 1995, 1996. *Štěpánka Šimlová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://stepanka-simlova.com/>>.

<sup>355</sup> BYTELOVÁ, Denisa. Jiří Surůvka. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.artlist.cz/?id=1171>>.

<sup>356</sup> NEUVEDENO. Surůvka Jiří. *Společnost pro současné umění - SCA - Society for Contemporary Arts* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.sca-art.cz/suruvka/artist.htm>>.



Obrázek 30 Jiří Surůvka - Výkřik - 1996

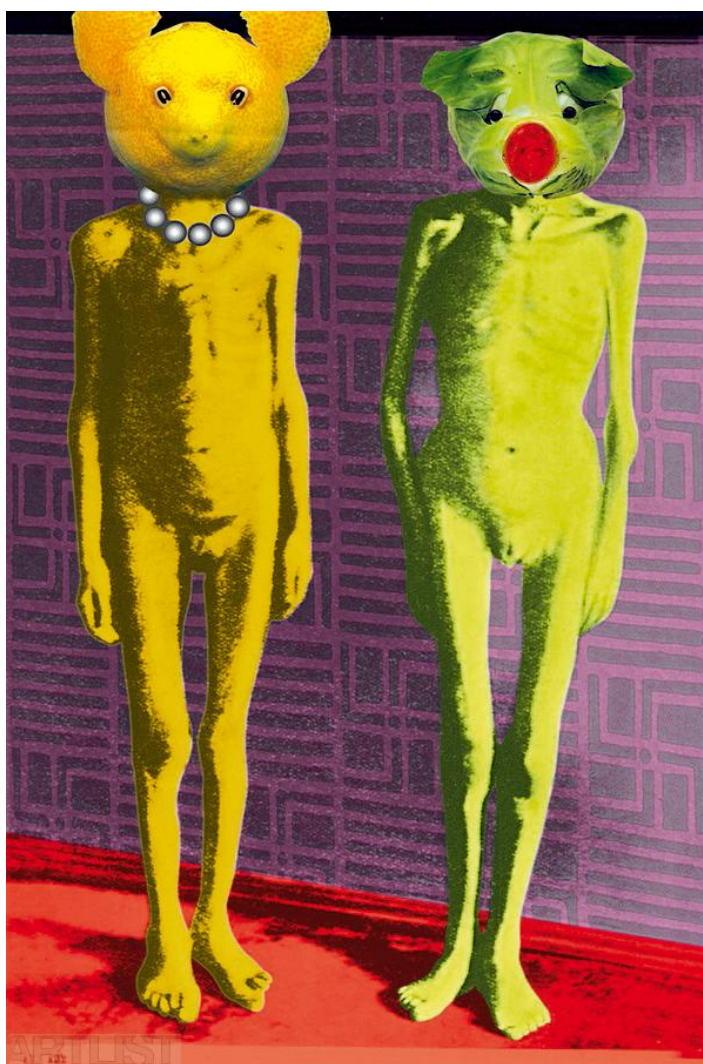
Na tematiku druhé světové války upozornil mj. digitální montáží Dvojčata z roku 1997. Dětským obličejům opatřil knírky a „(...) vytvořil v duchu Warholovkého pop-artu portréty dvou dětí, které jasně odkazují k osobě Adolfa Hitlera a jeho propagandistické zálibě fotit se s malými dětmi.“<sup>357</sup> I v montáži Německé hokejové mužstvo 1936 z roku 1998 sledujeme odkaz na druhou světovou válku v podobě namontovaných obličejů významných státníků válečného Německa s hákovým křížem na dresu. Ironické přímočaré poznámky k historickým souvislostem jsou patrné také u díla Ruské hokejové mužstvo 1936 ze stejného roku. Dresy členů mužstva místo hákového kříže „zdobí“ srp a kladivo, místo tváří hokejistů vidíme Stalina a další dobové představitele SSSR.<sup>358</sup>

<sup>357</sup> BYTELOVÁ, Denisa. Jiří Surůvka [online]. Op. cit.

<sup>358</sup> Ibid.

*„Ne, Jiří Surůvka rozhodně není žádný moralista, na to je příliš poctivý dada umělec, který nezná ve své tvorbě žádná tabu.“<sup>359</sup>*

V díle Gilbert a George z roku 1999 Surůvka posadil nahým vyhublým postavám z koncentračního tábora místo hlavy na krk citrón a zelí. Tímto dílem, vyjma válečné tematiky, rovněž odkazuje na britskou uměleckou dvojici Gilbert & George, která se, stejně jako Surůvka, věnovala především umění performance a médiu fotografie. Všechna zmíněná díla pojí mj. právě prvek nasazování cizích hlav již existujícím postavám, které tímto gestem posouvá do nových, často historicko či společensko-kritických významů.<sup>360</sup>



Obrázek 31 Jiří Surůvka - Gilbert a George - 1999

<sup>359</sup> PŘIBÁŇ, Jiří. Jiří Přibáň: Poznáváte se?! O umění neklidu a přímočarosti v tvorbě Jiřího Surůvky. *Novinky.cz* [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.novinky.cz/kultura/salon/218943-jiri-priban-poznavate-se.html>>.

<sup>360</sup> BYTELOVÁ, Denisa. Jiří Surůvka [online]. Op cit.

Absurdita číší také z digitálně upravené fotografie staré babičky pop artového stylu z roku 1997 Úplně celá Marylin. Stejně jako Bromová v některých případech používá Surůvka sám sebe jako model pro fotografii, která je následně upravována. Příkladem takového díla je cyklus Postavy kabaretu Návrat Mistrů Zábavy z roku 1998, kde vystupuje jednou jako Batman, podruhé jako Fašoun, jindy jako Brouk Pytlík.<sup>361</sup>



Obrázek 32 Jiří Surůvka - Úplně celá Marylin Monroe - 1997

Jeho dadaistické koláže nejsou jen zkoumáním nového nástroje - digitálně modifikovatelné fotografie, jsou především kritikou společenských konvencí a politických otázek s jistými odkazy k uměleckým dílům či tendencím. V podobném duchu jeho tvorba pokračuje i po roce 2000.<sup>362</sup>

---

<sup>361</sup> NEUVEDENO. Surůvka Jiří. *Společnost pro současné umění - SCA - Society for Contemporary Arts* [online] neuvédno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.sca-art.cz/suruvka/artist.htm>>.

<sup>362</sup> PŘIBÁŇ, Jiří. Jiří Přibáň: Poznáváte se?! O umění neklidu a přímočarosti v tvorbě Jiřího Surůvky [online]. Op. cit.



## 4 Computer art

Posledním novomediálním žánrem dle kategorizace Michaela Rushe je computer art/počítačové umění. Z dnešního pohledu je tento termín poněkud problematický a zavádějící. Pokud se budeme držet Rushova vymezení, je to umění zahrnující počítačové grafiky, animace, v některých případech i filmy. Taková tvorba je však primárně spojená s komerční sférou. Jelikož jsme v předchozích kapitolách představovali projekty vymezené jako umělecké, prezentované v galerijních prostorech (samozřejmě s výjimkou net artu, který se vyskytuje na webu), nebudeme se ani v tomto případě od takového vymezení odchylovat.

Vzhledem ke koncepci diplomové práce byla některá díla spadající do této kategorie již představena (v rámci konzistence práce) v kapitolách věnujících se jednotlivým umělcům. Takovými díly byly jednotlivé fáze projektu Blob I-III (1992-1997) Federica Díaze (většina instalací vznikala v původní formě jako animace a následně se stala součástí instalace, proto je poměrně složité klasifikovat a striktně oddělovat jednotlivé žánry), částečně také E-Flowers (1996) skupiny Silver, nicméně zde můžeme sledovat jejich prolínání s žánrem net art vzhledem k jejich výskytu na internetu, Pets (1997) a Pahýly (1999) Petry Vargové, digitální animace Blickarén (Gra Kom) z roku 1997 Elen Řádové, Andrey Cihlářové a Petry Vargové, animace Vteřina za vteřinou (1994), Moře (1995) či Jízda tunelem (1995) Lucie Svobodové, která se následně začala zabývat komerčními animacemi a tvorbou videí.

Kromě zmiňované Lucie Svobodové se na hranici computer artu a komerční tvorby pohybovali například Petr Vrána či Tomáš Mašín, kteří se původně věnovali umělecké tvorbě na poli videa. Od počítačového umění se přesunuli ke komerčním grafikám, animacím, reklamám a videoklipům, často působili jako umělečtí ředitelé animačních studií.<sup>363</sup>

Kromě zmíněných se v oblasti computer artu částečně pohybovala multimediální umělkyně Janka Vidová-Žáčková, která v rámci výstavy Orbis Fictus představila počítačovou animaci Bílá a černá. Tato animace byla její vůbec první počítačovou animací, převážně se věnovala videu. Dílo odkazuje k fyzikálním zákonům, tajům vesmíru, „(...) *magicky vtahuje diváka do nekonečné hloubky dynamicky dýchajícího prostoru. S minimalistickou čistotou přináší konstruktivistický obraz mikro a makrosvěta.*“<sup>364</sup>

---

<sup>363</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 913.

<sup>364</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 165.



Bílá, Silicon Graphics/White, Silicon Graphics



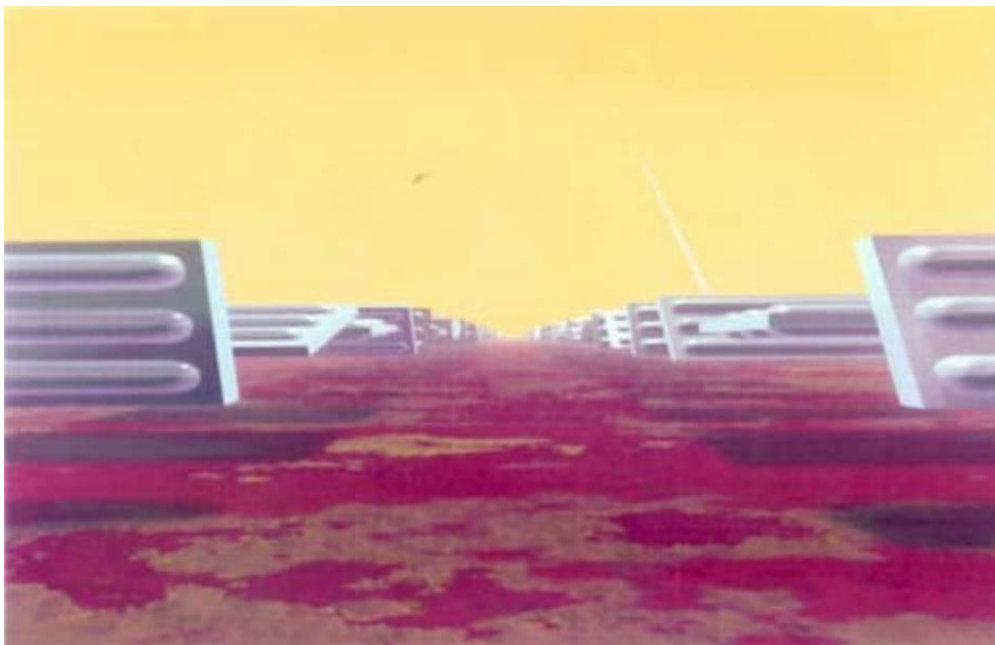
Obrázek 33 Janka Vidová-Žáčková - Bíla černá - 1995

Dalším příkladem umělecky uchopené počítačové animace je Doom Moniky Karasové, rovněž představený na Orbis Fictus. Monika Karasová se narodila roku 1974, studovala také pražskou AVU. Věnuje se především médiu videa.<sup>365</sup> V roce 1995 představila ve spolupráci s Petrem Svárovským virtuální krajinu, „mýticko-symbolickou snovou vizi vyjadřující úzkost hlubin lidského podvědomí a marné hledání úniku z předurčenosti nevyhnutelného konce“.<sup>366</sup> I Karasová patří k umělcům, kteří se věnovali počítačové grafice v komerční oblasti, z uměleckých projektů jmenujme mediální divadlo

<sup>365</sup> HLAVÁČEK, Ludvík - Marta SMOLÍKOVÁ. *Orbis fictus: Nová média v současném umění. New Media in Contemporary Arts*. Op. cit., s. 224.

<sup>366</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 919.

Faust z let 1998-1999, na kterém pracovala ve spolupráci s Šárkou Havlíčkovou. Dílo tematizuje roli nových médií a Mefistem se v tomto případě stává samotná technologie. Poprvé bylo představeno v pražském divadle Adria v roce 1999. Tato multimediální syntéza zahrnovala živou akci, projekce ve formě počítačových animací, hudbu, světelné efekty.<sup>367</sup>



Obrázek 34 Monika Karasová - Doom - 1995

Výčet jednotlivých děl spadajících na pomezí umělecké a komerční sféry není kompletní, avšak z vytyčeného cíle je jasné, že naším zájmem jsou projekty primárně umělecké. O složitosti definice současného computer artu (v porovnání s abstraktním charakterem počítačového umění v jeho počátcích - šedesátých a sedmdesátých let) svědčí rovněž fakt, že Christiane Paul raději vytváří kategorii novou, oblast slučující film, video, animace.<sup>368</sup>

---

<sup>367</sup> BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Op. cit., s. 905, 919-920.

<sup>368</sup> PAUL, Christiane. *Digital art*. Op. cit., s. 96.

## Závěr

Cílem diplomové práce Umění nových médií v České republice do roku 2000 bylo představit počátky umění nových médií na našem území, poskytnout ucelený náhled na problematiku a odpovědět na otázku, jací autoři a jaká díla tvořila počátky novomediálního umění v České republice. Snažili jsme se prezentovat stěžejní autory a charakterizovat jednotlivé aspekty jejich tvorby, která spadá do vytyčené oblasti. Dotkli jsme se také jednotlivých elementů, které formovaly „podhoubí“ českého novomediálního umění, aby byla zachována kompaktnost tématu. Nesnažili jsme se představit lineární vývoj historie předchůdců umění nových médií, spíše jsme se snažili o představení jednotlivých aspektů, které se pro umění nových médií jeví jako zásadní.

K umění nových médií jsme přistupovali dle Christiane Paul jako k digitálnímu - využívajícímu technologií dostupných až v posledních dekadách minulého století. S ohledem na definici Marka Tribea a Reeny Jany jsme umění nových médií určili jako překrývající se oblast dvou samostatných okruhů - umění a techniky (Art and Technology) a mediálního umění (Media Art). Dělení jednotlivých žánrů UNM jsme podřídili klasifikaci Michaela Rushe: computer art, digitálně manipulovaná fotografie, umění world wide webu/internetové umění/net art, interaktivní digitální umění/interaktivní instalace, virtuální realita. Toto třídění bylo aplikováno na klasifikaci počátků světového umění nových médií, následně také na situaci v České republice.

Novomediální umění na našem území bylo ve svých počátcích zastoupeno pouze několika málo autory, kteří se pohybovali mezi hranicemi vytyčených žánrů. Pro kompaktnost práce jsme zvolili takový způsob třídění, v rámci něhož jsou autoři řazeni (včetně jejich tvorby napříč poslední dekadou minulého století) do kategorie, do níž je zařaditelná převažující část jejich tvorby, případně dle důležitosti daných děl. Snažili jsme se představovat autory i díla chronologicky, avšak s přihlédnutím k významu jejich přínosu do oblasti umění nových médií a s přihlédnutím k relevanci konkrétních děl. Tímto legitimizujeme žánrové přesahy napříč vymezeným dělením. S ohledem na specifický český kontext jsme do jedné kapitoly sloučili interaktivní digitální umění/interaktivní instalace a první pokusy v oblasti virtuální reality. Zvláštní pozornost jsme nevěnovali oblasti počítačového umění/computer art vzhledem ke značné komerční tendenci autorů tvořících počítačové grafiky a animace. Jednotlivá díla spadající do této kategorie jsou v některých případech zařazena v také kapitolách věnujících se tvorbě autora jako celku.

Pokud pohlédneme na českou scénu novomediálního umění v jejím počátku, nalezneme několik styčných bodů napříč celým spektrem autorů. Jedním ze společných aspektů většiny uvedených umělců bylo bezpochyby studium na jedné z českých uměleckých akademií - pražské AVU či brněnské FaVU (v několika případech také VŠUP). Právě tyto instituce formovaly studenty, kteří

představují jádro tvorby umění nových médií devadesátých let. S několika výjimkami lze tvrdit, že všichni autoři se seznámili s novými technologiemi právě na akademické půdě dvou zmiňovaných institucí. V rámci dostupných zdrojů k vytyčenému tématu se pozornost soustředí především na okruh okolo AVU, snažili jsme se proto určitým způsobem vyvážit tuto nerovnost detailnějším výzkumem v okruhu brněnské FaVU. Téměř na všechny zmiňované autory je aplikovatelná generalizace v oblasti studijních grantů, často v rámci podpory Sorosova centra pro současné umění Praha. Z hlediska prezentování novomediálního umění veřejnosti je evidentní, že zásadní roli sehrál mezinárodní festival Hi-Tech/Umění a výstava Orbis Fictus. Téměř všichni autoři, kterým je věnován hlavní blok práce, prezentovali svá díla na jednom nebo na obou zmiňovaných novomediálních počinech.

Pokud přistoupíme k jednotlivým autorům, z výše zmíněných informací a vlastního výzkumu docházíme k následujícím závěrům:

S ohledem k množství představených děl je evidentní, že významně hodnotíme především tvorbu Federica Díaze a skupiny E AREA, a to primárně v oblasti interaktivních instalací spojujících vizuální a akustickou rovinu. V devadesátých letech vytvořili v porovnání s ostatními autory patrně nejvíc projektů, které řadíme do UNM. Podobně můžeme hodnotit také tvorbu skupiny Silver zastoupené primárně Petrem Svárovským, a to jak na poli zvukových či vizuálních instalací, tak v oblasti internetového umění. Tyto dvě entity nepojí pouze alma mater hlavních představitelů - Díaze a Svárovského, obě skupiny se prostřednictvím působnosti jednotlivých členů navzájem prolínaly, prostředkem vyjádření jim byly ve většině případů interaktivní zvukové a vizuální instalace cílící na lidské smysly, vybízející k participaci. Reflektovali ve svých dílech podobná témata, jako je příroda, fyzikální a matematické principy. Obě skupiny tvořily virtuální entity vycházející z přírodních forem i čistě abstraktní. Silver, na rozdíl od E AREA, jejich prezentaci neuskutečňoval pouze ve formě instalací či počítačových animací, ale také prostřednictvím internetu. U Díazovy tvorby je patrné především experimentování s podprahovým vnímáním a cílení na lidské smysly, u skupiny Silver je evidentní také sociálně-kritický kontext díla, cílící na tematizování možné manipulace související s nastupující vlnou internetu.

Do oblasti počátků českého net artu zásadně přispěla skupina okolo brněnské FaVU - Zdeněk Mezihorák, Filip Cenek a skupina InterVision Lab v čele s Robertem Mořkovským (zastoupená také Markem Szabó, Zuzanou Růžičkovou a Ladislavem Železným). Vytvořili první internetové vysílání na našem území. Z pražského okruhu AVU byla pionýrkou internetového umění především Markéta Baňková, která se ve své tvorbě soustředila na tvorbu webových stránek s fiktivními příběhy a mapami, propojenými hypertextem, vybízejícími k participaci, interaktivní na poli rozhodování o cestě (příběhem či mapou). Neopomenutelný je také přínos již zmíněné skupiny Silver, která např. prostřednictvím díla Rose vybízela ke kolektivní participaci na vytvoření společného virtuálního díla.

V druhé polovině devadesátých let na scénu UNM vstoupily také digitálně pozměněné fotografie, montáže. V oblasti digitální manipulace s fotografií musíme zmínit zásadní přínos Veroniky Bromové, Štěpánky Šimlové a Jiřího Surůvky. Zatímco Veronika Bromová pracovala především s tématy společenskými rezonujícími českými devadesátými léty, a to zvláště s otázkou svobody, identity, pohrávala si s otázkami genderovými (Taky holky), s otázkami sexuálními (Pohledy), Šimlová se soustředila na hru s realitou a fikcí, prostorem a místem, kontrastem již existujících prostředí a fantastických, snových krajin, které nabourávají běžně ustanovená pravidla a řád (Krajiny, Čínské reklamy). Jiří Surůvka v oblasti digitálně manipulované fotografie zastával společensko-kritický postoj prostřednictvím přímočarých odkazů k významným historickým událostem, především pak k druhé světové válce (Dvojčata, Německý hokejový tým 1936), metodou apropriace posouval do absurdní roviny již vzniklá umělecká díla (Výkřik) nebo k některým historickým a kulturním souvislostem odkazoval prostřednictvím názvů a stylem zpracování (Gilbert a George, Úplně celá Marylin).

Svémi experimenty na poli multimediální tvorby napříč jednotlivými žánry přispěly k počátkům umění nových médií na našem území také další ženy, především Petra Vargová, Elen Řádová, Lucie Svobodová. Petra Vargová ve svých dílech mísila fyzické a virtuální aspekty, obě autorky se soustředily na pobízení k participaci (Sphere Petry Vargové či Sblížení Elen Řádové). Elen Řádová vytvořila v devadesátých letech pouze jedinou interaktivní instalaci, díky níž však získala cenu v rámci, z pohledu novomediálního, patrně nejdůležitější výstavy tehdejší doby. Lucie Svobodová, jako další z řady českých umělkyně, prezentovala instalace zahrnující virtuální objekty a snažila se o vytvoření díla využívajícího imerzní virtuální realitu. S virtuální realitou ve své tvorbě pracovali také Marek Mařan, Pavel Hart či Jan Trnka, Lubor Benda stál u zrodu Asociace virtuální reality. Dalšími představiteli, kteří se oblasti UNM dotkli pouze jednotlivými projekty, především na poli interaktivních instalací, byli Stanislav Filip, Jan Trnka či Miloš Vojtěchovský.

V oblasti computer artu můžeme v devadesátých letech sledovat tendenci vizualizace a animace abstraktních forem (Janka Vidová-Žáčková - Bílá a černá, Blob I-III Federica Díaze), na druhou stranu také přírodou inspirované objekty odkazující ke své fyzické i virtuální povaze (Pets a Pahýly Petry Vargové či E-flowers skupiny Silver). Pro přehlednost české novomediální scény jsme se rozhodli do přílohy vložit jmenný seznam autorů pracujících s novými médii v jejich počátcích na území ČR a s časovou osou jednotlivých děl těchto autorů.

Devadesátá léta dnes mohou být ve zpětném pohledu považována za velmi ojedinělý celistvý fenomén naší historie. Platí to v oblasti ekonomické, politické, společenské, kulturní, tudíž i na poli umění. Došlo k obecné liberalizaci, otevřely se nové možnosti a náhlá dostupnost technologií předznamenala směřování velké části českého umění celé dekády. Umění nových médií se stalo jedním z charakteristických znaků tohoto desetiletí označovaného za (nejen techno) optimistickou etapu naší historie. Pokud toto uvolnění v umění chceme specifikovat dalším konkrétním jevem, byl

to mj. nástup ženských umělkyně tematizujících v řadě případů do té doby tabuizované otázky ženství, tělesnosti, sexuality. K patřičné reflexi patří také negativní stránky. Ve zpětném zrcátku, nyní s odstupem dvaceti let, můžeme říci, že technooptimismus, který ovládl devadesátá léta, je nyní nazírán částečně jako utopická vize reflektující porevoluční euforii, optimismus a doufání v lepší zítřky charakteristické pro tuto dobu. Utopické technooptimistické vize je možné sledovat např. u Federica Díaze, nicméně i v jeho tvorbě je v začátcích nového milénia patrné jisté vystřízlivění.

Český rozhlas v recenzi zmiňované právě probíhající výstavy *Někdy v sukni*, mapující právě ženské (nejen novomediální) umělkyně devadesátých let, volí příznačný přívlastek pro tuto etapu naší historie - „umělecká puberta současnosti“.<sup>369</sup> Pro umění nových médií takové tvrzení platí zvláště, možná je příznačnější vymezenou dekadu označit „dětstvím“, nikoliv pubertou. Čeští autoři, na rozdíl od těch zahraničních, začínali teprve zkoumat, jaké možnosti přináší nové technologické nástroje, objevovat jejich hranice. Přes značně omezené finanční možnosti se technologie pro ně stávaly „hračkami“, jejichž prostřednictvím se snažili vyjadřovat. Zkoumání nástrojů brali s nadsázkou, humorem, v některých případech možná i ironií. Na druhou stranu, i v českém kontextu - především pak v druhé polovině devadesátých let - se tyto technologie staly z objektu zkoumání prostředkem vyjadřování se k sociálním, politickým, historickým či genderovým otázkám. Po roce 2000 se UNM již bez jakýchkoliv pochyb stalo etablovanou součástí současného českého umění.

Diplomová práce naplnila svůj cíl. Zodpověděla výzkumnou otázku, tudíž představila autory, kteří vytvořili počátky novomediálního umění v České republice do roku 2000 a jejich konkrétní díla, jež se jeví jako zásadní pro formování českého umění nových médií. Nelze vyloučit, že existují autoři, kteří ve zmiňované dekádě s novými médii pracovali, a že existují také díla spadající do UNM, která v této práci nejsou zaznamenána. Vzhledem k dostupným materiálům se nám však tento souhrn jeví jako kompletní.

---

<sup>369</sup> ŠICHANOVÁ, Bára. Výstava *Někdy v sukni* odhaluje uměleckou pubertu současnosti. *Český rozhlas* [online] 2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/\\_zprava/vystava-nekdy-v-sukni-odhaluje-umeleckou-pubertu-soucasnosti--1325043](http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/vystava-nekdy-v-sukni-odhaluje-umeleckou-pubertu-soucasnosti--1325043)>.

# Resumé

Diplomová práce je zaměřena na počátky umění nových médií v České republice. Představuje tvorbu jednotlivých autorů devadesátých let minulého století. Umění nových médií přitom definuje jako umění digitální a dle Marka Tribe a Reeny Jana jako průsečík umění a techniky (Art and Technology) a mediálního umění (Media Art). Umění nových médií je v diplomové práci rozděleno dle přístupu Michaela Rush na computer art, digitálně manipulovanou fotografii, umění world wide webu/internetové umění/net art, interaktivní digitální umění/interaktivní instalace, virtuální realitu. Pro ucelený náhled na problematiku je ve zkratce představen světový i český historický kontext.

Zmíněná teoretická východiska jsou aplikována na český kontext. Z výzkumu samotného pak vyplývá, že pionýry novomediálního umění na našem území ve vymezeném desetiletí byli v oblasti interaktivního digitálního umění/interaktivních instalací a prvních pokusů v oblasti virtuální reality především Federico Díaz a skupina E AREA, Petr Svárovský a skupina Silver, Elen Řádová, Petra Vargová, Lucie Svobodová. Jednotlivými díly, ale zásadním způsobem, se v rámci interaktivních instalací prezentovali Miloš Vojtěchovský, David Cajthaml, Stanislav Filip, Lubor Benda, Jan Trnka a Marek Mařan. Umění world wide web/internetové umění/net art v naší republice v dané dekádě zastupovali Markéta Baňková, Zdeněk Mezihorák a Filip Cenek, skupina InterVision Lab a částečně také Silver. Na poli digitálně manipulované fotografie působili jako průkopníci především Veronika Bromová, Štěpánka Šimlová a Jiří Surůvka.

Tito autoři jsou jednotlivě představeni v kontextu tehdejší specifické situace České republiky. Dílům, která spadají do námi vytyčené kategorie, je vždy věnován patřičný prostor. Vytyčeným cílem práce je poskytnutí uceleného pohledu na tuto oblast umění v datačně omezeném poli.



## Summary

The thesis is focused on the origins of new media art in the Czech Republic. It presents the work of the individual authors of the nineties. New media art is defined as a digital art and according to Mark Tribe and Reena Jana as the intersection of Art and Technology and Media Art. In the thesis, new media art is divided according to Michael Rush's approach into computer art, digitally altered photography, art of the worldwide web/internet art/net art, interactive digital art/interactive installations, virtual reality. For a comprehensive view on the issue, the global and Czech historical context is briefly introduced .

The aforementioned theoretical bases are applied to Czech context. The research itself shows that the pioneers of new media art in our country in defined decade in the field of interactive digital art/interactive installations and the first attempts in the field of virtual reality were mainly Federico Díaz and E AREA, Petr Svárovský and Silver, Elen Řádová, Petra Vargová, Lucie Svobodová. Individual, yet fundamental works in the context of interactive installations were created by Miloš Vojtěchovský, David Cajthaml, Stanislav Filip, Lubor Benda, Jan Trnka and Marek Mařan. Worldwide web art/internet art/net art in our country in mentioned decade was represented by Markéta Baňková, Zdeněk Mezihorák and Filip Cenek, Intervision Lab and partly by Silver as well. In the field of digitally altered photographs the Czech pioneers were especially Veronika Bromová, and Jiri Štěpánka Šimlová a Jiří Surůvka.

These authors are individually introduced in the context of the specific situation in Czech Republic. Appropriate attention is always given to the works in the marked out category. The stated goal of this thesis is to provide a comprehensive view of this area of art in the time-limited field.

# 梗概

本論文は、チェコ共和国でのニューメディアアートの起源に焦点を紹介する。それは、九十年代、個々の著者自身による作品を紹介している。ニューメディアアート、デジタルアートのよう定義され、アートとテクノロジーとメディアアートの交点としてマーク・トライブとリーナ・ヤナによる定義される。本論文では、ニューメディアアートは、コンピュータアート、デジタルに変更された写真、ワールドワイドウェブアート/インターネットアート/ ネットアート、インタラクティブ・デジタルアート/インタラクティブ・インスタレーション、バーチャルリアリティの芸術へのマイケル・ラッシュのアプローチに応じて分割されている。この問題に関する包括的な見解のためは、世界的なとチェコの歴史によって文脈を簡単に導入する。

上記の理論的なベースはチェコのコンテキストに適用される。研究自体は、インタラクティブデジタルアート/インタラクティブ・インスタレーション、バーチャルリアリティの分野で最初の試みのフィールドで定義された十年間、私たちの我国でのニューメディアアートの先駆者は、主にフェデリコ・ディーアズとエ・アレア、ペトル・スヴァーロヴスキーとシルバーであったことを示しているエレン・ラードヴァー、ペトラ・ヴァルゴヴァー、ルツィエ・スボボドバーである。対話型インストールのコンテキスト内での個々の作品、まだ根本的な作品はミロシュ・ヴォユツエホヴスキー、デビッド・ツアユツハメル、スタニスラヴ・フィリップ、ルボル・ベンダ、ヤン・トルンカとマレク・マランによって作成された。前述の十年間、私たちの国でのワールドワイドのウェブアート/インターネットアート/ ネットアートは、部分的にシルバー、主にマルケータ・バニコヴァー、ズデニェク・メジホラークとフィリップ・ツェネク、インタービズン・ラボで発表された。デジタルに変更された写真の分野ではチェコの開拓者、特にヴェロニカ・プロモヴァー、シュチェパーンカ・シムロヴァー、イジー・スルーヴカだ。

これらの著者は、個々にチェコ共和国の特定の状況の文脈で紹介されている。適切な注意が常にマークカテゴリーの作品に与えられる。この論文の記述の目標は、期間限定の分野で芸術のこの地域の包括的なビューを提供することだ。

# Seznam vyobrazení

Obr. 1 - Federico Díaz - Nostalgie - 1992 - Zdroj: <http://www.artlist.cz/?id=2123&lang=1>

Obr. 2 - Federico Díaz - Blob - 1992 - 1997 - Zdroj:  
[http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/blob/v/instalace\\_023.pdf](http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/blob/v/instalace_023.pdf)

Obr. 3 - Federico Díaz - Blob - 1992 - 1997 - Zdroj:  
[http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/blob/v/instalace\\_025.pdf](http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/blob/v/instalace_025.pdf)

Obr. 4 - Federico Díaz - Fraktální pole - 1994-1997 - Zdroj:  
[http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/fractal\\_fields/v/instalace\\_038.pdf](http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/fractal_fields/v/instalace_038.pdf)

Obr. 5 - Federico Díaz - 7 - 1998 - Zdroj:  
[http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/7/v/instalace\\_051.pdf](http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/7/v/instalace_051.pdf)

Obr. 6 - Federico Díaz - Mnemeg - 1999 -2002 - Zdroj:  
[http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/mnemeg/v/instalace\\_067.pdf](http://www.fediaz.com/kniha/en/installations/mnemeg/v/instalace_067.pdf)

Obr. 7 - Silver - Amnesty - 1994 - Zdroj: <http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/amnesty/index.html>

Obr. 8 - Silver - Resident - 1995 - Zdroj: <http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/resident/index.html>

Obr. 9 - Silver - Rose - 1997 - Zdroj: <http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/rose/index.html>

Obr. 10 - Silver - Rose - 1997 - Zdroj: <http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/rose/index.html>

Obr. 11 - David Černý - Mrchy - 1995 - Zdroj: <http://www.uvnitr.cz/artech/>

Obr. 12 - Elen Řádová - Sblížení - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 13 - Lucie Svobodová - Nebe, peklo - ráj - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 14 - Petra Vargová - Sphere - 1997-1998 - Zdroj:  
<http://www.petravargova.org/html/projects/sphere.html>

Obr. 15 - Petra Vargová - Pets - 1996 - Zdroj: <http://www.petravargova.org/html/projects/pets.html>

Obr. 16 - Petra Vargová - Pahýly - 1998 - Zdroj:  
<http://www.petravargova.org/html/projects/stumps.html>

Obr. 17 - Petra Vargová - Binary.sex - 1999 - Zdroj:  
<http://www.petravargova.org/html/projects/sex.html>

Obr. 18 - Miloš Vojtěchovský a Tjebe van Tijen - Oživený Orbis Pictus - 1995 - Zdroj:  
<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 19 - David Cajthaml a Friedrich Förster - Dotyk 95 - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 20 - Lubor Benda - Tamara hledá svého muže - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 21 - Pavel Kopřiva - Mezi II - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 22 - Jan Trnka - Plná místnost - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 23 - Markéta Baňková - Město.html 1997-1999 - Zdroj: <http://mesto.avu.cz/mesto13.html>

Obr. 24 - Markéta Baňková - New York City Map - 1999-2002 - Zdroj: <http://www.nycmap.com/broadway17.html>

Obr. 25 - Veronika Bromová - Taky holky - 1994 - Zdroj: <http://www.veronikabromova.cz/>

Obr. 26 - Veronika Bromová - Pohledy - 1996 - Zdroj: <http://www.veronikabromova.cz/>

Obr. 27 - Veronika Bromová - Pohledy - 1996 - Zdroj: <http://www.veronikabromova.cz/>

Obr. 28 - Veronika Bromová - Bytosti - 1997 - Zdroj: <http://www.veronikabromova.cz/>

Obr. 29 - Štěpánka Šimlová - Krajiny - 1999 - Zdroj: <http://www.artlist.cz/index.php?id=1001>

Obr. 30 - Štěpánka Šimlová - Krajiny - 1999 - Zdroj: <http://www.artlist.cz/index.php?id=1001>

Obr. 31 - Štěpánka Šimlová - Čínské reklamy - 2000 - Zdroj: <http://www.artlist.cz/index.php?id=1266>

Obr. 32 - Jiří Surůvka - Výkřik - 1996 - Zdroj: <http://www.sca-art.cz/suruvka/artist.htm>

Obr. 33 - Jiří Surůvka - Gilbert a George - 1999 - Zdroj: <http://www.artlist.cz/?id=6391>

Obr. 34 - Jiří Surůvka - Úplně celá Marilyn Monroe - 1997 - Zdroj: <http://www.sca-art.cz/suruvka/artist.htm>

Obr. 35 - Janka Vidová-Žáčková - Bíla černá - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

Obr. 36 - Monika Karasová - Doom - 1995 - Zdroj: <http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>

# Seznam pramenů a literatury

## Publikace

AUKSTAKALNIS, Steve - BLATNER, David. *Reálně o virtuální realitě: umění a věda virtuální reality*. Brno: Jota, 1994. ISBN 80-85617-41-2.

BREGANTOVÁ, Polana - ŠVÁCHA, Rostislav - PLATOVSKÁ, Marie [et al.]. *Dějiny českého výtvarného umění*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2007. ISBN 978-80-200-1487-x1.

BROMOVÁ, VERONIKA - MALÁ, Olga - SRP, Karel. *Zemzoo - Veronika Bromová*. Praha: AHA Publishing, 1999. ISBN 80-238-4104-1.

BUCK, Robert T. [et al.] *Resonance: Federico Díaz - E Area: vizuální aktivismus, instalace, architektura*. Praha: Galerie Zdeněk Sklenář, 2008. ISBN 978-80-903996-3-1.

BÜSCHER, Barbara [et al.]. *Umění a nová média*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2011. ISBN 9788021056398.

DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-317-3.

FAJKUSOVÁ, Eliška. *Výstavy a symposia „Hi-Tech umění“ v Brně v letech 1992 - 1997*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2012. Vedoucí diplomové práce prof. ak. soch. Tomáš Ruller.

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

KLIVAR, Miroslav. *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus, 2001. ISBN 80-86279-16-2.

MORGANOVÁ, Pavlína. *Někdy v sukni. Umění 90. let*. Praha: Galerie hlavního města Praha; Brno: Moravská galerie, 2014. ISBN: 978-80-7027-272-5 (MG) – 978-80-7010-995-3 (GHMP).

MORGANOVÁ, Pavlína - ŠEVČÍK, Jiří. *České umění 1938-1989: programy, kritické texty, dokumenty*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2001. ISBN 80-200-0930-2.

PAUL, Christiane. *Digital art*. New ed. London: Thames, 2008. ISBN 978-050-0203-989.

PAVLÍČKOVÁ, Kateřina - HLAVÁČEK, Ludvík [et al.] *Umělecké dílo ve veřejném prostoru*. Praha: Sorosovo centrum současného umění, 1997.

PÍSEK, Slavoj. *HTML: začínáme programovat*. 3., aktualiz. vyd. [i.e.] 1. vyd. Praha: Grada, 2010. ISBN 978-80-247-3117-9.

POSPISZYL, Tomáš. *David Černý - promrdané roky: pravdivý příběh (život a dílo umělce)*. Praha: Divus, 2003. ISBN 80-86450-33-3.

RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames&Hudson Ltd., 1999. ISBN 0-500-20329-6 .

SILVER [et al.]. *Shadows of flames - Stíny plamenů*. Praha: Galerie hlavního města Prahy, 1996. ISBN 80-7010-051-6.

ŠEVČÍK, Jiří. *České umění 1980-2010: texty a dokumenty*. Vyd. 1. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, Vědecko-výzkumné pracoviště, 2011. ISBN 978-80-87108-27-7.

ŠEVČÍKOVÁ, Magdaléna. *Tělo a tělesnost v tvorbě vybraných umělkyní v českých zemích po roce 1989*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2011. Vedoucí diplomové práce RNDr. PhDr. Milan Kreuzzieger, Ph.D.

ŠVIKOVÁ, Martina. *Federico Días a skupina E AREA*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta 2009. Vedoucí diplomové práce PhDr. Alena Pomajzlová, PhD.

TRIBE, Mark - JANA, Reena - GROSENICK, Uta. *New media Art*. Koln: Taschen, 2006. ISBN 978-3822830413.

## Časopisy

BRAUN, Tomáš. Hi-Tech/Umění v Brně. *Lidové noviny*, 25. 10. 1996 (soukromý archiv Tomáše Rullera).

FREEMAN-VLKOVÁ, Michaela. Entermultimediale. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 2000, č. 4, s. 60-61.

HAVRÁNEK, Vít. Praha 1998 - seriózní výzva ke komunikaci s veřejností (některé pražské projekty U ve VP). *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1998, č. 6-7, s. 14-15.

HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum zahajuje. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 2, s. 3.

HORÁČEK, Radek. Aktuální rozhovor-Fakulta výtvarných umění v Brně. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 4., s. 7.

LINDAUROVÁ, Lenka. O amatérství a stále o amatérství. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 3, s. 6.

LINDAUROVÁ, Lenka. Trochu studu deset let poté. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 7, s. 6.

LINDAUROVÁ, Lenka. Umění jako součást informačního a energetického pole - Rozhovor s Federicem Díazem. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 4. s. 5.

LINDAUROVÁ, Lenka. Umění opuštěné. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 1, s. 22.

MALINOVSKÁ, Marie. Experiment jménem Plasy (centrum pro metamédia. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1997, č. 6-7, s. 9.

NINJA A SAMIRA. Holofonik. Interview s Federicem Díazem. *Živel*, 1999, č. 15, s. 34-38.

POSPISZYL, Tomáš. Reklama na virtuální božství. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 2000, č. 6, s. 76-77.

POSPISZYL, Tomáš. Sedm tezí ke krizi českého umění. *Umělec, měsíčník současného výtvarného umění*, 1999, č. 3, s. 6.

ZEMÁNEK, Jiří. Sirénés Petra Svárovského. *Ateliér, čtrnáctideník současného výtvarného umění*, 1993, č. 25, s. 5.

### **Webové stránky**

ADAMOVIČ, Ivan. Sexkontakt s Veronikou Bromovou. *Živel* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.zivel.cz/archiv?magazin=12&kapitola=204>>.

ARS ELECTRONICA. Interactive art. *Ars Electronica Archiv - Prix Ars Electronica* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://90.146.8.18/en/archives/prix\\_archive/prix\\_projekt.asp?iProjectID=11274](http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_projekt.asp?iProjectID=11274)>.

ARTYCOK.TV. Magnety (Krištof a Andrea). *Artyčok* [online] 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artycok.tv/lang/cs-cz/20808/magnety-kristof-a-andrea-1994>>.

Ateliér intermédií. Filip Cenek. *Ateliér intermédií* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/filip-cenek>>.

ATELIER PERFORMANCE. Marek Mařan. *Ateliér performance* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/001\\_maran.htm](http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/001_maran.htm)>.

ATELIER PERFORMANCE. Multimediální internetové vysílání. *Ateliér performance* [online] 2009 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/mezihorak/>>.

ATELIER PERFORMANCE. Pavel Hart. *Ateliér performance* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/002\\_hart.htm](http://performance.ffa.vutbr.cz/STUDENTI/002_hart.htm)>.

ATELIER PERFORMANCE. Web-projekty. *Atelier performance* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/www.htm>>.

AUROPLA.NET. Klíčová slova. *Lucie Svobodová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.auropla.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=52:klicova-slova&catid=34:blog&Itemid=53](http://www.auropla.net/index.php?option=com_content&view=article&id=52:klicova-slova&catid=34:blog&Itemid=53)>.

AUROPLA.NET. Lucie Svobodová: životopis. *Lucie Svobodová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.auropla.net/index.php?option=com\\_content&view=article&id=47&Itemid=55](http://www.auropla.net/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=55)>.

BAŇKOVÁ, Markéta. Info. *Město.html* [online] 1997-1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.city.je/info.html>>.

BAŇKOVÁ, Markéta. Informace. *Markéta* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/marketa/informace.html>>.



BAŇKOVÁ, Markéta. Messages. *Markéta-Práce* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://old.avu.cz/~marketa/nycmap/messages.html>>.

BAŇKOVÁ, Markéta. New York City Map. *Má práce* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/marketa/prace/Marketa.html>>.

BAŇKOVÁ, Markéta. Silver. *Silver* [online] 2001 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.bankova.cz/silver.html>>.

BIELICKÝ, Michael. My Story. *Exodus* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://exodus.avu.cz/mb.html>>.

BYTELOVÁ, Denisa. Jiří Surůvka. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.artlist.cz/?id=1171>>.

CAJTHAML, David. Biografie. *David Cajthaml* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.david-cajthaml.com/cz/biografie>>.

CONKY. DJane BABE LN. *WAB PROJECT* [online] 2011 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.wabproject.cz/?mn\\_post=174](http://www.wabproject.cz/?mn_post=174)>.

ČECHLOVSKÁ, Magdalena. Veronika Bromová našla v nahotě a sebeničení svobodu a pravdu. *iHNED.cz* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://art.ihned.cz/c1-30107040-veronika-bromova-nasla-v-nahote-a-sebeniceni-svobodu-a-pravdu>>.

ČER. Nepotkali jste moji identitu? *Portrét*. [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://mesto.avu.cz/tisk/lide.html>>.

ČERNÝ, David. Artwork-Instalace-Mrchy. *Noise* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.noise.cz/david/cz/mrchy.html>>.

ČESKÁ TELEVIZE. Portrét Federica Díaze. *Artmix* [online] 2007 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123096165-artmix/207562229000002/obsah/144881-portret-federico-diaz>>.

ČESKÁ TELEVIZE. Portrét: Kresby, malby, fotografie, instalace a videa Štěpánky Šimlové. *Artmix* [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10123096165-artmix/210562229000001/titulky>>.

DESIGN CABINET CZ. Někdy v sukni. *Design Cabinet CZ* [online] c2008-2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.designcabinet.cz/nekdy-v-sukni>>.

DOLANOVÁ, Lenka. Exodus. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2488>>.

DOLANOVÁ, Lenka. Michael Bielický. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=1803>>.

E AREA. Autorský tým. *E AREA* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.e-area.cz/main.html>>.

E-mailová korespondence s Petrou Vargovou.

FISH, L. P. Jakou duši má tvoje město? *Reflex* [online] 2004 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.reflex.cz/clanek/stary-reflex-reflex-cz-reflex-cz-ostatni-autori/15938/jakou-dusi-ma-tvoje-mesto.html>>.

GALERIE NTK. Karel Dudešek - Příklady/Examples / vernisáž výstavy v Galerii NTK / opening of exhibition in Gallery NTK. *Facebook* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[https://mbasic.facebook.com/events/373824872708446?acontext=%7B%22ref%22%3A22%7D&aref=22&\\_rdr](https://mbasic.facebook.com/events/373824872708446?acontext=%7B%22ref%22%3A22%7D&aref=22&_rdr)>.

HÁJEK, Václav. Markéta Baňková. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=319>>.

HÁJEK, Václav. Štěpánka Šimlová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/?id=437>>.

HÁJEK, Václav. Veronika Bromová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2583>>.

HANKOVÁ, Monika. Cindy Sherman vystavuje v MoMA své autoportréty. *DesignMag* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.designmagazin.cz/umeni/33276-cindy-sherman-vystavuje-v-moma-sve-autoportrety.html>>.

HLAVÁČEK, Ludvík. Sorosovo centrum současného umění. *Atlas transformace* [online]. c2008-2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.monumenttotransformation.org/atlas-transformace/html/s/sorosovo-centrum/sorosovo-centrum-soucasneho-umeni.html>>.

HORÁKOVÁ, Jana. Struktura studijního materiálu. *Umělecké dílo v době své digitální reprodukovatelnosti* [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/struktura.html>>.

IMAGINARY MUSEUM Orbis Fictus Revised. *Imaginery Museum Project* [online] 2003-2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://imaginarymuseum.org/OPR/OPRWAAGE.HTM>>.

INGERLE, Petr. Štěpánka Šimlová: I am terribly sorry... *Moravská galerie* [online] 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.moravska-galerie.cz/media/694905/%C5%A0t%C4%9Bp%C3%A1nka%20%C5%A0imlov%C3%A1%20am%20terribly%20sorry.doc>>.

JŮZOVÁ, IRENA. Studenti Školy monumentální tvorby prof. Aleše Veselého 1990 - 2005. *Studenti Školy monumentální tvorby prof. Aleše Veselého 1990 - 2005* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.irenajuzova.cz/images/studenti\\_a\\_v.pdf](http://www.irenajuzova.cz/images/studenti_a_v.pdf)>.

KOPŘIVA, Pavel. Mezi II. *Pavel Kopřiva* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.pavelkopřiva.name/Mezi2.htm>>.

KRATOCHVÍL, Jan. Federico Díaz. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=1962>>.

KRATOCHVÍL, Jan. Nostlagie. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/?id=2123>>.

LINDAUROVÁ, Lenka. 48. Bienále v Benátkách - projekty. *Divus* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/48th-venice-biennial>>.

LINDAUROVÁ, Lenka. Snový svět Veroniky Bromové. *Slovensko-český klub* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.czsk.net/svet/clanky/osobnosti/bromova.html>>.

LINDAUROVÁ, Lenka. Veronika Bromová. *ART servis - internetový časopis o výtvarném umění* [online] c2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.artservis.info/index.php?option=com\\_content&task=view&id=134&Itemid=13](http://www.artservis.info/index.php?option=com_content&task=view&id=134&Itemid=13)>.

LINDAUROVÁ, Lenka. Vody po kolena / (Co se děje se současným umění v české kotlině - Public District, 99CZ, A.D.S. Brno, Vidiny, Vzdálené podobnosti, Blue Fire). *Divus* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/up-to-your-ears-contemporary-art-in-the-czech-republic>>.

- MACEK, Jakub. Koncept rané kyberkultury. *Média a realita: sborník prací studentů Katedry mediálních studií a žurnalistiky* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[macek.czechian.net/texts/macek-koncept\\_rane\\_kyberkultury.pdf](http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf)>.
- MALÁ, Olga. Hot Boundaries. *Veronika Bromová* [online] c2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.veronikabromova.cz/english/text.html>>.
- MAZANEC, Martin. Výzkumný projekt: český videoart. A2 [online]. 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>>.
- MEČL, Ivan. Brány postmoderního očištěnce. *Divus* [online] 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/gateway-to-postmodern-purgatory>>.
- MONOSKOP. Hi-Tech/Art. *Monoskop* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://monoskop.org/Hi-tech/Art>>.
- MONOSKOP. Michael Bielický. *Monoskop* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://monoskop.org/Michael\\_Bielick%C3%BD](http://monoskop.org/Michael_Bielick%C3%BD)>.
- MONOSKOP. Miloš Vojtěchovský, *Monoskop* [online] 2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://monoskop.org/Milo%C5%A1\\_Vojt%C4%9Bchovsk%C3%BD](http://monoskop.org/Milo%C5%A1_Vojt%C4%9Bchovsk%C3%BD)>.
- NEUVEDENO. ANNUAL REPORT 1999. *FOUNDATION AND CENTER FOR CONTEMPORARY ARTS - PRAGUE* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://cca.fcca.cz/fileadmin/user\\_upload/CENTRUM/O\\_centru/Vyrocn%C3%BD\\_zpravy/1999.pdf](http://cca.fcca.cz/fileadmin/user_upload/CENTRUM/O_centru/Vyrocn%C3%BD_zpravy/1999.pdf)>.
- NEUVEDENO. Hi-Tech. Umění. *Vasulka.org* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.vasulka.org/archive/ExhFest4/'h'/Hi-TechUmeni.pdf>>.
- NEUVEDENO. Orbis Fictus. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=948>>.
- NEUVEDENO. Orbis Fictus. Nová média v současném umění. *Centrum pro současné umění Praha* [online] nedatováno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1995/orbis-fictus/>>.
- NEUVEDENO. Surůvka Jiří. *Společnost pro současné umění - SCA - Society for Contemporary Arts* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.sca-art.cz/suruvka/artist.htm>>.

NEUVEDENO. Umělecké dílo ve veřejném prostoru. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.artlist.cz/?id=237>>.

NEUVEDENO. Umělecké dílo ve veřejném prostoru *Centrum pro současné umění Praha* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1997/umeni-ve-verejnem-prostoru/>>.

NEUVEDENO. ZVON 96 – Bienále mladého umění II. *Centrum pro současné umění Praha* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://cca.fcca.cz/archiv-projektu/vystavy/1996/zvon-96-bienale-mladych-umelcu-ii/>>.

PECHOVÁ, Magdaléna. DJ BABE LN. *Think* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.think.cz/obsah/lide/hudebnici/34-dj-babe-ln.html>>.

PIETRASOVÁ, Kateřina. Petr Svárovský. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2648>>.

PIETRASOVÁ, Kateřina. Petra Vargová. *Artlist — Centrum pro současné umění Praha* [online] c. 2006-2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://artlist.cz/index.php?id=2670>>.

POSPISZYL, Tomáš. Dějiny českého umění v obrysech II. Umění po roce 1989. *Divus* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/the-history-of-czech-art-at-a-glance-ii-art-after-1989>>.

PŘIBÁŇ, Jiří. Jiří Přibáň: Poznáváte se?! O umění neklidu a přímočarosti v tvorbě Jiřího Surůvky. *Novinky.cz* [online] 2010 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.novinky.cz/kultura/salon/218943-jiri-priban-poznavate-se.html>>.

PTÁČEK, Jiří. Insider, bez insidera, ...-Insiders, Brno, Dům pánů z Kunštátu, 14. 12. 2004 – 30. 1. 2005; Futura, Praha, 17. 2. – 1. 5. 2005. *Divus* [online] 2005 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/insiders-inc>>.

RAKOUSKÉ KULTURNÍ FÓRUM. Karel Dudešek „Příklady-Examples“. *Rakouské kulturní fórum v Praze* [online] 2012 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.rkfpraha.cz/vytvarne-umeni/karel-dudesek-priklady-examples-2012-12-05/>>.

RHIZOME. Petra Vargova. *Rhizome* [online] neuvedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://rhizome.org/profile/petravargova/>>.

RULLER, Tomáš. Příběh ateliéru. *ATELIER PERFORMANCE* [online]. 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/CDROM/inner/sub/pribeh.htm>>.

RULLER, Tomáš - KOKLESOVÁ, Bohunka. Video-multimedia-performance - ateliér TOMÁŠE RULLERA 1992 / 2002 FaVU VUT BRNO ISBN 80-88675-82-0 [online] 2002 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://performance.ffa.vutbr.cz/ARCHIV/PDF/texty.pdf>>.

SKOČOVSKÝ, Luděk. Strukturovaný životopis. *Skočovský.cz* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.skocovsky.cz/CV.pdf>>.

SPOLEČNOST JINDŘICHA CHALUPECKÉHO. Laureáti. *Cena Jindřicha Chalupického* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.cjch.cz/cz/laureate>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Amnesty. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/amnesty/index.html>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Petr Svárovský. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Resident. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/resident/index.html>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Rose. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/rose/index.html>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Rose. *Rose* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://silver.avu.cz/rose/>>.

SVÁROVSKÝ, Petr. Sirenes. *Portfolio* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.carrotpop.com/ps/portfolio/sirenes/index.html>>.

ŠICHANOVÁ, Bára. Výstava Někdy v sukni odhaluje uměleckou pubertu současnosti. *Český rozhlas* [online] 2014 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/\\_zprava/vystava-nekdy-v-sukni-odhaluje-umeleckou-pubertu-soucasnosti--1325043](http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/vystava-nekdy-v-sukni-odhaluje-umeleckou-pubertu-soucasnosti--1325043)>.

ŠIMLOVÁ, Štěpánka. 1993, 1994, 1995, 1996. *Štěpánka Šimlová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://stepanka-simlova.com/>>.

ŠIMLOVÁ, Štěpánka. Štěpánka Šimlová: Jdi a nestřílej. *Štěpánka Šimlová: Jdi a nestřílej*. [online] 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.jdianestrilej.cz/>>.

ŠTEFKOVÁ, Zuzana. Musela jsem se taky zeditovat / Rozhovor s Petrou Vargovou. *Divus* [online] 2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/i-had-to-edit-myself-a-bit-interview-with-petra-vargova>>.

TVRDOHLAVÍ. Členové skupiny - Michal Gabriel. *Tvrdohlaví* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[http://www.tvrdohlavi.cz/michal\\_gabriel.html](http://www.tvrdohlavi.cz/michal_gabriel.html)>.

URBAN, Otto M. L'Origine du Monde / (Několik poznámek k jednomu tabu v moderní kultuře). *Divus* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/l-origine-du-monde-a-few-notes-on-one-taboo-in-modern-culture>>.

VARGOVÁ, Petra. Human Core Statue - inflatable sculpture (1996). *Petra Vargová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/socha.html>>.

VARGOVÁ, Petra. Monster - video installation (1996). *Petra Vargová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/monster.html>>.

VARGOVÁ, Petra. Sphere - interactive installation (1997/8). *Petra Vargová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/sphere.html>>.

VARGOVÁ, Petra. Stumps - digital prints diptych (1998). *Petra Vargová* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.petravargova.org/html/projects/stumps.html>>.

VARGOVÁ, Petra - MALÁ, Olga. Petra Vargová - eyeworks. *Galerie hlavního města Prahy* [online] 2003 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <[old.avu.cz/~citoyen/pdf/katalog.pdf](http://old.avu.cz/~citoyen/pdf/katalog.pdf)>.

Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. I. bienále mladého umění Zvon '94. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idadum/search/vystavy-42>>.

Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Silver. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idadum/search/autori-51>>.

Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Snížený rozpočet. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idadum/search/vystavy-9>>.

Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Současné umění. Contemporary Collection - Czech Art in the 90's. *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-12>>.

Vědecko-výzkumné pracoviště AVU. Zkušební provoz. Má umění mladé? *I-DATUM* [online] nevedeno [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://vvp.avu.cz/idatum/search/vystavy-8>>.

VITVAR, Jan H. Svářeč digitálních bitů. *Respekt* [online]. 2011 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://respekt.ihned.cz/c1-52809240-svarec-digitalnich-bitu>>.

VLKOVÁ, Michaela. Internetové umění vs. Umění na internetu. *Divus* [online] 2000 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://www.divus.cz/praha/cs/article/internet-art-vs-art-on-the-internet>>.

VOLF, Petr. Hraju si. *Město.html* [online] 1999 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://mesto.avu.cz/tisk/rozhovorreflex.html>>.

VRÁNA, Petr. Informace. *petrvrana.eu* [online]. 2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://petrvrana.eu/>>.

VYSOKÁ ŠKOLA UMĚLECKO-PRŮMYSLOVÁ V PRAZE. MgA. Federico Díaz. *Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze* [online] c2013 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<https://www.vsup.cz/volne-umeni/supermedia/mga-federico-diaz-42/>>.

WOHLMUTH, Radek. Veronika Bromová: Kliše může být úplně všechno. *Aktuálně.cz* [online] 2008 [cit. 2014-05-01]. Dostupné z <<http://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/veronika-bromova-klise-muze-byt-uplne-vsechno/r~i:article:623167/>>.



# Přílohy

## Jmenný seznam autorů UNM a časová osa děl

BAŇKOVÁ, Markéta

- 1997-1999 - Město.html

- 1999-2002 - New York City Map

BENDA, Lubor

- 1995 - Tamara hledá svého muže

- 1995 - Naplno

BIELICKÝ, Michael

- 1991 - Vnitřní pozorovatel

- 1992 - Inteligentní pošťák

- 1992 - International Painting Interactive

- 1995 - Exodus

- 1996-1999 - Delvauxův sen

- 1999-2000 - Pokoj s výhledem

BROMOVÁ, Veronika

- 1994 - Fotoamputace-fotoimplantace

- 1995 - Rozhovor

- 1996 - Pohledy

- 1997 - Bytosti

CAJTHAML, David

- 1995 - Dotyk 95 (s FÖRSTEREM, Friedrichem)

CENEK, Filip

- 1997 - Filum Terminal

CIHLÁŘOVÁ, Andrea

- 1997 - Blickarén (Gra Kom)

ČERNÝ, David

- 1995 - Mrchy

E-AREA (DÍAZ, Federico a další)

- 1992 - Nostalgie

- 1992-1997 - Blob I-III

- 1993 - Dehibernace I-II

- 1994 - Spin (Dehibernace III)

- 1994-1997 - Fraktální pole

- 1996-1997 - Tacuzcancan - Photon, Fermion, Gug

- 1998 - 7

- 1998-1999 - E-Area

- 1999-2002 - Generatrix I-III

- 1999-2002 - Mnemeg

FILIP, Stanislav

- 1995 - Spirála

- 1996 - Pytlová myš

GABRIEL, Michal

- 1995 - Socha

GUŠTAR, Milan

- 1995 - Prázdnota

- 1995 - Mrchy

KARASOVÁ, Monika

- 1995 - Doom

KOPŘIVA, Pavel

- 1995 - Mezi II.

MAŘAN, Marek

- 1996 - Odysseova dobrodružství
- 1997 - Robot
- 1997 - Ruka

MEZIHORÁK, Zdeněk

- 1994 - Software error (s BRADÁČKEM, Petrem)
- 1997 - Filum Terminal

MOŘKOVSKÝ, Robert; SZABÓ, Marek; RŮŽIČKOVÁ, Zuzana; ŽELEZNÝ, Ladislav- InterVision Lab

- 1999 - multimediální internetové vysílání

PALLA, Marián

- 1996 - Pytlová myš

RÓNAI, Petr

- 1996 - Slovak Virtual Reality

ŘÁDOVÁ, Elen

- 1995 - Sblížení
- 1997 - Blickarén (Gra Kom)

SILVER (SVÁROVSKÝ, Petr)

- 1993 - Sirénés
- 1994 - Amnesty
- 1994 - Aellon
- 1994 - Gateway
- 1995 - Stíny plamenů
- 1995 - Rose
- 1995 - Resident
- 1996 - E-flowers
- 1999-2000 - Victoria

SURŮVKA, Jiří

- 1996 - Výkřik
- 1997 - Dvojčata
- 1997 - Úplně celá Marylin
- 1998 - Německé hokejové mužstvo 1936
- 1998 - Ruské hokejové mužstvo 1936
- 1998 - Postavy kabaretu Návrat Mistrů Zábavy
- 1999 - Gilbert a George

SVOBODOVÁ, Lucie

- 1994 - Vteřina za vteřinou
- 1995 - Moře
- 1995 - Jízda tunelem
- 1995 - Socha (s GABRIELEM, Michalem)
- 1995 - Nebe, peklo, ráj

ŠIMLOVÁ, Štěpánka

- 1999 - Krajiny
- 2000 - Čínské reklamy
- 2000 - Sídliště
- 2000 - Čínské město
- 2000 - Tokio

TRNKA, Jan

- 1995 - Plná místnost

VARGOVÁ, Petra

- 1996 - Monster
- 1997 - Blickarén (Gra Kom)
- 1997 - Pets
- 1997 - Pahýly
- 1997-1998 - Sphere
- 2000 - Binary.sex

VASULKA, Woody

- 1993 - Bratrství - Divadlo hybridních automatů

VIDOVÁ-ŽÁČKOVÁ, Janka

- 1995 - Bílá a černá

VOJTĚCHOVSKÝ, Miloš

- 1991 - 1995 - Orbis Sensualium Pictus Revised/Oživený Orbis Pictus (s TIJEN, Van Tjebbe)