

Petr Szczepanik: Média mezi kulturami a žánry. Rozhovor s Keiko Sei

Cinepur 2002, č. 23–24, s. 16–19

Keiko Sei je teoretičkou médií a kurátorkou. Od raných 80. let pracovala jako videokurátorka v Japonsku, řídila zde organizaci pro videoumění a nezávislou videotvorbu. V roce 1988 přesídlila do východní Evropy, aby studovala nezávislé způsoby používání videa v regionu. Své texty publikovala v řadě časopisů a sborníků po celém světě, například v *Art & Text* (Austrálie), *Hanatsubaki* (Japonsko), *Springerin* (Rakousko), pro české čtenáře v časopisu *Umělec* a několika výstavních katalozích. Kurátorsky připravovala výstavy jako “Politik-um/New Engagement” (Praha, spolukurátorka), “Post-89: Retrospective – Independent Media Culture in Eastern Europe” (Ohio, USA), “Semtex, Radar and V.R. A Pardubice Model” (Osnabrück, Německo), “Eastern Europe TV & Politics” (Buffalo, New York, USA), “Extra Sense and Computer – Bulgaria, the Country of Future” (Osnabrück, Německo), “The Age of Nikola Tesla” (Osnabrück, Německo), “The Media Are With Us! The Role of Television in the Romanian Revolution – International Symposium” (Budapest). Keiko Sei disponuje videoarchívem, jenž sestavovala v letech 1988 – 1999 a který byl veřejnosti zpřístupněn roku 1999 v Nadaci Generali ve Vídni. Její nová kniha studií s pracovním názvem **Tentative Landscape** vyjde česky v nakladatelství One Woman Press začátkem roku 2003. V letech 1998 – 2001 vedla ateliér videa na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně. Na konci listopadu 2002 se z Prahy přestěhuje do Thajska, aby započala výzkum mediální kultury sousední Barmy.

* * *

Nejprve bych se rád zeptal na Vaše intelektuální zázemí: jaké vlivy formovaly Váš přístup k médiím a mediálnímu umění, jaká univerzitní studia, lidé, knihy atd.?

Vždy, již od dětství, jsem se zajímala o film. Již když jsem byla velmi malá, dívala jsem se na spoustu filmů a chtěla jsem se stát filmovým režisérem nebo filmových kritikem. První zkušenosti se psaním jsem čerpala nad svými poznámkami o filmech. Na univerzitě jsem studovala literaturu, ale můj hlavní zájem a také má diplomová práce se týkala souvislostí mezi literaturou a filmem u autorů *Edition Minuit*, zvláště vztahů mezi francouzským novým románem *Robbe-Grilleta* a *Marguerite Duras* a jejich filmy. Během univerzitních studií jsem v muzeu současného umění objevila takzvané videoumění *i/* a zjistila jsem, že mě oslovuje ještě více než film. Film je velmi omezující svým nárokem na speciální prostor projekce, zatímco video může být přeneseno kamkoli, prezentováno v jakémkoli prostoru a korespondovat s tímto prostorem, například s architekturou. A já jsem se v té době zajímala o fyzický prostor. Přišla jsem také na to, že video je nezávislejší médium, protože nevyžaduje vysoké náklady na produkci, s videokamerami se snáze manipuluje a při tvorbě nemusíte být závislí na spoustě dalších lidí. Od raných osmdesátých let jsem začala video hlouběji zkoumat a pracovala jsem jako video kurátor. Dnes se začínám orientovat spíše na psaní, ale stále mám při práci na mysli film nebo mediální umělecká díla jako určité vzory pro tvorbu svých textů, a proto to není pouhý návrat k literatuře.

Proč jste se rozhodla přestěhovat do střední nebo bývalé východní Evropy a pak zůstat v Československu (a ne třeba v Polsku či Maďarsku) a proč právě v tu určitou dobu?

Ve skutečnosti jsem žila také v Maďarsku, Rumunsku a Berlíně, i když ne tak dlouho jako v České republice. Dělal jsem takový osobní výzkum forem humoru ve zdejší regionu a zjistila jsem, že český smysl pro humor mi vyhovuje více než na jiných místech... Co se týče střední Evropy obecně, přesídlila jsem sem proto, že jsem chtěla zkoumat způsoby, jak

v socialistické východní Evropě svázané cenzurou lidé používají mediální technologie a jak média naopak používají vládnoucí struktury. Začala jsem se o toto téma zajímat v době, kdy se šířily satelitní antény a technologie obecně procházela procesem miniaturizace (jak víte, Japonci jsou posedlí vyvíjením velmi malých kamer a videorekordérů). Říkala jsem si, že když lidé mají parabolické antény, mohou přijímat cizí stanice dokonce i ve státem kontrolovaném mediálním systému a že s malými přístroji musí být snazší přenášet videokazety a rekordéry z ciziny do země a naopak. Proto jsem se v polovině osmdesátých let rozhodla studovat mediální situaci ve východní Evropě, ale narazila jsem na problém nedostatku informací, z nichž by se dalo vycházet. Myslím, že dokonce ani dnes téměř nikdo o tomto tématu nebadá. Řekla jsem si tedy, že nejlepší bude se do té oblasti přestěhovat, vidět situaci na vlastní oči a sama experimentovat s pašováním videokazet, kamer a videorekordérů. Krátce poté, co jsem přijela, nastaly politické změny, které velmi úzce souvisely s médii, takže jsem se začala zabývat tímto fenoménem.

Myslím, že budete znát videoesej Haruna Farockiho nazvanou *Videogramy revoluce*, která se zabývá vztahem mezi amatérskými videokamerami a rumunskou revolucí...

Ano, tento videofilm se přesně vztahuje k jednomu z hlavních zájmů mého východoevropského bádání. Je o první revoluci v dějinách, jež se odehrála v televizním studiu. Jako spoluautor na něm pracoval Andrei Ujica, kterého velmi dobře znám. Dělalí jsme výzkum stejného problému čili revoluce ve světle médií. Pochází z Transylvánie, ale má německý původ a dnes učí film, estetiku a filozofii v Karlsruhe a Berlíně. V roce 1990 jsme zorganizovali sympozium o rumunské revoluci, on v Německu a já v Maďarsku, a také jsme na stejné téma oba publikovali knihy. **ii/** Video Ujicy a Farockiho je zajímavé tím, jak ukazuje, že tato revoluce byla velice interaktivní, protože proběhla v době, kdy začala být interaktivní nová média a kdy vůbec vše muselo být interaktivní a také multimediální. Politické změny, o nichž je řeč, nastaly v době interaktivní revoluce v mediálně-teoretickém smyslu. Z mého hlediska Farocki používá termín “revoluce” ve dvojím významu: revoluce v médiích a revoluce politické.

Můžeme říct, že nová média jsou utvářena atmosférou, jež je ve vzduchu. Mezi lidmi existovalo něco, co tento druh interaktivity vyžadovalo: odmítali pouze poslouchat a dělat, co jedna vládnoucí skupina říká, a začali usilovat o obousměrnou komunikaci. A totéž se tehdy dělo v samotných médiích. Televize se stala interaktivní, když lidé přestali být pouhými diváky a dostali šanci přepínat programy, dívat se na různé kanály ve stejnou dobu, CD-romy začaly získávat dominantní pozici mezi médii a také film dostával interaktivní rysy. Filmový průmysl se pokoušel reagovat na požadavky lidí: mohli jste vidět mnoho filmů, v nichž se odehrávaly různé příběhy, různé verze závěrů a lidé si mohli vybírat – teoreticky –, jak se příběh bude odvíjet. Korespondovalo to s požadavky velké masy příjemců té doby, ale také napříč historií. Benjamin psal o tom, jak nejnovější médium – v jeho časech to byla kinematografie – potenciálně rozbíjí auru, protože filmová kamera skutečně pronikala mezi lidi, s různými úhly snímání a podobně.

Ale když mluvíte o příkladu CD-romu, asi jej nespojujete s tím konkrétním obdobím konce osmdesátých let ve východní Evropě, protože CD-romy zde přece tehdy nebyly běžně požívány? Máte tedy na mysli nějaký obecnější potenciál přítomný v médiích a současně ve společnosti?

Ne, ne, já nemluvím jen o tom, co se dělo tady, ale o celosvětové situaci. Nemluvím teď o tom, jak lidé používají tyto přístroje ve vztahu k jejich politickým transformacím, ale o atmosféře té doby na celém světě. Revoluce se odehrávaly ve východní Evropě, ale mediální revoluce probíhaly souběžně a my mezi oběma můžeme pozorovat paralely. Interaktivita je klíčovým

slovem, jež je propojuje. Aby to bylo jasnější, srovnáme francouzskou revoluci s tou rumunskou. V obou událostech se protagonisté stali publikem a publikum protagonisty, záporné postavy se změnilo v kladné a naopak, policejní síly a mocenské struktury se staly revolucionáři a revolucionáři se změnili v mocenské struktury a obecně docházelo k mnoha výměnám rolí. V době francouzské revoluce ještě nebylo rozšířeno mnoho médií, ale literatura, možná divadlo Grand Guignol a jiní autoři reflektovali toto vyměňování rolí v jednom médiu, zatímco během rumunské revoluce probíhala také revoluce nových médií, jejímž klíčovým termínem byla interaktivita. Když někdo řekne v Düsseldorfu viděl výjevy z rumunské revoluce na monitoru televize nebo počítače, mohl je sledovat z interaktivního hlediska a říkat si: “Já mám pocit, jako bych prohlížel nějaký CD-rom, teď bych mohl kliknout támhle na Ceausescu a Ceausescu se změni v někoho jiného...” To je situace, kterou si mohu jen představit, ale přesto by se dalo říct, že tyto dvě revoluce, rumunská a mediální, pocházejí z nějaké totožné metafyzické síly, a proto lidé požadují a potřebují právě tyto věci, proto se tyto věci dějí. Video Farockiho a Ujicy zachycuje tento fenomén s důrazem na roli očí různých videokamer, jež byly svědky revolučních událostí.

Ve vašich studiích jsem objevil některé opakuující se prvky: obvykle porovnáváte politické procesy, masová média, současné umění a každodenní kulturu bývalé východní Evropy se situací v západních zemích a Japonskem, a to na základě poměrně volných analogií (například srovnáváte reklamy s haiku). Vaše texty jsou výrazně esejistické, často si hrají se slovy a obsahují osobní nebo dokonce autobiografické poznámky. Máte pro svou práci nějaký vzor, jenž by vám ukazoval, jak psát o médiích a jaká má být pozice mediálního teoretika v současném kontextu?

Vím, že můj způsob psaní je idiosynkratický v každém smyslu a pro evropského čtenáře zvláště, protože to není konstruktivní typ psaní. Pokouším se vzájemně provázat různé věci, spojit odlišné problémy, jež jsou rozptýleny po celém světě. Mám problém s “interním” diskurzem žánru, jenž je vždy velmi uzavřený do sebe a nepřekračuje hranice žánru, nevychází ven. Pokouším se vždy vyjmout určité téma z daného žánru a uvést je do širšího světa a pak je propojit s dalšími oblastmi. Je to o médiích: média ve skutečnosti nejsou autonomním žánrem, nýbrž jsou něčím, co stojí mezi, jako polymorfni látka. Můžete říct, že mé psaní je polymorfni bádáním současné kultury. Zabývá se také komunikací...mediální umění není nutně uměleckou formou využívající technologie, je věcí konceptu a může na sebe brát i formu psaní. A to je právě to, co si myslím, že sama dělám. Myslím, že když jsem žila ve velmi odlišných kulturách, je mým úkolem prostřednictvím psaní uvádět různé kultury do vzájemných vztahů v rámci řekněme jakýchsi interkulturních studií. V textech určených východo- a středoevropskému čtenáři píšou o přechodu od socialistické společnosti k tržnímu systému a pokouším se nabídnout určitá varování, že totalitarismus je stále zde, byť má novou podobu. Dokládám to mezními příklady totalitarismu konzumní společnosti, kterou znám z Japonska.

Pravděpodobně znáte koncepci “přechodů obrazu” či “l’entre-images” zformulovanou Raymondem Bellourem, který je také teoretikem literatury, filmu a videoumění. Bellour napsal, že nejzajímavější nové formy obrazu se dnes vynořují z míst mezi obrazy. Mezi obrazem statickým a pohyblivým, mezi fotografií, filmem, videem a počítačem, ale vyrůstají také ze zkušenosti diváka přecházejícího od jednoho obrazu k druhému v galerii prezentující videoinstalace. Bellour si myslí, že tento dialog mezi různými formami obrazu je velkou výzvou pro tradiční kinematografickou instituci. iii/ Dovolte, abych vám položil obecnější otázku, jaké místo má v kontextu současného mediálního umění obraz – dvojrozměrný, technický obraz. Pozorujete nějaké skutečné dialogy mezi

různými formami, texturami či režimy vidění odpovídajícími různým typům obrazů, nebo starý obraz spíše mizí?

Začala jsem se zabývat videouměním právě díky tomuto jeho aspektu – můžete procházet kolem obrazů a hledat si k nim svou vlastní cestu. Nemusíte chodit na žádné speciální místo typu kinosálu, jež existuje pouze za účelem předvádění filmů. Video může být všude. Ale musím trochu oponovat tomuto druhu začleňování videa do jedné řady s filmem či fotografií jakožto obrazy. Ačkoli je obecně uplatňovanou koncepcí takto video chápat (“video” jako vidění), pro mě je video spíše o zvuku než o obrazu. Když přednáším o videu na vysokých uměleckých školách nebo na workshopech, zdůrazňuji hlavně tento aspekt. Říkám, že obraz je svým způsobem záminkou pro zvuk. Zvuk je u videa hlavní věcí a obraz je mu podřízen. Při tvorbě videa je třeba myslet nejprve na zvuk. Video je ve smyslu své metody či typu vlastního zkoumání spojeno spíše se zvukovými uměními než s filmem: jeho posláním je zkoumat čas, je temporálně založeným médiem, podobně jako zvuk. Pokoušíme se s jeho pomocí reflektovat vlastní existenci, proč tvoříme umění a kulturu, proč myslíme a podobně, to vše skrze průzkum našeho časového vědomí, vědomí fyzikálního a psychologického času. Film je něčím trochu jiným, protože kvůli němu musíme chodit na speciální místo se speciální zvukovou aparaturou, kde zvuk je uzavřen uvnitř tohoto prostoru a nemůže vycházet ven. Nikdy se nestává hlukem. Ale video se může stát hlukem, a to je těsněji spojuje se současným světem, s fenoménem moderní společnosti. Takže v reakci na Raymonda Belloura bych řekla: nejen přechody obrazu, ale také přechody audia. S videem můžete dokonce zavřít oči a představovat si obraz jako korespondující s okolním prostředím.

Jean-Luc Godard nechal hlavní postavu jednoho ze svých pozdějších filmů napsat na tabuli “CAÏN ET ABEL. CINÉMA ET VIDÉO”. iv/ Měl tím na mysli, že video zabíjí film (i když v Godardově vlastní tvorbě byl vztah mezi těmito médii mnohem složitější). Vy ve svých textech naopak píšete o filmu a videu jako o vzájemně úzce spjatých oblastech, konkrétně japonské videoumění se podle vás zrodilo z experimentálního filmu šedesátých let, ba dokonce tento zrod dostal podobu konkrétní scény uvnitř konkrétního filmu. v/ Jaký je váš pohled na vztah mezi těmito, od 60. let částečně paralelními historiemi (experimentálního) filmu a videoumění a jaké interakce sledujete mezi oběma uměleckými proudy dnes?

Mnoho experimentálních filmařů, videoumělců, elektronických umělců přišlo k tomu, co dělají, z odlišných zázemí. Někteří strukturální filmaři například experimentovali současně s filmem i videem – jako Japonec Toshio Matsumoto, na nějž jste narážel. Matsumoto dělal přesně totéž ve svých strukturálních filmech i videích. Je to jako srovnávat psaní v angličtině, francouzštině a japonštině a pokoušet se odhalit, jak jsou vaše ideje a myšlení ovlivněny samotným jazykem. Myslím, že to je důvodem, proč tito filmaři experimentovali s videem. Na druhé straně máte například Woodyho Vasulku, pionýra elektronického umění, který přišel ze socialistického Československa a studoval FAMU. Pokoušel se vytvořit nový kód nebo nový audiovizuální jazyk, který pochopitelně nemohl být zdejšími vládnoucími strukturami pochopen. Takže Vasulka měl politické zázemí, které jej vedlo k obratu od filmu k videu.

Dále mohu zmínit Stephena Becka a Erica Siegela, kteří podobně jako Vasulkovi (Woody a jeho žena Steina) a elektroničtí umělci šedesátých a počátku sedmdesátých let (například Nam June Paik s inženýrem Shuyou Abem) traktovali ranou televizní obrazovku jako specifickou výzvu. Pracovali částečně jako technici: pokoušeli se deformovat elektronický obraz příkládáním magnetů, úpravami televizního přístroje a podobně. Tito technici-umělci nejsou nutně spjati s filmovými dějinami jako takovými, ale v jejich době panoval zvláštní Zeitgeist nazývaný “expanded cinema” (rozšířený film). vi/ Film se začal šířit z toho jednoho velkého

plátna, ale nejen ve smyslu expanze fyzické projekční plochy. Průkopník počítačového umění Ed Emshwiller realizoval program rozšířeného filmu uvnitř samotného obrazu: v jednom z jeho experimentů například vidíte postavu krácející napříč monitorem, přičemž obraz sám se rozprostírá na této postavě, takže když postava jde, jde i obraz. Můžeme říct, že raní video a elektroničtí umělci obecně usilovali o dosažení rozšířeného filmu. Souvisí to i s jejich revoltou proti diktátorské autoritě: se snahou ukázat, že nejsme pasivními příjemci signálů vysílaných vládou či velkými korporacemi, ale aktivními tvůrci a uživateli nástrojů sloužících nám samotným, že si nenecháme diktovat formát rozhodnutím shora, ale naopak z něj ven vyjdeme a vytvoříme formát vlastní, který je dobrý pro nás samotné.

V případě Godarda je to mnohem více otázkou jeho vlastního jazyka. Můžete tvrdit, že jeho filmy a videa jsou odlišné, ale ve skutečnosti je to stále Godard. Cokoli dělá, je to jeho, bez hierarchie mezi videem a filmem. Je jen málo umělců jako on. Maďarský filmař a videoumělec Gábor Bódy je jedním z nich, byl takovým Godardem východní Evropy. Mimochodem Bódy byl mou první kontaktní osobou ve východní Evropě, setkala jsem se s ním počátkem osmdesátých let a pracovala na jednom z jeho projektů nazvaném "Infermental" (Information-Ferment-Experimental). Byl to mezinárodní videomagazín založený v roce 1980 a ve své době šlo o neuvěřitelně novátorský projekt. Uvažovala jsem, jak tento filmový a videografický umělec z tajemné východní Evropy mohl přijít na tak vizionářskou myšlenku z oblasti médií, a to byl možná počátek mého zájmu o zdejší část světa.

A co například Chris Marker nebo David Larcher?

Raymond (Bellour) mi ukázal mediální instalaci filmaře Chrise Markera, která byla součástí jeho výstavy "Passages de l'image" v Centre Georges Pompidou, uspořádané roku 1990. **vii/** Nebyla jsem instalací ohromena asi kvůli její obrazové dominantě. Marker v ní použil mnoho fotografií dokumentárního charakteru a já jsem měla pocit, že je stále více filmařem než mediálním umělcem, že jeho filmařské zázemí je stále velmi dominantní.... Dobrý filmař se automaticky nestane dobrým výtvarníkem – podívejte se třeba na kýčovitá díla Michaela Snowa. V případě Davida Larchera je tomu jinak. Myslím, že jeho filmy a videa skutečně vyjadřují zásadní diferenci mezi filmem a videem, a to prostřednictvím projekce. Film a video je totiž možné rozlišovat na základě způsobu, jímž jsou promítány. V případě filmu, zvláště expanzivních či multiscreenových projektů, jaké dělal Larcher, potřebujete velmi dobrého promítače při každém představení, zatímco s videem tento druh lidského zdroje není nutný. Bill Viola potřebuje dobrého technika SONY, který ale nastaví videoprojektor jen jednou na počátku celé doby trvání výstavy. Podobně jako Emshwiller, i Larcher nepotřebuje pro svá videodíla multimonitorové sestavy, protože svou ideu rozšířeného filmu realizuje uvnitř jednoho monitoru. Takže Larcherovy projekty jsou zajímavé především tehdy, když je analyzujete z hlediska procesů projekce.

Ale vrátím se ještě k závěru předchozí otázky, k tomu, zda se v současném kontextu uplatňuje interfejs či dialog mezi experimentálním filmem a mediálním uměním. Mohu uvést příklad vynikajícího projektu americké mediální umělkyně Barbary Lattanzi nazvaný *HF Critical Mass*. Je to volně dostupný software vycházející z filmu *Critical Mass*, který v roce 1971 natočil Hollis Frampton. **viii/** Software adaptuje strukturu filmu jako interfejs pro improvizaci s digitálními videofilmami ve formátu Quicktime. Je to skutečný interfejs a dialog mezi experimentálním filmařem a pozdějším mediálním umělcem, realizovaný navíc velmi inteligentním způsobem, jenž vede příjemce k tomu, aby si uvědomili, že jsou to oni, kdo má dospět a dozrát prostřednictvím hlubšího pochopení historie.

Opakovaně jste psala o reklamě a pornografii. Jakou pozici mají tato “nízká” témata vzhledem k vašim výzkumům mediálního umění? Používáte je jako svého druhu epistemologické nástroje či metafory?

Rozhodla jsem se psát o pornografii a reklamě v bývalých socialistických zemích, protože zdejšími lidmi tyto věci po dlouhou dobu nebyly přístupné. Reklama je jako kouzelný svět, je velmi zálučná a sofistikovaná. Z technologického hlediska vypadá lépe než videoumění nebo experimentální film, protože chudí experimentální filmaři či videoumělci obvykle nemají náležité vybavení. Snažila jsem se nějakým způsobem diváky varovat, aby se nenechali zlákat... a aby to bylo možné, musela jsem analyzovat to, co je za dramatickými konstrukcemi a technologií používanými v reklamách. Současně jsem ale chtěla jaksí mluvit o umění skrze reklamu, abych zdůraznila, že umění samo, jak je běžně definováno a chápáno v Evropě, není nezbytně v souladu s konceptem umění v jiných částech světa. V Japonsku mají reklamy stejný kulturní status jako umění – ne proto, že pracují s lepší technologií a stojí více peněz, ne proto, že vypadají lépe, nýbrž díky tomu, že jsou tvořeny za velmi omezujících podmínek (daných například časovým limitem). Vytvořit něco v omezujících podmínkách je v Japonsku a Asii obecně více “arty” než tvořit za zcela svobodných podmínek.

Pornografie má podobný osud... Možnosti tvorby jsou u ní omezené, a proto umožňuje jistý svobodný výraz. V Evropě je termín pornografie používán jen v negativním smyslu; především takzvaní kulturní lidé ji pojmají jako prostituci, špinavou práci, kterou se jen vydělávají peníze. Ale je možné se na ni podívat i jinak. V Japonsku vznikla spousta dobrých filmů v žánru nízkorozpočtového porna. Producenti říkali filmařům: Dokud tam budete mít nahá těla, dokud tam budou sexuální scény, můžete ve filmech dělat a říkat, co chcete. Proto mohlo mnoho mladých talentovaných režisérů v tomto žánru experimentovat.

O pornografii jsem psala i z jiných důvodů. Jedním je má snaha zpochybnit pojmy vysokého a nízkého v umění, jež jsou zakořeněny v evropské tradici. Jiným je to, že jevy, jež jsou považovány za negativní a nečisté, k nimž patří i pornografie a reklama, z kultury nezmizí, a proto jim musíme čelit a pokoušet se jim porozumět. Je to stejné jako s mafií nebo paneláky... Lidé mají tendenci tyto věci prostě odmítat a nezabývat se jimi nebo se na ně dokonce ani nedívat. Ale ony již existují a není možné se jich zbavit. Rozrůstají se a vyvíjejí s každou novou technologií. Je proto nutné se jim věnovat, snažit se je zlepšit, změnit podle svých představ. Mým poselstvím v této věci je: abychom je mohli učinit lepšími, musíme se na ně pozorně dívat, studovat je, psát a diskutovat o nich. Jen tak bude možné změnit pornografii, jež je ovládána mužskými režiséry, mužským hlediskem, obrazem ženského těla jako oběti znásilňování a nástroje vydělávání peněz. Kritický diskurz o takových žánrech jako reklama, televizní pořady, pornografie je dosud velmi chabý nebo téměř neexistuje, a proto je třeba tuto oblast kultivovat.

Jste jedním z mála autorů, kteří psali o tradici českého a československého mediálního umění před rokem 1989 a kdo jsou schopni ji srovnat se světovým kontextem. Pozorujete nějaké návaznosti mezi Emilem Radokem s jeho Polyekranem, Alfrédem Radokem s jeho Laternou magikou, Radúzem Činčerou s jeho Kinoautomatem, Woodym Vasulkou s jeho “hybridními automaty”, disidentským “Originálním video žurnálem” na jedné straně a tvorbou mladší, současné generace na straně druhé?

Nezmínil jste jedno velmi důležité jméno – Josefa Svobodu. Návaznost zde byla, dokud Svoboda nezemřel. Já v současnosti vedu diskuse na téma možností, jak navázat na tradici Laterny magiky (která je mimochodem také příkladem “expanded cinema”) s řadou mladých filmařů a videoumělců a doufám, že z ní brzy něco vzejde a že to budu moci sledovat. Měla jsem o této věci zajímavý rozhovor s mladým japonským divadelním režisérem Aratem

Kitamuro, velkým obdivovatelem Svobody. Mluvili jsme spolu o této nové generaci, jež by mohla navázat na Laternu magiku, ale on byl zděšen a řekl: Když génus jako Svoboda vytvoří divadlo, je to jeho divadlo. A když zemře, toto divadlo zemře s ním. Nemá smysl snažit se děla něco nového s použitím divadla někoho jiného, protože by to bylo jako využívat jeho duši či dítě. Mluvil o problému jako divadelník, ale já se jím zabývám z hlediska mediálního umění. Mediální umění má schopnost a sílu transformovat dimenze jakéhokoli prostoru nebo jej proměnit v jiný prostor. Nepotřebuje udržovat dominanci určitého typu divadla, protože se od něj očekává, že všechno promění. Dokonce i divadlo génia Svobody může být transformováno do nějakého jiného typu divadelního prostoru prostřednictvím projekcí, světél a stínů, zvukového rejstříku apod. To je myslím klíčem k otázce, jak nová generace může na tuto tradici navázat.

Dnes experimentální projekce probíhají častěji v prostorech klubů, ve formě VJ-ingu a DJ-ingu, než ve velkých divadlech. Mladí lidé nechodí do institucionalizovaných divadel typu "Laterny magiky". Absorbují a transformují podněty pro projekční experimenty skrze svou klubovou scénu. Je to jiná citlivost a jiný smysl pro projekce, silně zvukově orientovaná kultura, spojená s tím, co jsem před chvílí říkala o dominanci audia ve videoumění. Projekce je také formou komunikace a lidé v různých obdobích potřebují vytvářet různé formy komunikace, rozbít starou hierarchii a ztuhlost jazyka. Ti lidé z klubů vytvářejí nový způsob komunikování a je úkolem pro divadelní producenty či režiséry, aby je propojili s generačně širším publikem. Současně ale nesmíme zapomínat, že komunikace sama automaticky netvoří umění, a zřetelně odlišovat způsob, jak si určité prvky přivlastňují VJ-ové na jedné straně a například Lattanzi ve svém *HF Critical Mass* na straně druhé. Přenos lokálního jazyka do jazyka univerzálnějšího je uměleckým dílem a já se obávám, že není mnoho těch, kdo jsou něčeho takového schopni, bez ohledu na generační příslušnost.

Na závěr našeho interview bych se rád zeptal na vaše zkušenosti s výukou českých studentů mediálního umění. Jakou máte pedagogickou metodu, jaké vztahy jste měla se studenty a proč jste se rozhodla svého vysokoškolského působení nechat?

Je zajímavé, že vaše první i poslední otázka se týkala škol – jaké jsem studovala a v jakých nebo jak jsem učila. Ve skutečnosti jsem ale nikdy nevěřila v akademické studium. Důvodem je problém, o němž jsem již mluvila – orientace na tvorbu uzavřených textů pro uzavřené okruhy lidí. Víím, že zdejší lidé trpí určitou iluzí o akademických studiích, ale já ne. Já jsem byla nejhorším studentem ze všech mých studentů na FaVU VUT v Brně, agitovala jsem mezi studenty stylem "co tady budete dělat tak dlouhou dobu". Je to problém škol, jako je například i FAMU, že studenti se mohou naučit techniku, ale naučí se velmi málo o skutečné společnosti, protože jsou tak dlouho v jakémsi moratoriu. Co když je jediným světem, který filmař zná a je schopen popisovat, příběh typu "kluk potkal ve škole holku"?

Já jsem studenty povzbuzovala, aby vycházeli ze školy ven, do světa. Mluvila jsem s nimi o všem možném, od kulturní diference přes sexuální problémy po gender, od feminismu přes rasové problémy až po problémy existenciální, a nakonec také o umění. Chtěla jsem, abychom sdíleli celou kulturní zkušenost, a věřím, že právě to jsme opravdu dělali. Možná se všichni z nich nestali zavedenými umělci, ale jsem přesvědčena, že na základě takových zkušeností se z nich stane ta nejskvělejší skupina společnosti, ať už budou dělat cokoli a kdekoli... a co víc bych si mohla přát? Být zajímavým člověkem je stejně důležité jako dělat zajímavé umění. Školu jsem opustila, protože nám v tomto procesu nepomáhala nebo nám dokonce vstupovala do cesty. Ukázalo se jako mnohem smysluplnější pokračovat ve společných rozhovorech a projektech bez školy... nyní si se studenty vzájemně telefonujeme a setkáváme se, když na to máme chuť, jako milenci, kteří chodí na rande, a líbí se nám to tak.

**Zaznamenáno v Praze dne 9. října 2002.
Rozhovor vedl a z angličtiny přeložil Petr Szczepanik.**

i/ Překládám zde termíny video art a media art jako videoumění a mediální umění.

ii/ Srov. Ujica, Andrei – von Amelunxen, Hubertus (eds.): **Television/Revolution. Das Ultimatum des Bildes.** Marburg 1990; Sei, Keiko: **Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen.** Berlin 1990. Do sborníku redigovaného Keiko Sei přispěla řada předních osobností mj. z oblasti teorie médií a filmu: Vilém Flusser, Paul Virilio, Serge Daney, Jean-Paul Fargier, Margaret Morse, Peter Weibel, Erkki Huhtamo ad.

iii/ Srov. Bellour, Raymond: **L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo.** Paris 1990; **L'Entre-Images 2, Mots, Images.** Paris 1999; **La double hélice.** In: R. Bellour, C. David, C. van Assche (eds.): **Passages de l'image.** Paris 1990, s. 37-56.

iv/ Godard nechal tento nápis nakreslit křídou na tabuli hlavního hrdinu filmu **Zachraň si, kdo můžeš (život)** (*Sauve qui peut /la vie/*, 1979), režiséra Paula Godarda (Jacques Dutronc).

v/ Jedná se o scénu z filmu Toshia Matsumota **Pohřeb růží** (*Bara no soretsu*, 1969).

vi/ Srov. např. Gene Youngblood: **Expanded Cinema.** New York 1970.

vii/ Markerova instalace byla vystavena pod názvem **Zapping Zone** (1990).

viii/ Hollis Frampton: **Hapax Legomena III: Critical Mass** (1971). Software **HF Critical Mass** (2002) je možné volně stáhnout na adrese www.wildernesspuppets.net/hfcm/.