

ARCHEOLOGIE MÉDIÍ
V POSTMEDIÁLNÍ DOBĚ

Hlavní osou tematického bloku tohoto čísla *Iluminace* je otázka, jak lze chápat dějiny médií a co je ještě předmětem jejich zájmu. Z již přibližně 25 let trvajících debat historiků a teoretiků filmu, médií, vizuálních umění a dalších kulturních forem o problémech tradičních historiografických postupů si na pomoc bere badatelský směr nazývaný *archeologie médií*.¹⁾ Mediální archeologové se zaměřili na hledání konceptů médií novějších v dějinách médií starších a výzkum počátků jednotlivých jevů zaměnili za sledování historických souvislostí a rezonancí. Vyšli především z Foucaultovy *Archeologie vědění*, která napovídá, že každé médium v dějinách neznamena jen obraz nebo sdělení nesené konkrétním materiálem, jednu určitou kulturní formu, ale že je součástí širšího diskursu.²⁾ Médium jako diskursivní objekt je zasazeno do sítě dalších společenských konstruktů, témat a očekávání, které se vážou na určité sociokulturní procesy a praktiky. Mediálně archeologický přístup se zaměřil jednak na výzkum cyklicky se vracejících objektů a motivů, které formují mediální kulturu, jednak na odkrývání způsobů, jak jednotlivé diskursivní tradice a formace utvářejí specifické mediální aparáty a systémy v různých historických kontextech, a tak definují jejich sociální identitu.³⁾ Takto vymezená metoda se však na přelomu století komplikuje nejen všeprostopupující intermedialitou, ale i zásadní proměnou mediální kultury a média jako takového. Rosalind E. Kraussová mluví o *postmediální době*:

Myslím, že nejprve musím udělat čáru za slovem médium, pohřbít nános toxického odpadu a vyjít do světa lexikální svobody. „Médium“ se zdá příliš infikované, tolik ideologicky, dogmaticky, diskursivně zanesené.⁴⁾

1) Siefried Z i e l i n s k i, *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press 1999.

2) Michel F o u c a u l t, *Archeologie vědění*. Praha: Herrmann & synové 2002, s. 9–22.

3) Erkki H u h t a m o, Od kaleidoskomaniaka po kyberneda: poznámky k archeologii médií. *Kino-Ikon* 6, 2002, č. 1, s. 84–85.

4) Rosalind K r a u s s, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson 2000, s. 5.

Siegfried Zielinski se pak věnuje médiu jako něčemu nekonečně rozsáhlému a všepohlcujícímu, z čeho tesáme jednotlivé tvary, texty, obrazy, interfejsy či formální postupy.⁵⁾ Médium je často vnímáno nejen jako konkrétní forma, technologie a materiál, ale i jako prostředí, operace, činnost, nesymbolická forma, idea, která zakládá různé typy vnímání, vědění, a tedy své vlastní dějinnosti. Tyto koncepce ukazují, že se mění jak pojetí média, tak obecněji obrazu, jeho kontextu i jeho diváků, a že se tedy lze ptát: Jak můžeme mluvit o dějinách médií v *postmediální* době?

Soubor těchto otázek vede i k tomu, že archeologie médií, byť ještě velmi mladá, začíná nabývat odlišných podob – na jedné straně se odklání od původního foucaultovského východiska, na druhé straně se k němu naopak vrací a přimyká ještě těsněji. Siegfried Zielinski se kupříkladu začal zajímat více o subverzivní část dějin umění a zaměřil se na *anarcheologii médií*, která celý výzkum posouvá do osobnější roviny fascinovaného interdisciplinárního hledačství a sběratelství kuriozit, později do ještě otevřenějšího prostoru *variantologie*, ve kterém již disciplinární hranice mizí zcela a nově otevřený archiv všeobecných dat a znalostí umožňuje volné hledání nečekaných transhistorických souvislostí.⁶⁾ Oliver Grau,⁷⁾ Thomas Elsaesser,⁸⁾ Erkki Huthamo a Carolyn Marvinová⁹⁾ na základě historických médií definují vlastnosti nových médií a virtuálních realit, „archeologie možných budoucností“, a nalézání opakujících se *topoi* v dějinách mediálních diskursů jim pomáhá nejen odlišně nahlédnout jednotlivé zobrazovací praxe (jakými jsou například stereoskop, pohyblivá panoramata či virtuální realita), ale i odlišná percepční paradigmat a variace diváckých zkušeností. William Uricchio sleduje, jak rozdílné technologie médií a kulturní praktiky utvářejí reprezentační strategie, ale i recepce a odlišná publika.¹⁰⁾ Friedrich Kittler naopak zcela opomíjí divácký subjekt a zaměřuje se pouze na technologická média jako určitá a priori.¹¹⁾

Mediální archeologie se také dostává do pozice zastřešujícího rámce či nabývá podobu inspiračního momentu. Umožňuje zkoumat obrazy z odlišných diskursů (Laura Marksová například sleduje matematické vzorce a přesahy diagramatického a algoritmického myšlení v umění, Arianna Borrelliová zkoumá metafory jako klíčové vzorce pro možný překlad mezi jednotlivými diskursy), využít odlišné metody a přístupy (Alison Griffithsová se zaměřuje na fenomenologicky orientovanou archeologii diváckého zážitku uprostřed imerzivních médií) a podnítit uměleckou tvorbu (Jeffrey Shaw, Werner Nekes,

5) Siegfried Zielinski, *The Deep Time of the Media. Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. Cambridge: The MIT Press 2006, s. 32–34.

6) Siegfried Zielinski – Silvia M. Wagnermaier (eds.), *Variantology I: On Deep Time Relations of Arts, Science and Technologies*. Köln: Verlag der Buchhandlung Walter König 2005.

7) Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press 2003.

8) Thomas Elsaesser, Historie rané kinematografie a multimédia. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 113–131. Thomas Elsaesser (ed), *Early Cinema: Space Frame Narrative*. London: BFI – Bloomington: Indiana UP 1990.

9) Carolyn Marvin, *When Old Technologies Were New: Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. New York and Oxford: Oxford University Press 1988.

10) William Uricchio, *Media, Simultaneity, Convergence: Culture and Technology in an Age of Intermediality*. Monograph. Utrecht: Universiteit Utrecht 1997

11) Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press 1999.

Gustav Deutsch, Péter Forgács, Zoe Beloffová, Gebhard Sengmüller, v domácím prostředí Filip Cenek, Martin Blažíček apod.).

Další větev mediálního výzkumu se částečně vzdaluje od původního archeologického vymezení a zaměřuje se na relokaci médií, na transmediální intertextualitu a vyprávění, tedy na zkoumání příběhů přecházejících mezi jednotlivými médii a toho, jak se jednotlivá topoi objevují napříč historií literatury, výtvarných zobrazení, jak proměňují filmový obraz, ať už promítaný v kinosále či na osobním počítači, jak se uplatňují ve videohrách či digitálních simulacích, jak obdobné kulturní historie vytvářejí transmediální „sítě“ veřejných prostorů.¹²⁾ Podstatné je, že tyto transmediální sítě propojují historiografii, teorii a praxi, a redefinují a dekonstruují tak pojem archivu a nepřímo transformují jeho sbírky – podloží mediálněarcheologických výzkumů. Problematizace archivu, médií či disciplinárních hranic tedy znovu nastoluje otázky, na které se zaměřuje i tematický blok textů *Illuminace*: Jak lze mluvit o archeologii médií a co vše spadá do jejího výzkumného pole?

Tato všestranná heterogenita pochopitelně zkomplikovala výběr textů, stala se nicméně inspirativní výzvou a fascinujícím podkladem k rozpravě o metodě, ale i o přesnějším zacílení čísla. Záměrem tematického bloku bylo v první řadě nastínit jednotlivé možnosti využívání archeologických konceptů k psaní dějin médií a zároveň je omezit tak, aby nedocházelo k matoucímu vrstvení témat a hromadění dílčích archeologických objevů a objektů. Celková pestrost a dynamika tohoto badatelského zaměření byla proto dále upřesňována na dvou rovinách – rovině teoretické, která ukazuje proměny pojmů a kategorií v závislosti na diskursivní a regionální tradici, a rovině aplikační, jež demonstruje odlišné způsoby práce s jedním okruhem médií. Teoretická explikace byla omezena na komparaci dvou linií myšlení, tedy myšlení, které vychází z detailního historického výzkumu vztahu mezi médii a sociokulturními praxemi (jak ho rozvíjí zejména angloamerická akademická oblast) s uvažováním spekulativnějším, jež se napájí spíše z filozofické tradice a klade si mnohem obecnější otázky ohledně proměn vědění a vnímání (jak je rozvíjeno zejména v prostředí německém). Aplikační studie pak rámuje jedna doba a jedna oblast mediálního výskytu – doba modernity s důrazem na prostor zábavních parků a výstav jakožto přehlídek mediálních variet.

Vstupní text tematického čísla představuje teoretizující a filozofující proud dějin médií – německé uvažování o medialitě a její historii, které se neptá ani tak na samotný mediální objekt, ale spíše na genezi a charakter mediálního *prostředí* jako rámce pro mediální operace a materiální předměty. Rozšíření pojmu média a zvýšení zájmu o různé typy dějinnosti pak dovoluje zkoumat nejen dějiny médií, ale i média dějin. Jelikož německý přístup k dějinám médií není mimo domácí prostředí příliš známý, vyžadoval metodologickou explikaci a bližší určení vztahů mezi jednotlivými subdisciplínami, tedy mezi filozofií a archeologií médií, kulturními technikami a mediální historiografií, kterou zde zastupuje rozhovor s autorem vstupní statě Bernhardem Siegeretem vedený ve výmaršském výzkumném centru pro výzkum kulturních technik a filozofii médií (Internationale Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie).¹³⁾ Postupy německé medi-

12) Zde navazujeme na tematický blok *Illuminace* editovaný Lucií Česálkovou in *Illuminace* 23, 2011, č. 1.

13) Viz online: <<http://www.ikkm-weimar.de/>> [cit. 14. 6. 2011]

ální archeologie ilustruje Siegertova studie amimetických, aperspektivních obrazových kompozic v dějinách zobrazovací praxe. Na mnoha příkladech obrazů, jež se zřikají přídomků „otisk reality“ a „okno do světa“ či obsahují „subverzivní“ amimetické rysy, dokazuje, že krize skutečnosti a náhrada světa obrazem je technickým obrazům a novým médiím přisuzována zcela neprávem. Svou archeologií „skutečnosti“ a jejich reprezentací Siegert nejen vyvrací pojetí centrálně perspektivního obrazu jako jediného autentického zobrazení, ale i velmi aktuální představu o smrti nápodoby i o tom, že se novomediální obrazy pokoušejí „zakrývat“ či „vymazávat“ skutečnost.

Tato linie myšlení polemizuje s postupy autorů následující trojice textů, kteří vycházejí z důkladného historického výzkumu a kladou si otázky navázané na konkrétní problémy společenské a kulturní. Jelikož je tento směr v českém akademickém prostředí mnohem známější,¹⁴⁾ nebylo zde třeba osvětlovat jeho metodologii, ale mnohem nosnější se zdálo představit jeho variabilnost při výzkumech toho, co lze v době modernity považovat za médium, jak je toto médium formováno společenskými změnami a potřebami a jak zpětně působí na dobovou dynamiku. Tuto část uvádí překlad textu Lauren Rabinovitzové, v němž se prolíná archeologický přístup s postupy nové filmové historie. Na jejich spojnici se pak vyjevuje, jaký „obraz“ ženy se rodí s modernitou a jak přesahuje do zobrazovací praxe technických obrazů. Tuto studii můžeme číst jako archeologii touhy, subjektu či tělesnosti. Text Wandy Strauvenové se zabývá již konkrétními objekty médií, přičemž zmiňovaný rys tělesnosti přesouvá na samotná média; filmové médium pak vidí jako možného následovníka vědeckých hraček, jejichž optická iluze je závislá na hmatu. Tato studie o hmatových příznacích médií nesleduje „pouze“ dějinnou linii mediálních proměn, ale přispívá i ke zkoumání archeologie interakce a psaní paralelní historie hráčství (nikoli pouze diváctví), a otevírá tak prostor pro další výzkumy fenoménu haptičnosti ve vztahu k dějinám audiovizuálních médií. Společná studie Lucie Česákové a Kateřiny Svatoňové se věnuje specifickým české modernity a ptá se na to, jak se politicky a společensky komplikované prostředí vyrovnávalo s napětím mezi potřebou saturovat audiovizuálně-haptické pole novými technickými, kinetickými, dynamickými obrazy a atrakcemi, a silně národně obrozeneckou tendencí napájející se z minulosti a tradice českého národa. Tematické číslo uzavírá edice Ivana Klimeše, která je doslova archeologickým ponorem do odpadkových košů filmových stříhačů, promítačů a archivářů: mezi odstřížky filmových pásů, jež měly zůstat zraku diváků zcela skryty. Vystřihávaná, vyhazovaná a recyklovaná filmová políčka provokují k otázce, co tyto utajené materiální stopy ukrývají, co vypovídají o dobové mediální praxi i o zapomenutých aspektech samotných mediálních textů. Všechny studie tedy z nejrůznějších pozic problematizují tra-

14) V českých překladech vyšlo několik zásadních mediálněarcheologických textů, byly zde pořádané archeologicko mediální konference (Konference Archeologie médií, 3. 12. 2010, NoD, Praha) a vznikají původní studie vycházející z této metody. Srov. Erkki H u h t a m o, Od kybernetizace k interakci: Příspěvek k archeologii interaktivity; E. H u h t a m o, Od kaleidoskomaniaka po kybernerda: Poznámky k archeologii médií. *Kino-Ikon* 6, 2002, č. 1, s. 81–92; Petr S z c z e p a n i k – Pavel S k o p a l – Jakub K u č e r a, Za anarcheologii médií: Rozhovor se Siegfriedem Zielinskim. *Kino-Ikon* 6, 2002, č. 1, s. 159–173; kapitola Archeologie médií a intermediální dějiny filmu, in: Petr S z c z e p a n i k (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 485–500; Tomáš D v o ř á k, *Sběrné suroviny: Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti*. Praha: Filosofia 2009.

diční pojetí diváka či pozorovatele a historii jeho pohledu, a částečně se tak vymezují vůči okulocentrické tradici západního uvažování o audiovizuálních médiích.

Předestřené možnosti archeologie médií nám mohou pomoci zkoumat otázky v širším, dynamičtější poli Zielinskiho archivu, sledovat, co se děje s obrazem i jeho divákem v době, kdy nelze jednoduše stanovit hranice média ani historického výzkumu. Nezbývá než doufat, že pluralita mediálních prostředků a zkušeností podnítí další debatu o specifických historických a regionálních podmínkách mediální situace, o podstatě média-prostředí, média-operace, média-praktiky, média-pojmu či média-předmětu, o proměnách vnímání a vědění, stejně jako o možném psaní historie, dějin médií a dějin. Děkuji všem, kteří se na čísle podíleli, za jejich čas, ochotu, radostnou spolupráci a podnětné texty či připomínky.

K. S.