

Pohyblivý obraz filmu a videa 1

Studijní text pro kombinované studium

MARTIN MAZANEC

OLOMOUC 2014

Oponenti: Mgr. Sylva Poláková
Mgr. Jakub Korda, Ph.D.
PhDr. Eva Klimentová, Ph.D.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Univerzita Palackého
v Olomouci

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Zkvalitnění systému kombinované výuky na FF UP a inovace vybraných oborů v kombinované formě,
reg. č.: CZ.1.07/2.2.00/28.0069.

Neoprávněné užití tohoto díla je porušením autorských práv a může zakládat občanskoprávní,
správněprávní, popř. trestněprávní odpovědnost.

© Martin Mazanec, 2014

© Univerzita Palackého v Olomouci, 2014

ISBN 978-80-244-4217-4

Obsah

| | |
|---|-----------|
| Úvod | 5 |
| 1 Pohyb obrazu | 7 |
| 1.1 Mechanický a elektronický pohyblivý obraz..... | 7 |
| 1.1.1 Záznam skutečnosti | 8 |
| 1.1.2 Příklady prekinematografie..... | 10 |
| 1.1.3 Příklady postkinematografie..... | 13 |
| 1.2 Události pohyblivých obrazů filmu a videa | 15 |
| 1.2.1 Rozšířený film – Expanded Cinema | 15 |
| 1.2.2 Polyekrany | 18 |
| 2 Databáze obrazu | 22 |
| 2.1 Databáze..... | 22 |
| 2.2 Apropriacce | 24 |
| 2.2.1 Ken Jacobs | 26 |
| 2.2.2 Martin Arnold..... | 27 |
| 2.2.3 Douglas Gordon | 29 |
| 2.2.4 Filip Cenek | 30 |
| 2.2.5 Takeshi Murata | 31 |
| 3 Animace obrazu | 34 |
| 3.1 Animace..... | 34 |
| 3.1.1 Rozhraní | 37 |
| 3.1.2 Remediace | 37 |
| 3.2 Absolutní film | 40 |
| 3.2.1 Walther Ruttmann..... | 42 |
| 3.2.2 Hans Richter..... | 42 |
| 3.2.3 Viking Eggeling..... | 43 |
| 3.2.4 Oskar Fischinger..... | 44 |
| Závěr | 47 |

Ve studijní opoře jsou pro vaši lepší orientaci v textu použity následující ikony



Rozšiřující text



Shrnutí



Průvodce studiem



Otázky



Otázky, na které se vyžaduje písemná odpověď

Úvod

Cílem dvoudílné studijní opory nazvané *Pohyblivý obraz filmu a videa 1, 2* je přiblížit oblast tvorby filmů a videí, které nejsou primárně spjaty se standardy filmového systému. Ten označujeme jako kinematografii, která je vázána k ustáleným, ale i novotvarým produkčním a prezentačním postupům. Podobně je tomu s televizním vysíláním a tvorbou spjatou s technologiemi analogového nebo digitálního videa, která se dnes objevuje napříč rozlišeními monitorů obrazovek a rozhraními počítačů s internetovými prohlížeči či aplikacemi přehrávačů.

Tato studijní opora je učební pomůckou jako mnoho dalších podobných textů kompilujících jisté penzum informací a existujících textů. Berte ji proto jako pouhý rozcestník k textům odborným či samotným pramenům, na které je odkazováno. Nejedná se o odbornou literaturu, obsah samotné studijní opory necitujte ve svých odborných pracích, které mají být otiskem vašeho vědeckého bádání během práce s odbornou literaturou.

První díl je rozdělen do tří kapitol, na konci každé kapitoly a na několika místech v rámci jednotlivých podkapitol je navrženo zadání s doporučenou literaturou ke zpracování krátkého textu. V rámci předmětu je vaším hlavním úkolem zejména pracovat s odbornou literaturou, napsat jeden krátký text na vybrané téma o rozsahu 4–6 normostran. K rozšíření znalostí vám poslouží další doporučená literatura napříč kapitolami, odkazy na povinné projekce.

Zvolená témata souvisejí i s druhým dílem, čímž se stávají jakousi spojnicí mezi oběma sešity. V rámci této studijní opory nenaleznete internetové adresy na konkrétní videa či filmy – důvodem je jejich prchavost a proměna v řádech měsíců. Namísto toho doporučuji pracovat na základě klíčových slov či názvů s obecnými vyhledávači a úložišti videí, jako je YouTube nebo Vimeo, z internetových „filmoték“ lze doporučit ubuweb (www.ubu.com), v odkazech na literaturu využijte univerzitní přístupy do mezinárodních databází.

Martin Mazanec



1 Pohyb obrazu

V první kapitole bude zavedeno základní dělení na projevy mechanického a elektronického pohyblivého obrazu. Základní rozlišení znalosti technologického vývoje obou druhů obrazu umožňuje lépe se orientovat v množství technik, jež jsou typické pro práci s filmovým nebo videomateriálem. Systém kinematografie budeme pojímat jako „sociokulturní kontext“ filmu, který je vymezen nejen na historické a teoretické úrovni uvažování o filmu, ale i prostorem a způsoby prezentace děl.

V kontextu dějin kinematografie se budeme soustředit zejména na projevy avantgardního a experimentálního filmu, v kontextu výtvarného umění na oblast tzv. videoartu a obecněji tvůrčího využití pohyblivého obrazu ve vizuálním umění. Součástí každé kapitoly tohoto textu je i závěrečný příklad z historie dějin pohyblivého obrazu.

Kromě množství prekinematografických přístrojů odvíjejících se od principu nebo jen zážitku ze sledování obrazu *camery obscury* je pro kinematografii důležitým impulzem i zkušenost odvíjející se od mechanicky zprostředkovaného pohyblivého obrazu různých vehiklů (vlaků, horské dráhy ad.).

V závěru první kapitoly bude uveden jako příklad krátký exkurz do historie Expanded Cinema a obecněji postupů v rozšiřování kina mimo klasický standard kinosálu.

Cíle kapitoly:

- vymežit rozdíl mezi mechanickým a elektronickým pohyblivým obrazem;
- popsat záznam fotorealistického obrazu skutečnosti;
- zavést pojem prekinematografie a postkinematografie;
- v rámci definování události pohyblivého obrazu budou uvedeny historické příklady tzv. rozšíření klasických kinosálů, poukázáno bude na fenomén Expanded Cinema, ale také na české příklady práce s polyekranem.



1.1 Mechanický a elektronický pohyblivý obraz

Pohyblivý obraz a jeho zprostředkování se vyvíjelo v různorodých tvůrčích oblastech, jako je pouťová atrakce nebo vědecká laboratoř či učebna, již v tzv. prekinematografickém období. Počátky samotné kinematografie jsou zjednodušeně spjaty s datem pařížské projekce, což v současnosti vyvracejí i potvrzují důkazy a metody „novohistorické“ filmové teorie.

- **Prostudujte si úvod a poté níže doporučený text, popřípadě libovolně vybranou studii z publikace, kterou sestavil Petr Szcepanik: *Nová filmová historie*. Praha, 2004.**



Doporučený text z publikace – Thomas Elsaesser: *Historie rané kinematografie a multi-média*, s. 114.



Počátky filmové tvorby jsou spjaty s tvorbou statických záběrů bratrů Lumièreových, předstupeň fikčního filmu najdeme ve filmech kouzelníka Geogrese Mélièse. Jde samozřejmě o zjednodušení z některých „učebnic“ dějin kinematografie. Podobná konstatování

v mnoha směrech rozptýlí pozdější zmínka o francouzském fyziologovi Étienne-Julesovi Mareym a britském fotografovi Eadweardu J. Muybridgovi, kteří zaznamenávali pohyb na statické fotografii.

V případě filmu se jedná o **mechanický pohyblivý obraz**, který je založen na soudnosti po sobě jdoucích fotografií = filmových políček zachycených frekvencí 24–25 snímků za jednu vteřinu a konzervovaných chemicky na celuloidový filmový pás. Mechanický pohyblivý obraz je založen na časové posloupnosti sekvenčního snímání a na záznamovém médiu filmu (např. 35 mm, 16 mm, 8 mm).

Video zaznamenává **elektronický pohyblivý obraz**, který má nejen analogovou podobu, ale i podobu digitální. Elektronický obraz funguje na odlišném principu než film, na principu simultaneity snímaného i následně promítaného obrazu, který je zaznamenán nikoli chemicky jako v případě filmu, ale jde o záznam magnetický. Video je posléze prvním záznamovým médiem, kde je možné používat širokou škálu postprodukčních postupů při zpracování obrazu, včetně možnosti zprostředkovávat a upravovat obraz v reálném čase.

Oba typy pohyblivého obrazu, mechanický a elektronický, se vyvíjely paralelně v závislosti na dobové proměně vnímání prostoru a času. Masové rozšíření nejrůznějších transportních vehiklů, rozpohybování strojů využitím principu parního stroje, to vše v kombinaci s fotograficky realistickým záznamem skutečnosti se v důsledku projevuje i na proměně vnímání obrazu a technologií jeho záznamu.

Postupný rozklad během záznamu nebo vysílání obrazů je typický pro elektronický pohyblivý obraz, naopak mechanický pohyblivý obraz je založen na posloupnosti sekvenčního záznamu jednotlivých filmových políček.

1.1.1 Záznam skutečnosti

Z důvodu rozlišení mezi obrazovými záznamy skutečnosti je významné členění trojice technologií pohyblivého obrazu, dvě technologie mají analogovou povahu – *film* a *analogové video* – a jedna povahu digitální – *digitální video*. Každá z těchto technologií funguje na odlišných principech při zaznamenávání reálného, fotograficky realistického obrazu. Fotografický snímek má vždy odlišné estetické vlastnosti, jež jsou odvozeny od techniky snímání, materiálu a způsobu záznamu.

Fotografie, ve významu jak jednotlivého obrazu, tak principiálně sekvenční či simultánní projekce pohyblivého obrazu, vykazují odlišné záznamové *stopy* při světelném, vlnovém, kódovaném či nekódovaném přenosu existujícího výjevu. Popis principu záznamu fotograficky realistického obrazu poslouží jako výchozí bod pro definování rozdílností mezi uvažovanými technologiemi.

Francouzský teoretik fotografie **Philippe Dubois** (1958) vymezuje v *hrubých tazích* tři epistemologické pozice, jež lze rozlišovat ve vztahu klasického (mechanického) fotografického obrazu ke skutečnosti/realismu. Každá z pozic je ztotožnitelná s charakteristikami některého z druhů znaků podle amerického vědce, filozofa a sémiotika Charlese Sandersa Peirce (1839–1914).

Charles
Sanders Peirce

1. Fotografie jako mimetická reprodukce skutečnosti. Pojmy skutečnost, věrnost, pravdivost a autenticita se při tomto pojetí značně překrývají. Fotografie je vázána na samotný vývoj fotografické praxe během první třetiny 19. století. Tehdejší diskursy vděčí za svůj charakter mimetickým možnostem technického charakteru. Mechanické postupy ustanovují dosud nezvyklý vztah mezi automatismem a objektivností obrazu při zachování možnosti zásahu umělce do výsledného díla (na technické úrovni optiky a chemie). Fotografie zde vystupuje jako zrcadlo světa a v tomto smyslu je i **ikonem**.

2. Druhý postoj je spjat s možnostmi fotografického obrazu stát se exaktní kopií skutečnosti. Každá fotografie je analyzována ve smyslu interpretace obrazového přenosu skutečnosti jako arbitrární ztvárnění kulturních, ideologických a perceptivních kódů. Fotografie není zobrazením empiricky uchopitelné skutečnosti. Jestliže v diskurzu 19. století byla fotografie kopií skutečnosti, tak ve 20. století se posiluje pozice fotografie jako transformace skutečnosti, přičemž jde o popření koncepce fotografie jako nezaujatého zrcadla skutečnosti. Jedná se o symbolický znak, nemusí se objektu podobat, zobrazení je věcí konvence. Fotografie zde vystupuje jako soubor kódů, Peircovou terminologií se jedná o **symbol**.

3. Třetí přístup k problematice realismu fotografie představuje návrat k referentům, ovšem nyní bez nutné představy mimetického iluzionismu. Tento vztah mezi referentem a fotografií je vepsán přímo médiem (samozřejmě ve smyslu technik fotografie, filmu či videa). Fotografie je neodlučitelně vázána na akt záznamu, jejího vytvoření. Její primární realita nic nevyovídá, nýbrž jen potvrzuje existenci, stopu záznamu – **index**.

Srov. Philippe Dubois: Von der Wirklichkeitstreue zum Index. In: *Der fotografische Akt*. Amsterdam, Dresden, 1998, s. 27–58.



Ikon

Symbol

Index

Fotografie je v první řadě **indexem**. Teprve poté se může stát zástupnou (ikon) a získat i svůj význam (symbol). Fotografie i filmový celuloid mají chemickou podstatu. Světelný paprsek vytváří po průchodu optikou otisk, dotek na světlocitlivé vrstvě halogenů stříbra. Mechanický fotografický obraz se liší od elektronického obrazu, kde obraz a jeho informace jsou výsledkem elektromagnetického vlnění. Americká teoretička výtvarného umění Rosalind Krauss (1941) se k indexické povaze fotografického obrazu vyjadřuje následovně:

Fotografie je ikonou (neboli vizuálním zachycením podoby) zvláštního druhu, ikonou, která ke svému referentu vykazuje indexický vztah. Její odlišnost od skutečných ikon vychází z nenarušitelnosti této hmotné geneze, z procesu výroby, který vyřazuje z provozu či odsouvá stranou všechny schematizační postupy či symbolické intervence, jak fungují ve výtvarné reprezentaci většiny maleb. Ze sémiotického hlediska, vycházíme-li z „trichotomie znaku“ Charlese Sanderse Peirce, je fotografie indexické povahy, neboť ustavuje svůj význam podél osy hmotného vztahu ke svým referentům. (...) Do kategorie indexů bychom zařadili hmotné otisky, lékařské symptomy, (...) jako indexický znak objektu může sloužit také vržený stín. Indexickou povahu má i samotný mechanismus kamery, „neosobního oka“, který je založen na ilustraci a technické konkretizaci některých procesů lidského těla.

Srov. Rosalind E. Krauss: Obraz, text, index: poznámky k umění 70. let. In: *Co je to fotografie?* Praha, 2004, s. 253.



Rosalinda Krauss

Paralelou mezi lidskou fyziologií a fotoaparátem je například princip clonění. Je technickou obdobou zornicového reflexu, slouží k regulaci dopadajícího světla na světlocitlivou vrstvu fotografického materiálu. V lidském oku dochází k zužování a rozšiřování zornice na základě intenzity světla, u fotoaparátu mechanicky nebo automaticky obdobně regulujeme intenzitu světla. S přenosným fotoaparátem v rukou nadšenců a profesionálů se začíná proměňovat i zažité pojetí perspektivy obrazů, která byla od renesance vázána na úroveň lidského pohledu. Fotografové hledají uchvacující pohledy ze střež domů, stožárů a žebřů, čímž rozšiřují a posouvají standardizovaný perspektivní pohled.



Doporučená literatura k textu na téma: Fotorealističnost digitálního obrazu

Geoffrey Batchen: Ektoplasma. In: *Co je to fotografie?* Karel Císař (ed.). Praha, 2004.
André Bazin: Ontologie fotografického obrazu. In: *Co je to fotografie?* Praha, 2004.
Laura U. Marks: How Electrons Remember. In: *Touch*. Minnesota 2002/Laura U. Marks: Elektrony mají paměť. In: *Objekt animace. Třetí smysl*. Zlín, 2009.

1.1.2 Příklady prekinematografie

Vývoj obou druhů pohyblivého obrazu lze paralelně sledovat na základě vědeckých experimentů a vynálezů zejména od 19. století v období prekinematografie, kterým je označována etapa formování „filmu“ ještě před tím, než se stal komplexní sociokulturní praxí orientovanou na takzvanou kino-zkušenost.

Podle teoretika nových médií **Lva Manoviche** (1960) dochází tehdy k protnutí dvou historických linií, výpočetní a mediální, které se obě vážou k *pohyblivému obrazu*. Jedno z prvních „setkání“ obrazu s výpočetní technologií spatřuje Manovich ve vynálezu programovatelného tkalcovského stavu určeného k vytváření složitých obrazců (J. M. Jacquard, přelom 18. a 19. století). Obrazová média (např. daguerrotypie, Louis J. M. Daguerre) a výpočetní trajektorie (viz první programovatelný počítač *Analytical Engine*, Charles Babbage) se ve 30. let 19. století však na čas rozdělily ve snaze najít vhodný způsob kódování dat a jejich uchování.

Fotografický záznam se ustálil v materiálně-chemické konzervaci, zatímco výpočetní linie byla dále rozvíjena elektronickou cestou až do podoby současného binárního kódu. V 90. letech 20. století se však tyto cesty díky digitalizaci opět scházejí.



Srov. Sylva Poláková a Martin Mazanec: Editorial. In: *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu II*. Olomouc, 2011.

Rakouský teoretik pohyblivého obrazu a umělec **Peter Weibel** (1944) formuloval tři fáze mechanického pohyblivého obrazu – stroboskopický efekt. Jedná se o **rozložení pohybu**, **zrychlení** a **simultaneitu**. Jde o zdánlivý (stroboskopický) pohyb, který je založen na frekvenci po sobě jdoucích obrazových sekvencích. Filmová kamera doslova analyzuje pohyb, když zaznamenává 24 až 25 snímků za jednu vteřinu. Aby nedocházelo k mihotání obrazu během projekce, musí být dosaženo frekvence 50 sekvencí za sekundu, proto je u filmové promítačky světelný tok přerušován rotační závěrkou.

Michael Faraday

Oběma principům přenosu obrazu předcházelo tzv. *Faradayovo kolo (disk)*, které vynalezl Michael Faraday (1791–1867). Jedná se o mechanický disk využívající přetrvávajícího stroboskopického vjemu. U mechanického pohyblivého obrazu jde o přímého

předchůdce kinematografu, kde došlo k zdokonalení v podstatě jen o matérii záznamu (filmový celuloidový pás) a mechaniku snímání a promítání.

Belgický fyzik Joseph Plateau (1801–1883) pohyb rozložil do 16 fází za sekundu, které potom během jedné sekundy promítl. Společně s bristvským vědcem Michaellem Faradayem byli první, kdo vynalezli stroje, které zprostředkovávaly iluzi pohybu na základě doznívání zrakového vjemu. Technologie filmových políček spjatá s direktivní totalitou jednotlivých obrazů se vyvíjela paralelně s vědeckým vývojem elektronického pohyblivého obrazu, o kterém se zpočátku uvažovalo jako o jediném možném způsobu, jak promítaný obraz rozpohybovat.

O záměru přenášet jednotlivé obrázky se diskutovalo od 18. století v rámci vývoje komunikačních technologií jako o logickém doplňku telefonu. William Fox Talbot (1800–1877) vynalezl permanentní negativ v roce 1835, ovšem až v poslední třetině 19. století se začalo věnovat systému fotografie mnohem více pozornosti ve spojení s pohyblivým obrazem. Na počátku obou principů přenosu pohyblivého obrazů byl zmíněn stroboskopický efekt, který předznamenal dvojí dějiny pohyblivého obrazu.

Joseph Plateau

William Fox Talbot

Jedním ze zajímavých mezistupňů mezi Faradayovým diskem a kinematografem bratří Lumièreů je vynález rakouského vojenského důstojníka Franze Uchatia, který v roce 1853 kombinoval stroboskop se světelnou projekcí soustředěnou skrze množství čoček po obvodu kruhu do jednotlivého ohniska výsledného promítaného obrazu, který mohl sledovat kolektiv mladých kadetů. Franz Uchatius podobně jako Jan Evangelista Purkyně využil instruktážních možností nového média. Na rozdíl od Purkyněho, který své žáky vizuálně poučil o činnosti chlopni lidského srdce, Uchatius instruoval své svěřence o správném zacházení s válečnými děly.



- **Seznamte se projekčním vynálezem kinesiskopem českého vědce Jana Evangelisty Purkyněho, srovnajte jeho vlastnosti s fenakistoskopem Josepha Plateaua, se zootropem a praxinoskopem.**



Ve vztahu k elektronickému pohyblivému obrazu je Faradayův disk předchůdcem mechanického disku Paula Nipkova (1860–1940), i když i jemu předcházelo od počátku 19. století množství jiných technologicky průkopnických počinů, kdy úsilí vynálezců směřovalo k přenosu obrazu. Německý inženýr a zaměstnanec železniční společnosti v roce 1884 představil tzv. *Nipkowův disk*. Ten se skládá ze samostatného rotačního disku se spirálovitě uspořádanou perforací okolo obvodu. Vzdálenost mezi vnitřní (rozuměno nejbližší středu) a nejkrajnější perforací na obvodu disku odpovídá výšce obrazu, který byl postupně snímán. Vzdálenost mezi perforacemi je trochu větší než šíře přenášeného obrazu. Každá z perforací přejde přes rámeček v mírně zakřivené dráze, reprezentující jednotlivou linku.

Paul Nipkow

Základním principem přenosu obrazu je tzv. řádkování (rozklad obrazu na řádky, anglicky scanning). Vhodným „hostitelským“ médiem pro přenos elektronického obrazu se stalo elektromagnetické vlnění, jehož existenci demonstroval v roce 1888 Heinrich Hertz (1857–1894). První televizní vysílání založené na přenosu elektronického pohyblivého obrazu následuje vývoj zánamových technologií elektronického pohyblivého obrazu. Je započat analogovým videem, poté následuje digitalizace v různých modifikovaných formách záznamu tohoto obrazu.

Heinrich Hertz

- **Důkladně si prohlédněte v publikacích z knihovny nebo na internetu fotografie Eadwearda J. Muybridge a Étienne-Julese Mareyho.**



Speciální zařízení ke grafickému záznamu pohybu vzlínající páry, které vynalezl James Watt, bylo impulzem pro francouzského fyziologa **Étienne-Julese Mareyho** (1830–1904). Ten se od roku 1860 pokoušel o grafické znázornění pohybu, k čemuž později využil i fotografii. Jeho fotografie syntetizovaly záznam rozfázovaného pohybu v jeden snímek (fotografickou desku). Od roku 1887 zdokonalil svou techniku a snímání objekt zabíral v čase svého pohybu *simultánně* současně ze tří úhlů pomocí tří fotoaparátů.

Naopak původem Angličan **Eadweard J. Muybridge** (1830–1904) přišel se *sekvenčním*, obrazově odděleným vyjádřením časové posloupnosti. Jeho slavná fotografie (sekvence fotografií) zachycující v jednotlivých fázích pohyb koně vznikla v roce 1880 na zakázku amerického železničního magnáta Lelanda Stanforda. Ten si objednal fotografickou studii přirozeného pohybu koně se snahou zjistit, zda se kůň při cvalu v některé z fází nedotýká země ani jednou nohou. Muybridge tedy vyvinul opačnou, analytickou metodu než Marey. Zaznamenal vždy jednu z fází pohybu na jednotlivou fotografii, které poté posloupně seřadil. Pomocí 24 kamer s odstupem 0,5 metru vznikl sled 24 fotografií.



Peter Weibel v textu Umenie Kurta Krena: opseografia namiesto kinematografie označuje Muybridgeův postup za projev kinematografie neboli písma pohybu. Jedná se o princip rozkladu a následné prezentace posloupnosti obrazů, později rozvíjený v kinematografii, kde je důraz kladen na způsob rozdrobení vyprávění na záběry a z nich složené scény daného syžetu.

Dobové nepochopení časoprostorového rozzáběrování děje dokládá dnes poměrně vtipná citace z rozmluvy D. W. Griffitha (úryvek je vyňat z Eizenštejnovy stati). Eizenštejn uvedenou citaci ilustruje argumentovanou, a ne jen domnělou podobnost mezi romány Charlese Dickense a tvorbou režiséra němé éry americké kinematografie.

„Cožpak se dá syžet podávat v takových skocích? Vždyť nikdo nic nepochopí!“ „Dobrá,“ odpověděl mistr Griffith. „Ale cožpak tak nepíše Dickens?“ „Ovšem, ale to je – Dickens; ten píše romány, a to je docela něco jiného.“ „Rozdíl není přece jen tak veliký. Já dělám romány v obrazech.“

Protipól kinematografie tvoří pro Petera Weibela opseografie (z řeckého slova opsis - optika, vidění), ta film rozvíjí jako autonomní umění viděného. Opseografie je písmem viděného a tvoří druhou oblast Weibelova chápání filmového umění. Příkladem opseografie jsou fotografie Mareyho a některé další projevy pohyblivého obrazu (například filmy Kurta Krena, které ve svém textu Weibel analyzuje).

Jedinečnost viděného prezentovaná Mareym, který na jedné fotografii předkládá dříve nezachytitelnou a lidskému oku neznámou skutečnost, spočívá v zachování kontinuity pohybu v rámci jednoho obrazu. Na výsledné fotografii rozeznáváme určitý počet „statických“ fází snímání objektu. Marey zprostředkovává lidskému zraku skutečnost dříve nepostřehnutelnou formou fotografického obrazu, který sám o sobě neexistuje.

Muybridge na svých fotografiích také poodhaluje lidskému zraku „zatajené“ skutečnosti (například fakt, že se kůň v běhu v jedné fázi svého pohybu opravdu nedotýká země ani jednou nohou). Muybridge by pro syntézu svých snímků hypoteticky potřeboval později vyvinutý systém filmového promítání. Šlo by o obdobný, historicky následně uskutečněný záznam pohybu pomocí „realistického oka“ filmové kamery, jako je tomu například u francouzských bratrů z Lyonu.



*Příklad porušení standardů kinematografie v 60. letech 20. století a jakési navrácení se k prekinematografickým východiskům studia pohyblivého obrazu lze vysledovat u filmů vizuálního umělce **Andyho Warhola** (1928–1987). Němé černobílé filmy Andyho Warhola vznikly v letech 1963–1966. Patří mezi ně krátké filmové portréty osobností tzv. Screen Tests (1964–1966), kterých existuje více jak 500, dále několikahodinové filmy Kiss (1963), Blow Job (1964), Sleep (1963) nebo Empire (1964).*

*Veškerá Warholova filmová tvorba v tomto období vznikala na 16mm filmový materiál, tehdy nejdostupnější a nejlevnější záznamovou surovinu. Filmy byly snímány frekvencí typickou pro zvukový film (24–25 filmových políček za jednu vteřinu). Pro projekci těchto němých filmů však zvolil Warhol frekvenci analogickou s němou érou kinematografie, a to 16 filmových políček za vteřinu. Warhol zpomalením projekce při statickém obsahu záběrů docílil v některých filmech efektu zdánlivého zastavení obrazu, který máme tendenci vnímat podobně jako fotografii. Jiným rozkladným elementem namířeným vůči systému kinematografie byla délka některých Warholových filmů. Sleep je záznam spánku básníka Johna Giorna a trvá 321 minut, Empire je nočním záznamem dominanty Manhattanu, budovy Empire State Building, a trvá 485 minut. Mezi Warholovy realizace patří i 25 hodin dlouhá projekce filmu * * * * (1967) nebo návrhy na filmy trvající několik dní.*

Rovina nadsázky či provokace je zde zjevná, stejně jako základní inspirační zdroj pro tato díla, kterým je kinematografie a její tehdejší sociokulturní postavení a politika Hollywoodu. Rituál návštěvy kina se neztotožňoval s několikahodinovým trváním, sledováním komponované a dlouhotrvající všednodennosti. Warhol se možná naivně snažil vnést do systému kinematografie své „amfetaminové filmy“, zachycující momenty trvání. Do jisté míry šlo v samotném konceptu o „útok“ na diváka odchovaného žánrovou schematičností filmů a jejich předpokládanou délkou. Warholova filmová nadprodukce byla ukončena v roce 1968, později, v roce 1972, zhrzen nepřístupností systému kinematografie, stáhl veškeré své filmy z distribuce.

1.1.3 Příklady postkinematografie

Teoretiky a historiky filmu a vizuálního umění je poukazováno i na skutečnost, že vývoj kinematografie a obecně *pohyblivého obrazu* byl od počátku velmi heterogenní, a tedy dlouhodobý, čímž je myšleno nejen období prekinematografie, ale například i experimenty s formáty obrazu v období renesance nebo baroka, které lze studovat jako součást geneze *pohyblivého obrazu* a posléze toho, co nazýváme filmovou zkušeností.

Současný vývoj umění pohyblivého obrazu vychází z různorodosti prezentačních módů (kino, galerie, televize, internet, telefon atd.), jež odkazují na jednotlivá média a množství technologií, ze kterých jsou složena. Proměna vnímání pohyblivého obrazu v rámci remediačních procesů bude ilustrována v následujících kapitolách. Jde o moment, kdy se tvůrci i kurátoři zaštiťují nebo otevřeně hlásí k předmětnému stavu filmu, není však nutné vycházet z „originální“ matérie filmu, lze pracovat s předmětností prezentace, která má své standardizované sociální aspekty.

Příkladem je kino, které přetrvává jako iniciační moment distribuce a prezentace pohyblivých obrazů. Dynamický je nástup dalších prezentačních či tržních platform (televizní kanály, telefonní aplikace, internetové přehrávače videí nebo fyzické distribuční nosiče). Vymezování se vůči funkci kina v rámci filmového média fungovalo historicky nejefektivněji v „klastrech“ experimentálního filmu. Ty svou „podvratností“ k dominantním proudům komerční kinematografie, reprezentované dodnes celovečerním filmem,

patřily k nejpodnětějším rozvojovým momentům prezentace umění pohyblivého obrazu během 20. století a do jisté míry ovlivnily podoby a vlastnosti dalších médií.

Bezpochyby existuje mnoho forem, které vyžadují promítání v muzeích či galeriích: smyčky, multiprojekce, obrazové prostředí, videoprojekce na předměty. Poukazují na skutečnost, že pravděpodobný stav „postkinematografie“ nás nutí uvědomit si kapacity „normálního příkladu kinematografie“. Když se tedy prolínání, míchání a odlišnosti stávají normou muzea a když se procházející se návštěvník stává jeho běžným protagonistou, mohlo by být zajímavé znovu zvážit rozmanitosti estetického zážitku v rámci paradigmatu klasického kina.



Čtyři příklady pohybu děl v rámci postkinematografie:

Tony Conrad

Americký experimentální filmař Tony Conrad (1940) vytvořil v období let 1972 a 1973 sérii *Yellow Movies*. Namaloval na papír černou obdélníkovou výseč dle poměru projekčních pláten a samotnou plochu natřel levnou bílou barvou, která byla velmi citlivá na světlo; časem bledla až žlutla. Conradovy časově různě dlouhé „filmy“ jsou považovány za nejzazší limity strukturálního filmu. V rovině významů kódu filmu se jedná spíše o splnutí se samotnou formou těchto děl než o manifestaci animace světlem pomocí rozhraní filmu.

Filip Cenek

Vizuální umělec pohyblivých obrazů Filip Cenek (1976) zpracovává fotografii, konkrétněji obrazy nalezených pohlednic, v projektu *Carpets Curtains* (2003–2009). Cenek vytváří jeden vertikálně plynoucí videobraz, vznikající v reálném čase audiovizuální performance. V odkazu na název („koberce, záclony“) je původní statická fotografie doslova rozplétána elektronickými nástroji v abstraktní předivo elementů. Ty mohou být chybou, stejně jako skrytou pamětí média. Abstraktní rozplétání Cenek dále modeluje v subtilní novotvary (více v kapitole o animaci).

Michal Pěchouček

Odlíšným způsobem s fotografií pracuje v rámci umění pohyblivého obrazu Michal Pěchouček (1973), jenž v aluzivních videích složil několik fotopříběhů. Ty mají rysy prekinematografických animačních snah o rozpohybování sledu fotografií nebo obrázků. Na principu pohybu statických elementů (slideshow) založená videa *Kočárkárna* (2004), *Osobní vlak* (2005) a *Pater Noster* (2005) se odvíjejí v jednom záběru prostřednictvím kontinuálního sledu pohybujících se fotografií. Například video *Osobní vlak* (2005) je odvislé od horizontálního pohybu vlaku. Ten projíždí ve dvou pruzích projekční výsečí plátna. Projekce je uzpůsobena tak, aby dvojrozměrný prostor plátna imitoval kruhový pohyb vlaku (se šesti vagony a 66 okny).

Pavel Sterec

Pavel Sterec (1985) je vizuálním umělcem, který pracuje hojně s historickými odkazy, muzejními sbírkami, opomenutými oddíly v archivech a sociálními situacemi. Upozorňuje na zažitou zkušenost skrze civilizační schematičnost v chování a zvyklostech. Předobrazem k individualizovanému promítání kina, které nazval *Celovečernice*, mu byly vizuální experimenty fyziologa Jana Evangelisty Purkyně z 19. století. Jeho pokusy a grafické záznamy transformoval do *Celovečernice*, kdy v kulisách kina zkoumá „fyziologii filmu“ pomocí extrémního vizuálního zážitku. Řada filmových sedadel je umístěna přímo před plátno. Diváci (performeři) sedí opření čelem k plátnu. Jejich palce vyvíjejí tlak na zavřené oči. Neustálý tlak vyvolává obrazy uvnitř očí – vnitřní film. Doba trvání performance je podobná jako délka normálního hraného filmu.

Doporučená literatura na téma: Rozšířený film

D. N. Rodowick: *The Virtual Life of Film*. London, 2007.

Paolo Cherchi Usai, *The Death of Cinema: History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London, 2001.

Jonathan Walley: Identity Crisis: Experimental Film and Artistic Expansion. *October*, 2011, č. 137, s. 23–50.

Volker Pantenburg: Postkinematografie? Filmy muzea, mutace. In: *Křehké kino*. Olomouc, 2012.



1.2 Události pohyblivých obrazů filmu a videa

Pojem *událost* se jako kriticko-analytický termín poprvé objevil v kunsthistorickém slovníku v esejích Harolda Rosenberga věnovaných pozdně modernistickým uměleckým praxím (především akční malbě), které zřetelně tematizují temporalitu uměleckého objektu i divácké recepce, a tudíž je na místě hovořit spíše o *události* nežli o uměleckém artefaktu. Taková situace může spouštět jiné, vzhledem k místu nepředpokládané recepční procesy. A proto „není na místě“ hovořit jednoznačně pouze o výstavách, projekcích v kině apod.

Retrospektivně bývá označení *událost* uplatňováno v souvislosti se staršími uměleckými projevy, jako byl například dadaistický kabaret. V avantgardě obecně byla *událost* jedním z prostředků k překonání a unikání omezením, která byla nastavena konvenčním uměním a kulturou. Například avantgardní „rytmické“ filmy Hanse Richtera, Vikinga Eggelinga či Waltera Ruttmanna z 20. let minulého století narušovaly představu o filmu s narativní linií nebo referenčním vztahem k „fotografované“ realitě.

Jako druh umělecko-estetické aktivity skýtala podle avantgardních tvůrců navíc sociálně transformační potenciál, s čímž se pracovalo například v rámci legendárního berlínského matiné *Der absolute Film*. *Událost* jako kombinace estetických a performativních praxí a procesů měla provokovat, šokovat a odvádět od „doktrinálního somnambulismu“ (Kutcher, 2003) nejen v avantgardních hnutích.

Srov. Sylva Poláková a Martin Mazanec (viz výše): Editorial. In: *Katalog událostí českého pohyblivého obrazu I*. Olomouc, 2011.



1.2.1 Rozšířený film – Expanded Cinema

Pojem „rozšířený film“ neboli „Expanded Cinema“ spadá do 60. let 20. století, kdy se používání filmu v uměleckém prostředí galerií a *site specific* projektů znásobilo i o možnosti videa. Označení Expanded Cinema se pojí k historickému momentu v dějinách experimentálního filmu, kterému předchází film strukturální a materiální.

Název použil mezi prvními Gene Youngblood, který v roce 1970 vydal i stejnojmennou knihu. Youngbloodovo „všezahrnující“ pojetí termínu *cinema* se nevztahuje jen na technologii filmu, ale například i na video, počítačovou tvorbu a obecně na práci s mechanickým a elektronickým pohyblivým obrazem. V následujících příkladech se zabýváme Expanded Cinema jako historickou epochou spíše než obecným pojmenováním pro umění pohyblivého obrazu.



Na základě vývoje umění pohyblivého obrazu můžeme mluvit o dobovém sepětí a vzájemných vlivech mezi filmem a videem, přičemž video i film se vztahují k vlastnímu dispozitivu a jejich tradice a hodnoty se různí. **Expanded Cinema** je neprogramovým hnutím, jež se snažilo asi *nejvýrazněji* narušit kinematografické „konvence“, na teoretické i praktické platformě tvorby pohyblivého obrazu. Tento proud vizuální tvorby se formuje zejména během 60. a 70. let (paralelně v Evropě i v USA).

Projekty řazené k Expanded Cinema směřovaly zejména v USA díky grantovým dotacím k velmi nákladným a technologicky náročným instalacím, které oslovily i masové publikum. V Evropě jsou situace a vývoj tohoto směru naopak velmi úzce profilovány v intencích a projevech tzv. undergroundu. Geneze experimentálního filmu dospěla u Expanded Cinema do stavu masového hnutí, jež je spjata i s vlnou pop music, s vývojem ve výtvarném umění, kde se formovalo množství nových směrů – conceptual art, land art, performance art, video art.



Happening

Podobně jako ve výtvarném konceptualismu 70. let sledujeme expanzi výtvarného díla do prostoru (instalace) a času (happening). Například britští filmaři začali využívat specifika filmového média jako materiálu a současně si začali všímat mechanismu záznamu a projekce. Odpovědí na otázku „Co je to film?“ v jejich případech není pouze začlenění výtvarně typických filmových prvků, jako je perforace, dělení okének, škrábance a nečistoty. Součástí filmů-představení se stává samotný akt promítání, kino se mění v místo happeningu, jehož součástí je autor, diváci i technika.

Pomineme-li základní rozšiřující prvky, jako je projekce na několik pláten (polyekran) nebo ve vrstvách přes sebe, stal se tvůrčím polem experimentu kužel světla, projektor sám o sobě, projekční vzdálenost, světlo nebo různé autorské intervence během projekce. Můžeme sledovat filmy, během nichž je plátno osvětlováno žárovkami, happeningy, při kterých se prošívá filmový pás na šicím stroji, nebo představení, kde film vytváří pouze autor a animace světla a prostoru.

Srov. Martin Blažíček: *PAF katalog*. Olomouc, 2012.

Vizuální instalace, performance, happeningy – díla opouštějí klasické prostory kina anebo akcentují jinou technickou či významovou složku, než je projekční plocha, promítaný obraz a prostor kinosálu. Film se skrze tuto výrazovou formu postupně „rozšiřuje“ i do galerií a muzeí. Vznikají obrazové multiprojekce, oboustranné projekce, speciálně konstruované projekční haly, tvarovaná plátna a jiná rozšíření běžného vnímání pohyblivého obrazu. Často se základní výpovědní složkou díla stává pouze analyzovaný proces a čas projekce bez důrazu na sdělovaný obrazový obsah. Výjimkou nejsou ani díla pracující jen se symbolickým užitím výraziva filmu a s postupně dematerializujícími tendencemi.

V USA vznikají velmi nákladné projekce v halách i pro několik tisíc lidí (autory jsou mimo jiné John Cage, Ronald Nameth, Stan VanDerBeek, Jud Yalkut, Andy Warhol, Robert Rauschenberg), americké projekty jsou typické svou monumentálností. Naopak v Evropě je kladen důraz na důmyslnou analýzu jednotlivých složek filmového dispozitivu (předsnímací realita, charakter matérie apod.; Peter Weibel, VALIE EXPORT, Ernst Schmidt Jr., Malcolm LeGrice, Anthony McCall, David Lamelas ad.).



Line
Describing
a Cone

Jedním z nejpříznačnějších filmů pro britské Expanded Cinema je nepochybně *Line Describing a Cone* (1973, 16 mm, 30 min) **Anthonyho McCalla**. Film, který tvoří pouze postupně se rozpínající kužel světla v prostoru, je radikální abstrakcí na projekci čistého světla a zároveň jeho dokonalou manifestací v prostoru. McCall v tomto díle odstraní plátno jako místo, kde obvykle dochází ke střetu paprsků a hmoty. Místo toho rozprostírá film v prostoru jako světelný objekt, postupně si vymezující část kinosálu. Dílo ze série, kterou sám označuje jako „solid light films“, neobsahuje žádný promítaný obraz, samotná projekce se stává jediným a dokonale funkčním obrazem. Film sám o sobě existuje pouze v okamžiku projekce, je zároveň objektem i environmentem. Protože neobsahuje žádný „skutečný“ obraz, cílem diváckého zájmu je nejprve zdroj světla – projektor. Jedna z linií natažená v prostoru postupně vykresluje kompletní tvar kužele a nutí tak publikum, aby zaujímal pozici vůči nové světelné skulptuře, vybízí k volným interakcím a hrám se světelnými paprsky.

Tvorba Anthonyho McCalla vychází již v 70. letech z konceptuálních východisek a úvah o světle, prostoru a jeho vnímání. Uvedenému filmu předchází řada akcí s ohněm v krajině (*Landscape for Fire*, 1972) nebo modifikací přirozeného světla (*Room With Altered Window*, 1973). V 70. letech realizoval několik dalších světelných filmů (*Long Film for Four Projectors*, 1974; *Four Projected Movements*, 1975). K myšlence čisté projekce světla se znovu vrací kolem roku 2003, kdy začíná využívat pro skulpturální projekce digitální technologie (*You and I, Horizontal*, 2006) a vytváří remake vlastního filmu (*Line Describing a Cone 2.0*, 2011). U příležitosti olympijských her v roce 2012 připravil v přístavní čtvrti Birkenhead světelnou sochu viditelnou na vzdálenost 100 km (*Projected Column*, 2009–2012).

Srov. Martin Blažiček: PAF katalog. Olomouc, 2011.

Projekty, jež lze řadit mezi Expanded Cinema, usilovaly o zmíněné narušení projekční reality. Lakonicky řečeno, šlo o rozšíření možností filmu v rámci jeho vlastního dispozitivu. Jednalo se o vizuální instalace, performance, happeningy, díla opouštějící klasické prostory kina anebo akcentující jinou technickou či významovou složku, než je projekční plocha, promítaný obraz a prostor kinosálu. Film se skrze tuto výrazovou formu postupně „rozšiřuje“ i do galerií a muzeí. Vznikají obrazové multiprojekce, oboustranné projekce, speciálně konstruované projekční haly, tvarovaná plátna a jiná rozšíření běžného vnímání pohyblivého obrazu. Často se základní výpovědní složkou díla stává pouze analyzovaný proces a čas projekce bez důrazu na sdělovaný obrazový obsah. Výjimkou nejsou ani díla pracující jen se symbolickým užitím výraziva filmu a s postupně dematerializujícími tendencemi.



John Cage

Hudební skladatel John Cage (1912–1992) redefinoval pojetí hudby a rozšířil způsob jejího vnímání na veškeré zvukové projevy, včetně ticha a účasti diváku, jako spoluvůrců. Tím způsobil i zvrát ve vnímání veškerých projevů umění. Příkladem je filmová produkce Fluxu. Nam June Paikův *Zen for Film* (1964) spočíval v eliminaci projekce „filmu“ na projev světla a stínu, přičemž zdrojem světla byla promítačka a stín vrhal samotný autor stojící před plátnem. Dochází k postupné dematerializaci umění. Nastolený trend v umění je rozvíjen na uměleckých školách, kde jsou studenti vedeni vedle Johna Cage například Mercem Cunninghamem, Robertem Rauschenbergem aj.

Nam June Paik

Nam June Paik (1932–2006) byl studentem hudby, v roce 1956 se přesunul do Německa, kde studoval u skladatele Karl-Heinze Stockhausena a během letních kurzů i u Johna Cage. Po seznámení s Cagem se začal podílet na tzv. anti-uměleckých akcích Fluxu. Zakladatelem Fluxu byl litevský emigrant George Maciunas, ovlivněný kulturním „ovzduším“ New Yorku konce 50. a začátku 60. let. Historie Fluxu začala již v pozdních 50. letech na newyorské Nové škole sociálních výzkumů, v kurzech experimentální skladby, které tehdy vedl John Cage. (...) jejich záměrem bylo ozřejmit vznikající fenomény doby: elektronickou hudbu, experimentální film, happening, lettrismus, zvukovou poezii, anarchismus. Maciunas snil o tom, aby všechny aktivity Fluxu byly autorizovány jménem hnutí, nikoliv individuálně, což se ovšem nikdy nestalo a Fluxus zůstal spíše hnutím silných individualit. V Československu byl čelním představitelem Fluxu Milan Knížák.

Bauhaus

Oblast tvorby Expanded Cinema je také velmi často nahlížena jako vývojové spříznění s tendencemi výmarského Bauhausu, kde umělci usilovali o wagnerovskou ideu tzv. Gesamtkunstwerku (všeuměleckého díla), pro které se technologie filmu jevila jako velmi vhodné médium. Pod vlivem Lászla Moholy-Nagye a dalších umělců první generace bauhauské akademie byla pozornost zaměřena na základní fenomény formování obrazu kinetické povahy. Těmito fenomény jsou světlo, rytmus a pohyb. Cílem bylo umění založené na reflektoricky vrhané světlotvorbě, archivace pohybu světla na světlocitlivou vrstvu halogenů stříbra filmového celuloidu (např. Lichtspiel – schwarz, weiss, grau, 1930, Lászlo Moholy-Nagy).

Na Bauhausu vznikají realizace opticko-kinetických plastik Lászla Moholy-Nagye, mluví se o zániku klasického obrazu, Karel Teige píše o jeho nahrazení obrazem kinografickým. Vzniká tzv. „výtvarná kinetika“, jejímž významným představitelem byl u nás Zdeněk Pešánek, jenž vytvářel ojedinělé světelné obrazy (plastiky). Reflektorické dílo Pešánkovo vrcholilo během 20. let v několika projektech zdokonalujících ideu tzv. barevného klavíru. Zdeněk Pešánek v roce 1930 dopisuje knihu nazvanou Kinetismus (1930), ve které řeší možnosti multimediálních projekcí, v nichž spatřuje budoucnost vizuálního umění. Podobná témata, jež se objevují v tvorbě Pešánkové a bauhauské akademie, jsou programovou náplní tvorby mnoha videoartistů.

1.2.2 Polyekrany

Princip projekce několika souběžných obrazů, tzv. polyekran, má své kořeny ještě hluboko v prehistorii kinematografie ve formě diptychů, polyptychů a triptychů, které většinou souvisely s interpretací sakrálních příběhů. Když pomíneme vůbec první dochované vyobrazení malby bizona v různých fázích pohybu v polychromním sále jeskyně Altamira, můžeme počátky systematického členění objektů vypořádat v pozdní antice, kdy se

setkáváme s dřevěnými, slonovinovými nebo kovovými panely různých velikostí, obvykle dohromady spojenými sponou.

Diptych se jako umělecké dílo uplatnil jako luxusní forma psací tabulky, s vyřezanými obrázky na vnější straně slonoviny, často s vyobrazením konzula či vládnoucího císaře. Slonovinové diptychy se používaly také v raném křesťanství k reprezentaci náboženských látek. Obliba diptychů se v průběhu staletí měnila, vysoké oblíbenosti dosahují ve 14. století, především v Nizozemí se jim věnují umělci jako Jan van Eyck nebo Rogier van der Weyden.

Diptych

Struktura polyptychu se prosazuje v byzantském malířství, sklopné objekty sloužily jako vzorníky ikon, v Rusku 16. století se objevuje vícepanelový přenosný ikonostas. Oltářní obraz měl většinou formu triptychu s pohyblivými křídly, od 16. století jsou častým námětem triptychů portréty donátorů. Mezi nejvýznamnější tvůrce patřil Peter Pavel Rubens. Po desítkách let stagnace se triptych opět prosadil v 19. století mezi naturalistickými a symbolickými malíři, kteří úmyslně používali trojdílnou formu, aby dodali svým námětům náboženskou dimenzi, a v této tendenci pokračovali také němečtí expresionisté jako Otto Dix nebo Max Beckmann. Nejvýznamnějším malířem věnujícím se triptychu ve 20. století, byl bezesporu Francis Bacon.

Polyptych

Dynamika vícenásobného zobrazení se během 20. století projevuje i v práci s filmem a obecně pohyblivými obrazy. Za průkopníka polyekranu můžeme považovat francouzského tvůrce Abela Gance (1889–1981), spadajícího do skupiny filmových impresionistů. V roce 1927 byl poprvé uveden jeho opus *Napoleon*, koncipovaný jako několikahodinový triptych. Forma polyekranu ovšem neměla příliš vysoké šance rozšířit se masově, technologická náročnost projektů donutila tvůrce spíše k privátnějším experimentům.

Abel Gance

Vývoj práce s polyekranem lze sledovat u tzv. neprogramového filmového hnutí, které vzniká mezi experimentálními filmaři a vizuálními umělci a nejčastěji je označováno jako *Expanded Cinema*, tedy *rozšířené kino*. Druhou oblastí, která pracuje s rozkladem obrazu v té době, je videoartová tvorba, kde vzniká nespočet modifikací vícekanálových projekcí. Zprvu jsou používány jen televizory seskládané do soch, vysílacích ploch apod., posléze s nástupem projektorů jsou vícenásobné projekce řešeny pomocí „videoplátů“, dnes LCD monitorů atd.

Paralely mezi historicky předcházející tvorbou umění pohyblivého obrazu a *Expanded Cinema* jsou často jen velmi rámcové. Mezi předchůdce dominantního proudu *Expanded Cinema* lze řadit například *Anémic Cinéma* Marcela Duchampa. Jeho dílo bylo zamýšleno jako ozvláštnění, *rozšíření* filmové projekce. Už samotný „tvárný“ název odkazující ke *kinu* v podstatě předesílá „defraudačně“ laděný koncept ve vztahu ke kinematografii. Za *Expanded Cinema* nelze naopak považovat triptychovou projekci *Napoleona* Abela Gance nebo u nás vzniklé syntézy mezi divadlem a filmem. Ty, přes avantgardní počiny E. F. Buriana, spolupracujícího s Čeňkem Zahradníčkem nebo s Miroslavem Kouřilem, vyústily až v mnohvrstevnaté, symbolicky narativní spektakly v podobě *Kinoautomatu* Radúze Činčery.

Projekty řazené k *Expanded Cinema* jsou více zaměřeny jak na rozvíjení obsahového sdělení děje, tak na analýzu a posléze *expandivní* využití filmové matérie a procesů projekce v nejrůznějších prostředích či v kombinaci s jiným materiálem. K *Expanded Cinema* mají velmi blízko koncepty nejrůznějších polyekranových projekcí a polyvizí, například práce Josefa Svobody nebo Jaroslava Friče (ty jsou spjaty nejen s projekty *Laterny Magiky*).



Laterna magika

Koncept *Laterny Magiky* byl poprvé představen v československém pavilonu EXPO v Bruselu roku 1958. Jednalo se o kombinaci baletu, divadla, hudby a polyekranových filmových projekcí (simultánní projekci několika pláten v synchronizaci s pohybem, hudbou či prostředím). Režisérem byl Alfréd Radok (1914–1976) a scenografem Josef Svoboda (1920–2002). Ten v roce 1966 připravil společně s Jaroslavem Fričem i tzv. polyvizi (polyvision) pro montrealské Expo v roce 1966. Ta byla složena z promítaných filmů a diapozitivů na pohyblivé geometrické objekty. Pro EXPO v Montrealu Svoboda připravil i polyekran složený ze 112 pohyblivých kostek. V každé kostce byly dva projektory diapozitivů, které promítaly obraz na přední stěnu kostky. Ve výsledku se 11minutová projekce skládala z 15 000 diapozitivů. (Mezi zajímavé vizuální počiny Josefa Svobody patří i spolupráce s bostonským televizním kanálem Channel 2 v roce 1965 na realizaci opery *Intoleranza*, Luigi Nono, 1960, kde bylo užito přímého přenosu obrazu během představení. Obraz byl přenášen jak do divadla, kde byl vytvářen potřebný kontrapunkt mezi dějem a obrazem, tak i na ulici před budovu divadla. Vše bylo přitom řízeno z divadla i ze vzdálených studií televize.)

Srov. Vít Havránek: *Laterna Magika, Polyekran, Kinoautomat*. In: *Future Cinema*, s. 102–107.

Kinoautomat

Kinoautomat Radúze Činčery (1923–1999) má díky rozvinuté interakční „hře“ s diváky mnohem blíže k „dialogové formě“ televizního vysílání a videoprodukcí. Ta byla rozvíjena zejména během 70. let, kdy byla podporována idea televize jako „otevřeného“ obousměrného komunikačního média. Věřilo se v propustnost toku informací a zavedení nového komunikačního systému, který si měl na rozdíl od rozhlasu udržet svou pozici nezávislého média. V rámci možností byla naplňována teorie rozhlasu Bertolda Brechta, zdůrazňující ještě fakt, že se toto médium hodí pro vedení dialogu. Vojenské, hospodářské a politické zájmy však z velké míry tomuto využití zamezily a přetvořily rozhlas do podoby jednosměrky, kterou zůstal až dodnes. Již v 60. letech Flusser a další marně poukazovali na interaktivní možnosti televize. *Kinoautomat* je „zdáním“ možnosti ovlivnitelnosti děje, později byl realizován i pro televizní vysílání. Paradoxně se jedná o naprosto uzavřený systém obrazové databáze, která jen budí zdání možného zásahu do vývoje děje ze strany diváků.

Variace *Kinoautomatu*, který byl Radúzem Činčerou rozvíjen od 60. let až do roku 1990, byly vždy založeny na interakci s diváckou masou, spolupodílející se na průběhu vizuálně-interaktivního představení. Dokonalou synchronizací filmových promítaček a předtočením dějových odboček, založených na redukci možností, vybudoval hierarchicky orientovaný systém podléhající nikoli vůli diváků, jak by se zprvu zdálo, ale plně záměru tvůrce. Koncept *kinoautomatu* (na projektu se podílel Josef Svoboda i Jaroslav Frič, kteří připravovali i další polyekranové projekce), připravený pro EXPO v Montrealu 1967, byl založen na *geometrické řadě alternativních dějových linek*, na základě kterých diváci prostřednictvím moderátora spoluutvářeli děj.

Dějové linky musely být natočeny a připraveny, což znamená při pěti rozhodováních dvaatřicet větví děje a při deseti rozhodováních už neřešitelný přízrak 1032 alternativ (...). Diváci rozhodnou – a v tomto okamžiku nastupuje zmíněný motiv zjednodušující „hry“ s divákem. Děj se v následující sekvenci skutečně ubírá dvěma různými cestami, jenže po určité době se obě větve děje spojí do jediné a v obou případech dochází ke stejné další dilematické situaci. (...) Tím se při pěti rozhodováních omezí počet připravených variant na pouhých deset a při deseti zásazích diváků do děje na dvacet místo 1032. (Přechod dějů byl řešen skrze mrtvolku ze tří projektorů.)

Srov. Andrea Ströhl: Flusser a následky. In: *ORBIS FICTUS nová média v současném umění*. Praha, 1996, s. 133–140. Radúz Činčera: Kapitoly z pravěku interaktivity. In: *Orbis Fictus*. Praha 1995. s. 124.

Možnost ovlivnit a spolupodílet se na výsledném ději měla velký úspěch u diváků i kritiky. Všichni, ač manipulovali s dějem a kolektivně vybírali vždy ze dvou a více možností, tak byli ve skutečnosti manipulováni popsáním cyklickým systémem redukce možných dějů. (Činčerův model uzavřeného systému lze použít k ilustraci mocenského principu nepropustnosti médií, která ovšem, na rozdíl od filmu, při snaze o interakci mohou mít ze své podstaty charakter nehierarchické struktury, veskrze jsou ovšem média podřízena principu systémové kontroly.)

Shrnutí

Úvodní kapitola vymezila vztah mezi vývojem mechanického a elektronického pohyblivého obrazu. Popsána je simultaneita a sekvencnost záznamu během fotorealistického záznamu skutečnosti. Naznačeny byly vývojové tendence v období před (prekinematografie) definováním klasické kinematografie i po jejím konci (postkinematografie). V rámci definování událostí pohyblivého obrazu byly uvedeny historické příklady tzv. rozšíření klasických kinosálů, poukázáno bylo na fenomén Expanded Cinema, ale také na české příklady práce s polyekranem – Kinoautomat, Laterna Magika.

Doporučená literatura k textu na téma: Konec kinematografie

Anne Friedberg: The End of Cinema: Multimedia and Technological Change. In: Christine Gledhill, Linda Williams. *Reinventing Film Studies*. London, 2000, s. 438–452.

Thomas Elsaesser: Digital Cinema: Delivery, Event, Time. In: Thomas Elsaesser and Kay Hoffmann. *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam, 1998, s. 201–222.

John Belton: Digital Cinema: A False Revolution, *October*, č. 100 (jaro 2002), s. 98–114.

Stefan Jovanovic: The Ending(s) of Cinema: Notes on the Recurrent Demise of the Seventh Art, *Offscreen* (online journal 2003), online: http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/death_cinema.html

Paolo Cherchi Usai: An Epiphany of Nitrate. In: Roger Smither: *This Film is Dangerous. A Celebration of Nitrate Film*. Brusel, 2002, s. 128–131.



2 Databáze obrazu

Formální povaha technologií umění pohyblivého obrazu (film, video) umožňuje dvojí tvůrčí přístup, jenž je vázán na perspektivu vidění obrazu retinálního charakteru (fotograficky věrná reprodukce skutečnosti) anebo její záměrné či nezáměrné popření a soustředění se na inherentní formální postupy dané technologie. V obou tvůrčích přístupech je podstatou tvorby práce s obrazovými prvky či obecněji databázemi obrazů.

Cílem této kapitoly je seznámit studenty s koncepcí databáze obrazu, se kterou se nakládá jako s výchozím „stavebním“ materiálem pro tvorbu pohyblivých obrazů. Součástí kapitoly jsou dílčí historické příklady, které se věnují tvorbě s nalezeným nebo již existujícím materiálem – filmem, videem. Takzvané apropriativní metody v současném vizuálním umění budou v náznaku nastíněny skrze příklady v tvorbě Marcela Duchampa, Kena Jacobse, Martina Arnolda, Douglase Gordona, Filipa Cenka a Takeshiho Muraty.



Cíle kapitoly:

- zavedení kategorie databáze na základě práce se základními elementy pohyblivého obrazu;
- popsání apropriativních metod během práce s nalezeným či propůjčeným materiálem pohyblivých obrazů;
- seznámení s několika konkrétními tvůrci a jejich prací s nalezeným či „propůjčeným“ pohyblivým obrazem filmu a videa.

2.1 Databáze

Umění pohyblivého obrazu funguje na dvou úrovních zprostředkování vizuálních informací. Při promítnutí realistického obrazu skutečnosti a zachování jeho nenarušené podoby vnímáme zejména časoprostorové determinanty obrazu. Dojde-li k posunu jeho vizuálního sdělení stříhovým dělením obrazů či jakýmkoli jiným efektem, je narušena výchozí databáze a význam je konstruován na základě dílčích kvalit technologie a databáze. Skrze film i video je možné konstruovat vlastní vizuální význam, jenž je založen na kombinaci obrazového záznamu a práce s kvalitami databáze. Video i film disponují odlišnými a pro každou technologii specifickými postupy. Základní techniky zpracování pohyblivého obrazu a odlišnosti při konstituci optické informace jsou náplní dalšího oddílu práce.

Lev Manovich

Původem ruský teoretik nových médií a umělec Lev Manovich pracuje při analýze forem vizuálního umění ve své knize *The Language of New Media* (2001) s kategoriemi **databáze** a **narace**. S databází ve smyslu uspořádaného obrazového či písemného materiálu, u narace se jedná o druhy vyprávění. Oba termíny se mohou navzájem doplňovat nebo mohou existovat odděleně. Manovich vymezuje vztah databáze a narace v širokém, diachronně motivovaném měřítku, které počíná antikou, kde existují jak druhy vyprávění ve formě Homérových eposů, tak databáze ve formě prvních encyklopedií, a končí dnešní technologií umění pohyblivého obrazu.

Zejména film a video jsou pro Manoviche od počátku spíše narativní formou obrazového sdělení než databází (během 20. století ovlivňuje způsob vyprávění v médiích pohyblivého obrazu většinu z ostatních oblastí umění, jako je literatura, malba, anebo

podněcuje vznik nových, odvozených „hybridních“ disciplín, příkladem je komiks). Linearita kladení na sebe navazujících sekvencí se přímo podbízí linearitě ve vyprávění příběhu. Tím není myšlena časová kontinuita vyprávění, ale výstavba a zprostředkování děje. Děj se odvíjí jako trajektorie spojující jednotlivé prvky a sekvence výchozí databáze. U filmu je databází (v základním Manovichově významu) množství získaného materiálu, se kterým začne pracovat střiháč a režisér, skládající jednotlivé záběry jako ony Pudovkinovy cihly.

Manovichech míněnou filmovou databází ve smyslu pracovního, tvůrčího materiálu nám ukazuje například Dziga Vertov v *Muži s kinoaparátem* (1929). Skrze záběry do střihy s jeho manželkou a skrze střihačku Elizavetu Svilovou, která se probírá seřazenými filmovými pásy. Hraný film, dokument, experimentální film nebo videoart jsou až na výjimky, dle Manoviche, projevem narace. Jejich segmenty v rozsahu scény, jednotlivého záběru, filmového políčka či půlsnímků elektronického pohyblivého obrazu jsou databází, ke které tvůrce onu trajektorii ustanovuje.

Výjimkou jsou například podle Manoviche filmy Johna Whitneyho, zejména analogová etapa jeho počítačem generovaných filmů. Catalog (1961) tvoří databáze triků, katalog formálních obrazových postupů při využití analogových počítačů. Mezi dalšími, kdo se snaží dílo vymanit z narativního kontinua, je Peter Greenaway, jehož filmy jsou často podřízeny jen číselnému systému, na základě kterého jsou řazeny záběry či scény. Tento přístup rozvinul Greenaway i při divadelních či operních projekcích a instalacích ve veřejném prostoru. V instalaci 100 Objects to Represent the World (1992) vytváří katalog bez vnitřní narativní linky. The Stairs-Munich-Projectin (1995), prostorová instalace určená pro město Mnichov k stému výročí kinematografie, obrazovky jsou číslovány letopočty 1895–1995, každá z projekcí má odlišnou barvu a ve výsledku jsou obrazy rozděleny do pěti částí, které jsou umístěny v odlišných částech města. Sto barevných čtverců, projekcí světla, bylo sjednoceno posloupností, denotáty v podobě letopočtů, historie kinematografie.



Nemusí se jednat o dějovou linku dramatu, počínající expozicí a vrcholící v katarzi příběhu, ale i o jakkoli příčinně za sebou řazené sekvence. U výsledného filmu i videa je pro Manoviche důležitým narativním imperativem neměnnost za sebou řazených záběrů, scén. Dílo se proměňuje s ustanovením pohyblivého obrazu počítačových softwarů, her a CD-ROMů, kde databáze je primární a narace je utvářena až divákem-uživatelem. Z databáze se stává nová „symbolická forma“ věku počítačů.

Databáze je vnitřně organizovaný systém, ve kterém je stanoven vztah mezi prvky na principu hierarchie, sítě (internet), vztahu (rod, kmen) anebo na principu objektové podobnosti – jedná se o modely organizace dat. Hromada fotografií není databází, není-li taxonomicky rozdělena dle tematických oblastí či formálních principů. Narací se může stát v případě, že je seřazena v záměrně navazujícím kontinuu obrazů. Jestliže má být soubor natočeného materiálu k danému snímku databází, potom se předpokládá, že narace filmu tuto databázi řídí. Nebo naopak záměrem je vytvořit databázi jako vnitřně řízený systém. Ze sémiotického hlediska je pro Manoviche vztah narace/databáze projevem syntagmatu a paradigmatu. Manovich odkazuje na Ferdinada de Saussurea, jenž definoval jazyk z hlediska jeho systému (jazyk jako sociální instituce), tj. langue, a jeho manifestace v zastoupení řeči, tj. parole. Promluva se odehrává na základě znaků tvořících systém jazyka.



V literatuře i ve filmu nejčastěji vnímáme naraci (syntagma), ta je vytvořena na základě databáze (paradigma). Dle Manoviche dochází k proměně tohoto vztahu s nástupem nových médií, kdy pojmáme obraz nejen jako diváci a čtenáři, ale i jako uživatelé, kteří si skrze nabízenou databázi sami ustanovují trajektorii narace. Příkladem je internet, zmíněný systém CD-ROMu, počítačové hry s narativní linkou. Často je systém databáze vystavěn ze sekvencí, což je projevem vlivu umění pohyblivého obrazu, zejména pak kinematografie. Jako uživatelé CD-ROMů (počítačové hry) si průběh a možnosti obrazu volíme jako diváci/uživatelé. Z databáze se pro Manoviche stává základní symbolické schéma, jež přísluší současné obrazové produkci nových médií.



- **Seznamte se s tvorbou amerického filmaře a umělce Bruce Connera. Popište výchozí obrazový materiál pro film *Report* (1967), charakterizujte způsob tvorby a výslednou montážní strukturu filmu.**

2.2 Apropriace

Analýza narativního charakteru dějin kinematografie a její zpětný rozklad v tematicky uspořádanou databázi je předmětem tvorby mnohých současných umělců. V jejich tvorbě se objevují tzv. *apropriativní metody*, kdy zdrojem pro tvorbu je již existující materiál nebo konkrétní umělecké dílo. Snahou je vystavět nový obrazový systém a pomocí „autentických“ materiálů ustanovit zpětnou reflexi v kontextu prezentace nebo recepce nového díla.



Apropriace z latinského a(d)-propriare, přisvojit, propůjčit. přivlastnit, osvojit – v kontextu vizuálního umění začlenit v rámci své tvorby.

Marcel Duchamp

Obecněji lze tvůrce pracující s existující databází řadit k tzv. *appropriation art*. Jedná se o směr ve výtvarném umění, který lze volně odvozovat od „readymades“ Marcela Duchampa (1887–1968). Ten volil předměty společenské všednodennosti – readymady (vytvořené celky), přičemž mu nešlo o jejich estetizaci, naopak přímo usiloval o zatracení jakéhokoli estetického významu. Příkladem protestu proti estetizaci moderního umění je např. jeho *Studánka/Fontána* (1917) – pisoár, který byl jako jeden z mála Duchampových počínů vystaven v době svého vzniku. Pobouření, jež *Studánka* vzbudila v době svého vystavení, následoval proces postupného přijetí Duchampových „readymades“ uměleckým světem až do fáze, kdy je Duchamp signoval v rámci sériového popření potenciální jedinečnosti uměleckého díla.

Readymades

Způsob sdělení, jakým je pro nás readymade, má hodnotu symbolickou. Každý z readymadů je symbolem, který vnímáme na podkladě vštípené konvence hodnot. Text, název díla je úsilím o vybudování další roviny vnímání a výkladu díla, čímž se snažil Marcel Duchamp popřít pouhé vnímání retinální perspektivy, které považoval za jeden z největších omylů naší civilizace. Pomocí slov, popiskem jako součástí díla anebo nejčastěji pojmenováním přikládá dílu existenční vazbu, jež je samotným readymadem destruována, neboť neodpovídá vnímané skutečnosti.

Marcel Duchamp později charakterizuje svůj vztah k těmto předmětům následovně: „Přenesl jsem je ze země na planetu estetiky,“ zda záměrně, či nezáměrně, je otázkou. U readymadů nejenže Duchamp představoval věci zdánlivě všednodenní, ale zejména posouval význam jejich umístěním, častým nápisem, pojmenováním či prostou neobvyklostí jejich vizuálního vyzdvižení. Pojetí appropriation art se nejvíce blíží readymade L.H.O.O.Q. (1918). Duchamp přikreslil na pohlednici s reprodukcí Leonardovy Mony Lisy knír a bradku a připsal šifru L.H.O.O.Q. Francouz to přečte „Elle a chaud au cul“ – tedy přibližně „Je jí u zadku horko“. Výkladů tohoto díla je mnoho, často se opírají o Duchampovu uměleckou, androgynní stylizaci.

Srov. Jindřich Chalupský: *Úděl umělce Duchampovské meditace*. Praha, 1998, s. 179.

Od přenesení obvyčejného předmětu spotřební produkce do výstavních prostor, od modifikace jeho kulturně akceptovaného významu a proměny užité hodnoty v hodnotu estetickou dochází v rámci apropiací k přenesení a přisvojení významu v oblasti vizuálního umění nebo kinematografie. Přepřacováním existující obrazové databáze dochází k hybridní modifikaci, jejímž vyústěním je novotvar, často nefungující bez znalosti původního kontextu. Výchozí obrazová databáze má již určitou sociokulturní pozici, k níž se vztahuje nově vzniklé dílo, snažící se posouvat zakořeněný význam.

- **Jmenujte příklad apropiativních me tod v rámci dějin kinematografie. Popište výchozí obrazovou databázi, se kterou se pracuje ve vámi vybraných dílech.**

Chronofotografie Étienne-Julese Mareyho s mnohonásobnou expozicí v rámci jedné fotografie z konce 19. století podnítily modernistické malíře k zaznamenání časové sekvence v rámci jednoho obrazu, kde nedochází k rozdělení výjevů v rámci hierarchie a významnosti, jako je tomu ve středověku, ale výjev je vyjádřením simultaneity, retinálně nezachytitelné zkušenosti. Simultaneita pohybu objektu zachycená v časovém plynutí na jednom výjevu, jako je tomu u fotografií Mareyho, znamená průlom ve vnímání.

Tuto novou vizuální zkušenost přenáší Marcel Duchamp do malby *Akt sestupující ze schodů* (1912) („statické pozice postupných fází sestupování“). *Akt* je jedním z nejznámějších Duchampových obrazů, neboť se stal terčem útoku na Salónu Nezávislých (1912). Rok před *Aktem* namaloval Duchamp několik obrazů, které mají podobně simultánní charakter. V pohybu přibližující a vzdalující se siluety z pozadí do popředí, na půdorysu domnělého kruhu, rozeznáváme postavu. Obraz se jmenuje *Smutný mladý muž ve vlaku*. Jízda vlakem je jedním z dalších nositelů dobové změny ve vnímání času i prostoru a do jisté míry simuluje princip mechaniky filmového obrazu, mechanismu sekvenčně řídicího promítání za sebou řazených filmových políček.

Marcel Duchamp, ovlivněn chronofotografiemi a civilizačně zažívanou změnou ve vnímání prostoru, usiloval o popření retinálně věrné nápodoby skutečnosti. Nejednalo se o protireakci na realističnost fotografie, ale naopak o reakci využívající možností fotograficky zachytitelného obrazu realizovaného díla. Výtvarným dílem nemělo být pro Duchampa to, co se na obraze vidí, co obraz sám ukazuje. Obraz se měl pro diváka vytvořit teprve v procesu vnímání, z procesu vnímání. Marcel Duchamp natočil ve spolupráci s Man Rayem kinetický film *Anémic Cinéma* (1924–1926) (*Bledničkové kino* – „*Anémic je přesmyčka ze „Cinéma“*, zdánlivá přesmyčka). Předmětem je vytváření optické iluze, což bylo ústředním tématem Duchampova tvůrčího snažení.



Chrono-
fotografie

Anémic
Cinéma

Problematika trojdimenzionálního prostoru je patrná v Duchampově koncepci projekce filmu *Anémic Cinéma*. Obraz měl být údajně promítán skrze speciálně upravenou projekční plochu z průsvitného skla, která světelný proud propouští na stříbrnou, zrcadlově odrazovou zadní stěnu. Světlo mělo procházet touto zrcadlovou plentou a vnímatelný měl být i zpětný odraz vyvolávající dojem hloubky nekonečné dimenze. Objektem vnímání jsou pohyblivé se grafické a textové rotoreliéfy, navozující trojrozměrný pocit hloubky a zároveň projekční, virtuální prostor filmu.

Duchampovy obrazy pohyblivých se grafických rotoreliéfů, budování trojrozměrné perspektivy v dvojrozměrném prostoru obrazu projekce je dílčí součástí aktu promítání. Ten je rozšířen o upravený projekční prostor plátna. Na dynamické kvality filmu je zde poukázáno jejich objektovou podobou ve formě modifikace světelných paprsků během dvoufázové odrazové „kresby“ filmového obrazu mezi plátny. Duchampovo *Anémic Cinéma* je kinetickým filmovým obrazem, jedná se v podstatě o *ready made assistés* (sám Duchamp tak svůj film a projekci neoznačoval).

2.2.1 Ken Jacobs

Ken Jacobs (1933) je jednou ze zásadních osobností amerického avantgardního filmu. Jeho obsáhlá tvorba přechází plynule mezi formáty filmu, videa a živé performance a osciluje kolem tématu apropriace nalezeného materiálu. V jeho více než padesátileté umělecké kariéře nalezneme radikální revize základních principů filmu, originální dekonstrukci filmové estetiky a narativity. Narodil se v roce 1933 v New Yorku, prošel nejprve výtvarným vzděláním u abstraktního expresionisty Hanse Hoffmana na City College. Na téže škole absolvoval i dva filmové kurzy: kameru a střih. V polovině 50. let 20. století se seznamuje s dalším legendárním americkým filmařem Jackem Smithem, s nímž natáčí mj. jedny z prvních filmů – *Blonde Cobra* (1962) a *Little Stabs At Happiness* (1959–1963). V téže době začíná natáčet i svůj opus magnum *Star Spangled to Death* (1957), který mnohokrát přepracoval a nakonec uvedl v úplné, téměř sedmihodinové verzi v roce 2004.

Od 80. let rozvíjí sérii filmů a živých projekcí *Nervous System Performances*. Svůj vztah k existujícím obrazům zde Jacobs popisuje jako „vytěžení“. Radikální redukce obrazu na pouhých několik opakujících se okének, zvětšování detailů, zpomalení nebo redukce obrazu prostřednictvím masek je pro něj formou informačního vyčerpání původního materiálu, konečným vyjevením všech významů ukrytých na obrazovém nosiči. Epileptické monotónní záblesky nás nutí sledovat obraz s nejistotou našeho vlastního vnímání. Zároveň však odhaluje nejen formální atributy obrazu, ale i skryté kulturní, společenské a ideologické vrstvy původního filmu nebo v něm nalézají nové narativní vazby (*Capitalism: Child Labor*, 2006). (Srov. Martin Blažíček: Ken Jacobs, In: *9. přehlídka animovaného filmu* [katalog]. Olomouc, 2010.)

*Tom, Tom,
the Piper's Son*

Ken Jacobs v roce 1969 započal práci na filmu *Tom, Tom, the Piper's Son*. Během dvou let vytvořil databázi, sérii několika filmů. *Tom, Tom, the Piper's Son*, původní americký film z roku 1905, byl natočen kameramanem Davida W. Griffitha Billy Bitzerem. Originál trvá 10 minut a je složen z osmi záběrů, celků, soustředěného děje ve filmově variovaném divadelním okénku. Obsahem je zápletka Tomovy krádež prasete a jeho pronásledování rozníceným davem osob. Ken Jacobs výchozí materiál filmu přepracoval několikrát a postupně řadil nově vznikající filmy do neustále narůstajícího stejnojmenného filmu. Po třiceti letech se k filmu vrátil a v roce 2002 jej opět rozšířil.

Pro „recyklaci“ obrazové databáze filmu zvolil Ken Jacobs projekční systém snímání. Přes průhlednou projekční plochu natáčel promítaný film. Široká škála úprav zahrnuje přeastření obrazu, přeskupování velikosti záběru, jejich zmnožení, zpomalení, zrychlení, zmražení obrazu – všechny „efekty“ jsou prováděny během promítání filmu osobou „promítače“ – tvůrce. Ken Jacobs využíval filmovou promítačku za podobnými účely i během vyučování na univerzitách, kde touto cestou demonstroval statické a dynamické kvality filmu. *Tom, Tom, the Piper's Son* (autor textu viděl verzi datovanou lety 1969–1971, 2002) začíná a končí projekcí samotného filmu Billyho Bitzera. Jacobs se soustředí v „každém“ z filmů (části celku) téměř dvouhodinového celku na jiné vyznění děje, vyzdvižení postav. Dominantním tématem je důraz na formální postupy vázané na dispozice filmu i videa. To je zprostředkováno tonálně odlišeným záběrem stínu tvůrce, diváka anebo snad některé postav z filmu.

Původně divadelní charakter snímku, odehrávající se ve velkých celcích nepřeborného množství dějů, je postupně převáděn skrze rozlišení vnitrozáběrových narativních aspektů ve vztahu k jednotlivým postavám. Práce s velikostí záběrů je první fází formální analýzy. Ta „plyne“ až do bodu ryze technické prezentace kvalit matérie pohyblivého obrazu filmu. Rozeznáváme jen elementární části filmu jako políčko a jejich vztah závislý na frekvenci projekce. Jednotlivé díly filmu jsou výsledkem kombinace formálních postupů, často explicitně zaměřených na konkrétní estetické kvality obrazu. Ty jsou odvozeny od vnitřní struktury filmu a vlivem samotného rozpořehování obrazu. Odejmutím mechanismu maltézského kříže je z filmu například expresivní abstrakce. Ken Jacobs postupuje až k záznamu pohybu projekce promítaného obrazu. Jako diváci jsme schopni rozeznat i světelný sloupec filmové promítačky.

- **Popište tvůrčí možnosti promítače filmů. V rámci odpovědi reflektujete technologický rozdíl mezi filmovou promítačkou a videoprojektorem.**



2.2.2 Martin Arnold

Významný představitel rakouského experimentálního filmu Martin Arnold (1959) ve svých prvních filmech pracoval vždy s krátkou sekvencí z hollywoodského filmu. Na jednoduché optické kopírce mechanicky množil výchozí obrazový materiál. Původní sekvence je vyňata z filmu *The Human Jungle* (1954, Joseph M. Newman). Muž, kriminalista, se vrací z nočního pronásledování vraha blondýnek. Žena na svém obvyklém místě čeká již hodnou chvíli a po příchodu manželovi klade na srdce, že by neměl tolik času věnovat své práci (nejedná se o stěžejní scénu ani obzvláště známý hollywoodský snímek). Popsaný obsah původní scény filmu se z Arnoldova filmu nedozvíme. Natahovááním a rytmizovááním různě dlouhých sekvencí filmových políček až po obrazové zrcadlení činí z filmu *Pièce touchée* ojedinělou analýzu filmového obrazu/ a prostoru scény.

Z osmnáctisekundové scény vznikl téměř šestnáctiminutový film *Pièce touchée* (1989). Arnold během roku a půl nakopíroval více jak 148 000 filmových políček. Jejich řazením a přeskupovááním usiloval o dokonalé prozkoumání „prostoru“ jediné filmové scény. Analýzou pohybu obrazu postupně posouvá význam *klasické* situace ze života heterosexuální dvojice, kdy žena čeká na příchod (svého) muže. Filmový historik Scott MacDonald popisuje Arnoldovy tvůrčí postupy následovně: „Jestliže Muybridge měl pocit, že analyzuje pohyb ‚reality‘, tak Arnold si moc dobře uvědomuje, že *Pièce touchée* zobrazuje hollywoodské klišé, které je nanejvýš simulací tohoto skutečného pohybu: jedná se o filmové gesto, které polemizuje s kulturně akceptovaným vztahem mezi gendery.“

Pièce touchée

Arnold násobením filmových políček akcentuje pohyb, čímž dosahuje jak humorných sekvencí, tak proměny výpovědi. V tomto případě vede k přímé manifestaci latentně domnělé sexuální animozity mezi heterosexuální dvojicí. Rozkladem kontinuálně snímané scény, jejím rozpitváním, rozkopírováním a montážním přeskupením Arnold ilustruje vznik a proměnu filmové informace, jež je konstruována ze vztahu mezi dvojicí filmových políček.



- **Seznamte se s tzv. metrickými filmy, jejichž představitelem je o generaci starší představitel rakouské filmové avantgardy Peter Kubelka. Ke studiu využijte monografii o Peteru Kubelkovi – přečtěte si rozhovory s Peterem Kubelkou a rozборы metrických filmů. (Martin Mazanec (ed.): *Peter Kubelka*. Olomouc, 2008.)**

Martin Arnold pracuje v následujících letech i s digitální postprodukcí úpravy existujících filmů. „*Hollywoodský film je filmem vylučování, redukce a popírání, filmem represe. Z tohoto důvodu bychom neměli dbát pouze toho, co je ukázáno, nýbrž brát v potaz i to, co je zatajeno.*“ říká Martin Arnold, jenž z klasického černobílého hororu s Belou Lugosim (*Invisible Ghost*, čes. *Neviditelný duch*, 1942, r. J. H. Lewis) odstraňuje části dialogů, postavy, či celé záběry, aby tak dal vzniknout filmu novému (*Deanimated*, 2002), kde zcela mizí hlavní motivy a hybatelé původního scénáře — tedy vraždy, jejich příčina i oběti. Hlavní dějiště obou filmů, dům rodiny Kesslerů, se plní motivem smrti, která je sice neviditelná, avšak všudypřítomná.



*Digitální postprodukce se v rukou Martina Arnolda stává nástrojem teroru na figurách a struktuře manipulovaného snímku. Postavám jsou často zavřena ústa a jejich promluvy odstraněny. Z dialogů zůstávají jen útržky a dominantní se stávají gesta a mimika těl. Jindy jsou postavy uvězněny – zacykleny – ve statických fázích pohybu, neschopny naplnit své akce, či jsou z prostoru beze stopy zcela odstraněny. Formu Arnold čerpá i ze svých předchozích krátkometrážních děl, kdy dekonstruktivní manipulací pouhého střihu a „přehráváním“ záběrů dospěl až k extatické expozici vedlejších rovin původních snímků. S *Deanimated* se však prvně chopil kompletního filmového díla a zasáhl přímo do jeho obsahu. Postavy, jimž z rozhovoru zmizel partner, v tichosti jen bezúčelně vyplňují čas, než je vysvobodí střih na další scénu. Často tak jako diváci vidíme někoho sledujícího „nic“. S postupem času lidská přítomnost ubývá a kamera tak za doprovodu dramatické hudby bloudí prostorem ztichlého domu po trajektoriích, jež byly podmíněny akcím, které již ve filmu nejsou, a samotný pohyb kamery je tak jejich posledním důkazem. Posledním živým elementem zůstávají svíce, jež odměřují nástup temnoty.*

Srov. Martin Kohout: Teror mlčenlivého vyčkávání. In: 9. přehlídka animovaného filmu [katalog]. Olomouc, 2010.



- **Děda koupil dvě krabice s filmem po jedné a půl minutě a šest dvouminutových videí. Kolik filmových políček dědeček nakoupil?**

2.2.3 Douglas Gordon

Skotský vizuální umělec Douglas Gordon (1966) pracuje s obecně vnímanými kategoriemi dobra a zla, s principy mužství a ženství, přičemž svým dílem zdůrazňuje i hranici morální únosnosti vnímání. Často si propůjčuje známá kulturní díla: předmětem jsou pro něj významové roviny Goetheho *Fausta*, stejně jako fotbalový zápas se Zinedine Zidanem, ilustrace Platonova *Podobenství o jeskyni* nebo matematický průměr rány po průstřelu.

Douglas Gordon asi v nejznámější transformaci hollywoodského filmu digitálně „prodloužil“ *Psycho* (1960) Alfreda Hitchcocka na dobu trvání jednoho dne – *24 Hour Psycho* (1993). Ve výsledném videu sestává jedna sekunda ze dvou filmových políček původního Hitchcockova filmu. Vedle odkazu k historii kinematografie a časové dimenzi jednoho dne tak zdůrazňuje i v samotném Hitchcockově *Psychu* zjevný voyeuristický aspekt filmu. Odkazy k tvorbě Alfreda Hitchcocka lze u Gordona vysledovat v mnoha jeho dalších dílech: *Feature Film* (1999) například obsahuje znovu nastudovanou hudbu Bernarda Herrmanna k filmu *Vertigo*. Dirigent nahrávky James Conlon se stal i hlavní postavou tohoto „hraného filmu“.

Narušení standardu filmové stopáže, kterým je délka celovečerního filmu, a jeho převedení do galerijní situace není praxí výjimečnou. Film *Stopaři* (1956, John Ford) natáhl Douglas Gordon na dobu 5 let. Pětiletá verze *5 Year Drive-By* (1995) byla promítána pod širým nebem v autentickém prostředí děje filmu, v poušti v Kalifornii. Gordon k tomu poznamenává: „*Celá myšlenka 5 Drive-By spočívá v převedení filmového děje, odehrávajícího se během pěti let, do ‚doslovné‘ časové roviny a také v navrácení obrazu krajiny přímo do krajiny. Když jste sledoval film v noci, viděl jste záběr krajiny a v pozadí poušť. V momentě, kdy začalo vycházet slunce, intenzita obrazu slábla a odhalila se okolní krajina, šlo o vyjádření této rovnováhy.*“

- **Popište rozdíl mezi databází a narací na příkladu vybraného díla Douglase Gordona.**

V dalším z „recyklačních“ projektů využil Douglas Gordon schizofrenní scény z filmu *Taxikář* (1976, Martin Scorsese). Travis Bickle rozmlouvá sám se sebou před zrcadlem. Scénu trvající kolem jedné minuty upravil do několika smyček neustálého se opakování věty „*You looking at me?*“ a aktu vytažení pistole na svůj obraz v zrcadle (ten my nevidí-me). Projekce Gordonova *Through a looking glass* (1999) je rozdělena na dvě protilehlá promítací plátna, přičemž divák stojí uprostřed mezi nimi.

Douglas Gordon časovým roztažením snímku do divácky neúnosné délky a Arnold naopak rytmičtější, přeskupováním a vršením obrazů vyjadřují pochybnost nad složením a jádrem původního materiálu, který za normálních okolností simuluje retinální perspektivu v reálném čase vnímání. Oba narušují klasickou frekvenci projekce. Obraz není promítán v odpovídajícím čase zdrojové, přepracované databáze. V *Psychu* objevujeme skryté obrazy vyjevující se mezi jednotlivými políčky a v jinak nevinné scéně příchodu inspektora spatřujeme za nezvykle frivolními pohyby freneticky naladěného muže a toužebně flirtující ženu.

- **Srovnejte tvůrčí a prezentační přístup Douglase Gordona a Martina Arnolda. Pracujte s obrazovými materiály, dokumentacemi, které dohledáte na internetu nebo v knihovně. Na základě rešerší napište krátkou glosu, 2000–3500 znaků, dodržujte citační normu dle vzoru vybraného nakladatelství, např. NAMU.**



2.2.4 Filip Cenek

Po Atentátu
(3 fragmenty)

Vizuální umělec Filip Cenek (1976) ve své tvorbě pracuje s naznačenou neopakovatelností, asynchronností nebo paralelností dějů. Jako by u něj převládala fascinace nad nezrekonstruovatelností těchto děl ve stejné podobě, což se děje například u nekonečných a prostorově různě modifikovaných diaprojekcí. Asi nejvýraznějším ještě „školním“ videem se stalo *Po Atentátu (3 fragmenty)* (1998). Jedná se o re-edit scény týkající se smrti říšského protektora z filmu *Atentát* (1964) Jiřího Sequense, kterou třikrát rekonstruoval v „zoomovaném“ přezáběrování. V českém kontextu šlo o poměrně ojedinělou reinterpretaci filmového díla a jeho fragmentu. Teoretik výtvarného umění Tomáš Pospiszyl popisuje Cenkovo video v kontextu nelineárního vyprávění a konstrukce historické „pravdy“, kdy například i Sequensův film byl využíván jako učební pomůcka v rámci hodin dějepisu.



Filip Cenek si z filmu vybral jeden fragment, který převyprávěl třemi různými způsoby. Místo původního Sequensova panoramatického záběru na dění v místnosti atentátníků poslouchajících rozhlas se Cenek pomocí počítačového programu po této scéně pohybuje v daleko větším detailu. Jeho zdánlivě nelogický pohyb uvnitř záběru může připomenout pohyb zaostřeného pohledu diváka, který si místo protagonistů pozorně všimá výrazů postav v pozadí, sleduje stíny osob, snímá drobná zátiší na stolech a skříních, ale také pomocí pohybu spojuje pohledy a obličeje jednotlivých aktérů scény v sekvenci, kterou jistě neměl režisér na mysli. Filip Cenek se pokouší na daném filmovém materiálu prozkoumat, jak byl onen záběr, respektive celý film zkonstruován a zda je možné tuto stavbu podrobit kritice a vystavět ji znovu a jinak.

Filip Cenek se již několik let zabývá teorií i praxí tzv. nelineárních příběhů. Zajímá se o takové druhy vyprávění, kde sled událostí není určován jen chronologickým pořadím, ale je tvořen pomocí jiných klíčů, které si vedle autora vyprávění může vytvořit i jejich konzument. Podobné způsoby vyprávění, které se uplatňují především v interaktivních multimediálních dílech, úspěšně nabourávají naše konvence chápání času a našeho místa v něm.

Srov. Tomáš Pospiszyl: *Minulost v přímém přenosu. Nová média a národní i osobní historie*. Praha, 2002. <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/po-atentatu-3-fragments>> [Citováno 20. 5. 2013]

Koberce,
záclony

V oblasti živé vizuální performance vyzkoušel různorodé technologické přístupy během dlouhodobějších i krátkodobých spoluprací jak s hudebními projekty, tak ostatními umělci. Filip Cenek zpracovává fotografie, fragmenty videí nebo konkrétněji obrazy nalezených pohlednic v projektu *Koberce, záclony*, který tvoří jako VJ Věra Lukášová od roku 2003 společně s Ivanem Palackým. Ten je představitelem tzv. elektroakustické scény – během svých vystoupení využívá například amplifikovaný pletací stroj Dopleta 180, věnuje se práci se zvukovým kolážemi, podobně jako manipulaci zvukových deníkových zápisů nebo zvukové „analýze“ pomocí fotovoltických nástrojů.

Společný audiovizuální projekt *Koberce, záclony* Filipa Cenka s Ivanem Palackým existuje v různých vývojových etapách. Jedná se o živý performativní akt s manipulovaným obrazem a zvukem, přičemž záznam těchto akcí (propojení zvuku a obrazu) je vyústěním přirozeně se utvářejícího archivu vzájemných improvizací. *Koberce, záclony* jsou v tomto ohledu asi nejsoustředěnější spoluprací obou z tvůrců. V předchozích obdobích Filip Cenek pracoval s elementy pohyblivého obrazu prostřednictvím nalezených fotografií

nebo fragmentů z cizích děl, jejichž originál často nebyl divákovi během projekce ani ukázán.

Filip Cenek vytváří vertikálně plynoucí videobraz, vznikající v reálném čase audiovizuální performance. V odkazu na název („Koberce, záclony“) je původní statická fotografie doslova rozplétána elektronickými nástroji v abstraktní předivo elementů. Ty mohou být chybou, stejně jako skrytou pamětí média. Abstraktní rozplétání Cenek dále modeluje v subtilní novotvary. Během performance je divákovi vzdalován původní fotografický obraz, který mohl být hmotnou podstatou celého díla. Na začátku ukázaná pohlednice je nakonec jen fotografickým rozhraním, které diváka odkáže k nedefinovatelnému elektronickému kódu, podléhajícímu další animaci. Filip Cenek tak v rámci improvizovaného vystoupení společně s hudebníkem Ivanem Palackým zpřítomňuje hraniční módy elektronického obrazu.

Podoby syntézy mezi obrazem a zvukem dělí sám Filip Cenek do několika období, která jsou spjata i s konkrétními technologickými postupy. V období let 2003–2005 obraz připodobňoval k „*efektu muchlajících se záclon/obrazů*“, který je vyvolán podsouváním několika fotografií jako zdroje (v reálném čase koncertu) zpomalovaného videa. Ve druhém období (2004–2009) šlo o *efekt tkaného koberce (pohyblivého obrazu rozplétaného do řádků)*. *Hustota příčného řezu videem (slit-scanový pohled minulostí) je v reálném čase provádění ovlivňována charakterem zvuku.*

V posledním období se jedná se o práci se *spojitým světlem diaprojekce, doprovázené hrou na fotovoltaické nástroje*. Období mezi lety 2008–2011 nazývá Filip Cenek „Blackout/stereo“ a funkčně vystihuje moment v nahodilosti propojení jak obrazů, tak zvuku během instalace nebo koncertu. Nejde již o tvary elektronického pohyblivého obrazu, které vznikají v závislosti na zvuku a využitého softwaru, přičemž je prezentován jejich záznam. Strojová forma prezentace pomocí asynchronní „stereo-projekce“ z dvojice karuselů se objevuje u Filipa Cenka od roku 2008 v samostatných nebo společných dílech s Terezou Sochorovou nebo Markétou Lisou.

- Na základě vlastních rešerší a vámi zvolené literatury charakterizujte VJing na úrovni historické nebo technologické. Jakou pozici zaujímá VJing v kontextu produkce současných pohyblivých obrazů a kde nejčastěji se setkáváme s VJingem?



2.2.5 Takeshi Murata

Tvorba amerického animátora a vizuálního umělce Takeshiho Muraty (1974) je spjata s rozvíjením vlastních technik „elektronické malby“ pomocí glitchů a počítačových chyb, stejně jako s klasickou animací a citacemi archetypů z dějin kinematografie a animovaného filmu. Tok abstraktních obrazů z videa *Cone Eater* (2004) připomíná obrazce roztápějících se Rorschachových testů (nebo ezoterii skrytou za synestetickými pokusy). „*Vyprávění je založené na rozlišování. Jedna událost musí střídát v čase druhou a postavy se musí lišit od pozadí. Jinými slovy, obrysy a konce jsou pro vyprávění zcela zásadní. Animace Takeshiho Muraty z let 2006 a 2007 pracují s narativními snímky a rozpouštějí je do jednotlivých polí, v nichž se čas i prostor zhušťují, probublávají a navzájem prostupují, takže nic nekončí. Z událostí se stávají pouhá prostředí. Muratovo halucinační a filosofické dílo narušuje naše navyklé vnímání, neboť vytváří světy, kde příčina a následek nemají vůbec nic společného. Technika, kterou Murata používá, je podobná morfinu, tedy přeměně jednoho obrazu v druhý pomocí přiřazení klíčových bodů a propočtu umístění bodů ležících mezi nimi na daný počet políček.*“ (Laura U. Marks)



Untitled
(Pink Dot)

Muratovo video Untitled (Pink Dot) (2007) začíná stroboskopicky blikajícím růžovým puntíkem na modrém pozadí. Puntík pak zaujme místo ve scéně z filmu Rambo, přesněji řečeno, na povrchu jediného filmového okénka z Ramba. Jedná se o násilnou a akrobatickou bojovou scénu. Zatímco scéna pokračuje za zvuků elektronického bzučení a rozložených akordů, puntík se rozvlnuje, rozpadá a nakonec zcela splývá s pohyblivými tvary filmu. Kde je puntík, tam je i Rambo, a jak se hrne kupředu, běží a kymácí, zanechává svými pohyby v obraze stopy, dokud se z jeho těla nestane jedna velká vzedmutá vlna. Murata nám pomocí puntíku ukazuje, jak funguje jeho technika, která spočívá v označení bodů v rámci jediného filmového okénka a následném sledování jejich pohybů v následujících okénkách – opět jde o jakýsi morfing bez morfologie. Oba muži téměř zkapalní, poté jako by opět povstali z bahna a pustili se znovu do boje, opět zaujmají tvar. Jejich pohyby se pak v prostoru zhutňují, vytvářejí jakési virtuální prostorové kapsy. Prostor je nasycen jejich minulými činy. (...) Takeshiho automatické animace nám ukazují nesmírné úsilí, které je zapotřebí k tomu, aby se ze starých unavených obrazů vyloupily svobodné prostory a především svobodné činy – navzdory sítím, do kterých jsme zapleteni.

Srov. Laura U. Marks: Automatické animace Takeshoho Muraty. In: 12. přehlídka animovaného filmu [katalog]. Olomouc, 2013.

Monster Movie

Jiným příkladem abstraktního obrazu jsou Muratova glitchovaná videa vzniklá na základě apropracie béčkových žánrových filmů – video *Monster Movie* (2005) je založeno na pracnosti „obrazové skladby“ komponované z několika tisíc manipulovaných políček z filmu *Caveman* (1981). Naopak ručně malovaná černobílá animace užitá v *Homestead Grays* (2008) vykazuje ve své skladbě rysy organické abstrakce volně navazující na stylistickou práci s univerzálním jazykem forem v němé éře abstraktních filmů. Jakoby v protikladu stojí tematizace nebo přímá ilustrace konkrétních filmových hrdinů – Pepek námořník ve videu *I, Popeye* (2010) nebo surreálná postava vlka objevujícího se ve videu *OM Rider* (2013). Příkladem jistého stmelení těchto tendencí jsou velkoformátové tisky, jakási neoklasicistní zátiší v „pantonových barvách“ z roku 2012. Tu autor komponoval v 3D programech s akcentem na fyzické děje a dynamické vazby mezi předměty. Vznikla hybridní kombinace kulturního pastiše a objektů žité všednodennosti, kdy postupujícím motivem je ztráta kontroly nad konstantami naší vizuální zkušenosti.



- Zjistěte si technickou podstatu glitche. Popište glitch ve srovnání s dalšími základními elementy pohyblivého obrazu, jakými může být filmové políčko nebo fotografické zrno. Pracujte s informacemi z internetové stránky Rhizome (rhizome.org).



Shrnutí

Jako příklady apropriovaných pohyblivých obrazů jsme si uvedli vybraná díla z tvorby Martina Arnolda, Kena Jacobse, Filipa Cenka, Douglase Gordona nebo Takeshiho Muraty. Jejich osobitý způsob modifikace fragmentů filmu i celých hollywoodských snímků je inspirativním příkladem nakládání s kulturou obrazů. Vznikají díla významové variability, jež se vztahuje jak k původním snímkům, tak k aktualizované výkladové rovině. Ta má často formální charakter a odkazuje k systému databáze, jako je frekvence promítání nebo struktura filmových elementů, přičemž je paralelně budován hybridní novotvar odkazující k primární obsahové naraci. Kategorie databáze byla vyložena skrze koncepci teoretika Lva Manoviche.

Doporučená literatura k textu na téma: Experimentální film a digitalizace

Malcolm Turvey: „Ken Jacobs: Digital Revelationist.“ *October*, č. 137 (léto 2011), s. 107–124.

Lev Manovich: After Effects or the Velvet Revolution. *Millennium Film Journal*, č. 45/46 (podzim 2006), s. 5–19.

Raymond Bellour: Of An Other Cinema. In: Tanya Leighton (ed.): *Art and the Moving Image: A Critical Reader*, London, 2008, s. 406–422.

Steve F. Anderson: Aporias of the Digital Avant-garde. In: *Digital Humanities Quarterly*, Vr. 1, č. 2 (léto 2007), online at <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000011/000011.html>.

Malcolm Le Grice: Digital Cinema and Experimental Films – Continuities and Discontinuities. In: *Experimental Cinema in the Digital Age*. London, 2001, s. 310–324.



Povinné projekce

Martin Arnold: *Pièce touchée* (1989)

Filip Cenek: *Po Atentátu (3 fragmenty)* (1998)

Marcel Duchamp: *Anémic Cinéma* (1924–1926)

Ken Jacobs: *Tom, Tom, The Piper's Son* (1969–1971, 2002)

Takeshi Murata: *Monster Movie* (2005)

Takeshi Murata: *Untitled (Pink Dot)* (2007)



3 Animace obrazu

O filmové animaci se v tradičním významu její definice uvažuje jako o mechanickém aktu manipulace s neživým objektem (kresby, loutky apod.), přičemž záznam této akce odvisí od sekvenčního snímání jednotlivých filmových políček. Cílem této kapitoly je upozornit na možnost proměny pojetí animace v historickém vývoji kinematografie (od tvorby Georgese Mélièse až po aktuální postprodukční práce zpracování obrazu), kdy animaci lze pojímat v umění pohyblivého obrazu a podléhající různým prezentačním módům (kino, televize, internet ad.) nebo živé akci.

Historickým příkladem je v této kapitole tzv. *absolutní film*, který nelze považovat za programový směr filmového umění. Nejde ani o výtvarný směr, jako je tomu v případě futurismu, dadaismu či surrealismu, kde ideologie programů a manifestů je i částečným návodem k tvorbě. Přední tři představitelé netvořili uměleckou skupinu, i když o své tvorbě věděli a navzájem svou tvorbu znali. Hans Richter s Eggelingem zpočátku společně i tvořili a teoreticky upevňovali svá východiska. Walther Ruttmann komunikoval zejména o technických problémech tvorby s Oskarem Fischingerem.



Cíle kapitoly:

- seznámit s pojetím animace v rámci teoretického pojetí Lva Manoviche a Seana Cubitta;
- seznámit s kategorií mediace a jejími procesy;
- v rámci historických příkladů přiblížit tzv. absolutní film, který je spjat s dějinami animace pohyblivého obrazu v kontextu kinematografie i dějin výtvarného umění.

3.1 Animace

Animace jako tvůrčí metoda se objevuje od počátků kinematografie, například již v tvorbě Georgese Mélièse, který kombinoval záznam živé akce s animačními technikami a triky. Kanadský animátor Norman McLaren popsal podstatu animace jako určitou mezifázi, střet mezi každou dvojicí filmových políček. Tento meziprostor byl pro McLarena mnohem důležitější než skutečnost, která je na jednotlivých políčkách doopravdy zobrazena.

Lze konstatovat, že animace jako princip nemá blíže k loutkovému divadlu než k záznamu živé akce, která tvoří základní materiál hraných filmů. Dle historicky přeneseného významu latinských slov *animus* (*duch, mysl*), *anima* (*duše*), *animatus* (*oduševnělý, živý*), *animare* (*oživovat*) je animace vždy znovunalezený smysl, který se váže k hmotnému stavu pohyblivého obrazu.

Animační principy filmu lze analyzovat na úrovni obrazu, přičemž prvopočátky odkazují k prekinematografickému období prvních mobilů (*thaumatrop, kinetiskop* ad.), kde se iluze pohybu konstruuje z grafických struktur nebo fotografií pomocí manuální animace, ale není dosaženo záznamu obrazu.

Obdobně lze vnímat i rozklad filmových atributů a vliv nebo impulzy k animaci obrazu na úrovni celého systému kinematografie. Ať už jde o polyekranové projekce, projevy Expanded Cinema nebo obecný vývoj filmových avantgard a experimentálního filmu, kde se uplatňuje množství animačních technik, které narušují obrazovou i skladebnou strukturu filmu.

Animace jako pojem se tedy nevztahuje k jedné definici. Záleží na tom, zda animací upozorňujeme na hmotnou podstatu pohyblivého obrazu, nebo interaktivitu mediálních rozhraní, která je typická například pro živou animaci a pro podobná multimediální díla pracující s atributy filmového kontextu.

Kategorie živé animace nastoluje otázku porozumění vztahu mezi filmem a redefinicí animace, která již není vázána na tradičně sekvenční (filmové) snímání jednotlivých obrazových políček, ale naopak je součástí většiny postprodukční práce s generovaným obrazem. Živá animace odkazuje k dvojí interaktivitě, která se odehrává mezi divákem a dílem v rámci filmového kontextu i v rámci vlastního stanovení referenta animace. Význam živé animace je vedle příkladu práce v reálném čase se proměňujícím referentem i ve vztahu samotné „akce“ k prostředí prezentace, tedy k sociokulturnímu kontextu filmu.

Snahy o multimediální projekty, ve kterých se tvůrci pokoušeli definovat vztah mezi hudbou a uměním, byly hnací silou vývoje abstrakce (skupina Der Blaue Reiter, orfismus, synchronismus). „Umění hluku“ prozkoumávali již futuristé a dadaisté. V 50. letech nově definoval hudbu John Cage jako jakékoliv spojení zvuku a hluku. Sám uváděl, že hlavním zdrojem inspirace pro jeho dílo 4'33" (1952) byly Bílé malby (1951) Roberta Rauschenberga, jehož některé dekupaže bývají řazeny mezi tzv. sound art. Příkladem je Vysílání (1959), kombinovaná malba se třemi radiopřijímači skrytými za plátnem a dvěma ladicími knoflíky na povrchu plátna. Společným znakem je snaha o propojení obou dimenzí zvuku i obrazu v jeden celek. Díla tak nejsou prezentována ve své dvojí podobě, ale jako jeden kus, což se projevuje nejvíce v dnešním VJingu.

Jedná se o kombinaci obrazu a hudby, jež probíhá při přímém „vizuálním“ hraní paralelně s produkovanou hudbou. VJing má své předchůdce v projektech barevných pián, videoartech snažících se vyjadřovat povahu hudby (například partitury Petra Skaly), ale i v některých happeningových akcích řazených k Expanded Cinema. Andy Warhol připravoval projekce pro Velvet Underground, ve kterých byl obraz nejčastěji Warholových filmů promítán na zavěšené objekty a samotnou skupinu. Obdobně experimentovali i Pink Floyd v londýnském klubu UFO ad. Dnešní forma VJingu, pro který je typická práce s elektronickým pohyblivým obrazem a s formami digitálních technologií, byla započata anglickou dvojicí Coldcut, která jako jedna z prvních vytvořila a vydala v letech 1995–1997 speciální software VJamm (1997) určený k obrazovým mixům.

Ruský umělec a teoretik médií Lev Manovich ve svých textech a přednáškách zastává poměrně provokativní stanovisko reflektující oblast filmové animace. Vychází přitom z konstatování, že „[...] většina filmové produkce do nástupu digitálních technologií zpracovává záznam živé akce (fotorealistický záznam), který je dle jeho názoru podobně sterilní a banální jako veškerá fotografie 19. století, usilující jen o otisk reality. Animací je naopak rozuměna manipulace a konstrukce abstraktního vztahu mezi obrazy. Při digitalizaci obrazu je podobně, jako tomu bylo u prekinematografických mobilů, obraz manuálně zpracováván během práce na počítačích. Tato manipulace s pohyblivými obrazy v období digitalizace i prekinematografických přístrojů potvrzuje proměnlivost role animace a její interpretace“.

Kinematografie se po animačních počátcích stává dle Manovichova stanoviska opět jen animací. Ještě radikálnější je přístup britsko-novozélandského teoretika médií Seana Cubitta, který o některých animovaných filmech mluví jako o čistém projevu paradigmatu (tedy o výchozím obrazovém materiálu), příkladem je *Fantasmagorie* (1909) od Ěmila Cohla. K animaci dodává, že „v blízké budoucnosti historici zjistí, že kinematografie založená na fotochemickém obraze je jen krátkým odbočením v rámci historického vývoje



Živá
animace

Lev Manovich

Sean Cubitt

animovaného obrazu. Dodává, že reprezentativní úloha obrazu se spíše než samotnou podstatou filmu stane, podobně jako vyprávění, jen druhotným kódem jeho interpretace“.



Manovich digitální film definuje následující rovnicí: „digitální film = záznam živé akce + malba + zpracování obrazu (image processing) + kompozice + 2D počítačová animace + 3D počítačová animace“.

David
Bordwell
s Kristin
Thompson

Na rozdíl od Manoviche a Cubitta je animace pro filmové teoretiky a historiky „jen“ vývojovým technologickým stupněm filmové řeči. Například Američané David Bordwell s Kristin Thompson v pojmosloví knihy *Dějiny filmu* uvažují o animaci jako o „[...] procesu, při němž je vytvořen umělý pohyb násnímáním série kreseb, objektů nebo jednotlivých počítačem vytvořených obrazů. Malé změny pozice, natočené okénko po okénku, vytvářejí iluzi pohybu“. Animace má v rámci filmové historiografie (i teorie) „auru“ nástroje k ožívování předmětů, k rozpořbování kreseb nebo počítačem vytvářených hyperrealistických triků. Ve srovnání se Seanem Cubittem a Lvem Manovichem, kteří filmovou řeč „dobyvačně pokořují“ všudypřítomnou animací v umění pohyblivého obrazu, není v kontextu filmové historie animace nijak přeceňována.

Pro Manoviche ztrácí využitím digitálního obrazu význam hodnověrnosti i tzv. otisk reality, který je vlastní fotochemickému (indexickému) záznamu filmu. Z pohyblivého obrazu se pro Manoviche stává více nová forma malířství než filmu. Digitálnímu obrazu ovšem přisuzuje rovinu manuálního vzniku, kdy nástrojem k práci je počítač. Cubitt pomíjí oblast záznamu živé akce ve vztahu k animaci a věnuje se analýze grafických pohyblivých obrazů. Upíná se přitom k interpretaci datového obrazu skrze nekonečno vektorových veličin, pomocí kterých jsou vytvářeny koncepty obrazů (obecně lze říci, že digitální záznam reality transformuje datový obraz v popsitelné veličiny, proto jeho samostatný rozbor nemá ani v Cubittově přístupu smysl).

Steve Reinke

Ve své stati *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation* kanadský umělec a teoretik animace Steve Reinke dochází k závěru, že animace i kinematografie jsou dvě samostatné trajektorie. Zdůrazňuje, že *animace se stala kinematografií a kinematografie se stala animací*. Svou úvahu uzavírá konstatováním, že „animace se stává řídicí silou v rámci objevování diskurzivních možností nových médií a filmu“. Je zbytečné hledat paralely s loutkovým filmem a vymezovat filmovou animaci vůči vizuálnímu umění. Animaci lze přijmout jako všudypřítomnou a zároveň jako nelokalizovanou syntagmatickou součást umění pohyblivého obrazu. Její naplnění smyslem získáme až poukázáním na její referent nebo interakci jiného média v sociokulturním kontextu filmu. O celku, dílech v mediální interakci lze mluvit jako o *animaci filmu*.



Doporučená literatura k textu na téma: Animace

Lev Manovich: *The Interface as a New Aesthetic Category*. Online: <<http://www.voyd.com/ttlg/textual/manovichtext.htm>>.

Sean Cubitt: *The Cinema Effect*. Boston, 2004.

Lev Manovich: *The Language of New Media*. Boston 2001.

Steve Reinke: *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation*. In: Chris Gehman – Steve Reinke (eds.): *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Ottawa, 2005.

3.1.1 Rozhraní

Animovaný film bývá odlišován od hraného filmu způsobem své produkce tak, jak o něm uvažují i Bordwell s Thompson. Referentem animace může být kresba, loutka, model, filmové políčko, software, promítací frekvence, ale i technologický princip záznamu. Možná proměnlivost „mluvčího“ animace se váže k vývojovým stádiím umění pohyblivého obrazu, stejně jako k jeho autorské manipulaci (volbě objektů animace). Například pro živou animaci je důležitá dvojí interaktivita, která vychází ze znalosti média (technologie), se kterým se pracuje, i ze způsobu jeho prezentace. Lev Manovich v této souvislosti píše o rozhraní prezentace (tzv. *interface*), v sémiotickém jazyce o kódu, prostřednictvím něhož vnímáme médium. Interface je jakousi vstupní branou do prostoru setkání s dílem a jeho interpretace.

Rozhraní
(*interface*)

Kinosál nebo televizi nahrazuje okno internetového prohlížeče, stejně tak stěnu v galerii, knihovnu i samotnou knihu. Vše je v jednom, nová situace je tak manifestována sama o sobě: veškerá kultura, minulá či dnešní, je filtrována skrze počítač a jeho jedinečné rozhraní (human-computer interface). [...] Samotný kód je jen velmi zřídka neutrálním transportním mechanismem v rámci kulturní komunikace; nejčastěji ovlivňuje samotnou zprávu, kterou přenáší. Kód tak může zprostředkovávat svůj vlastní model světa, jeho logický systém nebo ideologii; kulturní zpráva je vytvořena užitím kódu, ale zároveň i limitována daným modelem, systémem či ideologií.



Rozhraní (*interface*) je v přeneseném významu design, který zprostředkovává dílo: vnímáme například fotografii skrze sociokulturní kontext filmu, v sémiotickém významu kód filmu. Jiným příkladem by bylo vnímání filmu například v rámci kódu internetu, což je v současnosti poměrně běžná zkušenost. Tato práce s odkazem, „interaktivitou“ mezi médii, je stěžejní pro živou animaci, kdy je aktivně využito rozhraní několika médií v rámci aktivního provedení díla. Samostatně přitom stojí kontext filmu, který je zastřešujícím interpretačním kódem, neboť uvažovaná díla jsou pojímána v rámci filmové prezentace, která může být stanovena produkčně, autorsky nebo kurátorsky.

- **Vyberte některé z rozhraní prezentace pohyblivého obrazu – popište na základě vybraného rozhraní proměnu vnímání filmu a videa na úrovni produkce i recepce.**



3.1.2 Remediacce

Kanadský teoretik Marshall McLuhan (1911–1980), zaujat změnami ve způsobu komunikace a inspirovan nástupem elektronických masových médií, mluvil o Guttenbergově galaxii, kterou historicky střídá galaxie elektronická. McLuhan předpověděl, že epochální změnu paradigmat představují vždy rozdíly ve způsobu komunikace. Nástup videotechnologií je projevem elektronické galaxie, vývojově postupně střídá mechanickou éru umění pohyblivého obrazu, přičemž je přirozená jejich vzájemná koexistence.

Videotechnologie a elektronický pohyblivý obraz nejsou jen nositelem technologické změny pohyblivého obrazu, ale představují i rozdíl ve způsobu komunikace v mcluhanovském smyslu. Tato změna se odehrává na technologické rovině během konstituce obrazu a druhou úrovní je potom proměna prostorové dimenze vnímání obrazu, na kterou mají vliv socioekonomické faktory a kulturní tradice oblasti, ve které se elektronický obraz uplatňuje.

Evoluce
obrazu

Na základě charakteru způsobu uchování informací ustanovuje například rakouský teoretik a umělec Peter Weibel hranici mezi tzv. starými a novými médii. Nová média podle Weibela začínají videem, tudíž tradiční kino nebo televize jimi nejsou. O nových médiích nemůžeme ve Weibelově koncepci mluvit bez ohledu na média stará. V důsledku toho se tedy musíme zabývat *evolucí obrazu*.



„Fotomontáž, filmová montáž, stejně jako koláž ovlivnily významně nová média. To znamená, že nová média můžeme pochopit jedině na základě těch starých. Je tu nicméně jeden rozdíl: informace byla ve starých médiích záležitostí otisku: základ fotografie i filmu je chemický. Otázkou je vždy způsob uchování informace. (...) Jako lepší volba se jeví magnetické médium, neboť s magnetickou (video)páskou se poprvé objevuje možnost postprodukce. (...) Opravdovým průlomem byl však až elektronický obraz, jehož paměťová kapacita dovolila manipulovat s informacemi okamžitě. Obraz je variabilní v každém svém bodu a může být v kterémkoli okamžiku změněn. To je umožněno virtuálním uchováním informace. Zde, ve způsobu uchování informace, je zásadní rozdíl mezi starými a novými médii.“

Srov. Peter Weibel: Věříte ještě vlastním očím (rozhovor vedl Pavel Sedlák). In: *3/4 revue*, 16/2004.



- Seznamte se s konceptem médií Marshalla McLuhana – popište rozdíl mezi tzv. *chladnými a horkými médii* a pokuste se jej aplikovat na rozdíl mezi tzv. *starými a novými médii*. Doporučená literatura: M. McLuhan: *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha, 1991.

Koncept *remediace*, který stojí v názvu této podkapitoly, vychází od amerických teoretiků médií Richarda Grusina a Jay D. Boltera, kteří jej zavedli v knize *Remediation: Understanding New Media* (2000). Principy **remediace** lze zjednodušeně popsat jako kreativní technologické „přetváření a převlékání“ médií starých médií nastupujícími. Kategorie *remediace* je odvozena od latinského slova *remederi*, což znamená uzdravit, v přeneseném smyslu pojem využívaný při promýšlení způsobů, jakými nové médium mění a vylepšuje starší mediální formy. V kontextu teorie médií nabývá slovo *remediace* často význam slova *reforma*, ve smyslu radikálního vylepšení předchozích médií (např. vylepšení televize zavedením digitální, interaktivní televize, která nabídne divákům větší svobodu volby).



Srov. <http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps10/dilo/web/pages/heslo_remediace.html?iframe=true&width=600&height=420> [Citováno 20. 5. 2013]

Dva směry *remediace*:

1. **imediace** – snaha učinit médium *neviditelné* a vyvolat *bezprostřední zážitek* – Bolters Grusinem mluví o *logice imediace* („*immediacy*“) nebo také *transparentní imediace* (např. fotografie, virtuální realita). (viz citace)
2. **hypermediace** – vývoj médií vedený snahou vyvolat v divákovi *estetický zážitek* z *vlastního sledování formálních kvalit mediace*. Bolter s Grusinem mluví o *logice hypermediace* („*hypermediacy*“), např. fotomontáž, CD-ROM. (viz citace)

Jay D. Bolter – Richard Grusin: *Imediace, hypermediace, remediace*. In: *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Tomáš Dvořák (ed.). Praha, 2010, s. 69–93.



Příkladem remediačních procesů jsou u média videa například videoinstalace nebo samostatné jednokanálové projekce, kdy médium sochy či malby je v takovém případě nadřazeno vnímání video-obrazu. Překonána je v takových případech premisa „klasického mediálního modernismu“, jak lze označit estetizaci technologií pohyblivého obrazu, která spadá spíše do historických etap avantgardního a experimentálního filmu nebo videoartu.

Příkladem klasického mediálního modernismu je například tvorba Maďara Lászla Moholy-Nagye (1895–1947). Ten je představitelem zejména kinetického umění. Jeho texty o umění a často nerealizované filmové koncepty jsou do jisté míry posunutím východisek „orchestrujícího“ absolutního filmu k světelné filmové plastice, která je zase nespátřena v rámci dějin „filmu čistého“. Většina jeho myšlenek byla prezentována na přednáškách ve výmarském Bauhausu mezi léty 1923–1928, kde vedl po vzoru středověké stavební hutě společně s dalšími umělci několik ateliérů a rozvíjeli tak řemeslnou i uměleckou tvůrčí činnost v široké škále oborů.

Lászlo
Moholy-Nagy

Lászlo Moholy-Nagy „zkonstruoval“ svou teorii objemu, která je úzce spjata s užitím jak umělého, tak přírodního světelného zdroje. Jeho pojetí objemu je možné charakterizovat jako klasické chápání prostoru (hmota o třech přesně kvantifikovatelných dimenzích) a za druhé jako poznání virtuálního objemu. Ten jsme schopni vnímat jen vizuálně a ideálním prostředkem pro jeho tvorbu je právě světlo.

Zde už jsme velmi blízko kinematografii, do jejíhož vývoje Moholy-Nagy především vedle sochařství, fotografie, grafiky a malby zasáhl také. Nenarativními filmy a teoretickými pracemi vztahujícími se obecně k umění naznačil a předjímal možnosti filmu a jeho prezentace. V roce 1925 vydal na Bauhausu knihu *Malerei, Photographie, Film* (Malířství, fotografie, film), kde řeší například do té doby nediskutovaná témata simultánní a nekolanásobné filmové projekce.

Moholy-Nagy při práci s fotografií užíval techniku fotogramů, která je také známá pod názvem rayogram podle amerického fotografa a filmaře Mana Raye. Jednalo se o techniku práce v temné komoře při přímém osvětlení fotografické suroviny, na kterou můžeme klást jakékoli předměty a struktury, jež po vyvolání zanechávají na fotografii či filmu světlé siluety na černém pozadí. Tato technika nebyla objevena až teprve Moholy-Nagyem nebo Man Rayem, který ji jako první uplatnil ve filmu. Techniku fotogramu využil ve svých pokusech již v roce 1834 William Henry Fox Talbot (vynalezl systém negativ-pozitiv, nazývaný talbotypie či kalotypie), když na citlivou fotografickou vrstvu kladl rostliny, listy, květiny, krajky a další objekty k prosvícení. Vytvářel tak přímé otisky, které lze považovat za první fotogramy či jejich předchůdce.



Fotogram

Lichtspiel, schwarz–weiss–grau (1930) je zřejmě nejvýznamnějším filmovým konceptem Moholy-Nagye. „Světelná hra (černá–bílá–šedá)“ měla být původně poměrně rozsáhlým dílem o šesti částech, kde prvních pět nenatočených se mělo věnovat různým druhům světelných zdrojů (reflektory, lampy, auta, měsíční svit). Abstraktní světelné mobily měly být zaznamenány na film. Jediná natočená část zaznamenává Světelnou rekvizitu, Moholy-Nagyovu plastiku, abstraktní obrazy předchozích zamýšlených částí jsou nahrazeny realistickou studií struktur objektu.

Lichtspiel,
schwarz–
weiss–grau

- Jestliže médium, které je výchozím zdrojem pro Lászla Moholy-Nagye je světlo, tak jakým způsobem ve vztahu k filmu či fotografii autor se světlem nakládá? Při



formulaci odpovědi vyjděte ze znalostí, které má z textů Marshalla McLuhana, Jaye Boltera a Richarda Grusina.

3.2 Absolutní film

Absolutní film je označením pro druh filmové obrazové abstrakce, která se rozvíjela zejména v Německu. Impulz nepocházel z filmové tvorby, ale spíše z výtvarného umění, kde nefigurální umění bylo střídáno od konce 19. století postupnou cestou abstrakcí. Označením *Der absolute Film* bylo veřejně nazváno berlínské matiné 3. května roku 1925 uspořádané členy Novembergruppe v UFA Palastu. Na programu byly filmy pěti autorů, Němce Hanse Richtera *Film is Rhythmus*, Švéda tvořícího v Německu Vikinga Eggelinga *Symphonie Diagonale*, Němce Walthera Ruttmanna *Opus 2*, *Opus 3* a *Opus 4*, Francouzů Fernanda Legéra *Images Mobiles* a film *Entr'Acte* Reného Claira (a Francise Picabii, jenž napsal scénář). Spříznění s francouzským avantgardním filmem, zařazeným do programu berlínského matiné, vychází z vazeb na dadaistické hnutí, jehož přístup je blízký i některým německým umělcům (hlavními centry dadaismu byla ustředí Dada-Paříž, Dada-Berlin a zakládající Dada-Curych). V Německu se jednalo o první veřejnou projekci těchto filmů.

Pro avantgardní film a jeho německou „absolutní odnož“ je typické „hledání a definování“ samotné podstaty filmového umění, jehož výsledkem byly pokusy o abstraktní film. Obdobný zájem, tj. východiska k tvorbě, je patrný i ve Francii, kde ovšem tzv. čistý film – *cinéma pur* – postupně podléhá symbolickým a obsahovým jinotajům zasněných filmových impresionistů, nihilismu dadaistů nebo posléze na dřevě lidské mysli se deroucíh surrealistů. Jinými slovy, francouzské úsilí o tvůrčí analýzu média filmu až na několik výjimek nespadá pod kategorii abstraktního (absolutního) filmu a více se řídí obsahovým a myšlenkovým sdělením, přestože i jejich filmy se vyznačují nenarativní strukturou, což je i jeden ze základních znaků pro avantgardní filmy tohoto období.

Abstraktní film ve svém počátečním stadiu je tedy výsadou zejména německých tvůrců a mezinárodní výtvarné obce tvořící na území Německa nebo na výmarském Bauhausu. Na rozdíl od svých francouzských kolegů nepracují tito autoři s fotograficky realistickým obrazovým záznamem, ale konstruují, kreslí realitu vlastní. Nejedná se o *handmade filmy*, ale o filmy rozmanitých druhů animačních technik, kdy výsledné filmy jsou snímány pomocí filmové kamery.



Bauhaus

Bauhaus – výtvarná škola založená roku 1919 architektem Waltherem Gropiusem. Škola se postupně stěhovala do několika německých měst, v letech 1919–1925 Výmara, 1925–1932 Desava, 1932–1933 Berlín a poté, po exodu před fašismem, krátce Chicago (1937–1938) pod vedením Lászla Moholy-Nagyje. V německém období se ve vedení vystřídali vedle Walthera Gropia další dva významní architekti, Hannes Meyer (1928–1930) a Ludwig Mies van der Rohe (1930–1933). Škola byla koncipována jako výtvarná akademie a uměleckořemeslné učiliště. V rámci Bauhausu došlo k definování modernistických uměleckých směrů 20. století, které vrcholí abstrakcí. Přístup ke světu byl na Bauhausu orientován ve smyslu činnosti živoucího organismu, akceptován byl jakýkoliv prvek v umění (organický, industriální).

Podstatou filmu je pro představitele absolutního filmu **pohyb** (na rozdíl od státnosti malby), **rytmus** a **světlo** (kresba světlem). Typická je spřízněnost s hudbou, což dokládají

nejen názvy děl (*Opus, Rhythmus*), ale také výstavba kompozice filmů a zároveň i experimenty některých z autorů na poli tzv. akustické avantgardy.

Představiteli akustické avantgardy jsou například László Moholy-Nagy, Rudolf Pfenninger nebo Walther Ruttmann, jejich úsilím bylo pracovat pomocí záznamových technik zvuku, tedy i filmu, později v kombinaci s rozvíjejícím se vysíláním rádií. Za stěžejní dílo lze považovat Ruttmannův „film bez obrazu“ Weekend (1930), jak bývá někdy tato zvuková koláž označována. Weekend je zvukovým obrazem města Berlín nahraným během jednoho víkendu – vzniklá 11minutová koláž zvuků má v podstatě výpravny charakter, kde kombinace mluveného slova, zvuků, hudebních útržků je rytmizována a skladebně vystavěna obdobným způsobem, jako Ruttmann pracuje při „sladování a rytmizaci“ obrazů ve svých filmových dokumentech.



Akustická
avantgarda

Weekend

Éra německého abstraktního filmu v podstatě končí první veřejnou projekcí, berlínským matiné v roce 1925. Ve stejném roce umírá Viking Eggeling, Hans Richter, inklinující postupně ke kombinaci abstraktního a realistického obrazu, rozvíjí asociativní montážní postupy a jeho dílo je čím dál více součástí dadaistických a surrealistických východisek. Walther Ruttmann po sérii „opusů“ pracuje v reklamě, vypomáhá na filmech některých kolegů a k experimentování s filmovou formou ve vlastní tvorbě se vrací při realizaci jednoho z neznámějších filmů s urbanistickou tematikou *Berlin: Symfonie velkoměsta* (1927). Ruttmann na rozdíl od Richtera a Fischingera neemigroval před šířavostí fašismu do exilu a setrval jako zaměstnanec zpolitizované a zestátněné společnosti UFA.

*Na rozdíl od prvních abstraktních filmů vznikají první abstraktní videa až na konci 60. a počátku 70. let 20. století. Obrazy byly generovány pomocí audiosyntezátorů, používaných při experimentech s elektronickou hudbou. V roce 1969 Nam June Paik společně s inženýrem Shuya Abem zkonstruovali tzv. Paik-Abe videosyntezátor, přístroj, pomocí kterého mohl umělec přidávat barvy do standardně černobílého videoobrazu. Zvuk i obraz při tvorbě videa jsou determinovány stejnými analogovými – elektronickými procesy, proto i nejrůznější audiomodulátory a syntezátory vyvinuté na začátku 60. let Robertem Moogem a Donem Buchlaem mohly být výchozími modely pro vývoj videosyntezátorů. Český emigrant Woody Vašulka je vedle Eda Emshwillera, Nam June Paika a své ženy Steiny nejvýraznějším představitelem počáteční fáze formalistně směřované videotvorby založené na dialogu mezi tvůrcem a strojem. Při práci s novou technologií videa postupují tito tvůrci jako průkopníci tzv. kinetického umění ve 20. a 30. letech 20. století, kteří při práci s filmem věnovali pozornost čistě funkcionálním principům. Woody a Steina Vašulka označili svou práci v polovině 70. let za primárně „didaktickou“, za bádání ve vývoji základních pojmů, doslova základní slovní zásoby, elektronických procesů, které jsou jedinečné pro vznik/konstrukci „time/energy objects“. Videokamera transformuje světelné a zvukové informace do audio- a videosignálů, ty jsou nám známy v podobě vlnění, frekvence a napětí, které mohou být zobrazeny na televizní obrazovce anebo magneticky překódovány a uloženy na videopásce. S elektronickým pohyblivým obrazem bylo možné pracovat obdobně jako při experimentech s elektronickým komponováním hudby. Styčné body se soudobou hudbou nejsou pro počátky videoartu jen formální, neboť mnoho z hudebníků (např. John Cage, Nam June Paik) se prací s videem intenzivně zabývalo. Srov. Woody Vašulka and Scott Nygren: Didactic Video: Organizational Models of the Electronic Image. *Afterimage* 3/4, October 1979, s. 9.*



3.2.1 Walther Ruttmann

Za jednoho z prvních německých avantgardních filmařů a představitelů absolutního filmu je považován právě Walther Ruttmann (1887–1941). Důvodem, proč řadit Walthera Ruttmanna pomyslně před Hanse Richtera nebo Vikinga Eggelinga, je skutečnost v existenci Ruttmannových raných textů (1913–1919), kde tento původně student architektury a později i malby řeší ideu realizace abstraktních filmů a postavení filmu v rámci systému umění. Pro Walthera Ruttmanna „kinematografie náleží ke skupině vizuálních umění a její zákonitosti jsou velmi blízké těm, co jsou typické pro malbu či tanec.“ Film dle něj využívá následující výrazové prostředky: tvarů, ploch (ve smyslu zobrazených objektů), světelnou škálu jasu, šera a tmy (ve smyslu procesu zobrazení), přičemž nadřazen všem těmto optickým jevům je fenomén času. Ruttmann vychází ze zkušenosti s médiem filmu, nejedná se o filmovou teorii, nýbrž jen o jakousi uměleckou impresi. Ta v případě Ruttmanna vychází z hledání nových výrazových prostředků.



Lichtspiel
Opus I

Opus II, III, IV

Lichtspiel Opus I je prvním z Ruttmannových abstraktních filmů, který představil roku 1921 v rodném Frankfurtu a poté i v Berlíně. Počátky práce a vznik filmu jsou někdy datovány do roku 1919. Zdá se, že žádná kopie tohoto filmu nebyla dochována, film byl kolorován a doprovázen hudbou švédského skladatele Maxe Buttinga, podobně jako další filmy ze série Opus II, III, IV (1920–1923). Tuto sérii abstraktních filmů charakterizuje anglický experimentální filmař, teoretik a historik filmu Malcolm LeGrice jako postupný odklon od antropomorfních tvarů Opus I, II k čistě optickému – geometrickému – stylu, zejména Opus IV. Organičnost tvarů je postupně střídána akcentováním geometrických kvalit a rytmus „tlukoucího srdce“ je nahrazen strojovou přesností. „Ruttmann jako by se snažil zbavit možných symbolických výkladů a zobrazené tvary zbavuje přímého asociativního kontaktu s lidskou zkušeností.“

3.2.2 Hans Richter

Švédského malíře Vikinga Eggelinga a Němce Hanse Richtera (1888–1976) seznámil Tristan Tzara v centru dadaismu v Curychu roku 1918. Společně se tito dva výtvarní umělci začali intenzivně zabývat tématy orchestrace výtvarných forem v období mezi léty 1919–1921. Otázka abstrakce v moderním umění sebou nesla spoustu kompozičních otázek. Hans Richter k tomu příznačně dodává: „Problémy moderního umění vedou přímo k filmu. Uspořádání a zorganizování formy, barvy, dynamiky v pohybu a simultaneity byly problémy, které Cézanne, kubisté a futuristi museli nějakým způsobem zabývat. Eggeling a já jsme od počátku při řešení těchto problémů abstraktního umění chtěli nechtě skončit hned u filmu.“

V roce 1919 oba opustili dadaistický Curych a usadili se nedaleko Berlína v domě rodičů Hanse Richtera. Zde tři následující roky „úzce spolupracovali na studiu vztahů mezi čistými obrazovými formami a hledáním obrazových ekvivalentů hudebních taktů. Aby mohli lépe sledovat rozvoj tématu v chronologické posloupnosti, radikálně změnili klasický obrazový formát a vytvořili jakési ‚svitky‘ (Rollenbilder), které se postupně odvíjely. Na nich tak bylo možné sledovat změny vztahů mezi jednotlivými formami v čase“. Obrazové svitky nazýval Richter většinou hudebními termíny – preludium, fuga orchestrace apod. V roce 1920 požádali Eggeling s Richterem státní filmovou produkční společnost UFA o podporu svých filmových projektů.

Mezi léty 1921–1924 Hans Richter dokončuje svůj první film *Rhythmus 21* s podtitulem *Film je rytmus*. Tento film je označován za kinetickou kompozici a analyzuje tvary pravoúhlých čtyřúhelníků v barvách šedá, černá a bílá. Richter ve filmu upozorňuje na vztah mezi zobrazovanými objekty a samotnou výsečí projekčního plátna, čímž zakomponoval povětšinou nefunkční projekční tvar do rytmické kompozice díla. *Rhythmus 23* z let 1923–1924 je kombinací linií a ploch, tentokrát Richter využil více rámování filmového plátna ve smyslu rámu obrazu, a nikoli jako dynamické součásti rytmizace filmu. Z „absolutního období“ je ještě znám nedochovaný, ručně kolorovaný film *Rhythmus 25*, který vycházel z obrazového svitku *Orchestration Farbe* (1923). V dalším filmu z roku 1926 *Filmstudie* Richter začíná kombinovat styl abstrakce s fotograficky realistickým obrazem. *Filmstudie* je značně ovlivněna francouzskými avantgardními filmy, se kterými byl autor přímo konfrontován na berlínském matiné v roce 1925. Částečně absorbováním stylu *cinéma pur* a vlastní náklonností k dadaismu se velmi kosmopolitně založený Richter odvrací od absolutního filmu a natáčí své nejslavnější filmy, které jsou řazeny k dadaismu či surrealismu. V těchto dílech neskrýval sžíravou kritiku sociálních a politických poměrů. Schematicky lze Richtera posun označit jako cestu od analýzy formy k postupům filmové formulace a následné artikulace sdělovaných myšlenek (o těchto filmech se dozvíte v dalších oddílech textu).

*Rhythmus 21**Rhythmus 23**Rhythmus 25*

Dnes dostupné kopie prvních dvou filmů nejsou dle Malcolma LeGrice původními díly, ale jsou výsledky úprav samotného Hanse Richtera, který se těmito filmy znovu zabíral v období bilance tzv. „40 let experimentu ve filmu“. Filmy byly přestříhány a dodatečně ozvučeny, nicméně stávají se jediným svědectvím společně s dobovými texty o této periodě Richterovy tvorby. Problém v autentičnosti dochovaných kopií je v případě avantgardního filmu počátečních období značný. Některé filmy se vůbec nedochovaly, ale jejich nalezení je pořád možné, jiné se nacházejí v několika verzích. Rozporuplnost v přijetí činí například „dvojakost“ Opusů Walthera Ruttmanna. Tvůrce už v době vzniku filmy koloroval, přitom se zároveň můžeme setkat i s nepoměrně „čistšími“ černobílými kopiemi. Druhou možností proměny díla je případ Richterova sebereflexivního „přeformátování“ díla. Podobně nechal své filmy během 60. let 20. století doplnit hudbou i Man Ray. Často je tak kompletován a cizelován původní autorský záměr, ale zároveň je degradováno invenční amatérské experimentování čišící z dobových podmínek vzniku těchto filmů.



3.2.3 Viking Eggeling

Kolega Hanse Richtera Viking Eggeling (1880–1925) je tvůrcem jediného dochovaného filmu *Diagonal-Symphonie* (1923–25). Existence nějakého předcházejícího filmu, jenž měl vzniknout během společného tvůrčího času s Richtermem, je značně nejistá. Z konceptu díla (filmu) *Horizontal-Vertikal Orchester* je známo několik obrázků ze svitkové série. Je zcela pravděpodobné, že rozvinutím tohoto díla je výsledek v podobě onoho jediného filmu. Eggeling přistupoval k umělecké tvorbě jako k nesubjektivnímu a neindividualizovanému vyjádření přirozeného jazyka lidstva, k čemuž se upíralo i jeho poměrně metafyzické smýšlení o umění.

Diagonal-Symphonie

Po tříletém období vyvrhelé tvůrčí koncentrace s Hansem Richtermem nakonec odchází do Berlína, kde realizuje zmíněný film *Diagonal-Symphonie*. Na rozdíl od některých Richterových filmů anebo Ruttmannovy tvorby se Eggeling soustředil na rozpracování a rozvíjení několika výtvarných motivů, které jsou vyvedeny v jasně bílé barvě na černém pozadí. Výtvarné motivy jsou směsicí víceméně geometrické abstrakce s výraznými

organickými prvky, tyto motivy jsou vždy umístěny v centru obrazu. Nedochozí k pohybovému narušení rámování plátna. Naopak je zachován koncept klasického obrazového rámování. Pozvolný pohyb zde funguje na principech redukce tvarů nebo jejich obměny rozšířením o další motiv. Viking Eggeling poprvé představil svůj film rok před berlínským matiné mezi přáteli, povětšinou umělci. Mezi zúčastněnými byl i László Moholy-Nagy, který Eggelingův film označil v roce 1925 za „*abecedu filmového pohybu ve variacích černé a bílé*“.

3.2.4 Oskar Fischinger

Oskar Fischinger (1900–1967) je o generaci mladším tvůrcem než všichni doposud jmenovaní. Fischingerova filmová tvorba je také velmi úzce spjata s hudbou. Většinu svých nejvýznamnějších děl natáčí již v období zvukového filmu. Ve svých filmech zdánlivě podmiňuje vizuální složku hudebním partiturám. Postupně usiluje o synchronizaci obrazu spolu s vybranou hudbou, jeho filmy lze považovat za první formu hudebních klipů, kde byla rozvíjena problematika asociativních vizuálních doprovodů. Fischinger ovšem, podle některých svědectví, hudbu využíval zejména jako zprostředkovatele obrazu divákům a jako analogii k obrazu. Se zvukem jako takovým experimentuje Fischinger i samostatně. Pokoušel se zvuk vyrývat do filmové suroviny nebo jej kreslit a poté fotograficky přenést na místo zvukové stopy (kolem roku 1932).



Jako člen frankfurtského literárního klubu se Oskar Fischinger setkal mezi léty 1919–1921 s novinářem a divadelním kritikem Bernhardem Dieboldem, jenž kromě světa literátů propagoval i abstraktní filmy. Oskara Fischingera seznámil ve Frankfurtu roku 1921 s Waltherem Ruttmannem na projekci jeho filmu Lichtspiel Opus I. V roce 1922 se Fischinger přestěhoval z Frankfurtu do Mnichova, kde dokončil práce na vlastním animačním přístroji, který vyvíjel mezi léty 1921–1923. Wachsmaschine, doslova parafinovací stroj, vycházel z Fischingerových pokusů s dobře tvarovatelnými hmotami, jako je například právě vosk nebo sádra. Oskar Fischinger synchronizoval vertikálně se pohybující kráječ se závěrkou filmové kamery. Voskové objekty byly prořezávány a tato postupná sonda byla přenášena na filmový celuloid. V průběhu natáčení docházelo v důsledku použití silných světél i k efektu tání vosku, čímž byl snímáný objekt deformován na úrovni řízených řezů i neovladatelné rozpustnosti materiálu. Prototyp animačního stroje si od Fischingera pořídil Walther Ruttmann, kterého údajně brzy odradil fakt nepředvídatelnosti rozpustnosti vosku. (Materiál natočený pomocí „voskového stroje“ použil Walther Ruttmann při práci na několika sekvencích pro film německé filmařky a animátorky Lotte Reinigerové Princ Achmed, 1923–1926.)

Wachseexperimente

Wachseexperimente (1921–27) tvoří soubor Fischingerovy abstraktní němé tvorby – experimenty s trojrozměrnými objekty a „voskovým strojem“. Fischinger během své kariéry vyvinul více podobných animačních přístrojů, propracovával techniky práce s nejrůznějšími materiály a zkonstruoval si vlastní animační stoly. Fischinger uspořádal v roce 1926 (1927?) ve svém mnichovském studiu multiprojekci složenou ze tří obrazových zdrojů s různými filmovými experimenty. Jedna část těchto experimentů se siluetami byla nazvána *Seelische Konstruktionen/Duševní konstrukce*. V roce 1927 natočil film během pěší cesty mezi Mnichovem a Berlínem nazvaný *München-Berlin Wanderung* (více v podkapitole dokument). V Berlíně začal pracovat u filmové společnosti UFA, podílel se zejména na tvorbě speciálních efektů pro nejrůznější filmy. Od roku 1929

začínal vytvářet sérii černobílých filmů, které kreslil uhlem na papír a posléze animoval, nazýval je *Studie* (1930–1934). Nejdříve vznikla *Studie 2 – Studie 6*, Fischinger synchronizoval obraz s hudbou význačných skladatelů, filmy často nesou i podtitul dle partitury, skladby, která je doprovází. Studie lze nazvat abstraktní choreografií hudby, tancem abstraktních tvarů, které často překvapují svou živočišností. U Fischingera je podobně jako u Ruttmanna patrný postup od antropomorfních rysů v abstraktní filmové tvorbě k čistě geometrickým tvarům.

Druhé období Fischingerovy německé tvorby charakterizuje příklon ke geometrické abstrakci a zjevná profesionalizace produkčních podmínek. Fischinger je svou tvorbou, zejména *Studiemi*, již velmi známý, jeho filmy jsou promítány v Evropě, ale například i v Japonsku. Na filmech pracuje celá výrobní skupina lidí, kreslířů a animátorů Fischingerova studia.

Kreise/Kruhy (1933) představují první Fischingerův barevný film a vůbec první film nové trojbarevné technologie Gasparcolor. Fischinger experimentoval s barvou již během 20. let, kdy se snažil, neuspokojen výsledkem, používat během projekce barevné filtry. I další filmy, které vznikly do Fischingerovy emigrace v roce 1935, rozpracovávají formu geometrické abstraktní tvorby. V posledním filmu natočeném v Evropě *Komposition in Blau/Skladba v modré* (1935) Fischinger opět rozvinul svůj umělecký obrazový styl jakousi syntetizací, svých předešlých experimentů s prostorovými objekty i s černobílou uhlovou kresbou. Mění se monochromatické obrazy barev a tvarů dokonale vyplňují prostor filmového obrazu.

Oskar Fischinger se stal velmi nepohodlným pro politické zřízení v zemi, jeho tvorba byla označena za zvrhlé a příliš dekadentní umění. Ve Fischingerových **abstraktních filmech** byl dříve kritizován i přílišný sexuální podtext a zbytečné „freudiánství“, s podobnými výtkami se setkávali i ostatní z představitelů německého abstraktního filmu.

Oskar Fischinger je jediný, kdo tvořil abstraktní filmy i po berlínském matiné. V roce 1935 z politických důvodů emigroval do USA, kde pracoval v animačních studiích velkých filmových studií (Paramount, Disney), jeho tvorba se stala součástí přehlídek avantgardních – experimentálních – filmů. V USA byl Fischinger i při zrodu druhé vlny abstraktního filmu, které je vedle Jamese Whitneyho a jeho bratra Johna, Harryho Smithe a mnoha dalších sám představitelem.

Platformu absolutního filmu opouštějí až na Fischingera všichni zároveň, čímž, jak dodává poněkud sarkasticky Martin Čihák, „*avantgarda – předvoj – se tu poprvé stahuje do ulity a otupuje své vlastní ostrží. Skutečnost, že všichni němečtí avantgardisté se zcela odvrátili od jakéhokoli dalšího usilování na poli absolutního filmu („abstraktního filmu“) rozhodně nelze chápat jako „otevření očí“, jak je některými historiky proklamováno, ale jako o zbytečně unáhlený ústup z nastoupených radikálních pozic*“.

- V rámci rozšíření pojetí absolutního filmu si prostudujete kapitoly *Absolutní film a Čistý film* v knize Martina Čiháka: *Ponorná řeka kinematografie*. Praha, 2013.

Shrnutí

Ve třetí a závěrečné kapitole tohoto textu jsou vyloženy výchozí teoretické kategorie pro obecnější smýšlení o pohyblivém obrazu filmu a videa. Vedle rozšířeného pojetí pojmu animace skrze teoretická pojetí Lva Manoviche, Seana Cubitta a Steva Reinkeho jsou dále v kapitole schematicky vysvětleny termíny, jako je *rozhraní* (interface) nebo tzv. *remediac*.

Studie

Kreise/Kruhy

Komposition in Blau/Skladba v modré



V rámci historického příkladu jsou v kapitole popsány počátky abstraktního filmu skrze tzv. absolutní film, který je spjat s dějinami animace pohyblivého obrazu v kontextu kinematografie i dějin výtvarného umění.

Období první avantgardy je často pojímáno jako vedlejší produkt výtvarných hnutí počátku 20. století od impresionismu, kubismu, futurismu, suprematismu, konstruktivismu, dadaismu až po surrealismus. Avantgardní filmy vznikaly jako součást vizuální tvorby několika výtvarných umělců a začínajících filmařů.

Díla vzniklá v tomto období, připravila svým způsobem dokonalé prostředí pro poválečnou tvorbu „experimentálních filmů“. Ta se stala, na rozdíl od až na výjimky marginalizované, avantgardní filmové tvorby (malý počet tvůrců, minimální publikum, téměř nijaká distribuční síť, žádné sály, malé technické možnosti) rozšířenějším hnutím s vlastními distribučními sítěmi a institucemi, širokou diváckou obcí, množstvím filmařů, vlastními periodiky a kinosály.



Doporučená literatura k textu na téma: Filmový modernismus

- Martin Čihák: Absolutní film. In: *Ponorná řeka kinematografie*. Praha, 2013, s. 69–121.
- Malcolm Le Grice: Art and Cinematography and The First Abstract Film. *Abstract Film and Beyond*. Cambridge, 1977, s. 7–31.
- Rosalind E. Krauss: *The Originality of the Avant-garde, The Originality of Avantgarde and Other Modernist Myths*. Cambridge, 1986, s. 151–170.
- Standish Lawder: Modern Painters Discover the Cinemav and Film as Modern Art: Picasso, Survage, Kandinsky, Schönberg. In: *The Cubist Cinema*. New York, 1975, s. 1–34.



Povinné projekce

- Viking Eggeling: *Diagonal-Symphonie* (1924)
- Oskar Fischinger: *Study Nr. 7* (1931)
- Oskar Fischinger: *Study Nr. 8* (1931)
- Oskar Fischinger: *Kreise* (1933)
- Lászlo Moholy-Nagy: *Lichtspiel, schwarz–weiss–grau* (1930)
- Hans Richter: *Rhythmus 21* (1923)
- Walther Ruttmann: *Opus IV* (1925)
- Walther Ruttmann: *Weekend* (1930)

Závěr

Tato studijní opora není historickým přehledem dějin avantgardního a experimentálního filmu či videoartu. Zavádí do diskuze prostřednictvím nelineárně členěných kapitol několik termínů či teoretických kategorií, které jsou ilustrovány vybranými historickými příklady. Cílem je seznámit studenty se způsoby uvažování o kinematografii a obecněji o pohyblivých obrazech filmu a videa ve vizuálním umění.

Vedle dvojice knih, které vydali čeští autoři a věnují se dějinám avantgardního a experimentálního filmu, si dovoluji v níže doporučit ještě další publikace, které se věnují obecně dějinám pohyblivého obrazu filmu a videa a pomohou rozšířit povědomí o této oblasti produkce, prezentace a divácké recepce pohyblivých obrazů.

Jacques Aumont: *Obraz*. Praha, 2005.

Claire Bishop: *Installation Art*. London, 2005.

Yves-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, Hal Foster, Rosalind E. Krauss: *Umění po roce 1900: Modernismus, Antimodernismus, Postmodernismus*. Praha, 2007.

Karel Císař (ed.): *Co je to fotografie?* Praha, 2004.

Philippe Dubois: *Der fotografische Akt*. Amsterdam, Drážďany, 1998.

Martin Čihák: *Ponorná řeka kinematografie*. Praha, 2013.

Tanya Leighton (ed.): *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London, 2008.

Scott Macdonald: *A Critical Cinema 1–5: Interviews with Independent Filmmakers*. Berkeley, 1998–2006.

Lev Manovich: *The Language of New Media*. Boston, 2001.

Janine Marchessault – Susan Lord (eds.): *Fluid Screen, Expanded Cinema*. Toronto, 2007.

A. L. Rees: *A History of Experimental Film and Video*. London, 2008.

Michael Rush: *Video Art*. London, 2003.

Hans Scheugel & Ernst Schmidt Jr: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde-, Experimental- und Undergroundfilms*. Frankfurt nad Mohanem, 1974.

P. Adams Sitney: *Visionary Film: The American Avant-garde 1943–2000*. New York, 2002.

P. Adams Sitney (ed.): *Film Culture Reader*. New York, 2000.

Stanislav Ulver: *Západní filmová avantgarda*. Praha, 1991.

Gene Youngblood: *Expanded Cinema*. New York, 1970.

Peter Weibel and Jeffrey Shaw (eds.): *Future Cinema*. Karlsruhe, 2003.



Mgr. Martin Mazanec
Pohyblivý obraz filmu a videa 1

Určeno pro formu studia a studijní program (obor):
Divadelní věda a Filmová věda, kombinovaná forma studia

Výkonný redaktor doc. Mgr. Jiří Špička, Ph.D.
Odpovědná redaktorka Mgr. Jana Kreiselová
Jazyková redaktorka Mgr. Lucie Loutocká
Návrh sazby Mgr. Petr Jančík
Technická redakce VUP
Návrh obálky agentura TAH
Úprava obálky Jiří Jurečka

Vydala a vytiskla Univerzita Palackého v Olomouci
Křížkovského 8, 771 47 Olomouc
www.vydavatelstvi.upol.cz
www.e-shop.upol.cz
vup@upol.cz

1. vydání

Olomouc 2014

Ediční řada – Studijní opory

ISBN 978-80-244-4114-6

VUP 2014/605

Neprodejná publikace