

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Fotografie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

České galerie v době koronavirové krize

Zuzana-Markéta Macková

Vedoucí práce: Tereza Stejskalová

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Photography

BACHELOR'S THESIS

**Czech galleries during
the coronavirus crisis**

Zuzana-Markéta Macková

Thesis advisor: Tereza Stejskalová

Examiner:

Date of thesis defense:

Academic title granted: BcA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

České galerie v době koronavirové krize

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce
a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

Podpis

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Poděkování

Ráda bych poděkovala Tereze Stejskalové, vedoucí této bakalářské práce, za obrovskou trpělivost, kterou se mnou během vzniku této práce měla, Jenovi Kratochvilovi, za poskytnutí vhledu do dění Galerie Rudolfinum, Maxovi Vajtovi za jeho neskonalou emoční podporu a v neposlední řadě všem, kteří se se mnou podělili o své pocity ohledně digitálního přesycení.

Abstrakt

V této práci budu komparovat různé přístupy českých galerií a uměleckých institucí reagující na podmínky vyvolané koronavirovou krizí. Budu se převážně věnovat následujícím otázkám: Co vlastně znamená přesun fyzického prostoru do toho digitálního? Je etické/správné prezentovat uměleckou instituci skrze sociální média? Proč není internet plnohodnotným ekvivalentem veřejného prostoru? Je možné a hlavně žádoucí se ještě vracet do před-pandemického režimu?

Virtuální prostředí nám umožňuje snadno překračovat hranice, přesto jsem se rozhodla soustředit se pouze na české umělecké instituce. I když by se nabízela komparace se zahraničními institucemi, domnívám se, že bych nebyla schopná plnohodnotně a objektivně obhájit obě strany. Ve své práci se pokusím pojmenovat a obhájit nejlepší a nejhorší řešení posunutí prostoru fyzické bílé kostky do virtuálního/nefyzického prostředí, se kterými české galerie přišly v roce 2020. Budu se ptát, jak moc je online prostředí inkluzivní a jak moc exkluzivní.

Abstract

In this work I will compare different approaches of Czech galleries and art institutions responding to the conditions caused by the coronavirus crisis. I will mainly focus on these following questions: What does transferring physical space into the digital actually mean? Is it ethical/correct to present an art institution through social media? Why is the Internet not equivalent to public space? Is it possible and desirable to return to the pre-pandemic regime?

The virtual environment allows us to easily cross borders, yet I decided to focus only on Czech art institutions. Even if a comparison with foreign institutions would be offered, I believe that I would not be able to fully and objectively defend both parties. In my work I will try to name and defend the best and worst solution of moving the space of the physical white cube to the virtual/non-physical environment that Czech galleries came up with in 2020. I will ask how inclusive and how exclusive the online environment is.

Obsah

1) Úvod, epidemie koronaviru, náhlé zavření všeho včetně uměleckých institucí.....	8
2) Inkluzivita veřejného prostoru.....	9
3) Digitalizovatelnost médií a proč je technika 3D skenu oblíbená.....	11
4) Konkrétní příklady a komparace různých institucí, hodnocení na základě exkluzivity a inkluzivity.....	13
4.a) Národní galerie Praha.....	13
4.b) Rudolfinum.....	14
4.c) Cena Jindřicha Chalupeckého v PLATO Ostrava.....	16
4.d) GAMU.....	18
5) Internet není z podstaty inkluzivní.....	20
6) Alternativy klasického uměleckého výstupu.....	21
6.a) Umění pomáhá.....	21
6.b) Artyčok TV - Ruka ruku mumie a Na čom makáš?.....	22
7) Závěr.....	23

1) Úvod, epidemie koronaviru, náhlé zavření všeho včetně uměleckých institucí, přesun naprosté většiny dění do online prostředí

Loňský březen znamenal pro český umělecký svět velký milník. V rámci protikoronavirových opatření se totiž, mimo jiné, náhle zavřely veškeré umělecké instituce. Průměrný počet dvaceti návštěvníků týdně klesl na nulu. Galerijní prostory se konečně diváka zbavily nadobro. Diváka, který byl dosud jen jakýmsi *nutným zlem*¹, které bylo potřeba přetpět, aby se vystavené dílo mohlo stát úspěšným. Najednou odpadá strach z divákovy fyzičnosti a nesterilnosti. Konečně je prostor pro plnohodnotné soustředění se na *to nejpodstatnější* - na fotografickou dokumentaci a její následnou prezentaci. To, na čem dosud pracovali umělci, kurátoři, grafici a produkční, rázem nemusí čelit otázkám jako co dělat, když někdo něco poškodí, shodí, zmačká, pokreslí nebo dokonce odcizí. Nemusí řešit výšku očí nebo běžné lidské zorné pole. Trend instalace působivé nejvíce skrze instagramová okénka najednou nabírá úplně nových rozměrů. Nebo alespoň to by si člověk mýsl. Jak se s těmito podmínkami reálně vypořádaly české galerie a umělecké instituce bude předmětem následujících stran.

Způsobů, jakými se jednotlivé instituce vydaly je mnoho, obecně by se však daly rozdělit do dvou základních kategorií - instalace ve fyzickém a instalace ve virtuálním prostoru. Pod fyzickou instalaci v zavřené galerii spadají různé způsoby prezentace online - buďto fotografické reprodukce, 360 záběry podobné těm z google street view, 3D skeny, případně video procházející výstavou. Virtuální instalaci pak můžeme pozorovat buďto vycházející z fyzických prostor, případně jsou díla vsazena do fiktivních 3D světů, ve kterých se divák pohybuje podobně jako MMORPG avatar. Obě kategorie počítají s tím, že divák vlastní minimálně počítač, že je dostatečně technicky schopný na to si výstavu prohlédnout a že bude vědět, jak se vůbec k takové výstavě může dostat. To, že je výstava umístěna na internetu totiž zdaleka není ekvivalentem umístění v pro všechny dostupném prostoru.

V této bakalářské práci budu komparovat rozdílné přístupy a reakce na koronavirové restriktce důležitých českých uměleckých institucí. A to jmenovitě Národní Galerie Praha, Galerie Rudolfinum a Cenu Jindřicha Chalupického v PLATO Ostrava. Z menších institucí budu zmiňovat Galerie Akademie múzických umění v Praze.

¹ KOTTOVÁ, Karina. *Instituce a divák*. Praha: Display, [2019]. Cumulus. ISBN 978-80-906381-8-1.

Budu hodnotit inkluzivitu provedení, pokusím se shrnout základní trendy v jednotlivých přístupech. Mým cílem je aspoň částečně zmapovat děj a vývoj, kterým se české umělecké prostředí vydalo, jelikož se domnívám, že zpátky k předkoronavirovému “normálu”, tak, jak ho známe, se již nevrátíme. Jsem si jistá, že tato událost významně a dlouhodobě změní způsob prezentace uměleckých výstupů, proto bych chtěla využít své pozice a věnovat svou bakalářskou práci právě jaké-si archivaci situace, ve které se právě nacházíme. Možná je to zbytečně romantická představa, ale líbí se mi nad tím přemýšlet, jako nad dopisem v lahvi vhozeným do moře akademických textů.

2) Inkluzivita veřejného prostoru

Každý má jakou-si představu o tom, co si pod pojmem *veřejný prostor* představit. Podoba veřejného prostoru se však v různých kontextech liší. Zákon o obcích jej definuje jako *všechna náměstí, ulice, tržiště, chodníky, veřejnou zeleň, parky a další prostory přístupné každému bez omezení, tedy sloužící obecnému užívání, a to bez ohledu na vlastnictví*². Obecně by se tedy o takovémto prostoru dalo mluvit jako o místě, na které má přístup každý bez ohledu na věk, gender, občanství, národnost, barvu pleti nebo sociální třídu. Inkluzivita se v posledních letech stala velmi skloňovaným termínem. I přesto jsme bohužel stále svědky nově vznikající sexistické městské infrastruktury a urbanismu³. Nové stavby ve veřejném prostoru jsou sice opatřeny bezbariérovými plošinami, ale samotné uspořádání a členění jednotlivých prvků často tvoří bariéry genderové či třídní.

Mezi veřejný prostor tedy v určitém slova smyslu spadají i výstavní prostory státně financovaných galerií, nepožadují-li po návštěvnících vstupné. V takovém případě se jedná o třídní diskriminaci. Osoba, jež se nachází v tíživé finanční situaci a snaží se naplnit Maslowovu pyramidu potřeb, spíše utratí 150 korun za potraviny než za vstupenku do galerie. Například prostory Veletržního Paláce bychom tedy mohli, ačkoli jsou všechny pod jednou střechou, dělit na veřejné (stálá expozice, přístupná

² § 34 zákona č. 128/2000 Sb., o obcích

³ Sex(ismus) ve městě. Jak tvořit veřejný prostor, aby v něm bylo dobře i ženám – A2larm. A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013. [online]. Copyright © 2021 [cit. 15.04.2021]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2020/07/sexismus-ve-meste-jak-tvorit-verejny-prostor-aby-v-nem-bylo-dobre-i-zenam/>

všem zdarma), neveřejné (dočasná výstava, přístupná pouze placeným návštěvníkům) a soukromé (archiv, technické zázemí, přístupné pouze zaměstnancům NGP). České státní umělecké instituce se ze své podstaty snaží být co nejinkluzivnější a vytvářet tak specifický druh veřejného prostor. V posledních letech jsme si mohli povšimnout nárůstu reliéfních kopií obrazů a jiných (nejčastěji zvukových) nástrojů zprostředkovávajících nevidomým divákům vizuální díla, schodišťových plošin pro invalidy a lidi s kočárky, art-parků pro děti či různorodých doprovodných programů pro širokou, hlouběji umělecky needukovanou, veřejnost. Cíle takových snah jsou zřejmé - implementací těchto (a mnohých dalších) rozšíření svých expozic a výstav se instituce snaží oslovit jejich pomocí co možná nejširší spektrum populace.

S příchodem momentálně stále probíhající pandemie a s ní spojených koronavirových restrikcí se ale najednou veškeré snahy o inkluzivitu jakoby někam vytratily. Kvůli znepřístupnění fyzických prostor veřejnosti, se většina uměleckých institucí rozhodla hledat alternativu v kyberprostoru. William Gibson⁴, autor termínu *kyberprostor*, jej definuje jako konsenzuální datovou halucinaci, vizualizovanou v podobě imaginárního prostoru, tvořeného počítačově zpracovanými daty a přístupného pouze vědomí uživatelů. Z ní by se tedy logicky dalo vyvozovat, že internet je ze své vlastní podstaty dokonalým příkladem nediskriminačního veřejného prostoru. Zdánlivě se jím totiž mohou volně pohybovat fyzicky indisponovaní lidé, osoby všech náboženských vyznání, staří, mladí, bohatí, chudí, osoby binární i nebinární, rodiče, bezdětní, lidé jakýchkoli ras či etnik.

Bohužel, přesunem obsahu z fyzického veřejného prostoru na internet se obsah stává neveřejným. Totiž místo, které je soukromě vlastněné někým, kdo určuje pravidla a zásady týkající se užívání daného prostoru, tedy nemůže být považováno za veřejné. Nemluvě o sexistické diskriminaci samotného vývoje digitálních technologií. Například používání poměrně nové technologie virtuální reality prokazatelně způsobuje ženám kinetózu (silnou fyzickou nevolnost vyvolanou vjemem pohybu). To však bohužel i přes to, že řešení tohoto problému je již dlouhou

⁴ GIBSON, William. Jak vypálit Chrome. Vydání čtvrté. Přeložil Josef RAUVOLF. Praha: Euromedia, 2019. Mistrovská díla SF. ISBN 978-80-7617-258-6.

dobu známé⁵.

3) Digitalizovatelnost médií a proč je technika 3D skenu oblíbená

Koronavirová opatření po celém světě změnila pohled na výtvarné umění. Ve snaze nově vznikající díla a projekty divákům zpřístupnit došlo k jejich globální migraci na internet. S některými médii to šlo jednoduše, pro jiná to ovšem znamenalo významné potíže. Odpadá Benjaminovské “zde a nyní”⁶ uměleckého díla. Walter Benjamin totiž tvrdí, že jakékoli dílo i při dokonalé/bezztrátové reprodukci ztrácí svou jedinečnou auru. Reprodukovatelností umírá pocit originálu a jedinečnosti. Může nám sice doma v kuchyni vyšetřit třináct reprodukcí Botticelliho, nebude to však stejné, jako kdybychom ten stejný obraz viděli v originále. A i když se dá auratičnost vědomě dodat fyzickým objektům, například signaturou a číslem v případě grafických tisků, ve virtuálním světě je to obtížnější. Jedním z důvodů je fakt, že se auratičnost významně pojí s fyzickostí.

Z toho vyplývá, že například pro novomediální umění nucený přechod do digitálního prostoru zdánlivě znamená výrazně menší úskalí než třeba pro malbu, sochu či happening. A to i přes fakt, že video určené k fyzickému vystavení na specifickém nosiči (televizor, mobilní telefon, projekce atd.) s určitým sezením, osvětlením a prostředím sděluje něco jiného, než jeho okleštěná verze umístěná například na portálu Vimeo. Jeho podstata je ale nezměněna a v tomto případě se už bavíme pouze o posledním kroku - a tím je vybrat jiný/správný kabát/nosič, skrze který divák na dílo nahlédne. Ve snaze zachovat nebo zprostředkovat divákovi alespoň část auratičnosti díla, se mnohé galerie během pandemie uchýlily ke 3D skenu a jeho následné online prezentaci.

Technika 3D skenu funguje na principu podrobného fotogrammetrického zdokumentování scény či objektu, které je posléze za pomoci k tomu určeného softwaru zpracováno do virtuálního “otisku” skutečnosti. Jelikož tento sken funguje

⁵ Frontiers | Virtual Reality Is Sexist: But It Does Not Have to Be | Robotics and AI. Frontiers | Peer Reviewed Articles - Open Access Journals [online]. Dostupné z: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2020.00004/full>

⁶ BENJAMIN, Walter a Růžena GREBENÍČKOVÁ. Dílo a jeho zdroj. Přeložil Věra SAUDKOVÁ. Praha: Odeon, 1979.

na základě fotografie (tedy snímání odraženého světla z povrchů), výsledek objem pouze simuluje a vzniklé objekty jsou duté. Takto vytvořeným virtuálním prostorem je sice možné se pohybovat podobně, jako jeho předobrazem, jedná se však o podobnost pouze zdánlivou. Naskenovaný obraz je pouhou slupkou reality bez tloušťky nanesených barev. Tento proces je zároveň technicky velmi náročný a v současnosti tedy i drahý. S fotogramterií se jako diváci v galeriích současného umění setkáváme už relativně dlouho v dílech celé řady umělců. Vzhledem ke zmíněné náročnosti procesu mají ale jejich výsledky podobný, nezaměnitelný charakter. Obraz bývá neúplný, tvary přesně neodpovídají skutečným proporcím. Iluze skutečnosti tak mizí a jejich "falešná" auratičnost je účelově odkryta. Tento přístup pochopitelně galeriím, jejichž účel je auru z fyzického prostoru zprostředkovat v domácím prostředí diváka, nestačí. Uchylují se tak k finančně náročným řešením, která, jak jsem již zmínila, ve své snaze selhávají.

Používají se samozřejmě i jiné digitalizační techniky (například techniky pracující se strojovým, nebo jinak data-vyhodnocovacím, viděním), všechny však samy o sobě nejsou schopny plnohodnotně divákovi zprostředkovat dílo ve stejné šíři jako při pozorování naživo. Fakt, že softwary, pomocí kterých jsme si schopni takový online archiv vůbec projít, jsou většinově vlastněné společnostmi Google nebo Microsoft, také nevrhá dobré světlo. Tyto soukromě vlastněné společnosti se totiž nemusí kvůli nedostatku konkurence nikomu zodpovídat. Jelikož jde o monopoly, poslední rozhodovací právo mají vždycky ony. Umělecké instituce by ze své podstaty neměly divákovi vnucovat používání těchto soukromých (a neetických⁷) platforem. Trend digitalizace archivů a jejich online zprostředkování divákovi pak nabízí pouze aditivum, které však samo o sobě nedokáže nahradit auratičnost fyzického díla. To celé ještě skrze problematické platformy.

⁷ What happens when Google fires its ethics expert? - SWI swissinfo.ch. [online]. Dostupné z: <https://www.swissinfo.ch/eng/what-happens-when-google-fires-its-ethics-/46472076>

4) Konkrétní příklady a komparace různých institucí, hodnocení na základě exkluzivity a inkluзивity

4.a) Národní galerie Praha

Vzhledem k velikosti a významu Národní Galerie Praha, začnu komparaci právě jí. V rámci projektu *NGP online* nabízí možnost (tato VŠKP vzniká v roce 2021) prohlédnout si skrze webové stránky instituce virtuální výstavy. Jde o 360° fotografie kombinované technikou 3D skenu, které si divák prohlíží stejným způsobem, na který je například zvyklý z procházek skrze Google Street View. K prohlédnutí jsou k dispozici dvě výstavy: *1796–1918: Umění dlouhého století* fyzicky instalovaná ve Veletržním paláci a *Staří Mistři* instalovaná ve Schwarzenberském paláci. Na rozdíl například o později zmíněné výstavy v GAMU - Discontinuity, v těchto virtuálních prostorech se nelze úplně volně pohybovat.. Divák se posouvá klikáním do koleček umístěných na podlaze, která jej vždy přemístí do středu jiné 360° fotografie. I když je pomyslná výška očí fixní, je možné se stisknutím pravé myši a potažením nahoru či dolu podívat ke stropu či k zemi, obraz se však hned začne deformovat. Obrazy samotné jsou v častých případech velmi těžko pozorovatelné, kvůli nevhodně zvolenému úhlu, nízké kvalitě skenu a/nebo špatně odrážejícímu se světlu od samotného povrchu plátna. I pro zkušenějšího uživatele digitálních technologií je velmi jednoduché se v takovém prostředí ztratit (obdobně jako ve zmíněném google street view). O to víc je zarážející, že nikde není umístěn manuál pro průchod výstavou. Je jen velmi obtížné představit si, kdo měl být cílovou skupinou tohoto počínu. Průměrný duchodce není schopen tuto virtuální prohlídku projít, běžný dospělý člověk nebude chtít trávit dobrovolně další čas u obrazovek. Nemluvě o tom, že se veškerá auratičnost jednotlivých obrazů i výstavních prostor samotných bezezbytku vytratila.

NGP se ale vydala i směrem online videí umístěných na jejich oficiálním youtubovém kanálu. Kanál samotný je členěn do jednotlivých playlistů, přičemž každý playlist reprezentuje jiný pořad. Některá videa jsou prezentována i na facebookovém profilu NGP. Jednou z prvních reakcí na pandemickou situaci byl vznik pořadu *Umění (být) doma | The Art (of Staying) at Home* Anny Chmelové, Barbory Škaloudové, Idy Murháňové a Mariny Hořínkové. Šlo o devítidílný program pro školy, které v rámci online výuky obětovaly výtvarnou výchovu ve prospěch češtiny, matematiky a jiných

předmětů. Autorky v jednotlivých dílech vytvářejí různé sochy a instalace z běžných, doma se vyskytujících, věcí, pomocí nichž uvádí různé umělce. Návod na to, jak konkrétní instalace sestavit je dostupný i ve formě pdf. souborů dostupných na webových stránkách Národní Galerie, případně sdílených na facebookových událostech. V každém pdf. je mimo jiné také zmíněn mail, na který mohou lidé nedisponující facebookovým profilem zasílat fotodokumentaci svých výtvorů pro následné umístění na Facebook samotnými autorkami. Toto vnímám jako vesměs dobrý způsob, jakým instituce těchto rozměrů může nabídnout nějaký vzdělávací program pro děti, který není zase pouze o nekonečném sezení před obrazovkou. Bohužel však nejsou jednotlivé úkoly kolikrát natolik bezpečné, aby mohly být provedeny bez dozoru/asistence dospělé osoby. Což buď zvyšuje tlak na už tak neskutečně časově vytížené rodiče, případně vede k tomu, že to není pro děti proveditelné.

Mimo *Umění (být) doma | The Art (of Staying) at Home* je v sekci NGP dětem ještě pořad *Umění si hrát | Hrdinové ve městě stínů*, který by se dal jednoduše shrnout jako nepovedený pokus o reklamu na stavebnici LEGO. Tato čtyřdílná série nabádá ke stavbě různých panáčků a tvarů z LEGA a jen velmi vágně a šroubovaně je propojuje s díly umělců. Téměř veškeré nápady jsou pouhým opakováním toho, co už bylo prezentováno v předchozím zmiňovaném projektu. Celá tato minisérie vznikla díky podpoře LEGO group a i když je pochopitelné, že během celosvětové pandemie je každá koruna dobrá, tohle je výrazně pod úrovní instituce takovéto velikosti. V neposlední řadě stojí také za zmínku čtyřdílný pořad *Moje nej dílo*, ve kterém různí zaměstnanci NGP představují svá oblíbená výtvarné díla ze sbírek NGP. Způsob, jakým zaměstnanci charakterizují svá oblíbená díla je dostatečně obecný na to, aby zaujal širší veřejnost. A jelikož je délka jednotlivých videí pod deset minut, je představitelné, že si i v dnešní přebrazované době videa našla své diváky. Průměrný počet zhlédnutí se v době psaní textu pohybuje kolem pěti set shlédnutí, což je v místním kontextu poměrně vysoké číslo.

4.b) Rudolfinum

Když v pondělí 16. března loňského roku nastal první lockdown, v Pražské galerii Rudolfinum bylo tou dobou již měsíc a půl vystaveno dílo belgického umělce Davida

Claerbouta - *Olympia*. "Olympia je virtuálním záznamem v reálném čase ukazujícím postupný a neúprosný rozpad nacistického stadionu v Berlíně, který byl v roce 1936 postaven na Hitlerův pokyn pro letní olympijské hry. Monumentální projekce, naprogramovaná na časový úsek tisíc let, na dvou plochách ukazuje, jak příroda redukuje monstrózní stadion na ruinu bez jakéhokoliv lidského zásahu."⁸ V době instalace této výstavy ještě nikdo nemohl tušit, že většinu času toto dílo stráví v galerii bez diváků, pouze za přítomnosti obrazů Michaëla Borremanse vystavených pod názvem *THE DUCK*. Těžko by se hledala doba, která by vystavení *Olympie* u nás svědčila lépe. Divák mohl porovnat změny přírodních elementů před zavřením, během února a března, a po znovuotevření, během června a července. Od srpna do listopadu bylo možné fyzicky si prohlédnout výstavu *UNPLUGGED* Johna Cage a Czech Phil. Ta však nijak nepracovala s koronavirovou tematikou, ani nevybočovala svým charakterem oproti běžným výstavám GR. V lednu 2021 Rudolfinum představuje novou, kolektivní výstavu *COMPASSION FATIGUE IS OVER* umělců Candice Breitz, Anny Daučíkové, Haris Epaminonda, Naeem Mohaiemen, Jeremy Shaw, Hito Steyerl, Aleksandry Vajd a Anetty Mony Chisa. Na základě rozhovoru s jedním ze dvou kurátorů výstavy *COMPASSION FATIGUE IS OVER*, Jenem Kratochvilem, je tato výstava přímo pravým opakem toho, co je v současné době pro diváka možné.

Kratochvil tvrdí, že jen velmi limitovaná škála uměleckých projektů a výstav v českém prostředí dostala dostatečnou rezonanci v digitálním prostoru v průběhu pandemie. Čas trávený konstantní blízkostí nejrůznějších typů screenů totiž primárně ukázal, že umění jsme až příliš naučení vnímat skrze celé tělo a nikoli jen pomocí sluchu a zraku. Zároveň ale ve srovnání se zahraničními příklady vystupují na povrch limity českého institucionálního prostředí, jeho nedostatečný outreach a možnost přímé konfrontace s širším mezinárodním publikem. V principu se výstavy spíše posouvají s rozmělněnými hranicemi proti-pandemických restrikcí. Tak i výstava *COMPASSION FATIGUE IS OVER* v Galerii Rudolfinum, která měla být původně otevřená již před rokem a přes několik posunů termínu je veřejnosti stále nepřístupná. V důsledku je CFO nejlepším coronovým projektem pro instituci, protože představuje primárně pohyblivý obraz, tedy materiál nezatížený časovými limity zápůjček, zároveň nejhorším projektem pro širokou diváckou veřejnost, kvůli tomu, že obsah

⁸ David Claerbout *Olympia* - Galerie Rudolfinum. [online]. Copyright © Galerie Rudolfinum 2021 [cit. 05.04.2021]. Dostupné z: <https://www.galerierudolfinum.cz/cs/vystavy/archiv-vystav/david-claerbout-olympia/>

jednotlivých filmů je nepublikovatelný online. Každý jednotlivý film nebo video je vázán smluvně i dohodou s umělci pouze na galerijní prezentace. Jednotlivá díla mají stopáž od zhruba 20 minut skoro do tří hodin. Tedy vyžadují patřičnou pozornost a dlouhodobou nebo opakovanou přítomnost v galerii (výběr počítá s politikou volného vstupného Rudolfinu a tedy možností dalších návštěv bez pay wallu). Rudolfinum tedy připravilo sérii rozhovorů s umělci a kurátory výstavy, každé z nich popisující jedno dílo, stejně jako úvodní video o konceptu celé výstavy, které jsou postupně s odstupem týdne publikovány na digitálních kanálech galerie. Zároveň je pro diváky možné stáhnout pro čtení na monitoru nebo screenu telefonu optimalizované PDF s doprovodnými texty k výstavě. To vše je ale pouhý kompromis a znouzectnost v ohledu k bohatství zdrojového materiálu, stejně jako instalační architektury a prožitku choreografie pohybu ve výstavě samotné. S obtíží ale hledat jiné formáty. Teasery a trailery k jednotlivým filmům nikdy nemohou plnohodnotně zprostředkovat daný obsah a diváci, stejně jako galerie samotná jsou nuceni zkrátka jen počkat na *ten správný moment*, kdy bude možné CFO navštívit. A to přestože díky štědré rozloze galerie a klimatizaci by prostor galerie mohl být zcela bezpečný v rámci všech hygienických standardů (v případě možnosti vstupu limitovaného počtu diváků na základě rezervačního systému). Priority současných restrikcí ale podle Jena Kratochvila směřují spíše k ekonomickým, než kulturním cílům.

K výstavě, kterou dosud nikdo neviděl, poskytuje Galerie Rudolfinum na svých webových stránkách zmiňované video trailery/teasery/okénka komentující jak jednotlivá vystavená díla, tak celkový koncept. Každé video má do deseti minut, jsou tvořena formou stříhové montáže do monologu, jenž je veden buďto ze strany kurátorů, případně samotných umělců. Vzhledem k tomu, že GR počítá s tím, že výstava bude zpřístupněna k fyzické návštěvě, je toto řešení vhodně zvolenou nadstavbou, která by si zasloužila zůstat i nadále v repertoáru této instituce.

4.c) Cena Jindřicha Chalupického v PLATO Ostrava

Loňský ročník Ceny Jindřicha Chalupického se od těch ostatních lišil hned dvakrát. První odlišností je pochopitelně fakt, že se odehrávala za celosvětové pandemie. Tou druhou je pak skutečnost, že se finalisté kolektivně dohodli, že nechtějí mezi sebou soutěžit a cenu změnit v kolektivní ocenění. Jakub Choma, Alma Lily Rayner, Anna

Slama & Marek Delong, Marie Tučková, Jiří Žák a Pracovní skupina pro výzkum mimosmyslové estetiky (Jan Kolský, Vojtěch Márc, Matěj Pavlík a Peter Sit) se tedy rozhodli veškerou energii investovat právě do společné výstavy, na konci které však nikdo nestane laureátem. Jde o rozhodnutí, které jsme v posledních letech zaznamenali například i v rámci soutěže Turner prize. Odmítnutí vyzdvižení jednoho z pěti (v tomto případě výjimečně z šesti) finalistů největší tuzemské umělecké soutěže by mělo být převážně velkým gestem směrem k širší veřejnosti a nabídnutím alternativní perspektivy na uměleckou praxi jako takovou. I když je pochopitelné, proč takovéto rozhodnutí padlo v době, ve které padlo, fakt, že výstava byla fyzicky otevřená necelé tři týdny moc původní idee nenahrává.

Společnost Jindřicha Chalupického se rozhodla výstavu divákům nastítnit skrze téměř hodinové video, ve kterém kurátorky Veronika Čechová a Karina Kotová prochází prostory ostravské galerie PLATO a na střídačku komentují jednotlivé části výstavy. Toto video je k nalezení na oficiálních webových stránkách SJCH, přeměrované z platformy YouTube. Vzhledem k proporcím galerie a špatnému ozvučení, je celková audio kvalita nízká, a v určitých momentech se kvůli echu slova ztrácejí úplně. Možná proto je v defaultu video opatřené českými titulky. Vzhledem k deklarované inkluzivitě soutěže a snaze přesáhnout hranice republiky by bylo vhodné celé video opatřit i titulky alespoň v angličtině. Ty ovšem nejsou k dispozici. Jde-li o inkluzivitu neslyšících, možná by bylo bývalo vhodnější, kdyby se SJCH držela stejného principu, kterého jsme si mohli povšimnout například v sedmihodinovém livestreamu z PLATA pro Českou televizi, kdy byla v pravém dolním rohu obrazovky umístěna tlumočnice znakové řeči. Pak by totiž nebylo otevřeně přiznáno, že někdo velmi významně podcenil správné snímání zvuku obou kurátorek a ještě by byly k dispozici anglické titulky.

Lze si také povšimnout, že toto video bylo publikováno až v březnu roku 2021 a v době vzniku tohoto textu si jej pustilo pouhých 61 lidí. Toto číslo sice nepočítá s diváky, kteří pořad viděli přímo v televizním vysílání, jeho délka ale de facto znemožňuje ho vidět celé. Vzniká tak otázka, proč Společnost Jindřicha Chalupického zvolila právě takový druh prezentace svých finalistů? Samozřejmě nikdo, včetně pořadatelů ceny, nemohl předvídat, jak se v České republice pandemická situace vyvine, ovšem absolutní nepřipravenost na nastalou situaci je zarážející. Pokud bylo cílem odmítnutí ocenění jediného laureáta, možnost soustředit se na výstavu jako výsledek, pak SJCH jako instituce zcela selhala.

4.d) GAMU

V kontrastu s velkými samostatně stojícími institucemi se dostáváme k GAMU - galerie fungující pod Akademií múzických umění v Praze. Do výběru pro komparaci ji vybírám hned ze dvou důvodů. Prvním je fakt, že jde o galerii spadající pod mou alma mater, druhým pak samotný přístup, jakého jsme si mohli povšimnout v jejím výstavnictví za poslední rok. GAMU totiž nabídla hned několik alternativ, kterými reagovala na stávající situaci.

Výstava *Body Movement as a Space-Time (Dis)continuity*⁹ je třetí a poslední částí projektu zaměřeného na vztah současného umění, choreografie a současného tance. Je věnována otázce tělesného pohybu jako časoprostorového (ne) kontinua, vnímání času a pohybů lidského těla v umění - konkrétně ve videu, performance a tanci. Výstava se odehrává výhradně v online 3D prostředí, které spojuje umělecké sféry videa, instalace s interaktivitou. Jedná se o virtuální prostor, ve kterém se divák pohybuje podobně jako ve 1st-person-view videohrách. Klasické ovládání pomocí kláves WASD (pohyb) a myši (pohled, interakce) je doplněno poněkud netradiční klávesovou kombinací. Místo zažitého W+levý shift pro běh se zde používá zkratka W+šipka nahoru. Je to zajímavá a neintuitivní anomálie. Nikde není uvedeno, jedná-li se o koncepční rozhodnutí, ale vzhledem k tomu, že jde o dost zásadní odklon od univerzálního standardu, je možné jej tak číst. Podobné vytržení v podobě nestandardního ovládání jsme například mohli vidět ve známém walking simulatoru *Firewatch*¹⁰.

Téma pohybu, které se nese celým dílem *Discontinuity*, se tak originálně přenáší i do domácího prostředí diváka/hráče. Po načtení webové stránky s výstavou se ocitáme v písčité krajině připomínající fotografie Marsu. Před námi se tyčí dominanta celé scény, jakýsi tmavý chrám z materiálu připomínající kov nebo beton. Celou scénu doprovází jemný sound design v podobě vanoucího větru. Rozhlédneme-li se kolem

⁹ Discontinuity GAMU. Discontinuity GAMU [online]. Dostupné z: <https://discontinuity.gamu.cz/?fbclid=IwAR3cwzjhX06nFSJ3iis1FsZ-f7vSGcMGBOK9IntEna9zdFgrwUQw0ccGyDU>

¹⁰ Ve *Firewatch* plní levý shift funkci hovoru do vysílačky. Vývojáři z Camp Santo tak sofistikovaně subvertují maskulinitu hlavní postavy.

dokola, všimneme si levitujících černých lesklých koulí a obelisků ze stejného materiálu, připomínajících větrací věže strahovského tunelu. Oba typy objektů jsou interaktivní. Klikneme-li na některou z koulí, automaticky nám robotický hlas (opatřený echcem) přečte konkrétní fyzikální definici týkající se času, pohybu a/nebo prostoru. Po kliknutí na jeden z obelisků se přemístíme do nového, mnohem menšího, prostoru ukrývajícího video, umístěné na tenké levitující desce. Jelikož každý obelisk reprezentuje jiného umělce, po každém rozkliknutí se dostaneme do jinak vypadající místnosti. Celková scéna je velmi působivá, atmosférou připomínající sci-fi filmy sedmdesátých let minulého století.

Veškerý obsah, včetně rozkliknutelné explikace, je v anglickém jazyce. Toto rozhodnutí lze částečně přičíst výběru vystavujících umělců (Olga Mikh Fedorova, Dominik Gajarský, Olga Krykun, Barbora Látalová a Zden Brungot Svíteková), pro část z nichž není čeština rodným jazykem. Uchýlení k “univerzální” angličtině má ale i své stinné stránky. Přesto, že anglicky se v současnosti v zemích EU učí až 98 % žáků¹¹, podle Evropského průzkumu Eurobarometr se v České republice v roce 2012 domluvilo cizím jazykem pouhých 49% Čechů.¹² Z toho pouhých 11 procent tvoří angličtina na dostatečné úrovni pro pochopení komplexnějšího textu, jakým je právě i ten v *Discontinuity*. Toto číslo jistě za posledních deset let vzrostlo, nelze ale předpokládat že o tolik, aby byla výstava čistě v anglickém jazyce naprosto inkluzivní. Odkaz, který diváka přeměruje na adresu *Body Movement as a Space-Time (Dis)continuity*, je dostupný na webových stránkách GAMU. Jako druhý způsob šíření byly zvoleny Facebookové události.

Druhou alternativou, byl *GIFT SHOP – benefice pro Ciocia Czesia*. GAMU tak využila výjimky koronavirových restrikcí na výdejní okénka, která mohla, na rozdíl od galerií, zůstat otevřená. Toho hradě využili studenti a studentky Centra audiovizuálních studií na FAMU. Jako součást svých klauzur proměnili část prostor GAMU v obchod se suvenýry, kterými byly různé fyzické fragmenty jejich tvorby (keramické sošky, pohlednice, grafické tisky). Výtěžek z prodeje artefaktů GIFTSHOPU byl věnován organizaci Ciocia Czesia – zakladatelské skupině podpůrné sítě pro osoby z Polska,

¹¹ Angličtina – univerzální jazyk Evropské unie? | Století statistiky. Český statistický úřad | ČSÚ [online]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/stoletistatistiky/anglictina-univerzalni-jazyk-evropske-unie>

¹² European Commission | Choose your language | Choisir une langue | Wählen Sie eine Sprache [online]. Copyright © [cit. 24.04.2021]. Dostupné z: https://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/archives/ebs/ebs_386_en.pdf

kterým je upírán přístup k bezpečným a legálním interrupcím. Oproti jiným uměleckým školám, ateliérům a oddělením je cenné, že se místo sveřepé snahy o přiblížení se klasickým klauzurním výstavám (které se každoročně na GAMU konají) GAMU poskytla prostor pro umělecký výstup, přesahující prezentaci díla individuálních umělců.

5) Internet není z podstaty inkluzivní

Na rozdíl od velkých institucí (Národní Galerie Praha, Rudolfinum, atd...) nehodnotí instituce středních a malých velikostí svou úspěšnost čistě na základě počtu návštěvníků za určité období¹³. Většinou nevedou databázi o počtu prodaných vstupenek, jelikož vstupné bývá zdarma, a nevykazují množstevní data pro Ministerstvo kultury. To jim umožňuje produkovat více cílený, a tudíž pro některé skupiny (např. osoby s menším kulturním kapitálem) méně inkluzivní obsah. Proto, na rozdíl třeba od Národní Galerie Praha, si GAMU může dovolit umístit plnou výstavu pouze na internet, k jejímuž prohlédnutí je potřeba jistého technického zázemí a digitální gramotnosti. Její ekonomický kapitál není závislý na tom, zda si výstavu bude moct projít například vaše babička. Nevyhnutelně tak ale vytváří rovnítko mezi lidmi s "nedostatečným" kulturním kapitálem a těmi, kteří nevlastní, či neovládají počítač/videohry. Nabízí se tedy otázka, zda by malé a středně velké umělecké instituce neměly více využít své mrštnosti (oproti těžkopádným velkým institucím) a samy přijít s inkluzivnějšími alternativami k výstavnictví v době protiepidemických opatření.

Jako asi nejzásadnější problém považuji většinový přesun umělecké praxe na internet. Přijde mi to jako promarněná možnost se naopak více zpřístupnit veřejnosti a konečně setřít dělící linku mezi uměním a veřejností. V českém prostředí, kde oproti jiným zemím Evropy využíváme Facebook jako hlavní sociální síť¹⁴, je vystoupení ze své *bubliny* o to náročnější. A je správné rozhodnutí, pro převážně levicově/liberálně orientovaný umělecký svět, přesouvat své těžiště na soukromě

¹³ KOTTOVÁ, Karina. *Instituce a divák*. Praha: Display, [2019]. Cumulus. ISBN 978-80-906381-8-1. s.13-16

¹⁴ Kolik uživatelů používá sociální síť 2020? Velikost sociálních médií. Sociální síť: Rozcestník pro správu a marketing na sociálních sítích [online]. Copyright © 2021. Všechna práva vyhrazena. Icons made by [cit. 24.04.2021]. Dostupné z: <https://sitevhrsti.cz/velikost-socialnich-siti-2020/>

vlastněné platformy? Podle Cariny Chocano¹⁵ je představa uzavírání se do *komunit* na sociálních sítích dost problematická. Majitelé takovýchto sítí využívají lidské potřeby “někam patřit” a výměnou za ukojení těchto potřeb zneužívají jejich osobních dat - viz. kauza Cambridge Analytica vs. Facebook z roku 2018¹⁶.

Domnívám se tedy, že by umělecký svět i přes veškeré možné výhody, které sociální sítě nabízejí, měl být k tomuto přesunu více kritický a místo jeho automatického přijetí by se měl snažit hledat jiné alternativy.

6) Alternativy klasického uměleckého výstupu

Celá tato bakalářská práce se zabývá inkluzivitou uměleckého obsahu dostupného během pandemie. V rámci rešerše pro tuto bakalářskou práci bylo osloveno celkem dvacet osm českých umělkyní, umělců, kurátorek a kurátorů s otázkou, jaká online výstava nebo online výtvarný umělecký výstup je od počátku pandemie zaujal. Všichni dotázaní se do jednoho shodli na odpovědi, že byli za poslední rok tolik přesyceni trávením časem za počítačem, že se vůbec online obsahu ve svém volném čase nevěnovali. Pokud tedy digitálnímu obsahu nevěnovali dostatečnou pozornost ani ti, kteří jsou na umělecké produkci existenčně závislí, nemůžeme předpokládat, že tento obsah sklídí pozornost u ostatních. Což vede ke smutným skutečnostem, jako že poslední CJCH vidělo doposud šedesát lidí.

6.a) Umění pomáhá

Celková únava z této situace však také například vedla ke vzniku organizace *Umění pomáhá*. Tato organizace založená Kristýnou Hájkovou, Miloslavem Vorlíčkem, Radkem Brousilem a Hynkem Altem během první koronavirové vlny mobilizovala

¹⁵ What Good Is ‘Community’ When Someone Else Makes All the Rules? - The New York Times. The New York Times - Breaking News, US News, World News and Videos [online]. Copyright © [cit. 21.04.2021]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/04/17/magazine/what-good-is-community-when-someone-else-makes-all-the-rules.html>

¹⁶ The Cambridge Analytica scandal changed the world – but it didn't change Facebook | Facebook | The Guardian. [online]. Copyright © [cit. 21.04.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2019/mar/17/the-cambridge-analytica-scandal-changed-the-world-but-it-didnt-change-facebook>

české umělce (a obecně lidi pohybující se v českém uměleckém světě) k dobročinné činnosti přispívající k boji proti viru Covid-19. V reakci na tehdejší absolutní vládní nepřipravenost na pandemický stav, nejlépe viditelný na nedostatku roušek, ústenek, respirátorů a dezinfekce, byli češi odkázáni na vlastní abilitu zajištění si těchto potřebných pomůcek sami. Sdružení *Umění pomáhá* pomáhalo v rámci občanské iniciativy svou organizací a redistribucí tohoto nedostatkového zboží (převážně z Overall office a z dílny Romany Drdové) těm nejpotřebnějším. Šlo nejen o faktickou pomoc, ale také o velké gesto směrem k širší veřejnosti sdělující, že umění v takovýchto dobách také dokáže pomáhat napřímo. Tímto tvrzením bych však nerada znehodnocovala význam umělecké produkce za časů vymykajících se “normálu”, toto téma samotné by vydalo alespoň na další bakalářskou práci. Jde však o to používat nástroje umění k okamžité akci, která pomáhá stírat hranici mezi uměním *ve čtyřech zdech* a běžnou populací. Touhle cestou u nás jde dlouhodobě například Institut úzkosti¹⁷, který pracuje s místními komunitami a využívá umění spíše jako nástroj k vytváření útočišť pro interdisciplinární debatu. Netvrdím ale, že by se během mimořádných stavů (jakým je například celosvětová pandemie) nemělo tvořit a prezentovat nové umění, domnívám se však, že pouhá simulace galerijní praxe je za této rozšířené (nebo spíše zúžené) reality silně nedostatečná.

6.b) Artyčok TV - Ruka ruku mumie a Na čom makáš?

Dalším z pozitivních výstupů z dob koronavirových se staly mimo jiné také dva projekty české internetové platformy pro současné umění - Artyčok TV. Tím prvním je reportážní pořad mapující dění na poli české výtvarné scény - *Ruka ruku mumie*, tím druhým pak podcast zabývající se stále zvyšujícím se (nejen) sociálním tlakem na mladé umělce - *Na čom makáš?*. Tereza Havlínková a Max Dvořák pod záštitou Artyčoku vydali první díl reportážní série *Ruka ruku mumie* v polovině února tohoto roku a k dnešnímu dni má pouze dva díly. V obou figurují dvě plyšové maňáskové loutky Ruka a Mumie. Formou vzájemných satirických dialogů divákovi představují různé aktuální výstavy a díla. Výškový formát odpovídá zvolené instagramové platformě a délka okolo pěti minut nasvědčuje promyšlenou práci s udržením divákovi pozornosti. I v takto krátkém časovém úseku je však velmi často přítomna notná kritika, například věta “AVU jako obvykle drží pevně prst na tepu doby

¹⁷ <http://www.institutuzkosti.cz/front>

a správně usoudila, že galerie bez výlohy jakoby v dnešní době vůbec nebyla galerií." či "O výhru se poprvé kolektivně připravili laureáti loňského ročníku, jejichž výstava je bezpečně uzavřena v Ostravské galerii PLATO." Zatím jsou všechny díly v češtině, s tím, že pouze druhý je opatřen titulky (v češtině). Jelikož je tento pořad plný slovních hříček a hraním si s českým jazykem, je asi pochopitelné, že se autoři rozhodli celou věc nepřekládat. U obou dílů počet zhlédnutí přesahuje čtyři sta padesát, což je na takhle malý pořad prezentovaný pouze v rámci IG profilu Artyčok.TV velmi slušné.

Nejzmiňovanější podcast z českého uměleckého prostředí za minulý rok, *Na čom makáš?*, slovenského studenta UMPRUM, Petera Kolárčika, se věnuje problematice úzkosti spjaté se studiem uměleckých oborů a následném působení na umělecké scéně. Šestidílná série dramaturgické koláže výpovědí, jenž Peter za své studium v Praze posbíral, vrhá světlo na tabuizovaná témata, o nichž se dosud v uměleckých kruzích jen málo mluvilo. Podcast sám o sobě sice nesděluje nic nového, výběr rozhovorů i s již etablovanými umělci, jako je například Jakub Jansa (mimo jiné letošní finalista CJCH), poskytuje určité útočiště těm, kteří se dosud ostýchali obrovský tlak přiznat. Navíc tento pořad vychází v době, kdy je tlak paradoxně kvůli protikoronavirovým opatřením, ještě větší, než obvykle. Pořad je pouze v českém a slovenském jazyce a je dostupný na všech hlavních podcastových platformách. Vzhledem k tomu, že mluví převážně k mladé generaci umělců a studentů umění v Česku, dává smysl, že není v angličtině. Peter tím mimojiné manifestuje tlak na to umět perfektně anglicky, pokud chce být dotyčný *úspěšným* umělcem.

7) Závěr

Tato bakalářská práce mapovala různé přístupy vybraných uměleckých institucí, se kterými jsme se mohli setkat během koronavirové krize (od března 2020 do dubna 2021) a na základě jejich inkluzivity je hodnotila.

Jako ty nejúspěšnější se ukázaly být formáty, které přímo reagovaly na krizovou situaci a snažily se vyjít náhle doma uzavřenému divákovi vstříc. Tedy ty, které reflektovaly nejen digitální vyčerpání způsobené přesunem téměř všech denních činností na internet, ale i vyčerpání psychické a/nebo ekonomické. Do této skupiny

spadají výstupy upřednostňující audio před obrazem (podcast *Na čom makáš?*), experimentální virtuální světy (*Body Movement as a Space-Time (Dis)continuity*) a aktivistické intervence (*GIFT SHOP – benefice pro Ciocia Czesia, Umění pomáhá*). Diplomová práce shledává jako méně úspěšné ty projekty, jejichž autoři setrvali v tradiční představě galerijní praxe, jejímž základem je fyzické výstavnictví a výstupy instalované v prostoru pouze digitalizovali (výstava laureátů CJCH 2020 v PLATO Ostrava, *NGP online*). Do této kategorie řadí také ty galerie, které nepočítaly s dlouhodobým uzavřením svých výstav a divákům nabídly pouze doprovodný program, který se kvůli pandemickým opatřením stal v důsledku jediným dostupným výstupem (*COMPASSION FATIGUE IS OVER*). I přes kritický tón textu, jako autorka reflektuji obtížnost s jakou se museli nejen galerie nečekané situaci přizpůsobit.

Krizový stav ale pomohl ukázat, že přesto, že se témata inkluzivity v českém galerijním diskurzu dlouhodobě diskutují, v mnoha institucích stále nebyla uvedena v praxi. V mnohdy problematickém způsobu komunikace s divákem se zrcadlí stále přítomná diskriminace (gender, ageismus), pochybná zásadavost (používání softwarů společnosti Google, Microsoft apod.) a nedostatečná reflexe stavu vyčerpání (přesycení, obrazovková únava atd.). Radikální zásah do zkostratělé praxe dal ale i vzniknout novým způsobům prezentace, pomohl aktivovat společenskou odpovědnost, umožnil účastnit se eventů, jindy limitovaných místem konání a přispěl tak ke skutečně globální diskuzi, tvořící základy pro vybudování komunity péče, přesahující hranice národních států.

To, že už se nikdy nevrátíme do *normálu* (do kolejí, z nichž jsme sjeli v březnu roku 2020) začíná být čím dál jasnější. A věřím, že je to tak tak správně.

Bibliografie

BENJAMIN, Walter a Růžena GREBENÍČKOVÁ. Dílo a jeho zdroj. Přeložil Věra SAUDKOVÁ. Praha: Odeon, 1979.

GIBSON, William. Jak vypálit Chrome. Vydání čtvrté. Přeložil Josef RAUVOLF. Praha: Euromedia, 2019. Mistrovská díla SF. ISBN 978-80-7617-258-6

KOTTOVÁ, Karina. *Instituce a divák*. Praha: Display, [2019]. Cumulus. ISBN 978-80-906381-8-1.

§ 34 zákona č. 128/2000 Sb., o obcích

Webové články

Angličtina – univerzální jazyk Evropské unie? | Století statistiky. Český statistický úřad | ČSÚ [online]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/stoletistatistiky/anglictina-univerzalni-jazyk-evropske-unie>

European Commission | Choose your language | Choisir une langue | Wählen Sie eine Sprache [online]. Copyright © [cit. 24.04.2021]. Dostupné z: https://ec.europa.eu/commfrontoffice/publicopinion/archives/ebs/ebs_386_en.pdf

Frontiers | Virtual Reality Is Sexist: But It Does Not Have to Be | Robotics and AI. Frontiers | Peer Reviewed Articles - Open Access Journals [online]. Dostupné z: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2020.00004/full>

Kolik uživatelů používá sociální sítě 2020? Velikost sociálních médií. Sociální sítě: Rozcestník pro správu a marketing na sociálních sítích [online]. Copyright © 2021. Všechna práva vyhrazena. Icons made by [cit. 24.04.2021]. Dostupné z: <https://sitevhrsti.cz/velikost-socialnich-siti-2020/>

Sex(ismus) ve městě. Jak tvořit veřejný prostor, aby v něm bylo dobře i ženám – A2larm. A2larm – Squatujeme mediální prostor od roku 2013. [online]. Copyright © 2021 [cit. 15.04.2021]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2020/07/sexismus-ve-meste-jak-tvorit-verejny-prostor-aby-v-nem-bylo-dobre-i-zenam/>

The Cambridge Analytica scandal changed the world – but it didn't change Facebook | Facebook | The Guardian. [online]. Copyright © [cit. 21.04.2021]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/technology/2019/mar/17/the-cambridge-analytica-scandal-changed-the-world-but-it-didnt-change-facebook>

What Good Is 'Community' When Someone Else Makes All the Rules? - The New York Times. The New York Times - Breaking News, US News, World News and Videos [online]. Copyright © [cit. 21.04.2021]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/04/17/magazine/what-good-is-community-when-someone-else-makes-all-the-rules.html>

What happens when Google fires its ethics expert? - SWI swissinfo.ch. [online]. Dostupné z: <https://www.swissinfo.ch/eng/what-happens-when-google-fires-its-ethics-/46472076>

Webové stránky

David Claerbout Olympia - Galerie Rudolfinum. [online]. Copyright © Galerie Rudolfinum 2021 [cit. 05.04.2021]. Dostupné z: <https://www.galerierudolfinum.cz/cs/vystavy/archiv-vystav/david-claerbout-olympia/>

Discontinuity GAMU. Discontinuity GAMU [online]. Dostupné z: <https://discontinuity.gamu.cz/?fbclid=IwAR3cwzjhX06nFSJ3iis1FsZ-f7vSGcMGBOK9IntEna9zdFgrwUQw0ccGyDU>

<http://www.institutuzkosti.cz/front>