

FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY V PRAZE

KATEDRA ESTETIKY

Estetika raného videoartu
Aesthetic of Early Videoart

Karolína Peštová

Diplomová práce

Vedoucí práce: prof. PhDr. Vlastimil Zúška, CSc.

Září 2009

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a že jsem uvedla všechny použité prameny a literaturu.

V Praze, dne 1.9. 2009

SHRNUTÍ

Tato diplomová práce se zabývá videoartem šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století a to ze čtyř pohledů: první kapitola práce zkoumá uměleckou a technologickou genezi videoartu; kapitola druhá se zabývá uměnovědným rozborem videoartu, na jehož základě je definován vztah videoartu k ostatním uměleckým druhům, zejména k filmu a výtvarnému umění, a dále analyzovány vlastnosti videa jakožto média; třetí kapitola pojednává o divácké recepci, modu zobrazení a estetických vlastnostech videoartu, demonstrovány na příkladech konkrétních uměleckých děl; závěrečná kapitola práce se věnuje feministickému videoartu, jehož úkolem bylo přispět k emancipaci ženy ve společnosti. Cílem práce je předložit komplexní přehled raného videoartu s těžištěm v jeho umělecko-estetických vlastnostech. V našem zkoumání se opíráme nejen o platné estetické a uměnovědné teorie, ale také o analýzu konkrétních uměleckých děl, dokumentovaných v obsáhlé obrazové příloze.

SUMMARY

This diploma thesis treats of the video art of the 1960s and 70s from four points of view: in chapter one the artistic and technological genesis of video art is analyzed; chapter two is dedicated to a scholarly analysis of video art on whose basis the relation of video art to other arts is determined (especially film and fine art), the chapter, furthermore, examines the properties of video as a medium; chapter three deals with the reception of video art by the audience, its mode of depiction and aesthetic properties which are demonstrated on specific examples; the final chapter is dedicated to feminist video art whose task it was to help emancipate women. The aim of the thesis is to present a comprehensive overview of early video art with emphasis on its artistic and aesthetic properties. The thesis does not merely rest on valid scholarly theories – it also analyzes specific art pieces which are documented in an extensive graphic appendix.

OBSAH

1. ÚVOD	4
2. KOŘENY VIDEOARTU	6
2.1. NOVÁ ESTETIKA – DADA A FLUXUS	8
2.2. DYNAMICKÉ UMĚNÍ.....	13
2.3. UMĚNÍ TECHNIKY.....	17
2.4. OSAMOSTATNĚNÍ.....	20
3. UMĚNOVĚDNÝ ROZBOR	23
3.1. VIDEOART vs. FILM	24
3.2. VIDEOART JAKO GESAMTKUNSTWERK	27
3.3. VIDEO – MEDIUM	29
3.4. VIDEOART – SVÉBYTNÝ UMĚLECKÝ DRUH	33
4. ESTETIKA	35
4.1. ZOBRAZENÍ VE VIDEOARTU	37
4.2. ČAS VIDEOARTU	42
4.3. RECEPCE VIDEOARTU	44
4.4. TVŮRČÍ SMĚRY	48
4.4.1. <i>MINIMALISMUS – BRUCE NAUMAN</i>	49
4.4.2. <i>SUBJEKTIVNÍ EXPRESIONISMUS – MARINA ABRAMOVIĆ</i>	51
4.4.3. <i>KRITICKÝ VIDEOART – MARCEL ODENBACH</i>	54
4.4.4. <i>EXPERIMENTÁLNÍ VIDEOART – VASULKAS A GARY HILL</i>	56
5. FEMINISTICKÝ VIDEOART	59
5.1. AUTORKY A JEJICH TVORBA	64
5.2. VYÚSTĚNÍ FEMINISTICKÉ TVORBY	72
6. ZÁVĚR	74
7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	76
8. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	102
8.1. PRIMÁRNÍ LITERATURA	102
8.2. SEKUNDÁRNÍ LITERATURA	105
8.3. ELEKTRONICKÉ ZDROJE.....	106

1. ÚVOD

Když v roce 1965 uvedla firma Sony na trh první přenosnou kameru *Portapak*, nahrávající záznam na magnetickou video pásku, vytvořila nejen nový způsob zaznamenání reality, ale také technický předpoklad pro vznik nového uměleckého druhu. Ještě téhož roku začínají s tímto novým médiem umělci experimentovat, aby na konci šedesátých let již vytvořili celou škálu video žánrů.

Brzy se ustálil také název pro nový umělecký druh – videoart. „Termín *video art* se stal komplexním tvůrčím konceptem, který obecně zahrnuje způsob, jak je označován směr obrazové technologie a zahrnuje koncept experimentální video praxe a video filmu.“¹

Pohled na videoart jako na komplexní tvůrčí koncept by ovšem překročil parametry diplomové práce, proto jsme pro naši práci vybrali období raného videoartu, spadající do šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století. Můžeme říci, že tato dvě desetiletí byla konstitutivním obdobím celého videoartu, neboť během této doby se ustálily základní vlastnosti videoartu jako uměleckého směru, aby se na konci druhé dekády videoart etabloval jako akceptovaný umělecký druh. Vzhledem k časovému vymezení naší práce je třeba dále předeslat, že z hlediska technologického se budeme věnovat analogovému videu, které bylo médiem video umělců až do osmdesátých let dvacátého století, kdy bylo pozvolna vystřídáno videem digitálním.

Cílem naší práce je předestřít komplexní přehled raného videoartu, k čemuž bychom rádi dospěli na základě analýzy videoartu ve čtyřech základních oblastech, které odpovídají jednotlivým kapitolám práce: v první kapitole (*Kořeny videoartu*) budeme sledovat genezi videoartu z hlediska uměleckého i technologického; v kapitole druhé (*Uměnovědný rozbor*) se pokusíme definovat postavení videoartu ve světě umění a jeho vztah k ostatním uměleckým

¹ Spielmann, Y.: *VIDEO–The Reflexive Medium*. London: The MIT Press, 2008, s. 74. ISBN 978-0-262-19566-9

druhům, zejména k filmu a výtvarnému umění, a dále zkoumat vlastnosti a možnosti videa jakožto média; cílem třetí kapitoly (*Estetika videoartu*) je charakterizovat specifické rysy divácké recepce, způsobu zobrazení ve videoartu a následně analyzovat konkrétní videoarty raného tvůrčího období; závěrečná kapitola naší práce (*Feministický videoart*) se koncentruje na ženskou tvorbu videoartu a to takovou, jejímž cílem bylo přispět k emancipaci ženy ve společnosti.

Od vytvoření prvního videoartu, který můžeme datovat natočením videoartu *Outer and Inner Space* Andyem Warholem v létě 1965, uplynulo pouhých čtyřicet čtyři let, což s sebou přináší komplikace s hledáním vhodné literatury a zároveň určité dobrodružství v objevování nových souvislostí. Z okruhu teoretických publikací, primárně se zabývajících videoartem, nám výrazně posloužily tři knihy: ucelená studie profesorky teorie nových médií Yvonne Spielmann *VIDEOART –The Reflexive Medium*, dále převážně technicky a historicky orientovaná publikace Margot Lovejoy *Digital Currents* a v neposlední řadě také nové vydání jedné z prvních teoretických studií o videoartu – Michael Rush: *New Media in Art*. Převážnou většinu literatury použité v této práci však tvoří díla věnující se jiným uměleckým druhům, zejména filmu a výtvarnému umění, ale také literární teorii, na jejichž základě se pomocí komparativní metody pokusíme definovat ať už vlastnosti videoartu jako uměleckého druhu či jako konkrétního uměleckého díla.

2. KOŘENY VIDEOARTU

V porovnání s ostatními výtvarnými a vizuálními uměleckými druhy, je videoart velmi mladé a stále se vyvíjející médium. Na scéně vizuálního umění se objevilo až v polovině šedesátých let, největší expanzí ovšem prošlo až o deset let později. Během své krátké existence se již etablovalo na předních světových přehlídkách umění, získalo své místo v galeriích a muzeích, stalo se tedy uznávaným uměleckým výrazovým prostředkem. Původ videoartu bychom ovšem neměli zaměnit s uvedením první přenosné videokamery na trh či s prvním nápadem zaznamenat událost či uměleckou performance novým způsobem. Technická cesta k fotografii, filmu a videoartu se začala otevírat již ve čtrnáctém století a estetickou a uměnovědnou genezi těchto uměleckých druhů můžeme přímo sledovat od století devatenáctého. Cílem této kapitoly je dokázat, že videoart je umělecký druh postavený na pevných základech strukturovaného vývoje, který je třeba obsáhnout ve všech částech, tedy z hlediska uměnovědného, estetického i technického.

Ačkoliv byla tvorba raných video umělců, kterými se naše práce zabývá, ve svém jádru anarchistická, nekonvenční a snažící se obejít instituce, přesto byl videoart uchopen kurátory velmi záhy – „první muzejní video sekce byla založena (...) již v roce 1971 v *Everson Museum in Syracuse* v New Yorku“² a během druhé poloviny dvacátého století se videoart stabilizoval natolik, že byl již na jeho konci uznán jako etablovaný způsob uměleckého vyjádření.

Genezi videoartu je nutné zkoumat ve třech, paralelně se rozvíjejících, liniích – z hlediska vývoje estetického, jehož těžiště shledáváme v avantgardním uměleckém směru dadaismu a v neoficiálním uměleckém hnutí šedesátých letch *Fluxus*, dále z pohledu vývoje výtvarného umění prezentujícího pohyb a nakonec na základě technologického vývoje zobrazovacích médií.

² Lovejoy, M.: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York and London: Routledge, 2004, s. 102. ISBN 0-415-30781-3

Na přelomu devatenáctého a dvacátého století se svět značně zproblematizoval. Technický pokrok a s ním spojené zrychlení světa, sociální hnutí, první světová válka a další společenské zvraty se přirozeně odrazily v umění. Především literatura a výtvarné umění reflektovaly proměnu společnosti velmi citlivě. Nejnápadněji reagovali dadaisté, kteří se vzepřeli všem dosavadním kulturním hodnotám jako přežitku minulosti. Díla dadaistů interpretují společnost, politiku a kulturu moderní doby. Stejný cíl měl a stále má také videoart, který v mnohém z dadaismu vyšel. Mohli bychom říci, že hnutí dada bylo jedním z prvotních inspirativních impulsů v tvorbě videoartu, lze v něm vystopovat základní motiv estetiky videoartu – nahodilá a zároveň expresivní reflexe společnosti i jedince. Snad nebude odvážné, pokud řekneme, že videoart je avantgardou postmoderní doby stejně jako byl dadaismus avantgardu doby moderní.

Druhou vývojovou linií videoartu je fascinace umělců hledáním způsobu pro reprezentaci pohybu. Pohyb, jako nový umělecký výrazový fenomén, pronikl do výtvarné sféry skrze fotografii a rychle ovlivnil malíře futurismu, dadaismu a sochaře kinetismu. S nástupem filmu se tak dvacáté století stalo stoletím dynamického umění, jehož dalším vývojovým krokem byl videoart, v němž se spojila touha po vyjádření se k aktuálním společenským otázkám s technickými možnostmi moderní doby.

Postupný technický vývoj ve dvacátém století je poslední, ale nejdůležitější podmínkou zrodu videoartu. Přímé vnímání pohybu jakožto zobrazení umožnila divákovi již ve čtrnáctém století camera obscura. Ve století devatenáctém již bylo možné vnímat pohyb v modu záznamu – nejdříve v jeho fázích prostřednictvím fotografií, později již jako plynulý celek prostřednictvím kinematografu a kinoskopu a na sklonku století již v dokonalé formě pomocí filmové kamery. V šedesátých letech dvacátého století se na trhu objevuje příruční kamera – tzv. *Portapak*, která se stává technickým médiem prvních videoartistů.

Videoart představuje syntézu výše uvedených faktorů, proto je pro správné pochopení tohoto uměleckého druhu nutné provést jejich obšírnější explikaci.

2.1. NOVÁ ESTETIKA – DADA A FLUXUS

Na hnutí dada lze nahlížet ze dvou hledisek. Na jedné straně vystupuje dadaismus jako umění podvědomého automatismu, umění reprezentující snové představy a desintegrativní vztah k realitě, slovy Martina Heideggera: „Jak můžeme vědět, že tento svět není jednoduše snem, míhající se halucinací, horizontem již nikoliv zalitým jeho vlastním světlem, ale světlem jedince?“³. Z jednoho úhlu pohledu dadaismus požaduje tuto desintegraci a destrukci realistického vztahování se ke světu. Jak uvidíme v následujících kapitolách, i zde se setkávají tendence videoartu s tendencemi dadaismu, neboť abstrakce (a spolu s ní destrukce) ve vztahování se ke světu a jeho fenoménům je v některých dílech videoartistů implicitní.

Neméně relevantním konstitučním rysem dadaismu však byla reflexe společenských a politických změn. Přední dadaista Hugo Ball svými díly vyjadřoval „znehucení, strach a zoufalství ze světa, v němž funguje všechno, jenom ne sám člověk“⁴. Stejně jako dadaisté svými díly komentovali tehdejší svět s ústředním tématem první světové války, reflektuje videoart aktuální politické a společenské problémy – politické a válečné konflikty, genderovou či rasovou problematiku a mnoho dalších fenoménů naší doby. Na tomto základě bychom mohli říci, že dadaismus i videoart jsou kritickými způsoby uměleckého vyjádření – první náležící době moderní, druhý době postmoderní.

³ Richter, H.: *Dada – Art and Anti-art*. London: Thames & Hudson, 1965, s. 91. ISBN 0-500-20039-4

⁴ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*. Praha: Slovart, 2004, s. 119. ISBN 80-7209-521-8

„Dada nebylo uměleckým směrem, myšlenkovým nebo dokonce estetickým programem, byl to individualisticky anarchistický způsob chování jako odpověď na kolektivně teroristický svět, výbuch životní radosti a vzteku, jak řekl Max Ernst“⁵.

Právě tuto základní a výstižnou definici dadaismu se budeme snažit aplikovat jako pozadí pro teorii videoartu šedesátých a sedmdesátých, jímž se v této práci zabýváme .

Videoart se ovšem dadaismu neblíží pouze esteticky, ale také uměnovědně. Základní uměleckou technikou dadaismu byla fragmentace obrazu či dekonstrukce textu. Právě tyto techniky můžeme názorně sledovat ve videoartu a v experimentální kinematografii – práce s textem buď dekonstruovaným svým vytržením z kontextu, nebo využitým pouze pro určitou symbolickou konotaci, je stejně častým výrazovým prostředkem jako rozložení obrazu do jednotlivých, rychle se střídajících sekvencí, z jejichž percepce divák získává dojem koláže, mj. významnou invenci dadaistů ve výtvarném umění. Dadaisté sbírali fragmenty z každodenního života, aby je zakomponovali do svých děl. Snažili se tím sugestivně vyslovit svůj názor na společnost.

Dadaisté kritizovali snahu společnosti proměnit veškeré hodnoty na tržní kapitál. Proto se příkře distancovali od funkce umění coby dobrého obchodního artiklu. „Neskrývanou reprodukovatelností svých fotomontáží se snažili o zničení aury uměleckých děl jako obchodního artiklu.“⁶ I zde nacházíme paralelní přístup k umění mezi dadaisty a (zejména prvními) video umělci – snahu osvobodit umění od světa obchodu a vytvořit umělecké dílo, které by bylo zbaveno nálepky obchodního artiklu.

Vedle celkového hnutí dadaismu, které determinovalo videoart v mnoha ohledech, nesmíme opomenout zásadní vliv, který měla na videoart vůdčí postava výtvarné sféry dadaismu a zároveň jedna z nejvýraznějších osobností výtvarného umění dvacátého století –

⁵ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 119.

⁶ Lovejoy, M.: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*, s. 30.

Marcel Duchamp. Pro videoart mají však větší význam než Duchampova dadaistická díla, jeho *ready-made* objekty. Duchamp, který měl v druhém desetiletí dvacátého století odvalu přenést do galerie kolo bicyklu⁷ nainstalované na stoličce a prezentovat jej jako umělecké dílo, vnesl do estetiky novou a zásadní otázku *Co je umění?*. Duchamp sám říká, že svá díla původně za umění prohlásit nechtěl:

„Já jsem z toho vlastně žádné umění dělat nechtěl. Výraz *ready-made* se vynořil teprve v roce 1915, když jsem odešel do Ameriky. Zajímal mě jako slovo, ale když jsem namontoval kolo z bicyklu s obrácenou vidlicí na štokrle, nemyslel jsem při tom ani na *ready-made*, ani na cokoliv jiného; chtěl jsem si jen tak ukrátit čas. Nebyl pro to vůbec žádný důvod, nechtěl jsem to vystavovat ani popisovat. Nic takového...“⁸

Jinde ovšem Duchamp absolutní nahodilost *ready-made* objektů vyvrací:

„(...) Bylo to v době, kdy mě napadlo slovo *ready-made* jako výraz pro určitou formu projevu. Důvod, proč jsem chtěl tento výraz etablovat je, že výběr *ready-made* objektů nikdy nebyl diktován určitou estetickou deklamací. Výběr byl založen na reakci na vizuální indiferenci s totální absencí dobrého či špatného vkusu...ve skutečnosti kompletně anestetické.“⁹

Duchamp přenesl umělecký zájem z objektu na koncept, čímž učinil najednou několik zásadních kroků pro výtvarné umění – zrelativoval samotný pojem umění, vnesl do výtvarného umění nahodilost, zřekl se jakékoliv narativity a podbízivých interpretací a odmítl snižování umění na obchodní artikl.

⁷ viz Obrazová příloha (obr. 3)

⁸ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 457.

⁹ Richter, H.: *Dada – Art and Anti-art*, s. 89.

Na Duchampův odkaz navázalo v šedesátých letech hnutí *Fluxus* – „první intermediální umělecká forma po dadaismus, překračující, eventuálně propojující umělecké druhy“¹⁰. Fluxus byl mezinárodní spolek umělců, spisovatelů, filmařů a muzikantů v čele s Georgem Maciunasem. Maciunas v manifestu skupiny Fluxus přímo definuje toto nové hnutí jako neo-dadaismus. Po vzoru dadaistů a Duchampa vytvářeli tito umělci spíše anti-umění než umění, jejich díla byla elitářská, určená jen pro galerie a muzea tak jako Duchampova: „*Fluxus-events* (tak nazývali členové Fluxusu své akce, které byly zároveň ústřední produkcí – pozn. KP) se tedy staly dokonalým ztělesněním Duchampova dikta, které požaduje doplnění uměleckého díla divákem“¹¹. Fluxus ale dovedl umění ještě do větší krajnosti než Duchamp., neboť *Fluxus-events* byly interaktivní performance, které divák pouze pasivně nerecipoval, ale stával se přímo jejich součástí.

Můžeme říci, že *Fluxus-events* jsou přímými předchůdci performance, ze které raní video umělci učinili dominantní způsob reprezentace. Mezi performancemi video umělců a *Fluxus-events* je jediný zásadní rozdíl – videoart je v modu záznamu, je tedy založen technicky, zatímco *Fluxus-events* probíhaly jako unikátní představení.

Tato podstata *Fluxus-events* se ovšem změnila příchodem Nam June Paika, který je notoricky uváděn jako otec videoartu. Paik rozhodně patřil k průkopníkům videoartu, je autorem nejranějších experimentů s přenosnou kamerou, čímž zajisté přispěl k rozvoji nového média, ale v první řadě byl členem skupiny Fluxus. Paik byl hnutím Fluxus silně inspirovaný a později svou tvorbou Fluxus zviditelnil a přímo ovlivnil, když v polovině šedesátých letech promítl ve *Fluxhall* (což byla Maciunasova půda na newyorské Canal Street) svůj film *Zen for Film* (1962-64), který se stal archetypem pro následující minimalistickou tvorbu celého seskupení. Paik byl také rozhodně jedním z prvních umělců, kteří přenesli performance (v

¹⁰ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 585.

¹¹ Rush, M.: *New Media in Art*. London: Thames & Hudson, London 2005, s. 25. ISBN 978-0-500-20378-1

tomto případě *Fluxus-events*) do modu záznamu, ačkoliv otázkou zůstává, zda intencí bylo vytvoření nového uměleckého díla.

Datovat zrod videa jako nového média je diskutabilní otázka. Prvním, známým umělcem, který využil přenosnou kameru k nahrání záznamu s intencí vytvořit umělecké dílo zakládající se na novém médiu, byl Andy Warhol. Přenosnou kameru od společnosti Norelco zakoupilo jeho studium *The Factory* 30. července 1965, tedy tři měsíce před tím, než dostal do ruky Nam June Paik *Portapak* firmy Sony. Několik dní poté již Andy Warhol provedl první experiment s novým médiem a natočil video *Outer and Inner Space*¹² – dialog mezi dvěma zdvojenými obrazy Warholovy múzy Edie Sedwick. Edie Sedwick sedí před televizním monitorem, na kterém běží předtočený videozáznam s ní samotnou. Na předtočeném záznamu sedí Edie na levé straně obrazovky a hovoří k neviditelné osobě na pravé straně. Na druhém záznamu (záznamu za přítomnosti aktérky) sedí na pravé straně a hovoří k neznámé osobě na levé straně. Výsledný efekt působí dojmem, že Edie mluví se sebou samotnou. Díky použití zdvojených obrazů vidí divák čtyři tváře Edie Sedwick mluvící ve stejný moment. Andy Warhol tak jako první použil video jako primární a jediné médium k vytvoření uměleckého díla. Ještě téhož roku bylo video *Outer and Inner Space* promítáno veřejnosti.

¹² viz Obrazová příloha (obr.6)

2.2.DYNAMICKÉ UMĚNÍ

V předcházející podkapitole jsme analyzovali estetické a umělecké podloží videoartu. Nyní se přesuneme k explikaci geneze základního výrazového prostředku videoartu, jímž je pohyb a příslušná dynamičnost.

V katalogu futuristické výstavy z roku 1912 byl zveřejněn velmi ostrý atak proti kubismu, v němž je zároveň vyjádřen ideál futuristické tvorby:

„Malovat klidný model je absurdní a lze to nazvat duševním sprostáctvím. Umělec musí vyjádřit neviditelné, to, co se hýbá a žije za klidně situovaným předmětem, to, co je napravo a nalevo od nás i za námi, nikoliv malý kvadrát života, který je uměle uzavřen jako divadelní scéna.“¹³

Tímto svým apelem futuristé postulovali odklon od klasického statického výrazu k výrazu dynamickému, který bude expresí pohybu. Udali tím nový směr celému výtvarnému umění dvacátého století, v němž bude pohyb dominantním výrazovým prostředkem.

Futuristé spatřovali v pohybu smysl nového umění, znamenal pro ně modernost.

„Futuristé soudili, že skutečné drama předmětu se dá výtvarně postihnout jen pronikáním rovin reality. Nevymýšleli abstraktní formy, ale čerpali formu z konfrontace s její předmětnou substancí.“¹⁴

Hlavním tvůrcem dynamického umění futurismu byl Giacomo Balla,¹⁵ který mezi lety 1913-1914 vytváří celou sérii dynamických obrazů. Námět, který byl předpokladem futuristických

¹³ Konečný, D.: *Futurismus*. Praha: Odeon, 1974, s. 18. ISBN 01-530-74

¹⁴ *Tamtéž* (s. 20)

¹⁵ Giacomo Balla (1871-1958) byl jedním z nejvýraznějších malířů vrcholného období futurismu.

obrazů, zde ustupuje do pozadí na úkor reprezentace pohybu. Na Ballově díle *Let vlaštovek*¹⁶ můžeme jasně sledovat ústřední téma obrazu, jímž je pohyb křídel. Dynamičnost ovšem prostupuje celým obrazem – sinusoidy expresivně reprezentující pohyb ptáků vzduchem či kubistické pozadí strukturované protilehlými geometrickými obrazci – to vše v celkové kompozici vytváří dynamiku obrazu, v níž linie pohybu vyhlásila konec staticnosti klasických děl.

Futuristé byli průkopníky dynamického zobrazení tradičním médiem. Ovšem v prvních dvou desetiletích dvacátého století, kdy futuristé tvořili, znal již svět fotografie. Futuristé tak v podstatě „navrhovali mechanickou estetiku sevřenou technologií fotografie, kterou aplikovali do svých maleb“¹⁷.

Záznam pohybu prostřednictvím fotografie procházel experimenty již na konci devatenáctého století. V roce 1888 vychází jedenáctisvazková Muybridgeova¹⁸ publikace *Studies in Animal Locomotion*, v níž Muybridge zveřejňuje a komentuje své četné experimenty se zachycením pohybu zvířat a lidí prostřednictvím fotografie. Nejznámějším Muybridgeovým experimentem se zvířecím pohybem je pravděpodobně série snímků pohybu koně¹⁹ z roku 1878. Muybridge těmito snímky „rozřešil pradávnu otázku „koňáků“ a především malířů, zda kůň v rychlém cvalu odlepí všechny čtyři nohy od země“²⁰. Na třetím snímku běžícího koně se Muybridgeovi podařilo zřetelně zachytit všechna kopyta nad zemí, čímž přispěl nejen do světa výtvarného umění a zoologie, ale zároveň do kasy milionáře a majitele stájí - pana Stanforda, který na kladné zodpovězení výše uvedené otázky vsadil 25.000 dolarů.

¹⁶ viz Obrazová příloha (obr. 1)

¹⁷ Konečný, D.: *Futurismus*, s. 14

¹⁸ Eadweard Muybridge (1830-1904): britský vynálezce a fotograf, původně známý fotografiemi Yosemitekého národního parku.

¹⁹ viz obrazová příloha (obr. 2)

²⁰ Warner-Marien, M.: *Photography – A Cultural History*. London: Laurence King Publishing Ltd, 2002, s. 212. ISBN 85669-289-2

Muybridge ale nebyl jediný, kdo prováděl expertizu pohybu. Například francouzský fyziolog Jules Marey studoval skrze fotografický obraz tělesné pohyby letících ptáků. Mareyův význam lze ale spíše spatřovat v objevení nové fotografické techniky, neboť jako první začal používat suchou desku, která umožňuje rychlý čas expozice a tím velmi zjednodušuje zachycení jednotlivých fází pohybu objektu.

S dalším technickým vývojem záznamových aparátů se problematika zachycení pohybu banalizovala, přesto i ve druhé polovině dvacátého století vznikaly umělecké směry přistupující k reprezentaci pohybu novým způsobem.

Jedním z nich bylo zakomponování pohyblivých objektů či strojů přímo do uměleckého díla. Touha po absorbování mechanických objektů do umění ovšem také pochází z estetiky futurismu. Futuristé obdivovali technický rozvoj, „velebili stroje jako nástroje a mechanickou estetiku jako součást uměleckého stylu“²¹. V technickém manifestu futurismu z 11. května 1912 proklamuje Marinetti nástup technické doby a s ní nového umění:

„Po říši živých tvorů nastává říše strojů. Skrze znalost a spojení s materií, z níž přírodní věda může znát pouze fyzikálně-chemické reakce, připravujeme dílo mechanického člověka. Osvobodíme ho od myšlenek na smrt a následně také od smrti.“

Deset let po vydání manifestu futurismu zkoumají umělci estetický potenciál technických vynálezů a mechanických objektů. První kinetické sochy se rodí na začátku dvacátých let dvacátého století v ateliérech konstruktivistů, Moholyho-Nage či již zmíněného Marcela Duchampa.

²¹ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 36

Na konci padesátých let je dynamikou inovováno sochařství, v němž se vymezuje nový směr – tzv. kinetismus, v mnohém navazující na umění duchampovského odkazu²². Roku 1958 definují Yves Klein, Otto Piene a Norbert Kricke estetiku sochařské skupiny *Zero*:

„Náš umělecký zájem není zaměřen jen na pohyb a světlo, ale též na teplo, zvuk, optickou iluzi, magnetismus, rozpínání a smršťování materiálů, vodu, pohyb písku a pěny, ohně, větru, kouře a mnohých dalších přírodních i technických jevů.“²³

Yves Klein přišel s koncepcí nových děl skupiny – s ideou rozdělit si svět a jeho živly. V rámci projektu vytváří Norbert Kricke pomocí zrcadlových ploch a plexisklových sloupů vodní skulptury zobrazující pohyby vodní hladiny, vlny, příliv a odliv, Otto Piene experimentuje s hrou světla a pomocí lamp nainstalovaných v prostoru vytváří imateriální světelné objekty a Yves Klein se stává autorem *Air Architecture*. Kleinovy vzdušné objekty²⁴ se realizují v prostoru, který Klein definuje jako imateriální a neomezený. Koncepce Kleinových objektů je založena na dematerializaci, objekty jsou vytvářeny pouze tryskající vodou či hořícím ohněm. Klein svými sochami překročil tradiční hranice sochařství.

Ještě na konci padesátých let se ke skupině *Zero* přepojuje Günther Uecker, který parafrázuje Duchampa nejpříměji z celé skupiny. Již od poloviny padesátých let vytváří sérii objektů z hřebíků. Hřebíky ponechává v syrovosti neopracovaného materiálu, ale zároveň jsou v kontextu díla estetizovány. V sedmdesátých letech Uecker rozšiřuje spektrum používaného materiálu o kusy látek, vlnitou lepenku a další předměty každodenní či průmyslové spotřeby.

²² Již Duchamp experimentoval s pohyblivými sochami – například jeho skulptura sestavená z rotujících skleněných tabulek je toho důkazem (Duchamp nazýval tyto pohyblivé sochy rotoreliéfy).

²³ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 501

²⁴ viz Obrazová příloha (obr. 4)

Roku 1967 zakládá László Moholy-Nagy *Center for Advanced Visual Studies*, soustřeďující technicky podmíněné umění. Projektů centra se účastní nejen sochaři kinetismu, ale také první video umělci, mezi nimi také Nam June Paik.

Tradiční média se přestávají výrazně věnovat experimentům s reprezentací pohybu od roku 1971, kdy je v Los Angeles realizována výstava *Art and Technology*. Diváci i kritici vytýkají kinetickému umění jeho přílišnou estetičnost na úkor politické a společenské angažovanosti, v tisku se objevuje recenze proklamující, že čas tohoto umění skončil, a že je třeba odstranit „rezivějící trosky utopie“²⁵.

Pohyb, dynamičnost, rychlost se staly zásadními fenomény umění dvacátého století a během jeho druhé poloviny již zcela ovládly sféru výtvarna. Technický vývoj uměleckých médií udal novou estetiku postmodernismu. Pohyb se stal základní jednotkou výtvarného postmoderního umění – akční umění, performance a videoart jsou tak potvrzením základního východiska futurismu.

2.3. UMĚNÍ TECHNIKY

Marshall McLuhan charakterizuje povahu a metodu postmoderní společnosti slovy:

„Metodou naší doby není používat jednoduché, ale složené modely zkoumání – techniky závislého úsudku jsou vynálezem dvacátého století, stejně tak jako invenční techniky jsou vynálezem století devatenáctého.“²⁶

Ovšem základy pro technický vývoj směřující až k vývoji kamery byly položeny o mnoho století dříve. Prvním nástrojem pro přímý přenos obrazu byla camera obscura, která byla poprvé popsána ve čtrnáctém století a obrazově zdokumentována o dvě stě let později

²⁵ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 505

²⁶ McLuhan, M.: *The Medium ist the Massage*. Corte Madera: Ginko Press, 2001, s. 69. ISBN 1-58423-070-3

Leonardem da Vincim. Camera obscura byla temná komora s dírou či čočkou na jedné stěně. Skrze díru či čočku se vnější svět promítal na protější stěnu komory. V osmnáctém století byly zkonstruovány přenosné verze této „temné komory“, které umožnily přenést odražený obraz na panel z čirého skla.

Ve století devatenáctém inovoval *camera obscura* Joseph N. Niépce. Niépce se od roku 1816 zabýval otázkou, jak obraz zaznamenat trvale. Na konci dvacátých let devatenáctého století byl již Niépce schopný pomocí nové fotochemické techniky vytvořit trvalý, byť ne příliš kvalitní, obraz. Zrodila se tak první fotografie a vývoj fotografických přístrojů strmě pokračoval. Roku 1839 představuje malíř panoramat Daguerre na Akademii věd optický přístroj, tzv. daguerrotyp, umožňující zachycovat snímky na kov. „Nové médium, které se ještě hledá, je považováno za podivuhodný a zábavný způsob, jak zachycovat realitu – nebo přesněji, jak vytvořit realistický obraz – aniž by se (lidé) museli učit kreslit či malovat.“²⁷

Na sklonku poloviny devatenáctého století jsou již technologií negativu vytvářeny první černobílé fotografie. Dvacet let po Niépceově inovaci již byly pořízeny dobře čitelné černo-bílé fotografie na papíře.

Zobrazení statického předmětu technickým aparátem již bylo možné a vědci se společně s fotografy začali zabývat otázkou, jak zachytit pohyb. Roku 1890 sestrojil Thomas Edison se svým asistentem Williamem Dicksonem pohyblivou kameru nazvanou kinematograf. O čtyři roky později již Edison představuje kinetoskop, který dokáže prosvětlit flexibilní film přes čočku a následně ho promítnout.

Z hlediska technického vývoje je pro videoart zásadní rok 1965, kdy firma Sony uvádí na trh kameru *Portapak*. Příruční kamera byla finančně dostupná a navíc technicky vybavená – magnetická páska a kontaktní zvuk umožňovaly vytvořit technicky kvalitní záznam.

²⁷ Gaudreault, A., Marion, P.: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, in: Szczepanik, P. (ed.): *Nová filmová historie*, Praha: Herrman & synové, 2004, s. 445. ISBN: 80-239-4107-0 (v knize neuvedeno)

Portapak byl mobilní kamera, čímž se stal oblíbeným dokumentárním aparátem. Kromě reportérů ho ale záhy začali používat také umělci. Nejvíce relevantním faktorem pro práci umělců s videem byla rychlá práce tohoto média s časem. Díky *Portapaku* bylo snadné natočit určitý objekt či událost a okamžitě ji promítat. Zkrátil se nejen čas záznamu obrazu, ale také přenosu zaznamenaného obrazu k divákovi.

„Portapak byl považován za revoluční nástroj, téměř za zbraň proti establishmentu. Přes noc rozpustil hegemonii dokumentárního filmu. Přibyl veliký počet žánrů a dokumentární film už nebyl nikdy stejný. (...) Video se stalo opravdu mezinárodním médiem. Bylo snadné ho duplikovat, rozesílat a rychle shlédnout. S příchodem video kaset v roce 1973 se stalo snadnější veřejné vystavování videí. V polovině sedmdesátých let bylo video jakožto umění plně zavedeno v galeriích v mnoha rozvinutých žánrech, formách a konceptech.“²⁸

Z výše uvedené citace video umělce českého původu Woodyho Vasulky je zřejmé, že vývoj a využití analogové kamery bylo velmi progresivní. Další zásadní technický zlom nastal v polovině osmdesátých let, kdy firma Sony představila první digitální kameru *Sony D-1*.

²⁸ Spielmann, Y.: *VIDEO -The Reflexive Medium*, s. 76

2.4. OSAMOSTATNĚNÍ

Využití *Portapak* umělci bylo okamžité. Nové médium expandovalo mezi umělce, jejichž autorské záměry s novým médiem byly velmi různorodé.

„Za prvé zde byli politicky motivovaní umělci, kteří v novém médiu spatřovali příležitost participovat na mediální kultuře a moci ovlivnit komerční televizní vysílání způsobem, který byl jiným umělcům nedostupný. Druhým typem byli dokumentaristé, kteří ve videu našli dostupnou cestu záznamu politických změn, sociálních hnutí a uměleckých událostí. Za třetí zde byli vizuální umělci, kteří se objevili ve skupině Fluxus nebo se již podíleli na konceptuálním umění a ve videu objevili spojení v jejich zkoumání uměleckého procesu a myšlenek. Čtvrtou kategorií, zahrnující mnohem menší počet lidí než tři výše jmenované skupiny, byli experimentální filmaři, kteří příležitostně používali video pro rozšíření své filmové tvorby.“²⁹

Výše uvedené dělení na čtyři základní skupiny je třeba krátce zrevidovat. Zaprvé se domníváme, že není možné zcela oddělit skupinu zahrnující video dokumentaristy od skupiny snažící se participovat na televizním vysílání, neboť to byli právě video dokumentaristé, kteří se snažili do televizního vysílání proniknout a lidem tak ukázat holou skutečnost aktuálních společenských a politických událostí, v šedesátých a sedmdesátých letech zejména války ve Vietnamu. Myšlenkou video umělců bylo vytvářet dokumenty, které by neukazovaly válku alibistickým způsobem, jako to dělaly oficiální televizní programy. Z této skupiny můžeme jmenovat videa Franka Gilleta, který jako jeden z prvních začal používat video coby informativní nástroj sloužící k transformaci televizního vysílání. Záměrem skupin, v nichž se angažoval, jako *Raindance Corporation* či skupina kolem magazínu *Radical Software*, bylo reformovat televizní kulturu a cenzurované vysílání změnit na decentralizované. Dalším

²⁹ Rush, M.: *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 14. ISBN 978-0-500-28487-2

významným projektem byla také alternativní televize *TVTV*, která v sedmdesátých letech odvysílala celou sérii záznamů z demonstrací hnutí hippie proti válce nebo například film Chrise Markera *Le fond de l'air est rouge* (v českém jazyce uváděný pod názvem *Vzduch je cítit rudě*) zaznamenávající evropské demonstrace v 68. roce, včetně událostí Pražského jara. Z našeho přehledu tedy vyplývá, že raní video dokumentaristé pracovali v těsném sepejetí s alternativním televizním vysíláním a není možné je od sebe oddělit jako na sobě nezávislé skupiny. Další ze skupin, které Michael Rush jmenuje, jsou umělci hledající ve videu spojení ke zkoumání uměleckého procesu a myšlenek. Tuto skupinu bychom také mohli nazvat jako umělce performance, neboť zejména v raném videoartu, jehož dělení Rush provádí, byla tato skupina zcela dominantní. Umělci performance natáčeli sebe samé v průběhu určité události. Mohli bychom nalézt celou škálu směrů, které v rámci natočených performance vznikaly. Ve třetí kapitole této práce se budeme blíže věnovat čtyřem z nich – minimalismu zastoupeným Brucem Naumanem, subjektivnímu expresionismu Mariny Abramović, kritickému videoartu Marcela Odenbacha a experimentálnímu videu manželů Vasulkových a Garyho Hilla.

Dostáváme se tak k poslední skupině, podle Rushe tzv. experimentálních filmařů používajících video pouze příležitostně. Ani tato skupina se nám nezdá jako správně definovaná, neboť zde byli umělci primárně pracující s médiem videa, nikoliv filmem, k vytvoření experimentálních děl. Do skupiny experimentálních videoartů můžeme zařadit například tvorbu Woodyho Vasulky a jeho ženy Steiny. Rushovo dělení bychom mohli dále rozšířit o skupinu umělců, natáčejících nikoli vlastní tělo, ale další objekty. Výrazná je v tomto směru tvorba Garyho Hilla, který do videa inkorporoval text jako v díle *Incidence of Catastrophe* (1977) či hudební nástroje ve videoartu *Sums & Differences* (1978), který je pořízen třemi kamerami a audio modulem. Každá kamera snímá jeden hudební nástroj –

klávesy, flétnu a africké bubny. Střídavě je vždy pouštěn záběr z jedné kamery za doprovodu disharmonického zvuku.

Z uvedeného výroku i naší analýzy vyplývá, že již na konci šedesátých let byl videoart vnitřně strukturovaným a emancipovaným uměleckým druhem.

Německý vizuální umělec Wolf Vostell, člen skupiny Fluxus a jeden z pionýrů videoartu, reflektoval svou tvorbu na základě uměnovědného a estetického vývoje umění ve dvacátém století slovy:

„Marcel Duchamp deklaroval ready-made objekty jako umění a futuristé deklarovali jako umění ruchy – důležitou charakteristikou mého úsilí a některých mých kolegů je deklarovat jako umění totální událost (total event) zahrnující ruchy, objekty, pohyb, barvu, psychologii – setkání těchto elementů ukazuje jako umění život.“³⁰

Můžeme předeslat, že videoart tento vývoj umění v jistém smyslu završil. Jak uvidíme v následujících kapitolách, dosáhl toho splněním tří zásadních kritérií: zaprvé kombinuje prvky mnoha uměleckých druhů – výtvarného umění, hudby, divadla, filmu. Na tomto základě prohlásíme videoart v následující kapitole za Gesamtkunstwerk postmoderní doby. Zadruhé je videoart, a to zejména ve svých počátcích, uměním výrazně subjektivním (ve smyslu momentální subjektivní výpovědi autora) až lyrickým. A zatřetí, jak objasníme v kapitole *Estetika videoartu*: videoart je událostí, čímž se vymezuje proti narativnímu filmu.

³⁰ Rush, M.: *New Media in Art*, s. 125

3. UMĚNOVĚDNÝ ROZBOR

V předcházející kapitole jsme poznamenali, že videoart se v druhé polovině dvacátého století etabloval jako svébytný umělecký druh čerpající z několika rozdílných oblastí umělecké tvorby. Předmětem následující kapitoly bude analyzovat videoart již jako akceptované umění, určit základní charakteristiky videoartu jako média i jako uměleckého díla. Od svého počátku osciluje videoart mezi dvěma uměleckými druhy – filmem a výtvarným uměním. Na základě podobné technologie nalézáme nejvíce shodných rysů videoartu s filmem, což stojí v protikladu k jeho prezentaci, která se výhradně odehrává v rámci galerií a přehlídek výtvarného umění. Na pozadí uvědomění si této neustále přítomné tenkosti hranic mezi videoartem a filmem a videoartem a výtvarným uměním, se v následující kapitole pokusíme o jeho uměnovědné zařazení a vymezení vzhledem k dalším uměleckým druhům.

Můžeme předeslat, že videoart je v první řadě umění vizuální, přesněji audiovizuální. Na základě této definice budeme videoart chápat jako umělecký druh těsně spjatý s filmem, dokonce bychom mohli říci jako jeho dceřiný umělecký druh. Faktem ovšem zůstává, že se videoart již od svého počátku vyvíjel nezávisle na filmu, a to zejména na filmu mainstreamovém. Mohli bychom říci, že v raném videoartu šedesátých a sedmdesátých let vznikly dvě základní skupiny umělců – na jedné straně zde byli autoři pracující s videem jako s materiálem a primárně tak vycházející z experimentálního filmu, na straně druhé umělci zaměřeni na vizualitu a performance, jejichž tvorba se více přibližuje modernímu výtvarnému umění, ale velmi často v ní také nalezneme prvky divadla, tance, či hudbu a text. Proto můžeme o videoartu mluvit jako o totálním umění postmoderní doby, jako o novém *Gesamtkunstwerk*. Provést rešerši vstupu jednotlivých uměleckých druhů do videoartu jako nového komplexního díla bude úkolem další podkapitoly naší práce.

Videoart jako nový *Gesamtkunstwerk* byl jedinečný novým faktorem – na rozdíl od dřívějších umělců experimentujících s idejí totálního umění, používá své vlastní, zcela nové a samostatné médium. Můžeme říci, že každý umělecký druh, nárokující si požadavek na svou autonomitu, by měl splnit základní předpoklad vlastního média. V opačném případě zůstává pouhým žánrem, či podmnožinou jiného uměleckého druhu. Vlastnosti videa jako média budeme zkoumat v závěrečné kapitole našich uměnovědných úvah o videoartu.

3.1. VIDEOART vs. FILM

Na základě technického i umělecko-estetického vývoje vizuálního umění můžeme vyslovit premisu, že „film zplodil video“³¹. Filmový teoretik Noël Carroll chápe přejímání určitých konvencí, forem a účinků etablovaného uměleckého druhu novým uměleckým druhem, jako přirozený proces. „Film původně imitoval divadlo; fotografie malbu; a video imitovalo film“³², říká. Starší umělecké druhy bychom ovšem měli chápat pouze jako počáteční východiska ve zrodu nového uměleckého druhu, nikoliv se domnívat, že by se nový umělecký směr během svého následujícího vývoje od původního vzoru nedistancoval.

Pro preciznější analýzu inspirace videa filmem bychom měli říci, že videoart z velké části pramení z avantgardního, nezávislého či experimentálního filmu. Především rané experimenty s videem byly těsně spjaty s vývojem experimentálního filmu, jehož tvorbou se také zabýval dnes uznávaný video umělec a jeden z průkopníků videoartu Woody Vasulka. Ovšem s experimentálním filmem lze spojovat pouze jednu linii videoartu, primárně se zabývající prací s video materiálem v rovině zkoumání jeho vlastností a možností transformace.

V předcházející kapitole jsme poznamenali, že již první přenosná kamera *Portapak* byla téměř okamžitě po svém uvedení na trh využita umělci. Kromě praktických výhod,

³¹ Rodowick, D.N.: *The Virtual Life of Film*. London: Harvard UP, 2007, s. 26. ISBN 978-0-674-02668-1

³² Carroll, N.: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996, s. 3. ISBN 0-521-46049-2

jakými je snadná manipulace, přenosnost a flexibilita, zde byly i další důvody spjaté s intencí autorů. Video kamera byla využívána jinak, než je tradičně používána kamera filmová. Umělci se za jejího použití snažili o osobní sdělení, což je zcela zřejmé u raných videoartů pracujících s autorskou performancí. Můžeme říci, že videoart je, na rozdíl od mainstreamového filmu, médiem vytvářejícím umělecká díla osobního charakteru tak jako například malba či autorský film.

„V knize *Expanded Cinema* z roku 1970 oddělil Gene Youngblood medium videa od historie, jazyka a teorie filmu na základě jeho sebe-reflexivity, jeho osobní schopnosti poskytnout okamžitou zpětnou vazbu. Jednotliví umělci ho mohli experimentálně využívat. Na rozdíl od filmu bylo nahlíženo spíše jako osobní než kolektivní počin.“³³

Sebe-reflexivitu videa je třeba chápat ze dvou pohledů – „na jedné straně stojí přístup sebe-reflexivity v mediu, které spojuje kreativitu umělce a aparátu a syntetizuje je v audiovizualitu, na druhé straně stojí proces autorské sebe-reflexe.“³⁴ Sebe-reflexivita videa a možnost autorské sebereflexe, kterou video umělcům nabízí, je zásadní charakteristikou videa a to nejen z hlediska autorské intence, ale také z pohledu vnímatele. „Video okamžitě zpětně poskytuje původní data v časově přítomném zařízení. Film je kontemplativní a distancovaný, odděluje vnímatele od přítomné reality a činí z něho diváka.“³⁵ Další podstatný estetický rozdíl mezi videem a filmem se tedy nachází v diváckém přístupu. Zatímco film (stále máme na mysli mainstreamový film, nikoliv film autorský či některé avantgardní filmy) divák obvykle vnímá jako dílo distancované od svého autora, videoart chápe jako osobní výpověď umělce. Tento rozdíl je velmi zřetelný například u linie feministického videoartu, kterému se věnujeme v závěrečné kapitole práce. Na rozdíl od filmu, ve kterém je jednání prezentováno

³³ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 96

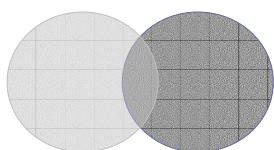
³⁴ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 113

³⁵ Rush, M.: *New Media in Art*, s. 90

herci interpretujícími své fiktivní role, v případě videoartu obvykle sledujeme performance samotného video umělce.

Autorská intence i divákova recepce je z části předem determinována také faktem, že video je určené do galerií. Podle teoretika nových medií Lva Manoviche byl „mezi různými protiklady, které strukturovaly kulturu dvacátého století, jejíž jsme dědici, také protiklad mezi audiovizuálním uměním v galeriích a v kinech. První patřilo do vysoké kultury, druhé do kultury nízké. První bylo bílou kostkou, druhé černou bednou.“³⁶ Ačkoliv nechceme přejímat klišé řadící filmový žánr do skupiny popkultury, můžeme souhlasit s obecným předpokladem, že galerie, na rozdíl od kina, nabízí díla obvykle vyžadující náročnější kontemplaci.

Na závěr můžeme vztah videa vůči filmu explikovat schématicky na následujícím grafickém znázornění. Světlá množina reprezentuje film, tmavá množina reprezentuje avantgardní umění dvacátého století, zejména skupinu Dada a pozdější hnutí Fluxus. Paralelně lze na diagramu sledovat vztah mezi uměnovědným základem, pramenícím z větší části z filmu (ale i dalších umění, jak ukážeme v následující podkapitole) a estetickým základem poskytnutým avantgardou.



³⁶ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 142

3.2. VIDEOART JAKO GESAMTKUNSTWERK

V Meyerově encyklopedii z roku 1974 nacházíme následující definici pojmu *Gesamtkunstwerk*: „Gesamtkunstwerk. Spojení myšlenky, poezie, hudby, tance a obrazového umění v jediné umělecké dílo.“³⁷

Klasická teorie totálního (mohli bychom také říci souborného, či komplexního) uměleckého díla, má kořeny v německém romantismu (odtud také obecně používaný termín *Gesamtkunstwerk*), teoreticky zejména v Schillerově *Estetické výchově* a ve Wagnerově poetice opery prezentované v eseji *Opera a drama*, která byla samotným Wagnerem uplatněna také prakticky v pokusech o totální operu (jeho nejslavnějším dílem je v tomto kontextu pravděpodobně opera *Parsifal*). Inspirací pro romantické pojetí totálního uměleckého díla bylo antické Řecko, v jehož společnosti Schiller spatřoval jednotný organismus, na rozdíl od mechanické podstaty doby moderní. Také pro Wagnera bylo organistické pojetí umění spojené s představou ideální společnosti, zásadně se odlišující od společnosti moderní, těsně spjaté s konzumem, trhem a průmyslem.

Ve dvacátém století našla Schillerova a Wagnerova teorie pokračování v pokusu skupiny Bauhaus vytvořit totální divadlo. Laszló Moholy-Nagy, člen Bauhausu, přímo navázal na Wagnerovo pojetí opery: „Totální divadlo s jeho rozmanitou komplexitou světla, prostoru, tvaru, pohybu, zvuku, lidí – a se všemi možnostmi variací a kombinací těchto elementů – musí být organismem.“³⁸

Vedle čistě uměleckého snažení Bauhausu naplnit ideji totálního uměleckého díla, se ovšem *Gesamtkunstwerk* v první polovině minulého století pojí s totalitními režimy a jejich propagandou. Nejznámějším příkladem takto zneužitých myšlenek totálního uměleckého díla je

³⁷ Roach, A.: *Überlegungen zur gesellschaftlichen Dimension der ästhetischen Inszenierung*, in: Scheel, W. (ed.): *Ästhetische Räume – Facetten der Gegenwartskunst*. Oberhausen: Athena, 2000, s.26. ISBN 978-3-932740-65-7

³⁸ Smith, M.W.: *The total work of art – from Bayreuth to Cyberspace*. New York and London: Routledge, 2007, s. 60. ISBN 978-0-415-97796-8

dokument Leni Riefenstahl *Triumpf vůle*, ve kterém je spojení filmu s hudebním dramatem, shromážděním lidu, oslavou lidského těla a německého člověka zastřešeno nacistickou propagandou.

Posledním významným umělcem, který se přiblížil svým dílem ideji totálního uměleckého díla byl Andy Warhol. V rozmanitých projektech, zejména performancích, tvořených ve Warholově *The Factory* se setkával film, divadlo, hudba, móda a americká pop kultura s Warholovou excentrickou osobností, blížící se ve své době kultu osobnosti.

K syntéze různých uměleckých druhů v nové, samostatné umělecké dílo s jednotnou koncepcí směřuje také videoart. V tomto směru je videoart velmi flexibilní, může nejen rozšířit hranice jednotlivých uměleckých druhů, ale také ostatní umělecké druhy absorbovat.

„Video představuje neskutečně rozmanité pole pro ideologická stanoviska, stylistické proudy a interpretace estetických otázek. Mnoho umělců, jejichž hlavním médiem je malba, socha, divadlo či tanec využili video jako přirozený průsečík svých uměleckých idejí.“³⁹

Spojovat rozličné umělecké druhy je podstatou většiny děl videoartu. Jako velmi typický příklad můžeme uvést video *Asemie*⁴⁰ rakouské autorky Valie Export. V tomto videoartu se prolíná autorčina performance akčního umění, jejímž výsledkem je asambláž vytvořená z plátna, vosku a mrtvého ptáka. Autorka, klečící na stole, zatavuje mrtvého ptáka do horkého vosku a posléze si voskem sama přelévá ruce a nechává je vychladnout v odlitek. Performance se odehrává v místnosti, na jejíž podlaze je křídou napsáno „*Die Unfähigkeit sich durch Mienenspiel aus drücken zu können*“, což bychom mohli volně přeložit jako „*Neschopnost vyjádřit se mimikou*“. Tento videoart syntetizuje v jediné dílo pohyb autorky,

³⁹ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 136

⁴⁰ viz Obrazová příloha (obr. 7, 8)

její performance zahrnující akční umění, záznam výtvaru asambláže i její finální podobu, symbolický text napsaný na podlaze a v neposlední řadě auditivní složku. Takováto „kombinace textu, obrazu a zvuku je polysémantická, otevřená řadě interpretací“⁴¹.

Na rozdíl od tradičního *Gesamtkunstwerk* ovšem videoart nezůstává pouhou syntézou, ale stává se samostatným uměleckým druhem. To je dáno zejména jeho médiem – videem, jehož jedinou exkluzivní uměleckou doménou je videoart. Na rozdíl od předcházejících pokusů o *Gesamtkunstwerk*, které vždy využívaly médium ostatních uměleckých druhů (divadlo, film), má videoart své vlastní médium, které je zároveň jedním z jeho nejvýraznějších distinktivních rysů.

3.3. VIDEO – MEDIUM

V úvodu této kapitoly jsme předeslali, že každý umělecký druh si může nárokovat svou samostatnost až tehdy, když má vlastní médium. V případě videoartu je autonomní charakter jeho média nevyvratitelný. Analogové video, kterým se naše práce zabývá, se zrodilo v šedesátých letech vynálezem přenosné kamery, na jejíž magnetickou pásku bylo možné pořídit aktuální záznam a, díky opuštění filmařských technik jakými je střih a montáž prvními video umělci, ho okamžitě přehrát.

„Medium se reálně prosazuje jako autonomní a prokazatelné až tehdy, když učinilo hmatatelnou a věrohodnou sobě vlastní neprůhlednost. To znamená svůj vlastní způsob re-representace, vyjadřování a sdělování světa. Teprve tehdy se stává hodno jména médium.“⁴²

⁴¹ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 218

⁴² Gaudreault A., Marion, P.: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, s. 439-440

Každé umění má tedy své médium, na jehož základě je rozvíjeno a skrze které uplatňuje svůj účinek. Skrze medium je vytvářeno umělecké dílo, stojí tak mezi autorem a divákem a přenáší autorovu myšlenku k očím diváka. „Medium není pouze pasivní materiál nebo substance, je to forma, koncept, idea. Medium je terén, v němž umělecké dílo zakládá svůj způsob existence a předkládá nám otázku své existence.“⁴³

Na základě této citace můžeme k mediím přistupovat dvěma způsoby. Na jedné straně můžeme medium chápat jako hmotný nosič a materiál, kterým je dílo vytvořeno, na straně druhé v něm můžeme spatřovat koncept a ideu. Z obou složek media pramení distinktivnost příslušných uměleckých druhů.

Na základě prvního přístupu zahrnujeme video, spolu s fotografií, filmem, televizí či kybernetickým uměním, mezi tzv. *nová média*. Na rozdíl od starších a tradičních médií je jejich fyzické médium umožněno technickým rozvojem, nikoliv přirozenou tvorbou člověka, jakou je pohyb, mluvené slovo, vytváření tvarů a obrazů. Napříč dvacátým stoletím proběhly na umělecko-estetickém poli četné disputace o uměleckosti děl, vytvořených na základě technického aparátu. Vhodnější, než otázka po umělecké hodnotě děl vytvořených technickým médiem, je ptát se, zda je skrze takové médium možné vytvořit umělecké dílo. V dějinách fotografie, filmu i videa najdeme bezpochyby bezpočet umělecky hodnotných děl. Frank Gillette, teoretik nových médií i video umělec říká: „Když zkoumáte video-pásku, vstupujete do jiné reality. Zkoumáte nahranou realitu způsobem, který je vlastní pouze jemu. Žádné jiné médium vám takovou výhodu neposkytne.“⁴⁴ Video tedy nabízí jedinečnou možnost vytvořit taková umělecká díla, která není možné v odpovídající kvalitě vytvořit pomocí jiného média. Tato schopnost je dána právě technologickým základem videa.

Poznamenali jsme, že k médiu lze přistupovat také z hlediska jeho nemateriálních vlastností, kterými jsou idea, koncept, specifické účinky. V první kapitole práce jsme jako

⁴³ Rodowick, D.N.: *The Virtual Life of Film*, s. 42

⁴⁴ Carroll, N.: *Theorizing the Moving Image*, s. 6

zásadní kritérium pro práci umělců s videem uvedli možnost rychlého záznamu určitého jednání. Video umožnilo umělcům okamžité, bezprostřední zaznamenání dění, expresivní vyjádření se k aktuálním sociálním či například politickým otázkám. Výhodou videa je, že rychlá není pouze forma záznamu videa, ale také jeho přenos. Video je téměř bezprostředně po svém vzniku připraveno pro diváka, čímž umožňuje zůstat aktuálním. Na tomto charakteru videa založili svou tvorbu zejména první video umělci, kteří se tak postavili proti manipulování filmu s časem a také proti oficiálnímu televiznímu vysílání.

Televize byla od počátku jediným zobrazovacím médiem videoartu. Televize byly přeneseny do galerií a jejich obrazovky se staly rámem uměleckého díla. Mnozí z průkopníků videoartu ovšem začali záhy přemýšlet, jak využít televizní vysílání a zároveň přetvořit jeho komerční a cenzurovaný charakter. Video začalo být nahlíženo jako nástroj k renesanci televizních programů, diskutování genderové problematiky či politických aktivit, ať již neoficiálních nebo oficiálních, ale prezentovaných bez cenzury. Průkopníky televizní reformy, mezi nimiž byli, kromě video umělců, novináři, radikální demokraté a političtí mediální aktivisté, můžeme zahrnout jako propagátory idey „partyzánské televize (*guerilla television*).“⁴⁵ Skupina televizních reformátorů byla velmi ovlivněna Marschalem McLuhanem, o čemž svědčí také fakt, že McLuhanův asistent Paul Ryan byl (spolu s Frankem Gillettem) zakládajícím členem skupiny *Raindance Corporation*, která se záhy po svém vzniku angažovala v televizním vysílání (v roce 1969 je Gillette přizván do televize jako kreativní médium).

Také další umělci měli zájem aktivně zasahovat do televizního vysílání. Na konci sedmdesátých let tak vznikají nové neoficiální televizní kanály, například *ATV (Alternative Television)*, založená v Německu video umělci Marcelem Odenbachem, Ulrike Rosenbach a Klausem vom Bruch, či experimentální programy začleněné veřejnoprávními televizemi,

⁴⁵ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 81

například program *Vasulka Video* pro newyorský kanál *WNED*, který jeho autor Woody Vasulka nazýval inovativní a informativní televizí.

Jak jsme ukázali, pronikají media naší doby velmi rychle politickým, sociálním, morálním, estetickým, ekonomickým i osobním prostorem a nenechávají nic nedotknuté. Proto je Marshall McLuhan nazývá masáží:

„Media, změnami životního prostředí člověka, v nás evokují unikátní činitele perceptivních smyslů. Extenze každého smyslu pozměňuje způsob našeho myšlení a jednání – způsob vnímání světa. Kdyby Great Blackout (*největší výpadek elektrického proudu v dějinách USA v listopadu 1965 – pozn. KP*) pokračoval půl roku, nebylo by pochyb jak elektronická technologie utváří, předělává a pozměňuje – masíruje – každou složku našeho života.“⁴⁶

Působení médií se tedy neomezuje pouze na zkušenost s jejich hmotným nosičem. Video je nejvhodnějším médiem pro záznam performance, záznam expresivního jednání aktéra, obvykle samotného tvůrce. Na základě teorie Marshalla McLuhana jsme navíc naši teorii rozšířili o specifické působení elektronických médií na společnost.

K obhajobě samostatnosti videoartu na základě unikátnosti jeho média nám může také pomoci teze Nöella Carrola⁴⁷ opírající se o dva základní komponenty, které by mělo každé samostatné médium, na jehož základě je možné tvořit umělecká díla, nést.

Prvním kritériem je tzv. *vnitřní komponent* specifikující vztahy mezi médiem a uměleckou formou v tomto médiu ztělesněnou. Kritériem druhým je tzv. *srovnávací komponent* specifikující vztahy mezi určitým uměleckým médiem a ostatními uměleckými médii v termínech legitimní domény efektů všech složek zdůrazněných naším srovnáváním.

⁴⁶ Marshall McLuhan: *The Medium is the Massage*, s. 148

⁴⁷ Carroll, N.: *Theorizing the Moving Image*, s. 8

Srovnávací komponent můžeme zjednodušeně interpretovat jako kritérium hodnotící (a určující) hlavní doménu média vzhledem k ostatním médiím.

Zdá se, že video obě tato kritéria splňuje. Za jeho hlavní doménu, splňující vnitřní komponent, můžeme označit záznam konkrétního osobního, sebereflektujícího vyjádření autora velmi expresivní a reprodukovatelnou formou. Od ostatních médií se video liší svou formou záznamu. Videoart jako jediný umělecký druh primárně využívá všechny komponenty videa jakožto media, tedy videokameru, video-pásku a následně televizi.

3.4. VIDEOART – SVÉBYTNÝ UMĚLECKÝ DRUH

Dle George Dickieho můžeme objekt prohlásit za umělecké dílo, pokud splní dvě zásadní podmínky: zaprvé je artefaktem, tedy objektem vytvořeným člověkem a zadruhé takovým artefaktem, který může být oceňován. Dickie doslova říká: „Umělecké dílo v deskriptivním smyslu je (I.) artefakt, (II.) jemuž byl jistým společenstvím či nějakou jeho podskupinou udělen status kandidáta na ocenění.“⁴⁸

Cesta technicky založených umění za uznáním jejich umělecké hodnoty byla trnitá a zkoumaná napříč celým dvacátým stoletím. Ještě v osmdesátých letech píše Roger Scruton v článku *Photography and Representation*, že fotografie je založena na pouhém kauzálním vztahu ke skutečnosti a je tedy vždy prosta jakékoli intencionality. Z tohoto důvodu není fotografie takovým druhem obrazu, který by umožňoval zobrazení, jež by mohlo být hodnoceno z hlediska umělecko-estetického. Scrutonův text vyvolal polemiku (King, W.: *Scruton and Reasons for Looking at the Photographs*) a byl podmětem pro další texty obhajující fotografii jako umělecký druh. Již podle definice George Dickieho můžeme za umělecké dílo prohlásit nejen fotografii, ale také film či videoart.

⁴⁸ Dickie, G.: *Defining Art*, in: *American Philosophical Quarterly*, Vol.6, Numer 3, July 1969, s. 245

Na analýze uměnovědného zařazení videoartu, provedené v této kapitole, jsme se pokusili ukázat, že videoart je diferencovaným uměleckým druhem, nezávislým na příbuzných uměních, který má své místo v evoluci audiovizuálního umění.

Potvrdili jsme, že „v kombinaci se zvukem, hudbou či mluveným dialogem a textem, otevřelo medium videa nové estetické pole pro zkoumání času, pohybu, zvuku a obrazu v široké škále souvislostí.“⁴⁹

⁴⁹ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 95

4. ESTETIKA

V první polovině dvacátého století identifikoval Walter Benjamin kinematografii jako „nový druh vizuální reprezentace, na níž se roztržila celá existující tradice. Filmová kamera vytvořila zcela nový aspekt zobrazení přidáním pohybu, upravením pohledu a širokoúhlou projekcí obrazu doprovázenou zvukem“.⁵⁰ Po bleskovém rozmachu kinematografie, se již v druhé polovině dvacátého století vyvíjí další nový druh vizuálního umění – videoart, který je třeba uchopit nejen z hlediska tvorby, ale také z hlediska teoretického zkoumání. Jedním z přístupů k tomuto novému uměleckému druhu je možné chápání videa jako media, „které se ve všech svých směrech a dimenzích rozvíjí odlišně od předešlých zobrazovacích médií a produkuje transformativní formy piktoriality, ale nikoliv obrazy.“⁵¹ Transformativnost obrazovosti zde musíme v souladu s teoretičkou nových médií Yvonne Spielmann, která je autorkou zmíněného výroku, chápat jako „přechody mezi jednotlivými obrazy, které jsou centrální, a dokonce také vždy explicitně reflektované a testované v novém procesu. (...) Transformativnost tedy konotuje flexibilní, nestabilní, nefixovanou formu obrazu.“⁵²

Dozvídáme se tedy, že video nevytváří obrazy, ale určitou transformativní formu obrazovosti. Jak tomu ovšem rozumět? Výrok můžeme interpretovat tak, že analogové video, kterému se věnujeme v této práci, pracovalo novým způsobem se stříhem – stříh nebyl buď vůbec přítomný a videoart tak byl omezený na jediný záběr nahrávající se mezi spuštěním tlačítek RECORD a STOP, nebo byly přechody mezi jednotlivými záběry implicitně reflektovány, tedy přiznány tak, že divák stříh velmi výrazně vnímá. Zde nacházíme odlišnost od filmu, který se naopak snaží učinit stříhy mezi jednotlivými záběry neviditelnými, což dále potvrzuje také Spielmann – video neparafrazuje kinematografické plynutí jednoduchých orámovaných

⁵⁰ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 32

⁵¹ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 6

⁵² *Tamtéž*, s. 4

obrazů, naopak má možnost zasadit přechod od jednotlivého obrazu k celkovému zobrazení (*pictoriality*) do kontextu díla .

V naší analýze estetiky videoartu se dále projeví tenkost hranic mezi videem a filmem, stejně jako mezi videem a výtvarným uměním. Oba umělecké druhy, film i výtvarné umění, vytvářejí v některých svých rovinách s videoartem průsečíky, zatímco v jiných se zcela míjejí. Nalezení těchto průsečíků a následný pokus o stanovení specifických rysů estetiky videoartu bude úkolem této kapitoly.

Prvním tématem naší analýzy bude zkoumání způsobu zobrazení ve videoartu metodou komparace s filmovými žánry. Základní premisou první podkapitoly bude zásadní odlišnost videoartu od filmu právě způsobem zobrazení obou druhů. Jako podklad pro naši komparaci nám poslouží literární teorie pracující se základním dělením literárních uměleckých druhů na epické a lyrické. Zatímco drtivá většina filmů je narativní, videoarty, a zejména videoarty šedesátých a sedmdesátých let, narativitu potlačují na úkor vyzdvižení vizuality a konotací.

Další součástí analýzy estetiky videoartu bude téma času ve videoartu. Videoart zde zařadíme do kategorie časových umění, stejně jako film, a pokusíme se definovat specifické vlastnosti práce videa s časem.

Poslední teoretickou částí kapitoly bude analýza divácké percepce videoartu, ve svém základu vyplývající z předešlého rozboru. Jako základní charakteristiku pro recepci videoartu budeme zkoumat vnímání pohybu a jeho prezentaci v pohyblivém obraze. Východiskem podkapitoly bude tvrzení, že „technicky založená umění nemění vytvářený druh umění, ani náš vztah k němu, ale mění přirozenost lidské percepce. Technické instrumenty činí možným vidět věci, které nikdy před tím nemohly být viděny.“⁵³

⁵³ Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 275

Závěrečná část kapitoly zkoumá žánry videoartu šedesátých a sedmdesátých let. Ze široké palety jsme vybrali minimalismus, který v naší práci prezentuje umělec Bruce Nauman, expresionismus zastoupený ukrajinskou autorkou mnoha performancí a videoartů Marinou Abramovič, kritickou linii videoartu, jehož autoři, mezi něž patří například Marcel Odenbach, přímo komentovali aktuální společenské a politické otázky a videoart experimentální vytvářený Woodym Vasulkou, jeho ženou Steinou a Gary Hillem.

4.1. ZOBRAZENÍ VE VIDEOARTU

Základním východiskem této kapitoly je tvrzení, že „podstata filmu spočívá ve vyprávění“⁵⁴. Tím definujeme film, a to především film mainstreamový tvořící převážnou většinu celkové filmové produkce, jako narativní žánr. Cílem této kapitoly je vyložit videoart jako umělecký druh, kterému je narativita cizí. Vyše jsme zmínili paralelní srovnání s dělením z literární teorie na epiku a lyriku. Epická literatura je narativní, soustředí se na zřetězování událostí ve vyprávění. Oproti tomu lyrika narativitu opouští, aby se zaměřila na jazyk, libozvučnost a subjektivní sdělení. Paralelní distinkci nacházíme mezi filmem jako žánrem epickým a videoartem a experimentálním filmem jako lyrickými uměleckými druhy. Na lyričnost videoartu a experimentálního filmu usuzujeme na základě snahy autorů vyzdvihnout materiál, vizualitu a subjektivnost. Jan Mukařovský chápe subjektivnost lyriky jako „důsledek jiného zacházení s tématem (obsahem), než jaké shledáváme v epice. Tam je základním způsobem uspořádání tématu časová následnost motivů, která sice – za účelem vyvolání napětí – může být postupem vyprávění porušena, ale je i při tom vždy pociťována jako

⁵⁴ Lotman, J.M.: *Semiotika filmu problémy filmové estetiky*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, s. 48. ISBN 978-80-85187-51-9

postulát. ⁵⁵ Toto jiné zacházení s tématem má tedy za následek směřování lyriky k likvidaci nebo oslabení časovosti, což se projeví v následující podkapitole této práce.

Některé linie experimentálního filmu se soustředí na práci s filmovým materiálem, jiné na problém vizuality, ovšem společným jmenovatelem vždy zůstává odklon od narativity. Jako příklad můžeme jmenovat dílo z německé experimentální kinematografie *Film ist* německého autora Gustava Deutsche, který skrze dvojitou projekci na plátno napnuté do kruhu ukazuje variabilitu filmového materiálu, nebo experimentální film Kena Jacobse *Nervous System Performance*, v němž je jediný filmový záběr promítán stroboskopickým efektem ve velmi rychlém sledu, čímž autor zkoumá nejen nové mody vizuality, ale vzhledem k náročnosti sledování díla také možnosti lidské fyziologie.

Ovšem zatímco experimentální filmy se převážně zaměřují na samotné médium a sledování jeho možností, pracoval (zejména) raný videoart se záznamem uměleckého procesu v podobě performance samotných autorů. Předmětem zobrazení videoartu tak není strukturované vyprávění, jako je tomu v případě filmu, ale záznam performance, tedy určité události. Podobně jako při recepci abstraktního obrazu se divák při sledování videoartu soustředí na odlišné faktory, než je faktor narativní, zejména na faktor vizuality a osobní výpovědi prezentované opět osobně, sebou samým. Naše připodobnění k abstraktní malbě je pouze analogické, neboť by bylo mylné říci, že se recepce videoartu podobá recepci výtvarného díla. Můžeme pouze uvažovat, že se jí podobá absencí narativní složky a to jen tehdy, pokud máme namysli obrazy nesoucí nerealistické zobrazení, oproštěné od narace. Recepce videoartu a výtvarného uměleckého díla je samozřejmě odlišná základním rysem zobrazení videoartu, kterým je prezenze pohybu.

Jak jsme již poznamenali v úvodu kapitoly, můžeme říci, že videoart vytvořil nový způsob obrazovosti, mezi jejíž základní charakteristiky patří pohyblivá vizualita (oproti

⁵⁵ Mukařovský, J.: *Obecné věci básnictví*, in: Mukařovský, J.: *Studie II*, Brno: Host 2007, s. 71. ISBN 978-80-7294-240-4

statické vizualitě výtvarných umění), výtvarná dynamika (oproti narativní dynamice mainstreamového filmu) a figurativní charakter obrazu. Zatímco totiž filmová narativita vytváří vztah figura – pozadí, vnitřní vztahy obrazu ve videoartu jsou v důsledku odklonu od narativity odlišné a to právě potlačením pozadí. Stejně jako u moderní malby, zde „obraz nefunguje jako hierarchická a tím ztuhlá struktura figury na pozadí (jako třeba *Mona Lisa* s krajinou jako pozadím), ale jako operační pole zviditelňující působící síly.“⁵⁶ Dostáváme se zde tedy k výše nastíněné podobnosti s abstraktní malbou. Podobně jako abstraktní malba opustil také videoart od narativity a tradičního konceptu vnitřních vztahů obrazu. Zatímco mainstreamový film automaticky pracuje s tradičním konceptem figura – pozadí (jako příklad můžeme uvést úvodní scénu z filmu *Bílá velryba* (*Moby Dick*, režie John Huston, 1956), vzpomínanou také Petrem Michalovičem a Vlastimilem Zuskou, na níž je figura prezentována kráčejícím mužem a pozadí oceánem a oblohou), v raných videoartech toto schéma nenalezneme. Oproti tomu zde nacházíme, stejně jako v moderním malířství, „reprezentující roli figury, tedy figuraci“⁵⁷ a to v podobě performujících umělců. Pokud se podíváme na konkrétní příklady raného videoartu, zjistíme, že to, co bychom u narativní malby či mainstreamového filmu nazvali pozadím, je prázdné, nevyplněné. Ve třetí kapitole této práce jsme se věnovali rozboru videoartu Valie EXPORT s názvem *Asémie*. Figurou v tomto díle je samotná autorka předvádějící performance. Kromě ní a rekvizit (plátno, vosk, stůl, pták), se kterými pracuje, nenalezneme na obraze nic. Za autorkou je bílá stěna, spíše prázdné pole bez jakýchkoliv významů, nežli pozadí.

Další charakteristikou narativního obrazu či textu je syžet, nesoucí danou narativitu. Syžet můžeme definovat jako „následnost významových prvků textu, které jsou v dynamickém protikladu s jeho klasifikační stavbou.“⁵⁸ Film, jakožto narativní umělecký

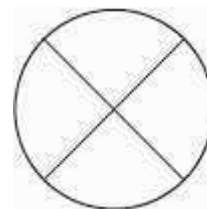
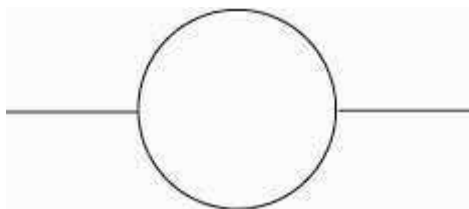
⁵⁶ Michalovič, P., Zuska, V.: *Znaky, obrazy a stíny slov*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 339. ISBN 978-80-7331-129-2

⁵⁷ Michalovič, P., Zuska, V.: *Znaky, obrazy a stíny slov*, s. 335

⁵⁸ Lotman, J.M.: *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*, s. 82

žánr, je založen na syžetu, což znamená, že se společně s Lotmanem můžeme ptát na otázku „jak se to stalo?“, zatímco videoart je umění nesyžetové, při jehož nahlížení se ptáme „jak je to vytvořené?“. Co je tedy stavebním kamenem videoartu, když to není syžet? Jak jsme již zmínili v kapitole *Kořeny videoartu*, byla jednou z inspirací raných videoartistů Duchampova tvorba *ready-made* objektů, které autor prohlašoval za „totální událost“. Myšlenku umění jako události převzali také raní video umělci.

Samozřejmě také film pracuje s událostí, ale zatímco je filmová událost propojena s předcházejícími a následujícími událostmi, je událost ve videoartu z jakéhokoliv toku příběhu vytržená. Mohli bychom říci, že vzhledem k události ve videoartu neexistuje žádné *předtím* ani *potom* tak jako v narativním toku filmu. Rozdíl mezi událostí ve filmu a videoartu bychom také mohli vyjádřit graficky, přičemž obrázek vlevo znázorňuje filmovou událost, obrázek vpravo událost ve videoartu:



Zatímco je tedy filmová událost obklopena minulými a budoucími událostmi, je událost ve videoartu uzavřená do sebe, mohli bychom také říci singulární. Podstata videoartu jako události není ovšem jedinou distinkcí mezi filmovými a video zobrazením.

Jak upozorňuje Deleuze, film (především mainstreamový film) „není nikdy tvořen z jediného druhu obrazů“⁵⁹, což odkazuje na práci filmu s montáží, která je pro něj charakteristická a podle Deleuze se ve filmu může skládat ze záběru trojího druhu. Deleuze

⁵⁹ Deleuze, G.: *Film 1: Obraz – pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000, s. 90. ISBN 80-7004-098

definuje montáž jako „uspořádání obrazů-pohybů, tedy vzájemné uspořádání obrazů-vjemů, obrazů-akcí a obrazů-afekcí. (...) Těmto třem druhům variací lze přiřadit tři druhy prostorově určených záběrů: celkový záběr bude především obrazem-vjemem, polocelek obrazem-akcí a detail obrazem-afekcí.“⁶⁰ Deleuze dále připouští, že v každém filmu převládá jeden typ obrazu, ale vždy za přítomnosti dalších dvou typů. Nabízí se nám tak úvaha, že oproti tomu videoart, jakožto jediná ucelená událost, pracuje pouze s jedním druhem záběru.

Můžeme říci, že raný videoart pracuje nejméně s vjemovým záběr, tedy záběrem určitého celku, například krajiny, ulice či města. V souladu s Deleuzem je dalším typem záběru záběr afektivní, často se zabývající detailem, zejména tváří, neboť „detail to je tvář“⁶¹. Jako příklad afektivního videoartu můžeme uvést dílo Ulrike Rosenbach *Frau...Frau*⁶² (*Žena...Žena*, 1977), v němž se jediný záběr koncentruje na autorčinu tvář. Posledním typem záběru je obraz-akce, kdy obraz není v libovolném prostoru jako v případě obrazu-afekce, ale je včleněn do souvislostí, což znamená, že „kvality a síly se již nevystavují v libovolných prostorech, nezalidňují už původní světy, ale aktualizují se přímo v určených geografických, historických a sociálních časoprostorech.“⁶³ Jelikož takový obraz vždy ústí v jednání nebo je následkem či příčinou nějakého jednání, znamená to, že bychom příkladů z raného videoartu pro tento typ obrazu našli jen velmi málo. Ovšem vzhledem k tomu, že Deleuze připouští, že obraz-afekce může odhalovat pouze část určité situace, můžeme do této skupiny zařadit některé videoarty zaznamenávající performance, při níž dochází k určitému jednání. Jako příklad můžeme vzpomenout videoart *Asémie* analyzovaný v kapitole *Uměnovědný rozbor*. Autorka zde vytváří asambláž, čímž předvádí určitou situaci.

⁶⁰ *Tamtéž*, s. 90

⁶¹ Deleuze, G.: *Film 1: Obraz – pohyb*, s. 110

⁶² viz Obrazová příloha (obr. 9)

⁶³ Deleuze, G.: *Film 1: Obraz – pohyb*, s. 171

Na závěr můžeme nalézt rozdíl mezi narativností filmu a událostí videoartu v rozdílu institucionálním. Kurátorka Chrissie Iles⁶⁴ se v jednom z interview⁶⁵ podivuje nad novým trendem promítání filmů v galeriích: „Když vytváříte narativní film, proč nechcete, aby byl promítán v kině, kde budou diváci sedět od začátku do konce, oproti galerii, kam lidé vejdou, rozhlédnou se na pár minut a zase jdou pryč?“ Říká tak, že narativní film, jehož průměrná stopáž je 90 minut, vyžaduje sledování od začátku do konce, aby mohl být správně pochopen. Soustředěnou recepci vyžaduje také videoart, ale na rozdíl od filmu je průměrně desetkrát kratší a tedy přizpůsobený recepci v galerii, v níž je divák zvyklý recipovat více děl v kratším čase.

4.2. ČAS VIDEOARTU

Na začátku této podkapitoly je třeba jednoznačně předeslat, že video patří mezi časově založená, lineární média. Na rozdíl od výtvarných umění, která jsou prostorová, tak spadá do kategorie umění časových, mezi něž řadíme například film či hudbu. Sémiotik Lotman ve své studii o filmu definuje čas vizuálních umění jako čas přítomný: „V každém umění, které je spojené se zrakem a ikonickými znaky, je možný jen jeden umělecký čas – přítomnost.“⁶⁶ Vizuální umění tak „vylučují minulost a budoucnost.“⁶⁷ To ovšem neznamená, že by se film ve svých dějinách nesnažil nalézt výrazové prostředky pro zobrazení minulosti a budoucnosti. Filmoví tvůrci naopak dlouho hledali vhodné prostředky k vyjádření vzpomínek či snů, tedy časového prostoru minulého či imaginativního. V dnešní době jsou již výrazové prostředky umožňující vyjádření minulosti, například reminiscence, zcela běžné. Hledání takových výrazových prostředků ovšem ve videoartu nenalezneme. Videoart vždy zobrazuje pouze přítomné a to v nejčistší podobě přítomného, což v námi reflektované etapě znamená natáčení

⁶⁴ Kurátorka filmové a video sekce v newyorském Whitney Museum of American Art

⁶⁵ převzato z <http://www.independent-magazine.org/node/485>

⁶⁶ Lotman, J.M.: *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky*, s. 95

⁶⁷ *Tamtéž* (s. 95)

aktuální performance. Bez pomoci stříhu a montáže⁶⁸ zaznamenávali video umělci performance odehrávající se v krátkém časovém úseku, nejčastěji omezeném pouze na zapnutí a vypnutí kamery. Video umělci se nesnažili o „uchopení této minulosti a této budoucnosti, jež koexistují s přítomným časem“⁶⁹, čímž se zřekli začleňování videoartu do časových perspektiv, to jest manipulace s časem, se kterou pracuje film. To potvrzuje naše řazení videoartu mezi lyrické umělecké žánry. Podle Jana Mukařovského je „časová dimenze ve srovnání s epikou, pro niž ve všech jejích vrstvách je časovost fundamentálním předpokladem, je v lyrice zajisté zatlačena do pozadí.“⁷⁰

Ovšem, že video stejně jako každý jiný „obraz je neoddělitelný od nějakého předtím a potom, jež jsou mu vlastní, a která nelze zaměňovat s předcházejícími a následujícími obrazy“⁷¹, ale na rozdíl od filmu minulé nezobrazuje. Čas videoartu se tak liší od času filmového. V knize *Film 2: Obraz – čas* postuluje Deleuze tezi, podle níž „montáž sama o sobě ustavuje celek a předkládá nám tak obraz času. (...) Čas je nutně nepřímou reprezentací, protože vyplývá z montáže, která spájí jeden obraz-pohyb s druhým.“⁷² Záhy ovšem upozorňuje na alternativu možnou v čase filmového obrazu a tou je záběr (jako alternativa k montáži). Můžeme říci, že právě čas přítomný v raných videoartech je omezený na záběr, nikoliv rozvinutý v montáž. Je tedy jednoduchý, oproti složenému času filmovému.

Francouzský umělec pracující s novými médii Fred Forest, který bývá považován za prvního francouzského video umělce (jeho první videoart *The Telephone Booth* pochází z roku 1967), vystihl specifickou povahu časovosti videoartu vzhledem k divácké recepci slovy:

⁶⁸ Raní video umělci používali pouze takový typ montáže, který se odehrává v rámci práce s médiem (například záběry ze dvou videokamer simultánně přenášené na jediný monitor).

⁶⁹ Deleuze, G.: *Film 2: Obraz – čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006, s. 49. ISBN 80-7004-127-7

⁷⁰ Červenka, M.: *Fikční světy lyriky*. Praha a Litomyšl: Paseka, 2003, s. 24. ISBN 80-7185-592-8

⁷¹ Deleuze, G.: *Film 2: Obraz – čas*, s. 50

⁷² *Tamtéž*, s. 46

„Náš problém je jiný než u klasického umění, tam jde o délku pozorování, zde o dynamiku objevení se věci.“⁷³

4.3. RECEPCE VIDEOARTU

Recepci videoartu budeme zkoumat z hlediska tří základních faktorů: zaprvé videoart přináší pohyblivé obrazy, zadruhé raní video umělci nepracovali s montáží, čímž vytvářeli díla komponovaná jako jediný záběr, zatřetí videoart není narativní, což pro vědomí recipienta znamená soustředit se na jiné aspekty, zejména na vizuální (můžeme také říci výtvarnou) složku obrazu .

Prvním východiskem našeho rozboru divácké recepce videoartu je definování video obrazu jako obrazu dynamického. Toto předeslání našeho pohledu na video obraz je velmi důležité, neboť můžeme říci, že „pohyb je nejsilnější vizuální apel na percepci.“⁷⁴ Tento fakt můžeme odůvodnit již z hlediska evoluce. Pohyblivé objekty upoutávají pozornost spíše než statické, ať už na základě primitivního instinktu (blížící se nepřítel, potenciální potrava, sexuální zájem) či například na základě fascinace ladností pohybu. V kapitole *Kořeny videoartu* jsme zmínili první experimenty s převedením pohybu do modu záznamu, přičemž film a video jsme jmenovali jako jeho dokonalou formu. Deleuze objasňuje způsob pohybu ve filmu na základě sledu obrazů:

„Určující podmínky filmu jsou ve skutečnosti následující: nejen fotografie, ale momentka, stejný rozestup momentek, přenos této pravidelnosti na nosič tvořící film, mechanismus unášení obrazů. V tomto smyslu je film systémem, který reprodukuje

⁷³ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 596

⁷⁴ Arnheim, R.: *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of Kalifornia Press, 1974, s. 372. ISBN 0-520-24383-8

pohyb v závislosti na libovolném okamžiku, tedy v závislosti na stejně rozestoupených okamžicích zvolených tak, aby navodily dojem kontinuity.⁷⁵

Video tento model ovšem často nabourává, neboť v některých případech nejde o pohyb snímaného objektu během jeho konání, ale o pohyb bez sukcesivity – např. pouze pravidelně se pohybující objekt. A to nikoliv po určitý, uvnitř filmu časově omezený úsek (zastavení se postavy ve filmu, např. před nějakou překážkou), ale po celé trvání díla. Příkladem může být již zmíněné video *Frau...Frau*, které po celý svůj průběh zobrazuje jediný pohyb – pohyb úst autorky doprovázený nepatrným pohybem hlavou. V záběru je hlava ženy velmi zřetelně artikulující slovo „*Frau*“. Mluvící žena odnikud nepřichází, nikam neodchází, kamera je zapnuta i vypnuta v momentě, kdy žena stále mluví. V případě výše popsaného videoartu se dostáváme nejen k redukci pohybu, ale především k potlačení narace a naopak vyniknutí vizuality. Toto video vystupuje jako nepatrně se pohybující portrét ženy. Oproti filmu, kde je každý pohyb následkem pohybu předcházejícího a základem pro pohyb následující tak, že dohromady vytváří kontinuitu a paralelu s narativitou, nemusí být ve videoartu předcházející a následující pohyb vůbec přítomný. „Následnost zde (tj. v lyrice – pozn. KP) sice zůstává elementární dimenzí vynucenou povahou materiálu, ale pořadí elementů a kauzální sepětí stavů věcí příznačné pro naraci v modulu lyriky relevantní není.“⁷⁶

To poukazuje také na nepřítomnost montáže, která ve filmu zakládá zřetězení obrazů různého typu, a která je jedním z důvodů povahy videoartu jako události. Jestliže divák nesleduje narativní tok příběhu jako v případě filmu, musí být jeho vědomí během recepcce zaměstnáváno jiným zájmem, v případě videoartu je to dynamická (ve smyslu pohyblivá) vizualita obrazu. Videoart se zde opět více blíží moderní malbě, při jejíž recepci je divákovo vědomí upoutáno také jediným výjevem, podobně jako je ve videoartu upoutáno jediným

⁷⁵ Deleuze, G.: *Film 1: Obraz – pohyb*, s. 13

⁷⁶ Červenka, M.: *Fikční světy lyriky*, s. 24

záběrem. Divák má prostor soustředit se na další kvality samotného obrazu, podobně jako kdybychom se opakovaně dívali na jeden film, což by také znamenalo ztrátu zájmu o příběh a koncentraci na další složky, jakými je kompozice záběru, výtvarné aspekty díla, či detail.

Pro definování specifických znaků recepce videoartu můžeme také vyjít z větve teorie kinematografie analyzované filmovým vědcem Tomem Gunningem. Kinematografie je zde rozlišena do dvou základních oblastí – kinematografie atrakcí a narativní kinematografie. Mezi narativní kinematografie spadá většinová hollywoodská produkce, zatímco do kinematografie atrakcí bychom mohli zařadit alternativní filmové žánry, experimentální film a rozšířením mimo kategorie filmové také videoart.

„Kinematografie atrakcí tak představuje filmovou zkušenost, při které u diváka dochází ke konfrontaci a kritickému zapojení, na rozdíl od kinematografie narativní, jejíž účinek spočívá v pohroužení do iluze.“⁷⁷

Divák tak není pouhým pasivním pozorovatelem pohlceným iluzorním světem, sledováním dramatu, ale naopak divákem kritickým a aktivně zapojeným, který je připravený na konfrontaci s dílem, čímž nepodléhá „voyeurismu očekávaného“⁷⁸ probouzeným narací. Vzhledem k principu raných videoartů (i převážné většiny videoartů pozdější doby), spočívajícím na *záznamu* performance, je videoart typický absencí herců – hrdinů vytvářejících příběh, což by mohlo znamenat, že na stupnici recipientovy psychické distance, tak jak ji charakterizoval Bullough,⁷⁹ neinklinuje ke ztrátě psychické distance v důsledku poddistancování, tedy ztotožnění se s jednající osobou či přehnaně emočnímu pohroužení se do jednání. Tuto úvahu ovšem komplikuje fakt, že videoart (a u děl raného videoartu, kterým

⁷⁷ Staiger, J.: *Mody recepce*, in: Szczepanik, P. (ed.): *Nová filmová historie*, s. 284

⁷⁸ *Tamtéž*, s. 289

⁷⁹ Správná recepce uměleckého díla je ohrožena dvěma extrémami – poddistancováním (ztrátou distance v důsledku identifikace s imaginární postavou/situací) a předdistancováním (bezzájmové sledování díla, bez emoční účasti). Správný je osobní, ale distancovaný vztah (tzv. antinomie distance).

se zabýváme v této práci, to platí téměř výlučně) není fiktivní jako film, ale je naopak *záznamem* reálného jednání. V důsledku toho se domníváme, že Bulloughova⁸⁰ teorie psychické distance je platná také pro videoart: „Následek ztráty distance z jednoho či druhého důvodu je dobře známý: verdikt v případě pod-distancování zní, že dílo je hrubě naturalistické, drastické, odpudivé ve svém realismu. Přemíra distance vytváří dojem nepravděpodobnosti, umělosti, prázdnoty nebo absurdity.“⁸¹ Také u videoartu záleží na zkušenosti diváka a charakteru videoartu. Drastické ořezávání nehtového lůžka ve videoartu *Valie EXPORT ...Remote...Remote...* (viz. kapitola *Feministický videoart*, s. 66) může na nepřipraveného diváka působit odpudivě a úzkostně, stejně jako divák kritický může jednání autorky považovat za absurdní a nesmyslné.

Na závěr této kapitoly bychom rádi uvedli poslední faktor relevantní pro recepci videoartu a tím je prezentace videoartů v galeriích, nikoliv v kinosálech, jak jsme již výše v této práci poznamenali.

„Při sledování filmu se individuální divák stává součástí kolektivního publika, jehož pozornost je kontrolována konstantní sekvencí změn pohybujících se obrazů v čase, obrazů které jsou vytvářené tak, aby probouzely emoce a ovládly proces myšlení. Film nás dovedl k intenzivní vizuální zkušenosti sdílené s větším kolektivem.“⁸²

Na základě tohoto výroku bychom mohli dokonce prohlásit, že když se videoart vrátil do galerií, učinil z hlediska divácké recepcí krok zpět a navrátil se k tradici osamocené recepcí malby. Walter Benjamin k problému kolektivní a osamocené recepcí podotýká, že „věc se má právě tak, že se malířství nemůže stát předmětem simultánní kolektivní recepcí, což

⁸⁰ V naší úvaze vycházíme z charakteru videoartu, nikoliv ze schopností jedince, která je také pro distanci určující, ale nelze ji obecně předpokládat.

⁸¹ Bullough, E.: *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*, in: Zuska V.: *Estetická distance včera a postvčera*. Praha: Společnost pro Estetiku – AV ČR, 1998, s. 16.

⁸² Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 32

odjakživa platilo pro architekturu, odedávna pro epos a dnes se to týká filmu. (...) Ačkoli v galeriích a salonech bylo malířství konfrontováno s masami publika, v žádném případě nebylo možné, aby se toto publikum během recepcce samo organizovalo a kontrolovalo.“⁸³ Za dobu své existence je videoart téměř výlučně prezentován na televizních obrazovkách v galeriích, přičemž není výjimkou, že zvuk videa divák vnímá pomocí sluchátek napojených k televizi. Přihlédneme-li navíc k již zmíněnému faktu, že raní video umělci spolupracovali s televizním vysíláním a dokonce zakládali vlastní televizní kanály, můžeme recepci videoartu prohlásit za osamocenou (jako v případě výtvarného umění), na rozdíl od kolektivní recepcce filmové.

4.4. TVŮRČÍ SMĚRY

Následující kapitola bude přechodem k praktické části naší práce, která spočívá v rozborech jednotlivých uměleckých směrů uvnitř videoartu, nových tvůrčích idejí souvisejících s objevováním nového média a konkrétních děl. Ze širokého okruhu směrů, kterými se video umělci zabývali, jsme vybrali podle nás čtyři nejzásadnější – minimalismus, subjektivní expresionismus a tvorbu přímo reflektující a interpretující soudobé společenské či politické problémy jako směry zastupující videoarty založené autorskou performancí, které tvořily většinu video produkce šedesátých a sedmdesátých let. „Videopásy používané při performancích neformovaly pouze komponent v multimediálním zobrazení, ale jsou také individuálně pojatým videoartem, které je samostatné a může být předváděno nezávisle na performancích.“⁸⁴

⁸³ Benjamin, W.: *Umělecké dílo ve věku technické reprodukovatelnosti*, in: *Literárněvědné studie*. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 319. ISBN 978-80-7298-278-3

⁸⁴ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 113

Na straně druhé se již na konci šedesátých let objevuje méně početná skupina experimentálních video umělců, koncentrujících se na video jako na materiál a na nové možnosti, které toto médium nabízí.

4.4.1. MINIMALISMUS – BRUCE NAUMAN

Minimalismus jako umělecký směr není o příliš starší než videoart. Ideu minimalismu začali v padesátých letech dvacátého století rozvíjet sochaři a malíři a postupně se tento nový umělecký směr rozšířil do všech ostatních uměleckých druhů. Video umělci se podíleli na minimalistické vlně velmi záhy, minimalistická videa vznikala již na přelomu šedesátých a sedmdesátých let. Stejně jako v ostatních uměleckých druzích bylo i zde cílem umělců vytvořit díla, z jejichž formy i obsahu je odstraněno vše nepodstatné, která jsou co nejvíce jednoduchá až minimalizovaná. Autoři jsou od svých děl naprosto distancováni, díla jsou zbavena veškerých emocí, sebereflexí i konotací. Z historického hlediska můžeme říci, že minimalismus vyšel určitým způsobem z formalismu. Zejména pro minimalismus v sochařství, malbě a hudbě je forma, byť redukována do nejvyšší možné jednoduchosti, primární a často jedinou součástí uměleckého díla. Například v sochařství se minimalismus často omezuje na práci s materiálem takovým způsobem, že se materiál a jeho charakter stávají dominantními vlastnostmi uměleckého díla. Významný minimalistický sochař Carl Andre⁸⁵ o své tvorbě prohlásil:

„Moje práce je ateistická, materialistická a komunistická. Je ateistická, protože nemá žádnou transcendentální formu a žádné spirituální a intelektuální rysy. Je materialistická, neboť nepředkládá nic jiného než svůj materiál a je vytvořena bez toho,

⁸⁵ Carl Andre se narodil roku 1935 v USA. Při tvorbě svých soch pracoval především s kovem, který odléval a řezal do geometrických obrazců a následně vzájemně propojoval. Byl jednou z vůdčích postav nejen minimalistického výtvarného umění, ale také minimalistické poezie.

aby předstírala jiné materiály. A je komunistická, protože její forma je přístupná všem lidem stejně.“⁸⁶

Mohli bychom tedy nalézt určitou paralelu mezi takovýmto materiálním minimalistickým výtvarným uměním a experimentálními filmy či některými videoarty, ve kterých právě forma vystupuje jako jediná gramatika díla. Jedním z nejslavnějších a nejproduktivnějších video umělců, kteří vytvářeli minimalistická videa, je Bruce Nauman⁸⁷. Již jeho rané práce z konce šedesátých let jsou čistě minimalistické, jako například videa *Bouncing in the Corner I.* (*Odrážení v rohu I.*, 1968) a *Bouncing in the Corner II.*⁸⁸ (*Odrážení v rohu II.*, 1969). Ve videoartu *Bouncing in the Corner I.* stojí Nauman zády k rohu studia tak, že v záběru vidíme pouze jeho tělo, hlava je mimo záběr kamery, které se v pravidelném intervalu vlastní silou odráží od rohu místnosti a opět do něj padá. Video není doprovázeno hudbou či textem, z auditivní složky jsou přítomné pouze ozvěny úderu těla o zeď. Obsah videa *Bouncing in the Corner II.* je stejný, jako prvního dílu. Video se od sebe ovšem liší úhlem záběru, neboť u prvního dílu je kamera otočená o 90 stupňů, takže tělo vidíme v horizontální poloze, zatímco v druhém dílu je kamera umístěná na stropu studia a divák tak vidí tělo z ptačí perspektivy. Podobně se svým tělem Nauman pracuje ve videoartu *Wall/Floor Positions*⁸⁹ (*Pozice stěna/podlaha*, 1968). Autor zde nechává své tělo procházet celou škálou pohybů, které vždy zastaví v určité statické poloze, čímž vytváří dojem skulptury. Jednoduchým způsobem tak zkoumá možnosti vlastního těla v prostoru, aniž by použil sekundární pomůcky. Pokud řadíme Naumanovy videoarty do kategorie minimalistického žánru, musíme upřesnit, že ideu minimalismu rozšířil o organický materiál, neboť „Nauman vnáší do hry své tělo. Tím

⁸⁶ Marzona, D.: *Minimalismus*. Praha: Slovart, 2005, s.30. ISBN 80-7209-670-2

⁸⁷ Bruce Nauman se narodil roku 1941 v USA. Je jedním z nejuznávanějších současných tvůrců vizuálního umění. Jeho tvorba se orientuje především na performance, videoarty, videoinstalace, instalace z neonů, soch či světél.

⁸⁸ viz Obrazová příloha (obr. 10)

⁸⁹ viz Obrazová příloha (obr. 11)

dostává do uměleckého díla všechny ty kvality, které z něho minimalisté vymýtili: organické prvky, jejich mnohoznačnost a neurčitost, mystiku a erotiku.“⁹⁰ Pokud tedy o Naumanově díle mluvíme jako o minimalistickém, měli bychom dodat, že se jedná o minimalismus formou, nikoliv materiálem. Materiál je organický, tedy se zcela konkrétními tvary, což je proti zásadám minimalistů, ale zacházení s tímto materiálem, tedy forma díla, již minimalistické je. Minimalistické prvky můžeme také sledovat v odehrávajícím se Naumanově jednání, které je bez jakéhokoliv vnějšího účelu a intence. Stejně jako výtvarné minimalistické umění jsou i tyto Naumanovy videoarty bez obsahu a vnějšího významu, čímž tvoří protipól k dalšímu žánru raného videoartu, který jsme nazvali subjektivním expresionismem.

4.4.2. SUBJEKTIVNÍ EXPRESIONISMUS – MARINA ABRAMOVIĆ

Expresionismus jako umělecký směr vznikající na konci devatenáctého století, chtěl především manifestovat sexuální a duchovní osvobození jedince skrze nové výrazové prostředky. V malbě Edvarda Muncha či Egon Schieleho se objevují postavy vyjadřující duševní či tělesné utrpení, zoufalství a šílenství. Malíři Max Ernst a Erich Heckel se zabývají parafrázemi slavných náboženských obrazů, které transformují do naturalistické formy. Obrazy s milostnou tematikou a akty boří sexuální tabu a okazují lidskou nahotu v neidealizované podobě.

„V hořkém zápasu mezi vědou a náboženstvím na přelomu století, se staly neslučitelné pozice pevně zavedenými. Duchovní hodnoty byly zároveň drasticky oslabeny a rigidně posíleny, zatímco tělesné funkce byly zároveň privátně prozkoumávány a

⁹⁰ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*, s. 605

veřejně tabuizovány. Expresionistické umění, zcela zaujaté sexuální a duchovní svobodou, nicméně reflektovalo kontradikce doby.“⁹¹

Expresionismus se jako ideový umělecký směr nesl dále dvacátým stoletím, neboť právě on založil tradici naturalistického vyjadřování vnitřních pocitů a intimity. S příchodem expresionismu se „všechna zkušenost, sen, fantazie, poezie, hudba a samotné emoce staly reálnými předmětnými záležitostmi. Ukázaly, že individuální reality jsou pouze interpretacemi mysli. Umění je potom iluzí, interpretací, koncepcí, nikoliv objektivní realitou.“⁹² Proto jsme naši kapitolu nazvali jako subjektivní expresionismus, neboť právě ve videoartech šedesátých a sedmdesátých let nacházíme ideu expresionismu ve zcela niterné poloze, často jako experimenty umělce se sebou samým, vyjadřující jeho vlastní sebe-reflexi.

Nepřehlédnutelnou autorkou tohoto směru je Marina Abramović a zejména její série performancí, poprvé předvedených mezi lety 1973 a 1974, s názvy *Rhythm 10*, *Rhythm 5*, *Rhythm 2*, *Rhythm 4* a *Rhythm 0*, z nichž byla pouze performance *Rhythm 10* zaznamenána jako videoart. Ostatní performance nebyly nikdy autorkou převedeny do modu záznamu a vzhledem k tomu, že tak zůstaly pouze ve formě nezachycených performancí, nebudou předmětem naší analýzy.

Abramović zakouší v těchto performancích hranici vlastních fyzických možností, čím sleduje chování vlastní psychiky v přítomnosti reálného nebezpečí. Její díla řadíme mezi expresionistická z toho důvodu, že jsou vždy spjata s vyjádřením určité radikální myšlenky či duševního rozpoložení a to specificky efektním či dokonce extrémním způsobem, například sebepoškozováním ve videu *Rhythm 10*.

⁹¹ Gordon, D.E.: *Expressionism – Art and Idea*. New Haven and London: Yale University Press, 1987, s. 26. ISBN 0-300-05026-7

⁹² Lovejoy, M.: *Digital Currents – Art in the Electronic Age*, s. 34

Při performanci *Rhythm 10*⁹³ použila autorka sadu dvaceti nožů různých velikostí a dvě video pásy. Na první pásce je zaznamenána Abramovič klečící na bílé podlaze před sadou nožů, ze kterých vždy náhodně vybírá jeden. Následně zabodává ostří nože do prostoru mezi roztaženými prsty druhé ruky. Divák může slyšet rytmus, ve kterém nože naráží na podlahu a občasné bolestný vzdech Abramovič. S každým poraněním Abramovič nůž odkládá a bere do ruky další. V sekvencích je spuštěno video na druhé pásce, na kterém vidíme malou místnost se starožitným křeslem a hořícím krbem a slyšíme autorku vyprávějící o událostech ze svého života. Videoart můžeme chápat jako očistný proces, ve kterém se autorka skrze reálné zakoušení bolesti vyrovnává s komplikovanými okamžiky svého života – například s komunistickým přesvědčením svých rodičů, které reflektovala také v performanci *Rhythm 5*, při kterém na podlaze místnosti vytvořila velikou dřevěnou pěticípu hvězdu, nasáklou sto litry petroleje, kterou na začátku performance zapaluje. S nůžkami v ruce obchází kolem hvězdy a stříhá si prameny vlasů, nehty u rukou i u nohou a vhadzuje je do cípů hvězdy. Následně prochází hořícím obrazcem a ulehá do jeho středu. Politické souvislosti, však byly v autorčině tvorbě sekundární, primární byl její vnitřní vztah k situaci: „Nezajímám se o politiku, ačkoliv nemůžu popřít, že některá moje díla mají politický kontext. Více než to mě ovšem zajímá osobní a transcendentální aspekt díla.“⁹⁴

Expresivitu nacházíme také v dalších dílech Mariny Abramovič, například ve videoartu *Art must be beautiful/Artist must be beautiful*⁹⁵ (*Umění musí být krásné/Umělec musí být krásný*, 1975). Autorka zde reaguje na primární intenci některých umělců vytvářet díla, která jsou především krásná (ve smyslu absence dalších kvalit a konotací) a zároveň na předsudek publika, naplňovaný umělci mainstreamového filmu, podle něhož má umělec také v reálném životě prezentovat sebe sama jako krásný objekt, brutálním česáním vlastních vlasů dvěma ocelovými hřebeny, za doprovodu dramatického opakování věty „*art must be*

⁹³ viz Obrazová příloha (obr. 12)

⁹⁴ převzato z <http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html>

⁹⁵ Viz Obrazová příloha (obr. 13)

beautiful, artist must be beautiful“. Abramović pokračuje v kartáčování vlasů až do rozdrásání tváře i pokožky hlavy a vytrhání mnoha vlasů.

Leitmotivem raných děl Mariny Abramović je exprese zakoušené bolesti a hledání vlastních fyzických i psychických hranic. Námí předestřené zařazení její tvorby jako subjektivní exprese potvrzuje autorka sama v jednom z interview: „Mnoho umělců se pouze dívá kolem a nejdou opravdu dovnitř sebe samých. Buďte v tomto ohledu co nejupřímnější. Tvořte díla, která mají smysl. Vyvarujte se znečišťování umění.“⁹⁶

4.4.3. KRITICKÝ VIDEOART – MARCEL ODENBACH

Umění však nemusí odrážet pouze subjektivní pocity, jako apeluje na umělce ve výše uvedeném výroku Marina Abramović, ale může být (a také velmi často je) zrcadlem aktuálních společenských problémů, jako je tomu v dílech Marcela Odenbacha, v nichž je vyjádřen jeho ambivalentní vztah k politické, společenské i kulturní historii Německa – jeho vlasti. Výše jsme zmínili, že část politicky angažovaných umělců využila video jako dokumentární médium, Marcel Odenbach svůj nesouhlas s děním ve společnosti ovšem nevyjadřoval primárními dokumentárními díly, nýbrž ho parafrázoval ve svých performancích a videoartech.

Jedním z významných Odenbachových děl sedmdesátých let je videoart *Sich selbst bei Laune halten oder die Spielverderber*⁹⁷ (*Zůstat v dobré náladě nebo kazit zábavu*, 1977), na kterém se ve třinácti sekvencích střídají dvě videa. Na první video-pásce je záznam řešení různých dětských hlavolamů a her jako například Rubikovy kostky či ježka v kleci, zatímco na druhé pásce jsou zaznamenány policejní fotografie příslušníků komunistické teroristické organizace RAF (*Rote Armee Fraction*), jejíž četné útoky na podzim 1977 způsobily

⁹⁶ Elektronický zdroj: <http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html>

⁹⁷ viz Obrazová příloha (obr. 14)

v Německu národní krizi. Metafora hry má přiblížit pohled na společnost jako na mechanismus, kterým lze manipulovat a který lze pomocí určitých prostředků (inteligencí či zbraní) ovládnout a zacházet s ním směrem k zamýšlenému cíli. Odenbach tak dílem avizuje obavu z moci, kterou mohou nebezpeční jedinci získat nad společností paralelou s ovládnutím složitých her.

Odenbach zaujímal kritické stanovisko také vzhledem k dalším společenským jevům, například vůči konzumnímu chování televizního diváka jako ve videoartu *Der Konsum meiner eigenen Kritik*⁹⁸ (*Konzum mé vlastní kritiky*, 1976). Video instalace, v jejímž rámci Odenbach videoart vystavoval, se skládá ze tří částí. První částí je samotný videoart, na němž Odenbach reflektuje chování konzumujícího televizního diváka tak, že na televizní obrazovce vidíme samotného autora napodobující tuto roli. Do galerie, kde byl videoart promítán ovšem Odenbach dále umístil židle a stůl přeplněný potravinami oblíbenými zejména při sledování komerčních zábavních televizních programů (bramborové lupínky, pivo), čímž zdůraznil pasivitu televizního diváka a jednostrannost komunikace založenou na předpokladu minimální psychické i fyzické aktivity diváka.

Jedním z výsledků Odenbachova kritického přístupu ke společnosti demonstrováný skrze video, byl také vznik alternativního televizního kanálu *ATV*, zmíněného ve druhé kapitole této práce.

⁹⁸ viz Obrazová příloha (obr. 15)

4.4.4. EXPERIMENTÁLNÍ VIDEOART – VASULKAS A GARY HILL

Analýzou kritického, subjektivně expresionistického a minimalistického videoartu jsme samozřejmě nevyčerpali veškeré směry vyvíjející se uvnitř raného videoartu. Ačkoliv byly v šedesátých a sedmdesátých letech absolutně nejdominantnější skupinou právě videoarty založené na performanci, jejichž některé žánrové podmnožiny jsme zmínili výše, byla zde také malá skupina video umělců, kteří se zabývali videem jako materiálem vhodným k experimentu. Mezi nejproduktivnější experimentální video umělce patřili v této době Steina a Woody Vasulka, či Gary Hill. „Gary Hill pracoval s expresivní kapacitou elektronického jazyku na bázi mluveného, psaného i vizuálního jazyka. Steina a Woody Vasulka si představovali elektronickou obrazovost spíše jako signální proces než jako o konceptu obrazu jako jednoty rámu limitovanou v čase a prostoru.“⁹⁹ Jako exemplární videoarty dále přibližující tvorbu těchto autorů můžeme uvést díla *Allvision* (Steina Vasulka), *Calligrams* (Woody Vasulka) a *Electronic Linguistic* (Gary Hill).

Ve videoartu *Allvision*¹⁰⁰ (Vševize, 1976) vytváří Steina Vasulka pomocí zrcadlové koule a dvou videokamer prostorovou optickou hru, na jejímž základě zkoumá proměny divácké percepce. Na střed tyče zavěšené uprostřed místnosti umístila zrcadlovou kouli a na konce tyče dvě kamery. Po roztočení tyče rotují kamery kolem skleněné koule a nahrávají obraz odrážející se na jejím povrchu, čímž autorka experimentuje s možnostmi komplexního zobrazení prostoru. Experiment založený na použití dalších zařízení či předmětů, měnící charakter obrazu, byl pro tvorbu Steiny Vasulky typický. Nalézt ho můžeme v mnoha jejích videoartech – například v díle *Summer Salt Making* (Tvorba letní soli, 1972) je na hlavicí videokamery připevněna skleněná trubice zakončená konvexním zrcadlem. Obraz snímáný skrze trubici je deformován a odhaluje nový prostorový pohled.

⁹⁹ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 104

¹⁰⁰ viz Obrazová příloha (obr. 16)

Woody Vasulka se oproti své ženě Steině koncentroval na proměny obrazu založené na experimentální práci s video materiálem. Videoart *Calligrams*¹⁰¹ (*Kaligramy*, 1970), nazvaný podle Apollinairovy básně, je jedním z jeho prvních explorací se změnami na analogovém video obrazu. Vasulka naskenoval obraz z monitoru, aby zaznamenal porušený stav televizního signálu, čímž došlo k vertikálnímu opakování obrazu odhalující nestabilitu video obrazu. Obdobné pokusy opakoval Vasulka i ve svých dalších dílech, jako příklad můžeme jmenovat video z roku 1974 *Reminiscence*. Základem tohoto videoartu je záznam z Vasulkovy rodné Moravy pořízený *Portapakem*. Vasulka zde natáčel dům, zahradu a další reálné objekty, které skrze následnou modulaci signálu deformoval. I přes vertikální zakřivení obrazu a změnu rastru je možné rozpoznat určitost tvarů, čímž dílo získává surrealistický charakter.

Ještě více umocnil přirozenost elektronického obrazu ve svých dílech umělec Gary Hill. Ve videoartu *Electronic Linguistics*¹⁰² (*Elektronické lingvistiky*, 1978) zobrazuje vnitřní vztahy mezi elektronickými strukturami, které dohromady vytváří nový elektronický jazyk. Na černém pozadí obrazovky můžeme pozorovat malé struktury tvořené pixely, které se náhodně zjevují za doprovodu rytmů elektronické hudby. Gary Hill vysvětluje, že se zde pokoušel manipulovat s nejmenšími částicemi elektronické energie: „Určité strukturní vlastnosti videa jsou zde odhaleny ve svém zcela primárním smyslu.“¹⁰³

Snahu o vytvoření nového jazyka vizuálního zobrazení sdílel Hill s Vasulkovými i s dalšími experimentálními video umělci (mezi průkopníky patřil také Nam June Paik), jejichž tvorba spočívala na sledování „vztahů mezi technologií a estetikou a prováděním odvážných experimentů s technologií obrazu jako s možností jak dosáhnout nového jazyku tvorby obrazu skrze formu média.“¹⁰⁴

¹⁰¹ viz Obrazová příloha (obr. 17)

¹⁰² viz Obrazová příloha (obr. 18)

¹⁰³ Elektronický zdroj: <http://www.eai.org/eai/title.htm?id=13876>

¹⁰⁴ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 101

Domníváme se, že videoarty založené na analýze možností elektronického obrazu můžeme považovat za první krok pozdější digitální a počítačové tvorby videoartu, která již ovšem není předmětem naší práce.

5. FEMINISTICKÝ VIDEOART

„Jestliže se ptáme *co je ženské umění* nebo *jaká je žena umělkyně*, vracíme se k logice objektivizace a okrajovosti. Ale jestliže převezmeme vedení a zeptáme se, jak ženské umění začalo vyjadřovat sexuální rozdíl ve své materiální specifičnosti a ve svém částečném historickém umístění, je potenciál generování nových odpovědí, myšlenek a konceptů nekonečný.“¹⁰⁵

Tématem závěrečné kapitoly naší práce je právě ono hledání počátků ženské tvorby, a to takové, která se otevřeně zabývala emancipací žen. Bohužel jsme limitováni jazykem a ačkoliv slovní spojení *ženské umění* evokuje určitou diferenci ke slovu *umění*, akceptujeme ho v naší práci jako upřesnění námi vymezeného tématu, nikoliv jako rozkol se zásadou feminismu nevymezovat adjektivum ženské, jako synonymum pro odlišné, či dokonce horší.

O feministickém umění jako ucelené linii můžeme mluvit od šedesátých let dvacátého století a sledovat jeho následnou expanzi v letech sedmdesátých. Právě v těchto dvou desetiletích vznikly videoarty, které budou předmětem této kapitoly. Mezi ostatními směry vyvíjejícími se uvnitř raného videoartu jsme zvolili feministickou tvorbu jako jeho velmi výraznou linii, což je dáno zejména faktem, že sedmdesátá léta byla vůbec první historickou etapou, ve které se vytvořila skupina autorek propojených jednotnou ideou – tedy snahou získat rovnocenné postavení s muži ve světě umění, což bylo podmíněné prvními otevřenými feministickými prezentacemi socio-politické kritiky.

První generace feministických autorek, kterými se zabýváme v naší práci, spadá do druhé vlny socio-politického feminismu, datovaného v rozmezí od šedesátých do osmdesátých let dvacátého století. Ojedinelé pokusy o kritiku nerovnosti mezi pohlavími skrze umění, se

¹⁰⁵ Meskimmon, M.: *Women Making Art – History, Subjectivity, Aesthetics*. London: Routledge, 2003, s. 3. ISBN 0-415-24278-9

ojediněle objevují již v první polovině dvacátého století (během tzv. první vlny feminismu počínající ve století devatenáctém). Z tohoto období můžeme jmenovat feministku, spisovatelku a výtvarnou umělkyni Claude Cahun (viz níže), ovšem jako ideově ucelený umělecký směr se feministické umění objevuje až ve druhé polovině šedesátých let dvacátého století. Epicentry feminismu v umění se v této době stávají Velká Británie a Spojené státy americké, zejména New York, kde ženy a kritici apelují na museum MoMa požadavkem o padesátiprocentní zastoupení ženské tvorby na všech výstavách, a dále podporování a propagování ženských uměleckých aktivit. Brzy se emancipační úsilí umělkyň rozšiřuje na západní pobřeží Spojených států, kde na podzim roku 1970 protestuje *Los Angeles Council of Women Artist* proti vyloučení autorek z výstavy *Umění a technologie (Art and Technology)*. Los Angeles County Museum of Art, pořádající výstavu, uskuteční v následujících letech jako omluvu dvě zásadní výstavy ženského umění: *Four Los Angeles Artists* (1972) a *Women Artists: 1550–1950* (1976). Snahy o emancipaci ženského umění v USA pokračují, když je roku 1970 na Fresno State College otevřen kurz o feministickém umění vedený umělkyní Judy Chicago, která se spolu s Miriam Schapiro stává nejvýznamnější průkopnicí feministického umění na západním pobřeží USA.

Feminismus a s ním ženské umění se stávají centrem zájmu kritiků i veřejnosti, k čemuž přispívají také četné publikace o této oblasti. Prvním oficiálním feministickým žurnálem se stává *Spare Rib* vycházející ve Velké Británii od roku 1972. *Spare Rib* byl prvním z nového typu magazínů pro ženy, které nepředkládají muštr dokonalé hospodyňky a manželky, ale otevřeně se zabývají seriózními otázkami týkajícími se ženství, zejména sexualitou, ženským zdravím, pracovními podmínkami žen, a také ženským uměním. Marsha Rowe, první editorka *Spare Rib*, vzpomíná na sedmdesátá léta jako na složité období v prosazování ženských práv: „Lidé byli z feminismu velmi polekaní, dokonce my samy jsme byly polekané. (...) Jednou jsem dávala interview pro *Sunday Times* a zmínila jsem se o tom, že by mělo být ženské hnutí

propojené s dalšími snahami o zrovnoprávnění. Dva dny poté jsem obdržela dopis z ministerstva vnitra (tenkrát byl premiérem Ted Heath), ve kterém stálo, ať opustím zemi.“¹⁰⁶ I přes rezistenci politiků a velké části veřejnosti, vychází ještě téhož roku první vydání newyorského *The Feminist Art Journal*, který se již věnuje výlučně umělecké tvorbě žen. Ke konci sedmdesátých let vznikají první ucelené odborné publikace o feministickém umění, mezi nimiž byla první kniha *Heresies (Kacířství)* z roku 1977.

Ženy samozřejmě tvořily umělecká díla dříve než ve dvacátém století. Nejstarší umělkyně v dějinách lidstva, a paradoxně na dlouhá staletí nejsvobodnější ve své tvorbě, byla pravděpodobně básnířka milostné poezie Sapphó žijící v sedmém století před Kristem na řeckém ostrově Lesbos. Po nuceném středověkém potlačování ženskosti, kdy byla žena církví prohlašována za nástroj ďáblův, se v osvíceném období renesance objevují první výtvarné umělkyně, které ovšem tvoří po vzoru mužů a jejich díla bychom od mužské tvorby jen těžko rozeznali. Můžeme říci, že ženské umění se změnilo (a to velmi radikálně) až ve století dvacátém, kdy ženy začaly používat umění jako nástroj pro svou emancipaci a ve svých dílech se primárně vyjadřovaly k ženské identitě a zkušenosti. Paralelně reflektuje historické postavení ženy ve společnosti také současný filosof Gilles Lipovetsky:

„První (tj. opovrhovaná středověkem – pozn. KP) i druhá žena (tj. opěvovaná renesancí – pozn. KP) byla podřízena muži, avšak třetí žena (tj. žena moderní doby – pozn. KP) podléhá jen sobě samotné. Druhá žena představovala ideální výtvar mužů, zatímco třetí žena je ženským sebe-výtvořem.“¹⁰⁷

¹⁰⁶ Elektronický zdroj: http://www.thefword.org.uk/features/2008/01/marsha_rowe

¹⁰⁷ Lipovetsky, G.: *Třetí žena*. Praha: Prostor, 2000, s. 223. ISBN 978-80-7260-171-4

Počátek revolučního přístupu žen k umění, můžeme sledovat od roku 1930, kdy Claude Cahun¹⁰⁸ publikuje knihu *Aveux non Avenus* – sbírku různorodých textů a fotomontáží, jichž je sama autorkou. Cahun patřila k avantgardní, homosexuální a undergroundové scéně tehdejší Paříže, což se významně odráželo v jejím osobním životě i v její umělecké tvorbě. „V *Aveux non Avenus* odmítá Cahun fixovat ženskou subjektivitu podle singulární osy sex-gender-sexualita“,¹⁰⁹ což parafrázuje jednu z hlavních myšlenek feministické tvorby. Domníváme se, že již od vydání této publikace můžeme sledovat kořeny feministického umění a Claude Cahun tak považovat za jeho ideovou zakladatelku. Nezajímavý není také fakt, že *Aveux non Avenus* je psaný v první osobě singuláru, čímž apeluje na projevení subjektivity ženy.

Právě subjektivita se stává základním principem feministické tvorby sedmdesátých let. Ženy odmítají být zobrazovaným objektem a naopak chtějí prezentovat sebe samotné jako subjekt a také tak být vnímány. Zde nacházíme vysvětlení čistě subjektivní povahy feministických videoartů sedmdesátých let, jejichž leitmotivem se stává zkoumání vlastních psychických i fyzických hranic, experimenty se zakoušenou bolestí a vlastním tělem.

„Vzhledem k dané feministické koncentraci na zkoumání života ženy, není překvapující, že se performance a videoart staly hlavními médii pro ženy, které usilovaly oslavit rytmy těla a bolest, vybudovat nový prožitek ženské zkušenosti a objevit vztahy mezi tělem jako performujícím činitelem, aktivním subjektem a tělem jako stránkou ženy jakožto diváka.“¹¹⁰

¹⁰⁸ Claude Cahun, vlastním jménem Lucie Schwob, je nejvíce známá právě pod tímto pseudonymem, ale publikovala také pod jménem Daniel Douglas. Se svou životní partnerkou, umělkyní Marcel Moor (vlastním jménem Suzanne Malherbe) vytvořila mezi lety 1925-1954 řadu mimořádných montáží, skládajících se z fotografií vlastních aktů, textu a kreslených obrazů. Od roku 1920 pracovala na souborné publikaci fiktivních biografii výjimečných žen z historie a mytologie. Kromě toho je autorkou mnoha textů otevřeně se zabývajících ženskou sexualitou.

¹⁰⁹ Meskimmon, M.: *Women Making Art – History, Subjectivity, Aesthetics*, s. 92

¹¹⁰ Chadwick, W.: *Women, Art, and Society*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 361. ISBN 978-0-500-20393-4

Ačkoliv se feministické umění šedesátých a sedmdesátých let neomezuje pouze na médium videa a performance, můžeme říci, že je tvorba video umělkyně velmi výraznou skupinou a to zejména díky své osobně expresivní povaze. Umění feministek můžeme definovat jako zcela osobní, ale vždy s politickým přesahem a právě této podstatě feministického umění ideálně vyhovovalo médium videa, které mnohé autorky chápaly čistě politicky a to především díky jeho technickému založení. Německá feministická umělkyně Ulrike Rosenbach zastává názor, že video je na rozdíl od ostatních uměleckých druhů zavedeno politicky; doslova říká: „Vysoce citlivý technický aparát naší doby se rozšiřuje ve své politické dimenzi také do video technologie. To je podivná situace. Je jasné, že pokud použijete médium videa, budete vždy tvořit v politickém kontextu. V tomto smyslu je video a priori politické médium. Není zavedeno kunsthistoricky, jako malba, ale politicky.“¹¹¹

Politická podstata videa je bezesporu jedním z důvodů, proč se stalo dominantním médiem feministických autorek. Můžeme ale nalézt i další důvod, kterým je singularita tvorby, tj. možnost samostatného tvoření za použití vlastního těla jako materiálu, k čemuž odkazuje také výše uvedený výrok Lipovetského, podle kterého chce být emancipovaná žena nahlížena jako sebe-výtvar. Oblibu v práci s vlastním tělem tedy můžeme vysvětlit jako „nevyhnutelný důsledek historických okolností, které postavily ženské tělo v sociologické a politické oblasti do podřízenosti mužům.“¹¹² Můžeme říci, že hraničními experimenty se video umělkyně snažily vrátit tělo sobě samotným, ukázat povahu těla jako subjektu, nikoliv objektu.

¹¹¹ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 146

¹¹² Cottingham, L.: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*. London: Routledge, 2000, s. 126. ISBN 978-9057012129

5.1. AUTORKY A JEJICH TVORBA

V Evropě a USA sedmdesátých let bychom našli mnoho autorek tvořících videoarty. Pro naši práci je ovšem nutné provést selekci a předeslat, že se nebudeme zabývat umělkyněmi, pro něž byla práce s videem pouhým experimentem, ani autorkami, jejichž díla mají jinou intenci, než ženskou emancipaci. Tématem této kapitoly tedy není ženské umění sedmdesátých let, ale feministická tvorba tohoto období, produkovaná takovými autorkami, pro něž bylo video primárním médiem (či alespoň jedním z nejvíce používaných médií).

Na následujících řádkách se budeme zabývat tvorbou čtyř autorek, tvořících na pozadí feministického hnutí, ale jejichž tvorba je od sebe odlišná a reprezentuje vždy jinou z myšlenek feminismu. Dominantním tématem první z autorek, Rakušanky Valie EXPORT, je ženská sexualita, boření mýtů a tabu uchovávaných po celá staletí a naopak otevřený pohled na reálný obraz sexuality ženy. Druhá z autorek, Němka Ulrike Rosenbach, primárně uchopila problém emancipace ženy jako konfrontaci s tradiční rolí ženy ve společnosti, dokumentovanou význačnými díly z historie výtvarného umění. Další video umělkyně – Američanka Joan Jonas kritizuje fetišizaci ženského těla a snižování ženy na pouhý objekt určený ke konzumaci druhým pohlavím. Autorkou posledního díla analyzovaného v této kapitole, je Japonka Yoko Ono, která přímo exponovala své tělo jako objekt v experimentu s diváckým přístupem.

Možná nejvýraznější z jmenovaných autorek feministického umění, zejména performancí a videoartů, je Valie EXPORT, jejíž tvorba patří k „nejagresivnějším a nejsostifikovanějším ukázkám periody.“¹¹³ Ostatně již pseudonym této umělkyně (mj. její rodné jméno není možné dohledat ani v literatuře, ani na oficiálním webu) a samotný důvod, proč nechtěla nést své původní jméno svědčí o jejím odhodlání prosazovat feministické názory: „EXPORT je vždy a všude. Znamená to exportovat sebe samu. Nechtěla jsem nést ani

¹¹³ Cottingham, L.: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*, s. 127

jméno svého otce, ani mého muže, chtěla jsem si najít své vlastní jméno.“¹¹⁴, objasnila v jednom z rozhovorů.

EXPORT aktivně tvoří feministické umění, sama ho nazývá feministickým akcionismem, již v šedesátých letech, kdy je jedinou ženou v uměleckém undergroundovém spolku *Wiener Aktionismus*, s nímž se podílí na několika manifestacích, při nichž poprvé používá vlastní tělo jako prostředek a východisko ke sdělení určité myšlenky směřující k otevření společenských tabu. Jejím primárním zájmem je již na konci šedesátých let otázka feminizmu a obraz ženy v dominantní mužské společnosti. Tehdy také vytváří velmi autentické a agresivní performance na podporu emancipace ženy. Mezi nejznámější patří počin, který můžeme zařadit do kategorie expanded cinema, tzv. *Tapp- und Tastkino* (hmatové kino), kdy se EXPORT s krabicí připevněnou na hrudníku prochází mnichovskými ulicemi a vybízí kolemjdoucí k osahání, či ve své době velmi skandální performance *Aktionhose Genitalpanik*, během které EXPORT, vyzbrojená samopalem a oblečená v koženém kostýmu, jehož kalhoty mají otvor v oblasti genitálu, navštěvuje alternativní mnichovské kino. Šokovaní návštěvníci hromadně opouští sál kina a performance se stává ikonou feministické umělecké tvorby, o čemž svědčí fakt, že ještě v roce 2005 je parafrázována Marinou Abramović. Svými performancemi EXPORT revoltovala proti nakládání s ženským tělem jako sexuálním materiálem, v případě druhé performance zejména v oblasti filmového průmyslu.

Kromě performance a videa používala Valie EXPORT také fotografii a ačkoliv s fotoaparátem pracovala pouze ojedinele, vytvořila s ním úspěšnou sérii fotografií *Die Putzfrau – Fotoobjekt nach Tizian (Služka – Fotografické objekty podle Tiziana, 1976)*, na nichž situuje ženy s domácími potřebami a elektrospotřebiči v rukou do póz renesančních Madon, čímž parafrázuje jediné uznané role ženy ve společnosti – roli matky a roli hospodyně.

¹¹⁴ Grosenick, U.: *Women Artists – Künstlerinnen im 20. und 21. Jahrhundert*. Köln: Taschen, 2005, s. 76. ISBN 978-3-8228-4119-8

Hlavním uměleckým médiem, se kterým EXPORT od konce šedesátých let pracuje, je ovšem video, jehož prostřednictvím zaznamenává experimenty s vlastním tělem.

„Její hlavní zájem spočívá v dekonstrukci existujícího zobrazení médií, zejména videem, a nové strategii konstruování reality vizuálně a auditivně směřující na jedné straně k donucení publika ke sledování vlastních limitů a na straně druhé rovnoměrně kladoucí fyzickou zkušenost jejího těla do krajních situací.“¹¹⁵

To, že způsob, jakým EXPORT zachází s vlastním tělem, je často extrémní až drastický, dokládá například videoart *...Remote...Remote...*¹¹⁶ (*...Vzdálený...Vzdálený...*, 1973). Kamera zabírá autorku sedící před policejní fotografií velmi malých sexuálně zneužívaných dětí, v ruce drží řezák na papír a v klíně misku s mlékem. Řezákem si odřezává kůži nehtového lůžka a krvácející prsty noří do mléka. V práci můžeme nalézt dva významy – na jedné straně destrukci vlastního těla odkazující k proklamaci ženské subjektivity a právu svobodně zacházet s vlastním tělem, na straně druhé propojení krve a mléka, symbolizující utrpení týraných dětí.

Nejodvážnějším videoartem Valie EXPORT je bezesporu dílo *Mann & Frau & Animal*¹¹⁷ (*Muž & Žena & Zvíře*, 1973), v němž autorka ukazuje reálnou podobu ženské sexuality, nikoliv její umělou verzi předkládanou filmem a sdělovacími prostředky. Videoart se skládá ze tří záznamů: v první části leží Valie EXPORT ve vaně a masturbuje, v druhé části sleduje divák fotografii autorčiny vagíny s menstruační krví, položenou na misce používané při vyvolávání fotografií, kterou drží mužská ruka, ze které kape krev a mísí se s vyvolávací tekutinou. Poslední částí videoartu je záběr na vagínu s mužským ejakulátem. Autorka se tímto dílem snažila osvobodit ženskou sexualitu z mezí tabu nastavených tradicí a nadále

¹¹⁵ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 152

¹¹⁶ viz Obrazová příloha (obr. 19)

¹¹⁷ viz Obrazová příloha (obr. 20)

sdílených také společností dvacátého století. EXPORT vysvětlila své pohnutky k natočení videoartu *Mann & Frau & Animal* v jednom z rozhovorů: „Toto zobrazení lidské přirozenosti nemůže být názorně ukazováno v televizi nebo v komerční kinematografii, zatímco zobrazení těhotné ženy je ‘přirozené’. Ukázat v kině nebo v televizi ejakulát není dovoleno, ale záznam porodu sledovat můžeme.“¹¹⁸

EXPORT je také autorkou méně radikálních feministických videoartů. Mezi nimi můžeme jmenovat videoart *Stille Sprache*¹¹⁹ (*Tichá řeč*, 1974), který se později stal součástí většího videoartu *Wann ist der Mensch eine Frau?* (*Kdy je člověk ženou?*, 1976). EXPORT promítá pomocí fólií vlastní obraz přes slavné malby z historie, čímž reflektuje idealizaci ženského obrazu a mužskou adoraci ženy jako objektu. Vedle tohoto významu také v díle sleduje historické proměny postavení ženy ve společnosti a to podle způsobu uchopení obrazu autorem. Díla s podobným námětem jsou velmi typická pro tvorbu Ulrike Rosenbach, z nichž můžeme jmenovat dvě nejzásadnější – *Reflexionen über die Geburt der Venus*¹²⁰ (*Reflexe o Zrození Venuše*, 1976) a *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin* (*Nevěřte, že jsem Amazonka*, 1975).

V *Reflexi o Zrození Venuše* vstupuje Rosenbach jako kontrastní figura do Botticelliho obrazu *Zrození Venuše* z patnáctého století, který je promítaný na zeď. Před promítací plochou stojí velká mušle plná soli, do které se autorka postaví tak, aby promítaná Venuše přesně zakryla její tělo. Pomocí hry s nasvícením projekční plochy po chvíli autorka splývá s Venuší, aby později naopak ustoupil promítaný obraz a namísto toho se jasně objevila postava Rosenbach. Smysl videoartu je podobný jako *Stille Sprache* Valie EXPORT, tedy konfrontovat tradiční ideál ženy s jejím reálným obrazem.

Tvorba Ulrike Rosenbach byla rozhodně méně radikální, než umění Valie EXPORT, přesto je příkladem feministické tvorby. Stejně jako ostatní feministické autorky, používá také

¹¹⁸ rozhovor s Helke Sander, in: *Frauen und Film*, Nr.7, Berlin 1976.

¹¹⁹ Viz Obrazová příloha (obr. 21)

¹²⁰ viz Obrazová příloha (obr. 22)

Rosenbach jako hlavní materiál videoartů vlastní tělo, ovšem na rozdíl od EXPORT či Abramović nezachází při svých performancích k experimentům s fyzickou bolestí a psychickým stavem. Ve srovnání s těmito dvěma autorkami je feministická tvorba Ulrike Rosenbach jemnější, čehož může být příkladem video performance *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin*¹²¹ (*Nevěřte, že jsem Amazonka*, 1975). Rosenbach vyzbrojená lukem a šípy stojí proti reprodukci renesančního obrazu Stefana Lochnera *Madonna im Rosenhag* (*Madona v růžovém háji*, 1451) a strefuje se do jeho středu. Během performance jsou zároveň spuštěny dvě kamery – první nahrává obraz Madony, druhá tvář Rosenbach a následně jsou přehrávány na jediném monitoru tak, že jeden obraz splývá s druhým. „Obraz Madony – representativní, vzdálený, krásný, jemný a plachý, klišé tradičně používané pro zobrazení ženy, ve skutečnosti duchaprázdné – je nyní mou součástí. Šípy zasahující obraz, zraňují i mne,“¹²² vysvětluje Rosenbach význam díla a ukrývající feministické poselství. Můžeme však najít ještě další konotaci a to přímo v názvu videoartu *Nevěřte, že jsem Amazonka*, kterým Rosenbach vyvrací předsudek, že by se feministky vzdávaly ženských atributů, či jimi dokonce opovrhovaly, za účelem vyrovnání se mužům. Amazonky, mytický národ bojovných žen, vládly, rodinné povinnosti přenechaly mužům a jak praví legenda, aby jim padlo brnění si dokonce nechávaly odstraňovat ňadra. Feministky ovšem nechtěly být téměř muži, jejich cílem bylo naopak prosadit se jakožto ženy, osvobodit ženství od společenských klišé a sexuálních tabu a prosadit nové vnímání ženy.

Podobně jako EXPORT a Rosenbach pracuje s obrazem ve videoartu také Američanka Joan Jonas. V díle *Vertical Roll*¹²³ (1972) manipuluje Jonas s video-materiálem tak, že signál nahrávaného obrazu není synchronizován s frekvencí televizního rastru v reprodukci obrazu, čímž vzniká efekt vertikálně posouvaného (rolovaného) obrazu. Divák nevidí plynulý sled obrazů, ale černý pruh rytmicky se posouvající ve vertikální ose napříč obrazem (podobný

¹²¹ viz Obrazová příloha (obr. 23)

¹²² převzato z <http://www.mediaartnet.org/works/glauben-sie-nicht/>

¹²³ viz Obrazová příloha (obr. 24)

poruše televizního vysílání projevující se vertikálními čarami na obrazovce). Po několikátém posunutí černého pruhu se k němu přidává obraz částí těla autorky – prsou, nohou, trupu, vždy stylizovaných do oděvu vyvolávající vnímání ženy jako objektu, například baletního úboru, či koženého prádla, čímž video „vyvolává impresi fetišizace ženského těla.“¹²⁴ Části těla se objevují v podobě fragmentů bez identity, což je narušeno závěrečným obrazem autorčiny tváře, symbolizující setkání tváří v tvář a apelující na konzumujícího diváka požadavkem na reflektování ženské subjektivity a identity. Moment setkání tváří v tvář, který ve *Vertical Roll* použila Joan Jonas, nahlížíme jako velmi výstižný pro umění feministických autorek, neboť je v něm obsažen apel na vnímání druhého v etické, nikoliv ontologické rovině. Nabízí se paralela s etickým pojetím tváře filosofa Emmanuela Lévinase, pro něhož je tvář onou transcendencí prolamující cizotu a zavazující nás vůči Druhému. Toto zavázání se Druhému, tato odpovědnost za Druhého, však musí být prosta jakékoliv touhy po vlastnění, po moci nad Druhým, po omezování jeho svobody.

„Jiný, absolutně jiný – Druhý – neomezuje svobodu Stejného. Protože ho volá k odpovědnosti, zakládá ji a ospravedlňuje. Vztah k jinému jakožto tváři hojí alergii. (...) Vztah k tváři, k absolutně jinému, které nemohu obsáhnout, idea k jinému, který je v tomto smyslu nekonečný, je však přesto moje Idea, je to styk. Vztah je tu však proti násilí – děje se v míru s touto absolutní jínakostí.“¹²⁵

Prolomení vnímání ženy jako objektu spojovalo všechny autorky feministických videoartů.

U výše uvedených umělkyně nalézáme navíc podobnost ve způsobu zobrazení, využívající sebe-reflexivitu videa jako média a začleňování obrazů do nových souvislostí. „Rosenbach, Jonas a EXPORT považují živý charakter média jako reflexi a jako pramen, který je schopen,

¹²⁴ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 149

¹²⁵ Lévinas, E.: *Totalita a nekonečno*. Praha: OIKOYMENH, 1997, s. 176. ISBN 80-86005-20-8

skrze bezprostřední kontrolu přenosu, respektive nahrávání, zdůraznit, co je prchavé a typicky obrazové a stvrzuje závažnost tady a teď.“¹²⁶

V sedmdesátých letech tvořily také autorky chápající médium videa odlišným způsobem. Například videoart jako čistý záznam je typický pro tvorbu Carolee Schneemann či Yoko Ono, spoluzakladatelky hnutí Fluxus.

Také Yoko Ono sdílí s EXPORT, Rosenbach a Jonas téma ženské identity a tělesnosti, dokonce se stává jednou z prvních umělkyní zabývajících se touto problematikou, když roku 1964 poprvé předvádí performance *Cut Piece*¹²⁷ (*Ustříhnout kus*). Při interaktivní video performanci, kterou Ono mnohokrát opakovala, sedí autorka na pódiu či v galerii a poté, co uvaděč vyzve diváky, aby se chopili nůžek, ležících před nimi a neváhali z Ono odstříhávat kousky oděvu, zůstává bez emocí sedět a odevzdává se do rukou publika. Ono tak reflektuje zacházení s ženou jako objektem, který má být pokorně odevzdán do rukou muže. Můžeme zde připomenout rozhovor se zakladatelkou feministického žurnálu *Spare Rib*, Marshou Rowe, z něhož jsme citovali výše. V úvodu Rowe zmiňuje, co ji již od mládí podvědomě vedlo k boji za ženskou emancipaci: „Moje matka mi jednou řekla: Kdybys byla znásilněná, lehni si a užij si to. (...) Založením *Spare Rib* jsem chtěla protestovat proti všemu, co mi má matka říkat.“¹²⁸ Snaha změnit tradiční pohled na ženské tělo se objevuje také v performanci Mariny Abramović *Rhythm 0*, poprvé předvedené deset let po premiéře *Cut Piece*. Abramović se při tomto experimentu nechala společně s diváky na šest hodin zamknout do galerie, v níž se nacházelo 72 předmětů, jejichž prostřednictvím ji mohli diváci buď potěšit, a nebo jí ublížit, a mezi kterými byla také pistole s jedním nábojem. Abramović v performanci experimentovala s psychologií diváků, kteří se nejprve chovali zdvořile, ale s narůstajícím časem se u mužů začaly projevovat sklony k agresivitě. Podobně pracovala s kolektivní odpovědností publika vůči ženskému tělu právě Yoko Ono a i ona při představeních zakoušela

¹²⁶ Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*, s. 146

¹²⁷ viz Obrazová příloha (obr. 25)

¹²⁸ převzato z http://www.thefword.org.uk/features/2008/01/marsha_rowe

prekérní situace. Zajímavé je sledovat na videoart *Cut Piece* rozdíl v přístupu k ženskému tělu mezi pohlavími. Zatímco ženy vstupují na podium v první části performance a odstříhávají malé kousky rukávu, či lemu šatů, muži jsou více aktivní ve druhé polovině a oproti ženám je jejich vztahování se k tělu navrženo o dva momenty: muži odstříhávají takové části oděvu, jejichž absence poodhalí určitou intimní partii a navíc vyvolávají psychicky stresové situace, například když s nůžkami v ruce několikrát obchází klečící Ono a pozorně si vybírají nejvhodnější místo k rozstřížení. Nacházíme zde tedy určitou distinkci spočívající v tolerování hranic tělesné autonomnosti druhého.

Ačkoliv bylo právě tělo hlavním materiálem video umělkyní, bylo také především subjektem, což bylo také sdělení těchto autorek.

„Tělo, které je v tomto případě instrumentem, materiálem, nahlíženo tedy s odstupem jako objekt, je při samotné aktuální umělecké kreaci materiálem a objektem. Ovšem je současně, a v tom je paradox tohoto materiálu, také subjektem, autorem díla.“¹²⁹

Můžeme říci, že video umělkyně tento tělesný paradox obsáhly zcela, podobně jako ho naplňují například improvizující tanečníci. Co je ovšem na tvorbě výše uvedených autorek odlišné, je uvádění vlastního těla do extrémních situacích, skrze které se snaží ukázat tělo jako tělo subjektivní, tedy takové, které by nemělo být vystaveno jednání druhého, a které prožívá bolest či naopak tělesnou slast. „Ke skutečnému vidění těla a také vymezení přispívá situovanost člověka nebo hraniční lidská situace.“¹³⁰ Pokud feministické autorky manifestovaly své tělo jako objekt, pak jen za účelem zdůraznění jeho subjektivity, jako ve videoartu Joan Jonas, jehož poselství spočívá v odmítnutí uvažování o těle jako objektu: „Nemohu myslet tělo druhého jako objekt, aniž si představím, že já sám jsem – nebo mohu

¹²⁹ Grebeníčková, R.: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*. Praha: Prostor, 1977, s. 99. ISBN 80-85190-65-6

¹³⁰ *Tamtéž*, s. 67

být – objekt pro druhého, čili jsem nucen přičítat druhému tělu tytéž živé, vnímavé atributy, které příslušejí také mně jako tělu.“¹³¹

5.2. VYÚSTĚNÍ FEMINISTICKÉ TVORBY

Závěrečnou kapitolou naší práce jsme se pokusili analyzovat feministický videoart a definovat jeho dva zásadní cíle – ukázat společnosti emancipovaný pohled na ženu a prosadit tvorbu žen ve světě umění, do té doby ovládaného převážně muži. Můžeme říci, že „žádný společenský převrat naší doby nebyl tak pronikavý a rychlý a nepřinesl tak zásadní změny jako ženská emancipace.“¹³² Také feministické umělkyně dosáhly velmi zřetelných cílů, neboť nejen že svými díly přispěly k ženské emancipaci, ale také změnily svět umění. Pokud porovnáme situaci na scéně výtvarného umění na začátku šedesátých let a po roce 1980, nalezneme výsledky feministické revoluce – na každé souborné výstavě, v každém muzeu (zejména moderního a současného) umění a na všech světových bienále či uměleckých veletrhů se setkáváme s díly žen–autorek ve stejné míře jako s díly mužů–autorů. Feministické autorky svou tvorbou dokázaly, že otázka „proč neexistují velké umělkyně?“, je absurdní a mylnou interpretací analýzy společnosti.

Přestože i na začátku jednadvacátého století zůstává pro mnoho žen–autorek otázka emancipace ženy a její úlohy ve společnosti aktuálním tématem, můžeme říci, že první (a nejradikálnější) vlna feministického umění, o které jsme pojednali v této kapitole, přesvědčila společnost, že neexistuje žádný racionální důvod, proč by tvorba žen měla být posuzována jinak, než tvorba mužů a osvobodila tak ženskou tvorbu. I když se feministické umění vyvíjelo také po roce 1980, přístup autorek se značně změnil, neboť již nepotřebovaly usilovat

¹³¹ Grebeníčková, R.: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*, s. 52

¹³² Lipovetsky, G.: *Třetí žena*, s. 11

o elementární ženská práva a mohly v plné míře tvořit díla nezatížená feminismem jako nosnou myšlenkou.

Cindy Sherman, jedna z nejznámějších multimedialních umělkyně konce dvacátého a začátku jednadvacátého století o své tvorbě prohlásila: „Moje práce jsou jednoduše tím, čím jsou a snad mohou být také nahlíženy jako feministické práce, nebo žensky uvažující práce, ale nehodlám se hlásit k teoretickým nesmyslům o feminizmu.“¹³³ Mezi Cindy Sherman a Valie EXPORT je věkový rozdíl téměř dvaceti let, stejné rozmezí nacházíme také v období jejich tvorby, neboť zatímco EXPORT začala tvořit v šedesátých letech, první umělecká díla Sherman jsou datována po roce 1980. Přístup k otázce feminizmu, který zastává Cindy Sherman tak ve své podstatě parafrázuje úspěch, kterého právě během těchto dvou desetiletí dosáhla Valie EXPORT a její kolegyně na půdě ženské tvorby.

¹³³ Elektronický zdroj: www.tate.org.uk/magazine/issue5/sherman.html

6. ZÁVĚR

V naší práci jsme se pokusili zpracovat téma raného videoartu z několika hledisek. Střed práce tvoří druhá a třetí kapitola, kde jsme se snažili videoart zařadit coby umělecký druh a rozebrat některé jeho estetické aspekty. První a čtvrtá kapitola měly ráz spíše historický. V kapitole první jsme se soustředili na shrnutí dějinných předpokladů vzniku videoartu, zatímco v kapitole čtvrté jsme popsali vývoj jednoho z výrazných směrů raného videoartu. Jak v teoretických, tak historických kapitolách jsme se snažili danou problematiku dokládat příklady konkrétních děl videoartu.

Zkonstatovali jsme, že základním předpokladem vzniku videoartu coby nového uměleckého směru byl nejen vynález přenosné videokamery, ale také dřívější snahy zachytit obraz a pohyb aparátem, které vyvrcholily objevením fotografické a filmové techniky.

Vedle technických předpokladů zrodu videoartu jsme v naší práci též uvažovali předpoklady „stylové“, mezi nimiž jsme vyzdvihli jako klíčové umělecké směry dadaismus a futurismus.

Jednou ze zásadních otázek naší práce byl způsob, jakým se videoart vymezuje vůči příbuzným uměleckým druhům, zejména vůči filmu. Základním východiskem našich úvah se stalo video jakožto médium, vyznačující se svou sebe-reflexivitou a schopností vytvářet taková umělecká díla, která jsou schopná v sobě kombinovat jednotlivé umělecké směry způsobem zakládajícím totální umělecké dílo, tzv. *Gesamtkunstwerk*. Na základu filmové teorie Nöella Carrola jsme dále zdůraznili přirozenost v přejímání určitých konvencí etablovaných uměleckých druhů druhy mladšími, a zároveň jsme zdůraznili, že tento fakt nikterak neodporuje dalšímu samostatnému vývoji uměleckého druhu.

V naší práci jsme se dále věnovali estetickým aspektům videoartu, při jejichž analýze jsme se opřeli o teoretická zkoumání filmu Gilla Deleuze a Jurije M. Lotmana, na jejichž základě jsme vyzdvihli charakter videoartu jako události, odlišující ho od narativní povahy filmu. Od úvah o vlastnostech zobrazení ve videoartu jsme přešli k definici videoartu jako

umění časového, které se distancuje od manipulace s časem způsobem typickým pro film, tedy střihem a montáží. Druhou polovinu kapitoly jsme věnovali jednotlivým směrům, vyvíjejícím se uvnitř raného videoartu, čímž jsme plynule navázali na „praktickou“ část naší práce.

V závěru práce jsme pokusili postihnout společenské příčiny a umělecké následky feministického hnutí šedesátých a sedmdesátých let. Zohlednili jsme rozličnost tvorby feministických autorek, naznačující vnitřní členění feministického videoartu. Zdůraznili jsme význam zásadních témat ženské tvorby, které bychom mohli shrnout jako snahu reformovat pohled na ženu jako na subjekt, s čímž je spojený problém tělesnosti a tradičního vnímání ženy společností. Jako pozadí našich úvah jsme nastínili etiku Emmanuela Lévinase..

Doufáme, že se nám v naší práci podařilo doložit, že videoart organicky navázal na předchozí umělecký a technologický vývoj, vyvinul se v samostatný umělecký druh, který přinesl nové estetické aspekty a vytvořil kontakt se soudobým myšlením, pars pro toto feminismem.

7. OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

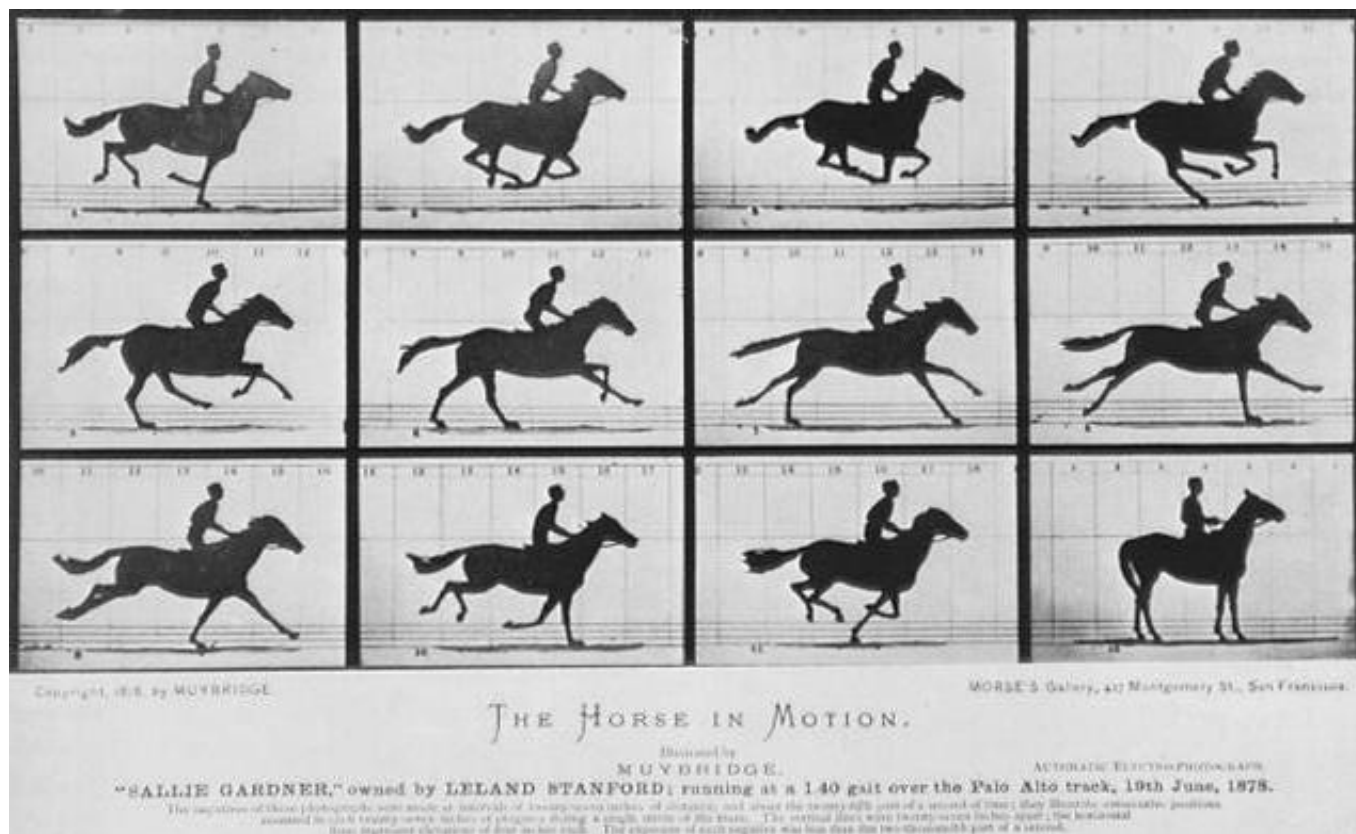
Obr. 1



Giacomo Balla: *Let vlaštovek*

1913, olej na plátně

Obr. 2



Eadweard Muybridge: *Bez názvu*

(Sekvence fotografií koňského cvalu a trysku)

1878

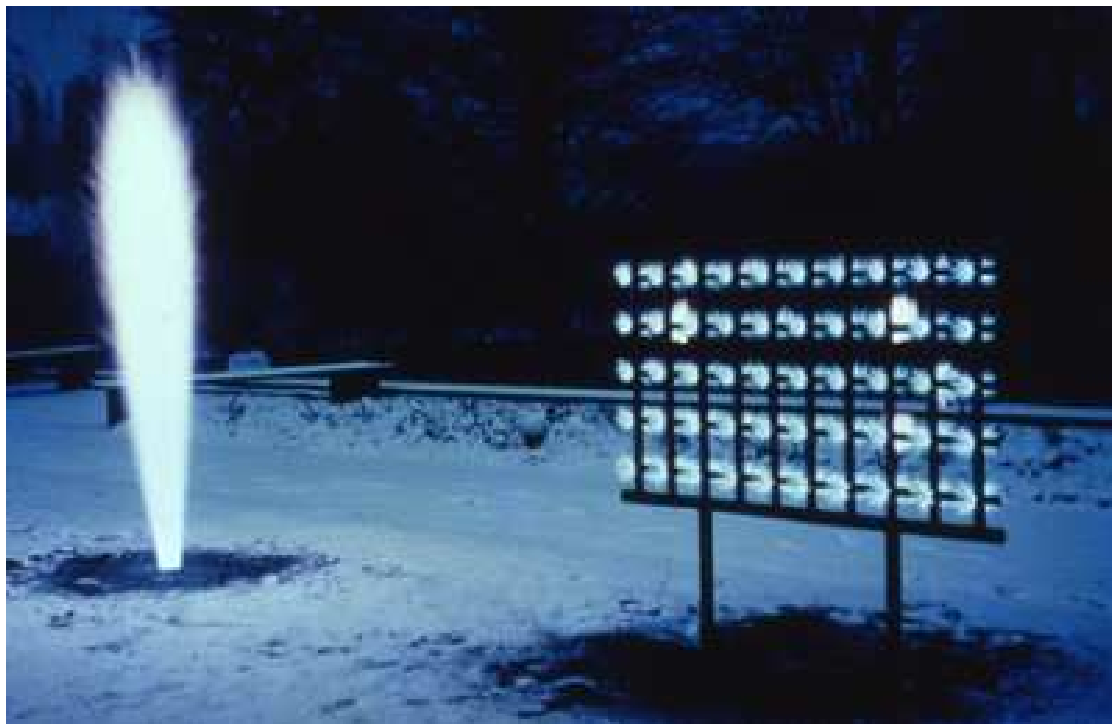
Obr. 3



Marcel Duchamp: *Kolo bicyklu*

1913, kov a dřevo

Obr. 4



Yves Klein: *Sloup ohně a hořící zed'*

1961

Obr. 5



Nam June Paik s kamerou

Obr. 6



Andy Warhol: *Outer and Inner Space*

1965, 33:00, b/w, sound

Obr. 7



Valie Export: *Asemie*

1973, 9:00, b/w, sound

Obr. 8



Valie Export: *Asemie*

1973, 9:00, b/w, sound

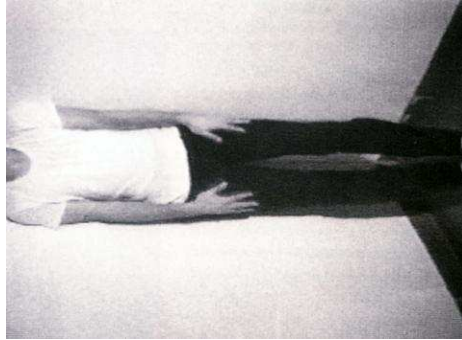
Obr. 9



Ulrike Rosenbach: *Frau...Frau*

1977, 19:48, color, sound

Obr. 10



Bruce Nauman: *Bouncing in the Corner I*

1968, 59:48, b/w, sound



Bruce Nauman: *Bouncing in the Corner II*

1969, 59:58, b/w, sound

Obr. 11



Bruce Nauman: *Wall/Floor Positions*

1968, 00:59, b/w, sound

Obr. 12



Marina Abramović: *Rhythm 10*

1973 - 1999, 2:20, b/w, sound

Obr. 13



Marina Abramović: *Art must be beautiful, Artist must be beautiful*

1975, 13:51, b/w, sound

Obr. 14



Marcel Odenbach: *Sich selbst bei Laune halten oder die Spielverderber*

1977-78, 12:51, color, sound

Obr. 15



Marcel Odenbach: *Der Konsum meiner eigenen Kritik*

1976-79, video instalce, b/w, sound

Obr. 16



Steina Vasulka: *Allvision*

1976, video instalace, b/w

Obr. 17



Woody Vasulka: *Calligrams*

1970, 12:00, b/w

Obr. 18



Gary Hill: *Electronic Linguistic*

1978, 3:45, b/w

Obr. 19



Valie EXPORT: ...*Remote...Remote...*

1973, 9:54, colour, sound

Obr. 20



Valie EXPORT: *Mann & Frau & Animal*

1973, 10:00, colour, sound

Obr. 21



Valie EXPORT: *Stille Sprache*

1972, 10:00, b/w, sound

Obr. 22



Ulrike Rosenbach: *Reflexionen über die Geburt der Venus*

1976, 19:25, colour, sound

Obr. 23



Rosenbach: *Glauben Sie nicht, dass ich eine Amazone bin*

1975, 10:34, b/w, sound

Obr. 24



Joan Jonas: *Vertical Roll*

1972, 19:37, b/w, sound

Obr. 25



Yoko Ono: *Cut Piece*

1965, 12:58, b/w, sound

8. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

8.1. Primární literatura

Arnheim, R.: *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of Kalifornia Press, 1974. ISBN 0-520-24383-8

Benjamin, W.: *Umělecké dílo ve věku technické reprodukovatelnosti*, in: *Literárněvědné studie*. Praha: OIKOYMENH, 2009. ISBN 978-80-7298-278-3

Bullough, E.: *Psychická distance jako faktor v umění a estetický princip*, in: Zuska V.: *Estetická distance včera a postvčera*. Praha: Společnost pro Estetiku – AV ČR, 1998.

Carroll, N.: *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. ISBN 0-521-46049-2

Cottingham, L.: *Seeing through the Seventies: Essays on Feminism and Art*. London: Routledge, 2000. ISBN 978-9057012129

Červenka, M.: *Fikční světy lyriky*. Praha a Litomyšl: Paseka, 2003. ISBN 80-7185-592-8

Deleuze, G.: *Film 1: Obraz – pohyb*. Praha: Národní filmový archiv, 2000. ISBN 80-7004-098

Deleuze, G.: *Film 2: Obraz – čas*. Praha: Národní filmový archiv, 2006. ISBN 80-7004-127-7

Dickie, G.: *Defining Art*, in: *American Philosophical Quarterly*, Vol.6, Numer 3, July 1969.

Frauen und Film, Nr.7, Berlin 1976.

- Gaudreault, A., Marion, P.: *Médium se vždycky rodí dvakrát*, in: Szczepanik, P. (ed.): *Nová filmová historie*, Praha: Herrman & synové, 2004, s. 439-452. ISBN 80-239-4107-0
- Gordon, D.E.: *Expressionism – Art and Idea*. New Haven and London: Yale University Press, 1987, s. 26. ISBN 0-300-05026-7
- Grebeníčková, R.: *Tělo a tělesnost v novověkém myšlení*. Praha: Prostor, 1977. ISBN 80-85190-65-6
- Grosenick, U.: *Women Artists – Künstlerinnen im 20. und 21. Jahrhundert*. Köln: Taschen, 2005. ISBN 978-3-8228-4119-8
- Chadwick, W.: *Women, Art, and Society*. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 978-0-500-20393-4
- Konečný, D.: *Futurismus*. Praha: Odeon, 1974. ISBN 01-530-74
- Lévinas, E.: *Totalita a nekonečno*. Praha: OIKOYMENH, 1997. ISBN 80-86005-20-8
- Lipovetsky, G.: *Třetí žena*. Praha: Prostor, 2000. ISBN 978-80-7260-171-4
- Lotman, J.M.: *Semiotika filmu problémy filmové estetiky*. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008. ISBN 978-80-85187-51-9
- Lovejoy, M.: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York and London: Routledge, 2004. ISBN 0-415-30781-3
- Marzona, D.: *Minimalismus*. Praha: Sloart, 2005. ISBN 80-7209-670-2
- McLuhan, M.: *The Medium ist the Massage*. Corte Madera: Ginko Press, 2001. ISBN 1-58423-070-3

Meskimmon, M.: *Women Making Art – History, Subjectivity, Aesthetics*. London: Routledge, 2003. ISBN 0-415-24278-9

Michalovič, P., Zuska, V.: *Znaky, obrazy a stíny slov*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2

Mukařovský, J.: *Obecné věci básnictví*, in: Mukařovský, J.: *Studie II*, Brno: Host 2007. ISBN 978-80-7294-240-4

Richter, H.: *Dada – Art and Anti-art*. London: Thames & Hudson, 1965. ISBN 0-500-20039-4

Rodowick, D.N.: *The Virtual Life of Film*. London: Harvard UP, 2007. ISBN 978-0-674-02668-1

Rooch, A.: *Überlegungen zur gesellschaftlichen Dimension der ästhetischen Inszenierung*, in: Scheel, W. (ed.): *Ästhetische Raume – Facetten der Gegenwartskunst*. Oberhausen: Athena, 2000. ISBN 978-3-932740-65-7

Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: *Umění 20. století*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209

Rush, M.: *New Media in Art*. London: Thames & Hudson, London 2005. ISBN 978-0-500-20378

Rush, M.: *Video Art*. London: Thames & Hudson, 2007. ISBN 978-0-500-28487-2

Smith, M.W.: *The total work of art – from Bayreuth to Cyberspace*. New York and London: Routledge, 2007. ISBN 978-0-415-97796-8

Spielmann, Y.: *VIDEO – The Reflexive Medium*. London: The MIT Press, 2008. ISBN 978-0-262-19566-9

Staiger, J.: *Mody recepcce*, in: Szczepanik, P. (ed.): *Nová filmová historie*. Praha: Herrman & synové, 2004, s. 283-298. ISBN 80-239-4107-0

Warner-Marien, M.: *Photography – A Cultural History*. London: Laurence King Publishing Ltd., 2002. ISBN 85669-289-2

8.2. Sekundární literatura

Barrett, E., Redmond M. (ed.): *Contextual Media: Multimedia and Interpretation*. Cambridge, London: The MIT Press, 1997. ISBN 0-262-52239-X

Drvota, M.: *Základní složky filmu*. Praha: Národní filmový archiv, 1994. ISBN 80-7004-076-9

Haustein, L.: *Videokunst*. München: C.H. Beck Verlag, 2003. ISBN 978-3-406-48686-9

Monaco, J.: *Jak číst film: Svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, 2004. ISBN 80-00-01410-6

Scruton, R.: *Fotografie a zobrazení*, in: Scruton, R.: *Estetické porozumění: Eseje o filozofii, umění a kultuře*. Brno: Barrister & Principal, 2005, s. 33-67. ISBN 80-85947-92-7

Söll, Ä.: *Pipilotti RIST*. Cologne: Dumont Literatur und Kunst Verlag, 2005. ISBN 3-8321-7578-4

Spielmann, Y.: *Schichtung und Verdichtung im Elektronischen Bild*, in: Spielmann, Y., Winter, G. (ed.): *Bild – Medium – Kunst*. Paderborn: Wilhelm Fink Vlg., 1999, s. 59-75.
ISBN 978-3-7705-3434-0

Szczepanik, P. (ed.): *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Nakladatelství Herrmann & synové, 2004.
ISBN 80-239-4107-0

Zuska, V.: *Čas v možných světech obrazu: Příspěvek k ontologii výtvarného díla a procesu jeho recepcce*. Praha: Univerzita Karlova, 1994. ISBN 80-7066-856-3

8.3. Elektronické zdroje

<http://www.duke.edu/web/museo/spring99/marina.html>

<http://www.eai.org/eai/title.htm?id=13876>

<http://www.independent-magazine.org/node/485>

<http://www.mediaartnet.org/works/glauben-sie-nicht/>

http://www.thefword.org.uk/features/2008/01/marsha_rowe

www.tate.org.uk/magazine/issue5/sherman.html

Poděkování

Autorka práce by ráda poděkovala prof. PhDr. Vlastimilu Zuskovi, CSc. za podnětné, inspirativní připomínky a za celkové vedení diplomové práce.