

Monoskop

COLLABORATIVE RESEARCH ON MEDIA ART

Eva Krátká

SOUČASNĚMU ŽIVOTU vládne obrovský vzestup multimedializace. Neustále stoupá popularita internetu a vzrůstající množství jeho uživatelů přispívá jak k rozvoji obsahu, tak ke snaze o stále větší otevřenost. Patří to k jednomu z projevů „demokratizace společnosti“, která tak pomalu a snad i jistě, postupuje i do autoritářských systémů? Podobně radikálně změnila digitální technologie a média vnímání umění a estetiky. Lákavá multimedialita, audiovizualita, interaktivita, závislost na čase a procesualnost jsou spojujícími aspekty umění nových médií, kterým se na internetu věnuje nepřebýrný počet projektů. Kontext technologie a umění vedl k nastolení nových interdisciplinárních tezí – jednotlivé projekty zpracovávají historické oblasti, charakterizují klíčové představitele a nositele vývoje, věnují se reflexi nebo naopak dokumentaci a archivaci. Jedním z právě začínajících projektů, jehož východiskem je sociální kontext vývoje středoevropského umění nových médií od 60. let do současnosti, je *Collaborative research on media art in East-Central Europe from 1960s to 2000s*. Tým jeho řešitelů vychází ze slovenského prostředí, z okruhu již několik let fungujícího projektu *Monoskop*, a obdobně i tento nový projekt kolem sebe volně sdružuje kolektiv programátorů, umělců, historiků umění, ale třeba i literárních vědců nebo filozofů. Na rozdíl od legitimovaných profesionálů, kteří již poctivě pokryli umělecko-technologický vývoj západního umění 20. století, si tento projekt vymezil oblast konkrétnější, regionálně uzavřenou, vnitřně provázanou a po několik dekád ideologicky izolovanou. Na svých stránkách (burundi.sk/monoskop) prezentují v otevřených hypertextových dokumentech postavených na principu wiki zatím jen zhruba rozpracované přehledové linie lokálních souvislostí. Konečným cílem je získat ucelený obraz širšího sociálního kontextu nových médií v rámci regionu, což je hlavní rozdíl od platformem typu *Media Art Net / Medien Kunst Netz*, která se kanonicky snažila o přehled vývoje západních nových médií (a zcela jistě patří obsahově k prvotřídním, ve finále však jde o digitální doplněk třísvazkové publikace, které jako by chyběla otevřenější provázanost). O mozaiku možných vztahů v nesourodém regionu bývalého Východního bloku se naopak pokusil už před lety například projekt *East Art Map*, ale ten šel zase napříč žánry. Projekt středoevropský a ryze novomediální se tak svou koncepcí zdá být od začátku jinak

koncentrovaný (oproti časovému vymezení období, které je zcela logické) a o to kurióznější – což by se pak jistě mohlo stát jeho sympatickou předností. Kromě rozvržených linií zaměřených na nová média na Slovensku, v Čechách nebo v Maďarsku apod. odkazuje k mnoha nosným souvislostem, na nichž se postupně bezpochyby prosadí podstatnější celková provázanost regionu výrazněji. První fáze stojí na systému MediaWiki, jehož nejviditelnější projekt Wikipedia a jeho modifikace je otevřenou světovou encyklopedií, jejíž přístupnost z ní učinila oblíbenou a díky možnosti multiuživatelské editace i velmi využívanou strukturu. Toto softwarové řešení umožňuje lépe než klasické historické postupy nebo možné schematické linie vztahů využít nové relace. Samotný hypertextový systém jasně zviditelní jak mezinárodní vazby (zejména dlouhou izolovanost), tak i silnou umělecko-technologickou provázanost *Monoskopu*. Potřebný odstup se na základě již nastíněných okruhů – týkajících se konkrétně jak experimentálního a avantgardního filmu, performance, computer artu, video artu, experimentální hudby a zvukového umění, novomediální teorie, tak především samostatných témat, jako je kolaborativní umělecká spolupráce, spolupráce po síti, výuka nových médií či vývoj technologií – střetává zároveň i s nutnou dávkou „nostalgie“. Sem odkáže např. přehledná suma vývojové řady výpočetní techniky celé východoevropské zóny, která povede také přes hodnocení a využití „špičkového“ výzkumu českých počítačových systémů ze socialistického zázraku ve Výzkumném ústavu matematických strojů. Do jiných souvislostí zase posunuje celý projekt inspirace v uměleckém odkazu hledání nových cest ve spolupráci, v tom, jak kombinovat a provázat obory, jak pracovat na dálku nebo v rámci virtuální sociální struktury. S takovými příklady lze jistě dosáhnout solidní základny dalšího zkoumání a teoretických úvah. Je nutné dodat, že kromě textových antologií teorií nových médií a pár výstavních katalogů neexistuje dnes domácí souhrn umělecké analýzy místního vývoje novomediálního umění (průřez slovenským mediálním uměním podala K. Rusnáková v *Historii a teorii mediálního umění na Slovensku*, Bratislava 2006). Kromě akčního umění a performance jde jen o zmínky o experimentálním filmu (např. historii českého videoartu se pro ČT v dokumentu *Antologie českého umění videa I.-III.* věnoval v roce 1996 Petr Skala) a fotografii, nové hudbě

nebo computer artu. Některá témata projektu se sice více pohybují v okruhu exaktních a aplikovaných věd (jako je výzkum a vývoj operačních systémů a hardware), ale vsazení takto specializovaných odkazů do kontextu kulturněhistorického a sociologického může z metodologického hlediska obohatit původní esteticko-uměleckou linii. Konfrontace jen zdánlivě mezních oblastí předurčuje k několikaúrovňovému způsobu čtení, který se odráží od jednotlivých historických a teoretických východisek, vede přes definice pojmů (od vymezení regionu a pojmu Střední Evropa přes konkrétní terminologii využívanou v novomediálním okruhu) a obsáhla věcná a biografická hesla až k odkazům na bohatou bibliografickou základnu. Formou je projekt inspirován novým modelem distančního vzdělávání (veřejně přístupná platforma diskusí). Metoda tzv. kolaborativního výzkumu je dnes již běžná, tento zmiňovaný stojí pak v první řadě na spolupráci několika realizátorů projektu, odvíjí se od koncentrace sledovaných témat, veřejného sdílení a osobního nasazení. Analyticky zkoumá konkrétní témata po několika liniích – využívá decentralizovaných informací, fúze oborů a mezinárodní spolupráce. Vytváří se jakýsi interdisciplinární prostor se strukturou přizpůsobovanou v interakci s vlastními uživateli, kteří ve fázi sběru a pojmenování témat definují okruhy svého výzkumu. Za několik měsíců by měl vzniknout i fyzický výsledek v podobě tištěné publikace. Ta se stane dalším ze zdrojů, jenž by ve své podstatě měl sloužit jako nástroj k získání základního vodítka pro pochopení novomediálních souvislostí uměleckých výstupů u nejbližších sousedů, které ale dokáže zprostředkovat v omezené míře dané možnostmi tradičního formátu. Oproti tomu je internetová verze mnohem otevřenější díky nehierarchickému, nelineárnímu a nechronologickému řešení a čtení. Bude tedy záležet jen na tom, jak se tým řešitelů, nevázaný žádnou institucí a složený z víceoborových přístupů, nakonec vypořádá s tím, jak nejlépe vyzdvihnout a provázat umělecko-vědecké vazby, u nových médií principiálně nezbytné.

Eva Krátká je historička a teoretička umění.

Petar Milojević, Mořská hvězda, počítač IBM 360/75, Calcomp Plotter 565, 360 x 276 mm; Josef Svoboda, Polycran, 1967, stěna ze 112 otáčejících se skleněných krychlí s dia-projekcí v každé jednotlivé z nich, délka představení 11 min (prezentováno na EXPO v Montrealu), foto: medienkunstnetz.de

