

## ARCHEOLOGIE MÉDIÍ

---

Konference | pátek 3. 12. 2010 | NoD (Dlouhá 33, Praha 1)

---

Jednodenní konference představí různé pohledy na méně známé kořeny a historické souvislosti naší technokultury.

---

Příspěvky českých i zahraničních badatelů poslouží jako společná platforma pro debatu o dosavadním vývoji a recepci (československého) mediálního umění a myšlení o médiích, nových i starých.

---

Program:

---

09:30 | ranní káva a přivítání

**10:00 – 11:30 | BLOK 1** (v češtině)

### TEORIE, HISTORIE, METODY

**Josef Šlerka:** Nové nové médium

**Petr Šourek:** Lokomoce bez emoce

11:30 – 12:00 | přestávka

**12:00 – 14:00 | BLOK 2** (v češtině)

### OD GOLEMA K ROBOTŮM: ZAOSTŘENO NA CS PROSTOR

**Pavel Tichoň:** Googleorama

**Lucie Česálková:** Ipad a Honzíkovy taktilní procházky

**Petr Vrána:** Altamira - zpětná vazba

**Jana Horáková:** Pro vás je robot jako robot

14:00 – 15:30 | přestávka

**15:30 – 17:00 | BLOK 3** (v angličtině)

### KULTURA SÍTÍ

**Helene von Oldenburg:** Slovník sítí

**Robert Horvitz:** Umění, smrt a elektrický telegraf

17:00 – 17:30 | přestávka

**17:30 – 19:00 | BLOK 4** (v angličtině)

### PŘÍBĚH MECHANIZACE

**Paul Brown:** Umění + kód: krátká historie

## ABSTRAKTY & BIOGRAFIE

### Josef Šlerka: Nové nové médium

Jak definovat nová média, aniž bychom zklouzli do pozitivistického výčtu, případně pohledu, který se nechává unášet momentální módou (např. nová rovná se digitální média). A je taková definice vůbec možná? Určitou možnost nabízí poupravení samotného pojmu médium, které je třeba chápat především jako prostředí pohybu. Média pak můžeme definovat jako konkrétní omezení pohybu. Pokud pochopíme omezení, získáme klíč i k obsahu. Podobný přístup známe například z okruhu členů skupiny OULIPO a jejich studia omezení (constraints). Nová média jsou pak ta, jejichž omezení nejsou ještě dostatečně probádána či byla tato omezení teprve nově objevena. V takovémto přístupu se vyhýbáme pasti teleologie dějin a můžeme se plně oddat genealogii.

Josef Šlerka je nedostudovaný divadelník, vystudovaný estetik, šéf softwarového vývoje ve společnosti Ataxo Interactive a učitel nových médií na Univerzitě Karlově. Všechny jeho zájmy se protínají v jednom bodě: symbolické analýze. Způsob, jak člověk žije symboly a jak tento svět analyzovat, mapuje jak ve svých sémiotických textech, tak ve vývoji analytických nástrojů. V současnosti se proto věnuje především strojové analýze přirozeného jazyka a teoretickým aspektům nových médií.

### Petr Šourek: Lokomoce bez emoce

Když byl vynalezen film, nebylo tu ještě filmové umění, ale už existovalo kino. Když byl vynalezen kinematograf, objevil se člověk filmový, nejednalo se ale o filmového diváka. Jak vypadal? Jak myslel ten, kdo ho vymyslel, a proč vyhnul homo cinematographicus? Náš mediálně archeologický výzkum nakrojí listové těsto dějin do hloubky tří století, aby přesněji lokalizoval jeden sklad vědeckotechnologického závinu. Ve štrůdlu jsou zavinuti Leibniz a Huygens, Muybridge a Marey, Bergson a Deleuze.

Petr Šourek (\*1974 v Praze) je divadelní autor, překladatel a publicista. Věnuje se reflexi současného performančního umění, a to jak ve scénické, tak paradivadelní, novomediální, konceptuální a výtvarné podobě. Ve svých teoretických studiích prověřuje význam spojení technologie, umění a vědy v dějinách kultury. V současnosti spolupracuje s pražským Židovským muzeem na koncepci a dramaturgii nových expozic.

### Pavel Tichoň: Googleorama (od iluze k virtuální realitě)

Kratké pojednání o prehistorii imerzivních prostorů, zaměřené především na genezi panoramat 18. století. Cílem je přiblížit a na jednotlivých příkladech, známých i takřka zapomenutých, demonstrovat, jak toto „dinosauří“ médium předznamenalo a nepřímo implikovalo masový filmový průmysl a v poslední dekádě minulého století také virtuální realitu, jejíž volný odkaz lze kupříkladu nalézt i v nedávno uvedené aplikaci Street view jednoho jmenovaného internetového vyhledávače.

Pavel Tichoň je nevyhraněným autorem, který se volně pohybuje mezi médii vizuálního umění. Krom toho, že vyšívá osmibitové ornamenty na kombinézy jednoho státního dopravního podniku, či rozpouští staré mikročipy a následně s nimi maluje, nebo vynalézá naftovou založní stolní tiskárnu, se vzácně v rámci své doktorandské práce věnuje badatelské činnosti v oblasti archeologie médií, v jehož středu zájmu je panorama a přidružené druhy imersivních forem.

### Lucie Česálková: Ipad a Honzíkovy taktilní procházky

„Dotyková obrazovka usnadňuje komunikaci přístroje s uživatelem pomocí programovatelného intuitivního rozhraní (...), funguje jako silný komunikační prostředek jednoduše ovladatelný i neškoleným uživatelem, kterému umožňuje bleskové pochopení funkce (...), může nabídnout mimořádný zážitek z ovládnutí.“ Reklamní popisky moderních dotykových obrazovek či dotykových mobilních telefonů vyzdvihují jako klíčové přednosti snadnou a flexibilnější obsluhu a moc dokonaleji ovládat přístroj. Upozorňují tak na možnost promýšlet nová dotyková média prostřednictvím konceptu (intuitivně jednajícího, infantilního) dětského uživatele a obecnější záliby v dotykové manipulaci. Ve svém příspěvku proto na dotyková média nahlédnu jako na průsečík několika konceptuálních tradic: zajímat mě budou proměny konceptu hmatu v jeho vztahu k médii od konce 19. století, paralelně s tím však budu zvažovat i linii vývoje dětských hraček s obrazovkou a dětských hraček na ovládnutí. Všechny zvažované dotykové přístroje a hračky budu porovnávat s ohledem na aspekt mobility, kapesního formátu, participace a interaktivity.

Mgr. Lucie Česálková, Ph.D. (1983) je odbornou asistentkou na Ústavu filmu a audiovizuální kultury FF MU v Brně a působí jako redaktorka filologického čtvrtletníku *Iluminace*. Zabývá se především dějinami českého nonfikčního a dokumentárního filmu se zřetelem ke vzdělávání, propagaci a propagandě, leč staromilské sklony a záliba ve starých předmětech, zejména technických nástrojích a pomůckách, a vizuální kultuře konce 19. století přivádějí ji i k úvahám mediálně-archeologickým.

## **Petr Vrána: Altamira - zpětná vazba**

O historii videoartu, ale i schopnosti předávání a uchovávání informací.

Petr Vrána je vizuální umělec, art-director, producent. [www.petrvrana.eu](http://www.petrvrana.eu). Již během studií na univerzitě v Kasselu (nyní Kunsthochschule, kterou absolvoval v roce 1988) se věnoval videoartu a účastnil se mezi lety 1985-1994 většiny celosvětově významných festivalů. Vytvořil kompletní grafický design nejen pro TV Hessen 3, ale také pro TV Nova. 1992 založil Media Archiv, který přímo na Národní třídě nabízel studentům i veřejnosti tehdy nedostupná zahraniční díla videoartu. V Bostonu stvořil V.R.1998 pro firmu Artificial Life virtuální on-line-město Avatari, mnoho let před Second life. Jako pedagog působil na akademích v Kolíně nad Rýnem, Kasselu a na FAMU. Coby producent se podílel na německé expozici pro Expo 2000 v Hannoveru. V roce 2004 měla světovou premiéru jím produkovaná opera R.U.R. dle Karla Čapka. Je dlouholetým členem komisí festivalů (Golden Award of Montreux, Europrix, Caesar, Docfilm Jihlava, World Summit Award). V současnosti se věnuje přípravě vybudování Památníku československého exilu v Modřanech – multimediálního monumentu, připomínajícího osobnosti československé kultury, které naše národy ztratily v letech 1939 – 1989. [www.ceskoslovensky-exil.info](http://www.ceskoslovensky-exil.info)

## **Jana Horáková: Pro vás je robot jako robot**

Slova doktorky Calvinové v Úvodu Asimovovy knihy Já, robot (1950) uvádějí příspěvek o robotech „...ještě předtím, než nastala úzká specializace....“.

Budu se věnovat robotovi, této figuře modernistického mýtu pokroku. Zaměřím se však na robota v umění, konkrétně na Čapkovy roboty ve hře RUR a na jejich následovníky. Robot v umění už neznamená to stejné, co na začátku 20. století, ale jeho funkce je stále táž: umožňuje artikulovat problémy sociální, politické, ale i obecně lidské. Robotické umění stále funguje jako kritický, satirický a subverzní nástroj užívaný umělci k vyvažování tendencí dominujících naší kultuře, ve které stroje, tentokrát informační a komunikační technologie, hrají možná ještě větší roli než tomu bylo na začátku století. Sledování transformací topoi robota v robotickém umění je příspěvkem k archeologii médií v pojetí Erkki Huhtama.

Jana Horáková (Brno, Česká republika), \*1971. Vystudovala Divadelní vědu na Karlově univerzitě v Praze a na Masarykově univerzitě v Brně (Mgr., Ph.D.). Působí jako odborný asistent a garant oboru Teorie interaktivních médií na Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity v Brně. Zajímá se o tvorbu v průniku umění, vědy a techniky. Věnuje se vztahu médií a performance a robotickému umění. Publikuje v českých a zahraničních odborných periodikách, sbornících a publikacích. V roce 2004 získala ocenění za nejlepší příspěvek v kategorii teorie vědy na EMCSR ve Vídni. Organizuje mezinárodní symposia MEDIA-PERFORMANCE (2005, 2007, 2011). Spolu s Barbarou Büscher je editorkou česko-německé publikace Imaginary Spaces (2008). Právě jí vychází první monografie Robot jako robot (2010).

## **Helene von Oldenburg: Slovník sítí**

Helene von Oldenburg představí systematický pohled na různorodé zbůsoby vytváření a organizování sítí. Sítě jsou všude. Organizují se různě. Stačí se podívat na informatiku, biologii, archeologii nebo sociologii. Snaha spojit tyto různé pohledy na sítě (od těch pavoučích až po ty sociální na internetu) do jediného systému, je počín na hraně vědy a umění. Nebo jde o jejich svérázný mix?

Helene žije v Německu, studovala zemědělství i umění. Ve svých přednáškách, performancích a instalacích se zaměřuje na vliv a dopad digitálních médií na vnímání, společnost a budoucnost. Je členkou Old Boys Network, ředitelkou Institutu pro experimentální arachnologii, kurátorkou projektu UFO-Strategies. Společně s Claudií Reiche vytvořila první meziplanetární výstavní prostor The Mars Patent.

## **Robert Horvitz: Umění, smrt a elektrický telegraf**

Morseův telegraf je nepochybně nejdůležitějším ze všech mrtvých médií. Poslední telegram byl odeslán v roce 2006. Telegrafie ale zůstává prvním dálkovým systémem pro odesílání zpráv. Až po ní přišel telefon, telex, bezdrátová telegrafie (rádio), televize a internet – tedy všechny další formy telekomunikace. Jak se ale takto zásadní vynález mohl zrodit v hlavě neznámého vizuálního umělce jakým byl Samuel Morse? Smrt jeho manželky a malířské ambice ho dovedly k poznání elektrického základu blesku. Jak to tedy bylo...

Robert Horvitz je zakladatelem a ředitelem Open Spectrum Foundation, organizace propagující volný přístup k rádiovému spektru, tedy bez licence. Robert vyučuje na pražské Anglo-American University umění dvacátého století.

## **Paul Brown: Umění + kód: krátká historie**

Bohatě ilustrovaná prezentace se zaměří na průzkum kořenů počítačového umění a postžení klíčových kritických diskuzí, které dodnes určují obrysy oboru. Nepomine vztah těchto debat k dominantním teoretickým problémům poloviny 20. století, včetně jejich původu v postimpresionismu pozdního 19. století. Zvláštní důraz bude kladen na konvergenci umění, vědy a technologií v minulém století. Pokusí se demonstrovat historický vývoj generativního umění a umělého života v zrcadle např. konceptuálního, konkrétního nebo dadaistického umění. Autor prezentace patří mezi průkopníky generativního umění, kterému se věnuje od poloviny 60. let. Podělí se tak o autentické zkušenosti a anekdoty.

Paul Brown je anglo-australský umělec a spisovatel. S počítači se setkal poprvé v roce 1968 na výstavě Cybernetic Serendipity v londýnském Institute of Contemporary Art (ICA). Od roku 2002 se věnuje výzkumu počátků počítačového umění, jehož souhrn vtělil coby editor (spolu s Charlie Gerem, Nickem Lambertem a Catherine Masonovou) do knihy *White Heat Cold Logic - British Computer Art 1960-1980*, která vyšla v MIT Press, Leonardo Imprint. Nedávno se účastnil výstavy *Digital Pioneers* v londýnském Victoria and Albert Museum.

<http://www.paul-brown.com>

<http://www.brown-and-son.com/>

<http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?ttype=2&tid=11548>

<http://www.vandashop.com/product.php?xProd=3856&s=1>

## ORIENTAČNÍ ÚVOD (autorka: Kateřina Svatoňová, FF UK a CEFS)

Historikové a teoretici filmu, médií, vizuálních umění a dalších kulturních forem v posledních 25 letech různými cestami dospívají k problematizaci tradičních historiografických konceptů, pevně daných časových a prostorových souřadnic a kauzality dějinného vývoje. Jedním z důsledků těchto změn je i vznik badatelského směru nazývaného někdy „archeologie médií“. Mediální archeologové se zaměřili na hledání přítomnosti konceptů médií novějších v dějinách médií starších a výzkum počátků jednotlivých jevů zaměnili za sledování historických souvislostí a rezonancí. Vyšli především z Foucaultovy Archeologie vědění, která napovídá, že každé médium v dějinách neznamená jen obraz/sdělení nesený konkrétním materiálem, jednu určitou kulturní formu a objekt, ale je součástí širšího diskursu. Médium jako diskursivní objekt je zasazeno do sítě dalších společenských konstruktů, témat a očekávání, které se vážou na určité sociokulturní procesy a praktiky. Mediálně archeologický přístup se zaměřil jednak na výzkum cyklicky se vracejících objektů a motivů, které formují mediální kulturu, jednak na odkrývání způsobů, jak jednotlivé diskursivní tradice a formace utvářejí specifické mediální aparáty a systémy v různých historických kontextech, a tak definují jejich sociální identitu.

Na přelomu století se však situace mediální kultury opět proměňuje. Rosalinda E. Kraussová mluví o postmediální době a říká: „Myslím, že nejprve musím udělat čáru za slovem médium, pohřbit nános toxického odpadu a vyjít do světa lexikální svobody. Médium se zdá příliš infikované, tolik ideologicky, dogmaticky, diskursivně zanesené.“ A Siegfried Zielinski se věnuje médiu jako něčemu nekonečně rozsáhlému a všepohlcujícímu, z čeho tesáme jednotlivé tvary, texty, obrazy, interfacery či formální postupy. Teoretikové relokace sledují, jak dochází k neustálému přesunu obrazů, jak těkají mezi rozdílnými materiálními objekty, podléhají odlišným módům předvádění a způsobují tak transformace horizontů divácké zkušenosti (Francesco Casetti, Barbara Klingerová). Tyto koncepce ukazují, že se mění jak pojetí média, tak obecněji obrazu, jeho kontextu i jeho diváků, a že se tedy lze ptát: Jak můžeme mluvit o archeologii médií v postmediální době?

I proto začala archeologie médií, byť ještě velmi mladá, nabývat odlišných podob, více či méně vzdálených od původního rámce foucaultovské archeologie. Siegfried Zielinski se začal zajímat více o subverzivní část dějin umění a zaměřil se na anarchohistorii médií, která celý výzkum posouvá do osobnější roviny fascinovaného interdisciplinárního hledačství sbírek kuriozit, později do ještě otevřenějšího prostoru variantologie, ve kterém již tyto disciplinární hranice zcela mizí a nově otevřený archiv všeobecných dat a znalostí umožňuje volně hledání nečekaných transhistorických souvislostí. Oliver Grau, Thomas Elsaesser, Erkki Huthamo a Carolyn Marvinová na základě historických médií definují vlastnosti nových médií a virtuálních realit, „archeologie možných budoucností“, a nalézání opakujících se topoi v dějinách mediálních diskursů jim pomáhá nejen odlišně nahlédnout jednotlivé zobrazovací praxe (jakými jsou například stereoskop, pohyblivá panoramata či virtuální realita), ale i odlišná percepční paradigmatu a variace diváckých zkušeností. William Uricchio sleduje, jak rozdílné technologie médií a kulturní praktiky utvářejí reprezentační strategie, ale i recepce a odlišná publika. Friedrich Kittler naopak zcela opomíjí divácký subjekt a zaměřuje se pouze na technologická média jako určitá a priori. Archeologický rámec umožňuje zkoumat obrazy z odlišných diskursů (Laura Marksová například sleduje matematické vzorce a přesahy diagramatického a algoritmického myšlení v umění, Arianna Borrelliová zkoumá metafory jako klíčové vzorce pro možný překlad mezi jednotlivými diskursy), využít odlišné metody a přístupy (Alison Griffithsová se zaměřuje na fenomenologicky orientovanou archeologii diváckého zážitku prostředím imerzivních médií) a inspirovat uměleckou tvorbu (Jeffrey Shaw, Werner Nekes, Gustav Deutsch, Péter Forgács, Zoe Beloffová, Gebhard Sengmüller, v domácím prostředí Filip Cenek, Martin Blažiček apod.). Relokace médií pak inspiruje další větve mediálního výzkumu, který se částečně vzdaluje od původního archeologického vymezení a zaměřuje se na transmediální intertextualitu a vyprávění, tedy na zkoumání příběhů přecházejících mezi jednotlivými médii a toho, jak se jednotlivá topoi objevují napříč historií literatury, výtvarných zobrazování, jak proměňují filmový obraz, ať už promítaný v kinosále či na osobním počítači, jak se uplatňují ve videorách či digitálních simulacích, jak obdobné kulturní historie vytvářejí transmediální „sítě“ veřejných prostorů. Tyto transmediální sítě pak propojují historiografii, teorii a praxi, a redefinují a dekonstruuji tak definici archivu a transformují jeho sbírky – podloží mediálněarcheologických výzkumů.

Problematizace archivu, médií či disciplinárních hranic tedy znovu inspiruje k otázce, jak lze mluvit o archeologii médií a co vše spadá do jejího výzkumného pole. Mediálněarcheologický rámec nám umožňuje nahlédnout témata, která doposud byla limitována tradičním vymezením jednotlivých médií, zkoumat otázky v širším, dynamičtějším poli Zielinskiho archivu, sledovat, co se děje s obrazem i jeho divákem v době postmedií. Zároveň nám takto vymezené pole zájmu otevírá možnosti k „relokaci“ archeologického přístupu a stopování konkrétních idejí (a to nejen v obrazových médiích, ale i v teoretických textech) a aplikovat ji na disciplíny a diskursy, které doposud s tímto zkoumáním nebyly spjaté. Cílem této mezinárodní mediálněarcheologické konference, je ukázat odlišné možnosti využití archeologického přístupu, nabídnout prostor pro teoretické úvahy o proměně mediálních kategorií, archeologické metody jako takové a zároveň pro případové studie z (nejen českého) mediálního prostředí.

Stručný výběr literatury:

- Barbara Büscher – Jana Horáková, Imaginary Spaces. Raum/Prostor - Medien/Média - Performance/Performance. Praha: KLP 2008.
- Tomáš Dvořák, Sběrné suroviny. Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti. Praha: Filosofia 2009.
- Thomas Elsaesser, The New Film History as Media Archeology. CiNéMAS, roč. 14, 2004, č. 2-3., s. 75-117.
- Oliver Grau, Virtual Art. From Illusion to Immersion. Massachusetts: New The MIT Press 2003.
- Oliver Grau, MediaArtHistories. Massachusetts: New The MIT Press 2007.
- Alison Griffithsová, „Pohyblivé obrazy nebes“. Pohroužení do vesmírného divadla planetária. Illuminace roč. 20, 2008, č. 3 (71), s. 68-106.
- Erkki Huhtamo, „Od kybernetizace k interakci: příspěvek k archeologii interaktivity“. Teorie vědy, roč. 26, 2004, č. 2, s. 81-92.
- Friedrich A. Kittler, Optical media. Berlin Lectures 1999. Cambridge: Polity Press 2010.
- Friedrich A. Kittler, Gramophone, Film, Typewriter. Stanford: Stanford University Press 1999.
- Eric Kluitenberg (ed.), Book of imaginary Media: excavating the dream of the ultimate communication medium. Rotterdam: NAI Publishers 2006.
- Carolyn Marvin, When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century. New York and Oxford: Oxford University Press 1988.
- Avital Ronell, The Telephone Book. Technology, Schizophrenia, Electric Speech. Lincoln: University of Nebraska Press 1989.
- William Uricchio, Media, Simultaneity, Convergence. Culture and Technology in an Age of Intermediality. Utrecht: Universiteit Utrecht 1997
- Wolfgang Ernst, „Let there be irony. Cultural history and media archaeology in parallel lines“. Art History, roč. 28, 2005, 5, s. 582-603.
- Wolfgang Ernst, „Medienarchäologie. Eine Provokation der Kommunikationsgeschichte“. In: Habbo Knoch – Daniel Morat (Hg.), Kommunikation als Beobachtung. Medienwandel und Gesellschaftsbilder 1880-1960. München: Fink 2003. s. 37-56.
- Siegfried Zielinski, The Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. Cambridge: The MIT Press 2006.
- Siegfried Zielinski – Silvia M. Wagnermaier (eds.). Variantology I. On Deep Time Relations of Art, Science and Technologies. Berlin: Verlag der Buchhandlung Walter König 2005.
- Siegfried Zielinski – David Link (eds.). Variantology II. On Deep Time Relations of Art, Science and Technologies. Berlin: Verlag der Buchhandlung Walter König 2006.
- Siegfried Zielinski, Audiovisions. Cinema and Television as Entr'Actes in History. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999.

Konferenci pořádá o.s. CIANT I Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie v rámci festivalu RESET: Old Is New, který spolufinancuje hlavní město Praha a Evropská unie v rámci programu Kultura. Spolupřadatelem konference je CEFS I Česká společnost pro filmová studia. Partnery konference jsou CEFS I Česká společnost pro filmová studia, Ústav hudební vědy - obor Teorie interaktivních médií (Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, Brno, v rámci řešení výzkumného záměru Centra základního výzkumu AMU a MU, ref. LC544), Studia nových médií a Katedra filmových studií (Filozofická fakulta Karlovy univerzity, Praha)

Koncepce konference: Pavel Sedlák a Kateřina Svatoňová

<http://platforma-reset.cz> | <http://ciant.cz>