

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra divadelních, filmových a mediálních studií
Studijní obor teorie a dějiny dramatických umění

Diplomová práce

Jiné vize: Soutěž animovaného filmu

Other Visions: Competition of Animated Films

Diplomant: Alexandr Jančík

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Jan Křipač, Ph.D.

Olomouc 2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a veškerá použitá literatura je řádně citována.

Ve Zlíně dne 3. 5. 2010

Podpis -----

Rád bych poděkoval Janu Křipačovi, Martinu Mazancovi, Lence, Lucce, Darince, Verunce a speciálně své mámě za podporu a důvěru.

JINÉ VIZE: SOUTĚŽ ANIMOVANÉHO FILMU

OBSAH

ÚVOD	7
1/ SOUTĚŽ JINÉ VIZE	9
1.1. Krátká historie Jiných vizí	9
1.2. Pravidla soutěží a Jiné vize	12
2/ HRANICE ANIMACE / <i>kompromis mlhavých definic</i>	15
2.1 Dějiny animace jako prehistorie kinematografie / <i>paralelní historie</i>	17
2.2 Animace v opozici / <i>vzdor vůči fotorealismu</i>	19
2.3 Současný problém kinematografie / <i>nová odbytiště a ztráta integrity</i>	22
2.4 Výtvarné umění a fotografický obraz / <i>animace v mezích řemesla a uměleckého díla</i>	24
2.5 Redefinice animace v praxi / <i>živá animace a objekt animace</i>	30
3/ MODUS PREZENTACE / <i>v prostoru s pohyblivými obrazy</i>	35
3.1 Od varieté k multiplexu / <i>konstituce kinosálu a jeho diváka</i>	36
3.2 Rozšířený film / <i>alternativní dimenze</i>	41
3.3 Domácí prostor vs Video Art / <i>televize dvakrát jinak</i>	42
3.4 Z diváka chodcem / <i>vlastní pravidla galerie</i>	44
3.5 Black Box & White Cube / <i>konvikt resident a jiné vize</i>	47

4/ POHYBLIVÉ OBRAZY JINÝCH VIZÍ / díla přičítící se pojmenování	50
4.1 Vymezení Jiných vizí	51
4.2 Animace pookénkového snímání	
<i>Lenka Žampachová, Matěj Smetana, Filip Cenek, Jiří Havlíček, Pavel Ryška, Martin Bůřil</i>	54
4.3 Loutkový film	
<i>Pavel Švec, Miroslav Bambušek, Josef Bolf</i>	56
4.4 Film jedné fotografie	
<i>Roman Týc, Jan Pfeiffer, Viktor Takáč</i>	58
4.5 Slideshow - umění přiznaného střihu	
<i>Daniel Pitín, Barbora Švarcová, Kateřina Držková, Lukáš Hájek, Michal Kindernay</i>	59
4.6 Textový film	
<i>Tomáš Svoboda, Ivo Hos, Ivan Svoboda</i>	61
4.7 Autor v obraze	
<i>Pavla Sceránková, Daniela Baráčková</i>	62
4.8 Záznam jako nástroj procesu	
<i>Vilém Novák, Patrick Sedlaczek, Viktor Takáč, Petra Hermanová, Lukáš Kelner, Roman Štětina, Matyáš Vacek, Milan Žák</i>	63
4.9 Net Art	
<i>Martin Kohout</i>	65
4.10 Konvergence Jiných vizí	66
ZÁVĚR	69
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	71
BIBLIOGRAFIE, ČLÁNKY, INTERNETOVÉ ZDROJE	76
CITOVANÉ FILMY, PERFORMANCE, UMĚLECKÁ DÍLA	79
ANOTACE	81
SUMMARY	82

ÚVOD

Po třech letech existence představují Jiné vize v souvislosti s uměleckými soutěžemi na území České republiky ojedinělý kulturně-společenský fenomén, který nabízí dostatečně podnětný materiál pro bádání o současné situaci pohyblivého obrazu a způsobech jeho prezentace obecně i v kontextu dvojí prezentace soutěže. Název diplomové práce Jiné vize: Soutěž animovaného filmu se jeví jako mírně problematický, neboť soutěžní díla je obtížné řadit do kontextu kinematografie a klasického filmu, což je do značné míry dáno osobami jejich tvůrců, kteří se rekrutují především z prostředí výtvarného umění. Také výrazy animovaný a animace se mohou vzhledem k různorodým formám soutěžních děl jevit překvapivě, protože jen zlomek snímků využívá tradiční animační postupy založené na pookénkovém snímání. Nicméně právě tyto důvody vedly k úmyslnému zvolení názvu, aby tak byly nastoleny nezbytné otázky, které budou v práci rozvíjeny a zodpovídány. Fenomén Jiných vizí totiž představuje určitou syntézu postulátů zjevujících se v současném smýšlení o animaci.

Práci rozdělují do čtyř kapitol. V první nastíním historii soutěže a její pravidla, která se rok od roku proměňují zejména proto, že se jedná o soutěž relativně novou, hledající své místo a vymezení jak v kontextu jiných soutěží pohyblivého obrazu, tak v kritériích výběru soutěžních děl a způsobu jejich prezentace v rámci Přehlídky animovaného filmu.

Důležitými částmi práce je druhá a třetí kapitola, v nichž se zaměřím na různé tendence, které buď přímo vedly k vytvoření soutěžní sekce Jiné vize, nebo ji minimálně výrazně ovlivňovaly v průběhu jejího tříletého trvání. Druhá kapitola se věnuje obecně fenoménu animace, protože v rámci Přehlídky animovaného filmu je při výběru soutěžních snímků kladen důraz právě na jedinečné možnosti animace, z hlediska kurátorů výběru ne vždy striktně vymezené pookénkovým snímáním. Z tohoto důvodu bude reflektován paralelní vývoj dějin animace a kinematografie a jejich vzájemné vazby. Tím chci upozornit na často omezené smýšlení o tomto jedinečném fenoménu, jenž je v současnosti zejména v přístupech světových teoretiků filmu a nových médií znovu objevován jako nedostatečně probádaná oblast pohyblivého obrazu. V závěrečné části budu demonstrovat rozšířené pojetí animace na příkladech současných dramaturgických a kurátorských projektů, které vznikly v posledních třech letech v České republice.

Obecný kontext prostorové prezentace pohyblivého obrazu bude náplní třetí kapitoly, přičemž mým záměrem je ukázat na příkladech a důležitých vývojových meznících různé přístupy a tendence, kde a za jakých okolností je pohyblivý obraz možné prezentovat. Konfrontovány jsou kinosál a galerie jako dva základní módy prezentace, rovněž přiblížím vývojové tendence pohyblivého obrazu v oblasti tzv. rozšířeného filmu a média televize, které přinesly přesun pohyblivého obrazu do domácností i galerií. Motivací k průzkumu prostoru, kde můžeme spatřovat různé formy pohyblivého obrazu, bylo především nové projekční uspořádání soutěže Jiné vize, v jejímž rámci dochází ke dvěma typům projekce současně, a to v klasickém kinosále a v galerijním prostoru.

Ve druhé a třetí kapitole se budu vyhýbat konkrétním soutěžním titulům, protože ty budou náplní poslední části práce, ve které by měly být aplikovány právě poznatky z kapitol

předchozích. Nebudu postupovat cestou samostatných rozborů jednotlivých třiceti děl, jež jsou obsažena ve třech ročnících soutěže, byť budou alespoň minimálně popsána; spíše budu poukazovat na společné či rozdílné rysy, intermediální přesahy, autorské záměry a koncepty v kontextu jejich vzniku a realizace. Dále se pokusím vymezit estetické, technologické a narativní principy a také budu porovnávat jejich situaci v kontextu kinematografie a výtvarného umění.

V neposlední řadě je cílem této práce demonstrovat vlastní zkušenost s pohyblivými obrazy na základě důvěrně známého projektu Přehlídky animovaného filmu, na jehož realizaci se aktivně spolupodílím.¹

Metodologie práce

Přestože jednotlivé kapitoly fungují jako samostatné a uzavřené celky, tudíž je možné je do určité míry číst i nezávisle na ostatních, obsahují společné prvky. Jednou z metod, které v práci využívám, je komparace. Kapitola věnovaná hranicím animace a modu prezentace poskytuje východiska pro poslední kapitolu.

V práci budu pracovat především s obecným termínem pohyblivý obraz, který vystihuje současnou obrazovou produkci lépe než pojem film. Pohyblivý obraz pojímám dle definice amerického teoretika Noëla Carrola. Shrňme si pět jím vytyčených základních podmínek. Carroll říká, že *x* je pohyblivý obraz:

(1) *jen tehdy, je-li x nespojitým zobrazením.*

Nespojitým zobrazením je zde míněn reálný prostor člověka, který je odpojen od prostoru filmového. Filmový i fotografický obraz nám předkládá vizuální pole, jehož zdroj je takový, že na základě samotného obrazu nejsme schopni se vůči němu orientovat v prostoru, jenž souvisí s naším tělem. V takovém případě se jedná o nespojitě zobrazení, které je nutnou podmínkou pohyblivého obrazu.

(2) *jen tehdy, náleží-li x do třídy věcí, u níž je dojem pohybu technicky možný.*

(3) *jen tehdy, jsou-li příznaky provedení x vytvořeny šablonou, která je příznakem.*

Příznaky zde charakterizují filmové i divadelní představení, důležitý je ale fakt, že v případě divadla jsou příznaky generovány hereckými interpretacemi, u filmu šablonami. Šablonami je zde myšlena materiální možnost reprodukce.

(4) *jen tehdy, nejsou-li příznaky provedení x umělecká díla v pravém smyslu toho slova.*

Zde je míněno, že zatímco divadelní provedení je vždy uměleckým dílem, provedení představení filmu (např. promítání filmu nebo přehrávání videopásky) nevyvolává estetické ocenění, a tudíž uměleckým dílem není.

(5) *jen tehdy, je-li dvourozměrný.*

¹ Autor této práce je v soutěži Jiné vize, která je jednou z programových sekcí Přehlídky animovaného filmu v Olomouci PAF osobně angažován. U prvního ročníku v roce 2007 jako divák, v letech 2008–2009 jako dramaturg Přehlídky animovaného filmu.

1 SOUTĚŽ JINÉ VIZE

1.1 Krátká historie Jiných vizí

Počátky Jiných vizí prezentovaných na Přehlídce animovaného filmu (PAF)² sahají až do roku 2003, kdy filmový tvůrce a pedagog Martin Čihák³ pod názvem Jiné vize uvedl přednášku věnovanou animaci v experimentálním filmu u amerických tvůrců Larryho Jordana a Stan Vanderbeeka. Vzhledem k experimentálním postupům bývají tito filmaři obvykle řazeni do souvislosti s americkým avantgardním filmem a být ve své tvorbě často používají náročné metody pookénkového snímání, ještě stále se na jejich rovnoprávné zařazení do animovaného filmu dívá běžný divák i mnohý odborník skrz prsty.⁴ V tomto ohledu jako by nadále fungovala striktní hranice mezi animovaným filmem, který návštěvník festivalu zaměřeného na animovaný film očekává, a zajímavými, nicméně okrajovými formami spadajícími do jiné kategorie pohyblivého obrazu. Zájem dramaturgů PAFu o přítomnost těžce zařaditelných děl pracujících s principy animace přesto neutuchal a v příštím roce se pod hlavičkou Jiné vize uskutečnila prezentace tvorby osobně přítomného australského tvůrce Marcuse Bergnera, kterou opět uváděl Martin Čihák. Poté se ještě jako nesoutěžní sekce konaly Jiné vize v roce 2006, kdy byl v jednom bloku představen brněnský vizuální umělec David Možný, manipulující s digitálním obrazem, v druhém se pak návštěvníci PAFu mohli blíže seznámit s tvorbou mezinárodní grafické společnosti Siggraph.

První ročník soutěže Jiné vize proběhl v prosinci roku 2007 jako první soutěžní sekce v rámci 6. ročníku PAFu. V kontextu přehlídky měly Jiné vize za úkol mapovat tvorbu autorů v

2 **Přehlídka animovaného filmu (PAF)** je nejstarším festivalem věnujícím se fenoménu animace na území České republiky. Nultý ročník se konal v roce 2000 v Jihlavě. Po roční pauze se Přehlídka animovaného filmu (dále PAF) přesunula do Olomouce, kde se každoročně koná v prostorách Uměleckého centra Univerzity Palackého a v řadě dalších kulturních institucí, např. v kině Metropol. Prvořadě se PAF věnuje fenoménu filmové animace, zpřehledňuje historii animovaného filmu, přičemž se zaměřuje na analýzu a interpretaci. Animovanou tvorbu mapuje prostřednictvím uvádění nových českých a zahraničních filmů v kontextu historie, ale i v souvislosti s novými médii a technologiemi. Důraz je kladen na vysokou uměleckou kvalitu představovaných filmů a dramaturgií, které vytváří studenti uměnovědných oborů.

Publikum se rekrutuje především z řad studentů českých i zahraničních vysokých a středních škol, také z řad profesionálů, ale program je zároveň přístupný i širší divácké veřejnosti včetně dětského publika. Především pro svou vysokou dramaturgickou úroveň, interpretační přesahy a produkční činnost je festival ceněn tuzemským odborným tiskem i řadou renomovaných evropských institucí a festivalů, se kterými spolupracuje (např. Filmmuseum /Kecskemét/, Vídeň, Forma /Londýn/, OFFF /Lisabon/, Re:Voir /Paříž/ atd.). PAF má také vlastní ediční vydavatelskou řadu a buduje produkčně/distribuční databázi filmů a videí. Viz www.pifpaf.cz

3 Martin Čihák vystudoval MFF UK a FAMU (obor střihová skladba). Vyučoval matematiku a dějiny umění na Evangelické akademii. Od roku 1993 vyučuje střih na katedře režie a předměty experimentální film a fotografie na IZV UK. Od roku 1996 studoval postgraduálně na filmové vědě FF UK, kde nyní také přednáší. Jako filmový tvůrce pracuje s formáty S8 a 16mm, s velkoformátovými negativy, fotogramy a fotografickými předlohami, které různým způsobem převádí do filmu. Používá také náročné techniky ručního optického kopírování. Tvůrce soutěžní sekce Jiné vize (2007 – 2009).

4 Vzhledem k tradičnímu uvažování o animované tvorbě tato situace výmluvně vypovídá o bezradnosti s klasifikací experimentálních a avantgardních tvůrců na pomezí filmu a výtvarného umění. Až v roce 1949 maďarský teoretik Béla Balász v knize *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst* (Globus, Wien, 1949) píše v souvislosti s absolutním a abstraktním filmem o animované kresbě. Plnohodnotnému postavení experimentální tvorby v kontextu animace se důsledně věnuje kniha *Experimental Animation*, poprvé publikovaná v roce 1976. Jejimi autory jsou americký filmový kritik Cecile Starr a nezávislý americký animátor Robert Russet.

uplynulých letech na PAFu prezentovaných intenzivně, ale nesystematicky. Tvůrci prezentovaných děl byli více než animátory vizuálními umělci, využívající animaci jako jeden z možných tvůrčích principů.⁵ Takový stav předcházela ustanovení sekce Jiné vize jakožto

5 Za dobu své existence prošla Přehlídka animovaného filmu výraznou vývojovou transformací, výhradní zaměření na animovaný film postupně přerostlo do širší reflexe pohyblivého obrazu, který v kontextu PAFu přestává být zaměřen pouze na tvorbu klasických animátorů, ale věnuje se také tvůrcům z výtvarného prostředí, grafického designu a obecně nových médií. Uvedeme si zde zásadní události, projekty a prezentace mimo klasický animovaný film a Jiné vize, které jsou tématem této práce.

Tendence nacházet alternativní zdroje animace v oblastech výtvarného umění, experimentálního filmu a nových technologií byly patrné již od prvního ročníku PAF v roce 2000 v Jihlavě, kdy byly uvedeny filmy jednoho z čelních představitelů surrealismu a mezinárodně uznávaného umělce Jana Švankmajera a experimentálního filmaře Pavla Marka.

V roce 2002, kdy se poprvé odehrával PAF v Olomouci, vystoupil v Kapli Božího Těla v budově Konviktu všestranný umělec a performer Petr Nikl.

V roce 2003 uskutečnila režisérka experimentálních filmů Alice Růžičková přednášku nazvanou Grafy, šrafy o animaci v dokumentární tvorbě mimo jiné Jonase Mekase, Kurta Krena, Dzigy Vertova, Normana McLarena nebo Věry Chytilové. V témže roce reflektovala radikální umělecká skupina Guma Guar problematiku VJingu.

V roce 2004 v doprovodu Martina Čiháka představil svou experimentální tvorbu založenou na náročných animačních procesech osobně přítomný australský tvůrce Marcus Bergner. S oblastí Net Art, do té doby v českém prostředí nepříliš reflektovaným fenoménem, seznámila návštěvníky vizuální umělkyně Markéta Baňková.

V roce 2005 uvedl na PAFu svou experimentální tvorbu newyorský filmař Henry Hills a přední český videoartist Petr Skala. Flashovou animaci a počítačovou hru Samorost prezentoval zakladatel studia Amanita Design Jakub Dvorský. Frontman hudebního tělesa Tata Bojs a výtvarník Milan Cais představil 2D a 3D projekce pro koncertní podobu posledního alba skupiny.

Výtvarné umění bylo hlavním tématem PAFu v roce 2006, proto proběhly retrospektivy předních českých výtvarných umělců a animátorů v jedné osobě: Václava Mergla, Kamila Lhotáka a Miroslava Štěpánka. Fenomén VJingových performance zastupovaly holandská vizuální umělkyně Iris Piers a americká performerka Phoenix Perry. Vlastní multimediální tvorbu představil všestranný umělec a frontman skupiny WWW Ondřej Anděra. Projekt Přátelský film představil v kinosále současnou českou videoartovou tvorbu. Představení průkopníků elektronického pohyblivého obrazu Woodyho a Steiny Vasulkových se v přednášce věnoval Martin Mazanec.

V roce 2007 byly zavedeny nové sekce Živá animace a Konvikt Resident. Živou animaci prezentovaly projekty *Živá partitura* hudebníka Tomáše Dvořáka, známého také jako Floex, výtvarného umělce Tomáše Vaňka, hudebníka Vladimíra Václavka a Petra Tichého, dále Koberce a záclony vizuálního umělce Filipa Cenka a architekta Ivana Palackého, VJ a DJingový set předvedla formace Opuka a hudebník Michal Mariánek společně s Tomášem Hrůzou. V doprovodném programu bylo k vidění také hudební těleso DVA, jejichž živý koncert v Kapli Božího Těla doprovázela meotarová obrazová produkce Markéty Lysé a Magdaleny Hrůbě vystupujících pod názvem 2M. V rámci sekce Konvikt Resident vytvořil speciální prostorovou intervencí vizuální umělec Tomáš Moravec.

V roce 2008 byla za osobnost sekce PAF kult zvolena ústřední postava strukturálního filmu, rakouský filmový tvůrce Peter Kubelka, který ve dvou blocích představil své metrické a metaforické filmy. V rámci sekce Živá animace vystoupil japonský hudební skladatel a vizuální umělec Ryoji Ikeda. Se svým projektem *datamatics [2.0]* dokázal vyprodat největší olomoucký sál kina Metropol. Jedním z ústředních témat ročníku 2008 byl Polyekran. Tomuto fenoménu se v rámci Živé animace věnoval projekt francouzských filmařů Burstscratch (Laurent Berger, Silvi Simon, Laurence Berier), pražské seskupení Handa Gote (Tomáš Procházka, Robert Smolík, Jakub Hybler, David Freudl, David Singer, Leoš Kropáček, Johana Švarcová) a formace Mikroloops (Martin Blažíček, Michal Cabowisz, Stanislav Abrahám). Speciálně pro PAF byl v rámci sekce Konvikt Resident vytvořen polyekranový film *Lípa třetího tisíciletí* filmového tvůrce Ondřeje Vavřečky a galerii Podkroví zaplnily audiovizuální instalace brněnského seskupení Anymade, které byly na festivalu zastoupeny projekty Filipa Cenka a Terezy Sochorové, Jana Šrámka, Petra Cabalky, Filipa Nerada a Lenky Kočisové – všichni tyto tvůrci pocházejí z brněnské FaVU.

V roce 2009 byl v rámci Živé animace prezentován audiovizuální projekt *Kaamos* finské umělkyně Miy Makely vystupující pod pseudonymem Solu. Mie Makele byl věnován také prostor na přednášku o fenoménu Live Cinema a používání počítačových programů pro generování obrazové a zvukové stopy v reálném čase. Audiovizuální projekty představily hudební formace Kazety (David Doubek, Johana Švarcová a VJ Schwarz), Like She (Pavel Ptáčník, Pavla Malinová, Jan Vytiska), hudební experimentátory doprovázel VJingový set Jakuba Němečka (aka tvprodukt). V rámci sekce Nonfiktivní animace odprezentoval svou tvorbu rakouský experimentální filmař, pracující zejména s fenoménem apropiace, Martin Arnold, přednáška byla nazvaná podle jednoho z jeho projektů *Deanimated*. Dílem amerického experimentálního tvůrce Kena Jacobse se v přednášce Avantgarda a

soutěžní. Přístup k výběru osobností mimo prostředí klasické animace byl především intuitivní, přitom potřeba organizátorů PAFu řešit problematiku definic pohyblivého obrazu byla čím dál intenzivnější.

Pro vytvoření ideového konceptu projektu byl osloven Martin Mazanec,⁶ který zpracoval kritéria, díky nimž je konkrétní audiovizuální dílo připuštěno do soutěže. V přípravné fázi sestavil spolu se svým kolegou Michalem Pěchoučkem pásmo deseti, s jedinou výjimkou, krátkometrážních filmů. Ve svém záměru navázaly Jiné vize na starší Mazancův a Pěchoučkův společný projekt Přátelský film.⁷ Deset snímků soudila porota ve složení: rakouská teoretička nových médií Gabriela Jutz, filmový teoretik a historik Stanislav Ulver a vizuální umělec Vladimír Havlík. Projekce se uskutečnily v Divadle hudby a v divadelním sále Konviktu. Zvítězil film *Mr. Möebius lives on the 2nd floor* (2007) Viktora Takáče.

Kurátorem druhého ročníku se stal Martin Fišr,⁸ v porotě zasedla v Bulharsku narozená výtvarná kritička a kurátorka Alena Boika, irský spisovatel a publicista Dermot Corrigan a český vizuální umělec a kurátor Martin Blažíček - za vítěze Jiných vizí 2008 zvolili Martina Kohouta (Pashe*) za dílo *Moonwalk* (2008). Promítání stejného výběru proběhlo dvakrát v divadelním sále (12. 12., 13. 12. 2008).

Zatím poslední ročník Jiných vizí (2009) se proměnil ve způsobu výběru děl. Konečné volbě deseti snímků, kterou kurátorsky zaštitila Lenka Dolanová,⁹ předcházela sběr

non-fikce animace zabývala rakouská teoretička Franciska Bruckner. Chorvatský guru experimentálního filmu, záhřebský pedagog a osobnost PAF kult 2009 Ivan Ladislav Galeta představil ve dvou blocích svou videoartovou a filmovou tvorbu. Všechny výše jmenované osobnosti a projekty nelze primárně řadit do sféry animovaného filmu, přesto je možné nacházet v nich přístupy, které k animaci buď odkazují, nebo představují její odlehlejší oblasti.

6 Martin Mazanec – od roku 2007 dramaturg Přehlídky animovaného filmu a iniciátor soutěžní sekce Jiných vizí. Vystudoval sociologii a filmovou vědu na Univerzitě Palackého v Olomouci, v současnosti je doktorandem na FAMU na katedře střihu pod vedením Martina Čiháka. V disertaci se zabývá kurátorstvím a dramaturgií pohyblivého obrazu a jeho remediačními procesy. Editor sborníku Peter Kubelka (Pastiche filmz 2008), kurátor výstavy *Objekt animace. Třetí smysl*.

7 **Přátelský film** je společný projekt vizuálního umělce a kurátora Michala Pěchoučka a Martina Mazance. Vznikl v roce 2006 jako snaha o zmapování a prezentaci současného stavu produkce pohyblivého obrazu v České republice. Důležitým výstupem byly výběry děl, které v ždy pojila společná témata nebo určitá technologická problematika pohyblivého obrazu videa či filmu. Jedná se v podstatě o performance určenou k jejich prezentaci v prostorách kinosálů. Slovy autorů: Přátelský film – projekce pohyblivých obrazů filmu a videa v klasických kinosálech, kde dochází ke kýženému efektu divácké „zaujatosti filmem“, kterou částečně narušuje dvojice uvaděčů. Přátelský film je ve své podstatě dramaturgickou volbou, kurátorsky vytvořeným kontextem děl a následným procesem prezentace těchto pohyblivých obrazů. Kolekce videí, zejména PF I. a PF II., byly promítány v mnoha kinosálech českých měst, v Moskvě, v New Yorku nebo na festivalech Litoměřice posedmé, PAF Olomouc 2006 a na MFF v Karlových Varech. Vizuální umělec Michal Pěchouček a teoretik Martin Mazanec začali z vlastního rozhodnutí působit jako kurátoři filmového programu, do něhož zařadili díla výtvarníků, experimentálních filmařů expertů na nová média, studentů rozdílně zaměřených škol. Ruší hranice mezi filmařskou a výtvarnou scénou: není to častý krok a pro budoucnost může znamenat vykoření do nové éry. Sami kurátoři ovšem navíc scelují (a narušují) představení svou osobní přítomností, performancí. Ta proměňuje kinosál v místo nejen promítané, ale i živé umělecké akce. Vypadá-li promítaný film nutně pokaždé stejně, Pěchouček a Mazanec to vyvažují děním, které je pokaždé jiné. Do jisté míry tak naplňují sen mnoha filmařů o projekci nesčetných variant jediného filmu a jeho lišících se repríz. Viz Katalog 42. MFF Karlovy Vary 2007.

8 Martin Fišr je umělec a kurátor, který vystudoval dějiny umění na Univerzitě Palackého v Olomouci. Po tříleté kurátorské činnosti v Galerii Šternberk (2006–2009) pracuje v současnosti v pozici kurátora v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně.

audiovizuálních děl novou dramaturgyní Jiných vizí, studentkou kunsthistorie Irenou Lehkoživovou. K proměně došlo ve způsobu projekce. Deset nominovaných děl bylo jednou jako pásmo promítáno v divadelním sále (10. 12. 2009) a současně po dobu celého PAFu také v prostoru Galerie Podkroví na třech samostatných proječných plochách ve smyčce (10.-13. 12. 2009). Porota se sešla v obsazení: finská audiovizuální umělkyně Mia Makela, rakouský experimentální filmař Martin Arnold a chorvatský multimediální tvůrce Ivan Ladislav Galeta. Tentokrát vedle hlavní ceny pro snímek *Ztracený architekt* (2008) Daniela Pitína udělila i individuální ocenění - Mia Makela vybrala film *Předpoklad* (2008) Jana Pfeiffera, Martin Arnold *Fly* (2009) Tomáše Svobody, Ivan Ladislav Galeta ocenil snímek *Psycho-analýza* (2009) Barbory Švarcové. Poprvé byla udělena také divácká cena, která připadla Matěji Smetanovi za snímek *Návod 2: trilobit* (2009).

Vítězné snímky pocházely bez výjimky od studentů nebo absolventů uměleckých škol AVU a FAMU, přičemž jejich díla nebyla původně zamýšlena jako animovaná - přesto pracovala s přístupy, které se vyskytují v animovaném filmu nebo animační principy akcentují. Ač se jedná o díla, která byla do té doby vystavována především v galeriích, je třeba si uvědomit, že zvítězila v rámci klasické kinoprezentace a v soutěži, v níž je brán zřetel na animační aspekty. Tím se jejich kategorizace přiblížila především konceptu Přátelského filmu, který přemísťoval galerijní umělecká díla do prostředí kinosálu. Vesměs mezinárodní porotci soutěže, kteří pocházejí z prostředí animované tvorby, ale i nových médií, výtvarného umění a experimentálního filmu, volili především díla, která pracovala s neotřelými vyjadřovacími principy, ne nutně založenými na pookénkovém snímání (což je jedna z tradičních definic animovaného filmu), přičemž kladli důraz na komplexnost provedení, srozumitelné vyjádření myšlenky a odpovídající technické zpracování.

Poslední ročník Jiných vizí byl poprvé výrazněji reflektován v tisku, což byl také jeden z důvodů k několika prezentacím soutěžních snímků mimo Přehlídku animovaného filmu. 25. února 2010 byly v pražské galerii DOX pod názvem Jiné vize: Na pomezí animace a videoartu představeny vítězné filmy uplynulých ročníků za osobní přítomnosti tvůrců Viktora Takáče, Martina Kohouta, Daniela Pitína a Matěje Smetany, kteří se krom stručného představení svých děl vůbec poprvé společně setkali. Další projekce se odehrály 14. a 15. března 2010 v Paříži. V kostele Saint Merry byl promítán výběr z uplynulých tří let, další projekce Jiných vizí se odehrála druhý den v Českém centru.

1.2 Pravidla soutěží a Jiné vize

Pro vznik nejrůznějších soutěží jsou stěžejní jejich pravidla, kritéria, podle nichž se snímky vybírají, případně realizují a podle kterých se hodnotí. Pravidla Jiných vizí se jeví velmi

9 Lenka Dolanová – vystudovala dějiny umění na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy v Praze. Oblast jejího zájmu představuje především umění videa a fotografie. Věnuje se umělecké kritice a spolupracuje s Mezinárodním centrem pro umění a nové technologie (CIANT) v Praze.

otevřená.¹⁰ Nemají oficiální status, soutěž je avizována každoročně prostřednictvím inzertních materiálů o možnosti přihlášení a technických specifikací v tištěných a elektronických médiích. Obsáhlejší text dramaturga a kurátora k danému ročníku soutěže se vyskytuje v katalogových publikacích Přehlídky animovaného filmu, v nichž je každoročně uvedena definice Jiných vizí. Její znění se rok od roku nepatrně proměňuje, což v první řadě souvisí s krátkou historií soutěže, která má tendence vyvíjet se a hledat svá specifika pro ustanovení obtížně zařaditelných děl do soutěžního rámce. Tento jev není nijak ojedinělý, pravidla se vždy formulují na základě nových nečekaných skutečností. Podstata Jiných vizí však zůstává stejná: „Soutěž Jiné vize si klade za cíl zpřístupnit a ocenit díla, která neotřelým způsobem ovlivňují výtvarnou i filmovou scénu. V rámci žánrově specificky vymezených soutěžních sekcí českých festivalů podobně orientovaná soutěž dosud neexistuje, proto těmto dílům v návaznosti na nesoutěžní cyklus hodláme věnovat pozornost [...] hlavním cílem je systematické mapování tvorby pohyblivých obrazů, vznikajících v České republice bez rozdílu na důraz na filmovou či výtvarnou tvorbu pohyblivých obrazů, což se dosud v dostatečné míře neděje. Z dlouhodobého hlediska půjde o konfrontaci jakékoli tvorby - od softwarově novotvarých videí, přes originální principy v přístupu k animaci až ke klasickým technologiím filmu a videa.“¹¹ Z těchto charakteristik tak poměrně zřejmě vyplývá snaha organizátorů otevřít Přehlídku animovaného filmu dílům, jejichž status nemá co do činění s tradičními formami, na jaké jsme v animovaném či mainstreamovém filmu zvyklí, a snaží se prezentovat především díla „jiná“.

V kontextu Přehlídky animovaného filmu a Jiných vizí je kladen důraz na princip animace, byť v rozšířeném pojetí, jaké můžeme nalézt u mnoha současných světových teoretiků filmu a nových médií. Dramaturg a kurátor soutěže Martin Mazanec uvažuje o animaci jako o „nelokalizovaném principu kinematografie, který je přítomný napříč tvorbou pohyblivého obrazu. Je tedy součástí záznamu fotorealistické akce a jeho následné obrazové transformace během zpracování. Referentem animace může být kresba, loutka, model, filmové políčko, software, promítací frekvence, ale i technologický princip záznamu.“¹² Takto stanovený koncept animace je odvážný a kontroverzní schopností absorpce veškerých pohyblivých obrazů včetně kinematografie, otázkou zůstává, do jaké míry může fungovat jako hodnotící estetické kritérium aplikovatelné na konkrétní filmy a jestli nejde spíše o situaci, v níž se další interpretační možnosti uzavírají, „chceme-li něčím všechno obsáhnout, nemůžeme to použít k rozlišení.“¹³

Samotný výběr soutěžních děl pak objasňuje následující charakteristika: „celek desíti soutěžních filmů a videí bude každoročně záviset na kurátorském výběru význačných autorit českého výtvarného a filmového prostředí, přičemž kurátor se bude měnit každým rokem, tak jako tříčlenná mezinárodní porota. Kritérium výběru pro kurátory je invenční použití animačních postupů a technik ve filmu a videu, dále nezávislý přístup k tvorbě, rok a země vzniku díla - Česká republika.“ V tomto směru se Jiné vize proměnily ve třetím roce, kdy

10 Katalogové texty o soutěži Jiné vize publikované v tisku jsou součástí přílohy.

11 Citace organizátorů z katalogu PAF 2007, Olomouc : PAF, 2007, s.14

12 MAZANEC, Martin. Animace filmu, *Iluminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č.4, s. 75. ISSN 0862-397X.

13 GAUTHIER, Guy. Nesnadno definovatelné filmové odvětví. *Dokumentární film, jiná kinematografie*, Praha : AMU, 2003, s. 10. ISBN 80-7331-023-6.

organizátoři vedle hostujícího kurátora zvolili navíc dramaturga PAFu, který se stará o celoroční sběr audiovizuálních děl a výsledek své snahy předloží několik měsíců před konáním soutěže oslovenému kurátorovi, který krom užšího výběru může přidat i své osobní návrhy.

Do jaké kategorie můžeme řadit velmi různorodé filmy Jiných vizí a jak je tedy v rámci existujících diskurzů rozpoznávat? Při hledání ustavujícího média Jiných vizí narazíme na neohraničenost. Přesto bude tématem následujících kapitol mimo jiné pokus o formulování společných prvků, konzistence a významu, a tudíž i oprávněnosti a horizontech Jiných vizí v současném, pohyblivými obrazy přesyceném světě.

Každé přihlášené dílo má jasná kritéria – musí být fixně zaznamenáno na jakýkoliv nosič pohyblivého obrazu (DVD, VHS, Beta, MiniDV, 8mm, 16mm, 35mm atd.), a tak zprostředkováno k použití v soutěži. Všechna díla jsou poté jednotně převedena do digitální podoby určené k projekci na různé projekční plochy pomocí projektoru. Toto kritérium musí respektovat všichni přihlášení tvůrci, v opačném případě nemůže být jejich dílo do soutěže připuštěno. Limitující projekční aspekt má své opodstatnění právě v systému prezentace - díla jsou promítána za stejných podmínek, tedy v prostoru kinosálu i galerie tak, aby se organizátoři soutěže co možná nejvíce vyhnuli případným nařčením z privilegovanějšího postavení jednoho díla na úkor díla jiného.¹⁴

14 Přirozeně se nabízí otázka, kterou se zde hlouběji zabývat nebudeme, protože se týká obecně objektivit každé soutěže, jaká kritéria jsou dostatečně spravedlivá, aby nemohla být tak či onak zneužita ve prospěch toho kterého díla. V tomto ohledu hrají roli i další podstatné faktory, které nemůžou být jednoduše nikdy objektivní již vzhledem k rozdílným osobám dramaturgů, kurátorů a porotců, jejichž východiska k té či oné volbě nesou pro soutěž uměleckých děl vždy diskutabilní rys subjektivity, související s vlastním profesním viděním, momentálním duševním rozpoložením atd.

2 HRANICE ANIMACE/ *kompromis mlhavých definic*

„Animace je vše, co lidé nazývají animací v různých historických obdobích.“¹⁵

Proč se může animace jevit jako nejvhodnější termín pro princip pohyblivého obrazu? Možná, že nejvhodněji vystihuje stav, v jakém se v současnosti pohyblivý obraz nachází ve všech svých podobách od mechanické k digitální, od statické k pohyblivé. Budeme zde neustále hovořit o pohyblivém obrazu, přesto, že víme, že se ve skutečnosti sám nepohybuje, ale vždy potřebuje princip nebo mechanismus, který to dokáže. Animace je zde vnímána jako obojí, princip i mechanismus, a to jí stačí k naplňování nejrůznějších významů a vzájemnému obohacování s ostatními oblastmi pohyblivého obrazu. Redukovat animaci na techniku pookénkového snímání znamená ochuzovat její tvárnou povahu, což si v posledních letech pod expanzivním přílivem technologických možností uvědomuje nejen značná část světových teoretiků filmu, médií a obecně vizuální kultury, ale také pestrého spektra tvůrců. Kurátoři výstav termín „animace“ užívají pro vytváření různých konceptů, které podle nich animace v současném umění vyjadřuje. Touha hledat odpovědi a souvislosti v současné vizuální kultuře v intencích animace může vést k novému smýšlení obecně o možnostech pohyblivého obrazu. Zároveň odpovídá situaci charakteristické především neustálým intermediálními střetáváním a technologicky rozšířenými možnostmi komunikace v nejširším významu slova.

V takovéto situaci se zdá, jakoby pookénkové snímání bylo pro animaci překážkou, kterou musí překonávat, aby prokázalo svou pravost. Otázka zní: Je to nezbytné? Tradičnější kategorizace jako avantgarda, experimentální film, Expanded Cinema nebo videoart jsou pro těžko zařaditelné pohyblivé obrazy často nedostačujícím označením. Vyjadřují sice vždy do jisté míry rozšířené pojetí pohyblivého obrazu a jeho vyčlenění z kontextu kinematografie, nemůžou ho však zaštitit komplexně, protože jsou specializované nebo závislé na historické etapě, kterou pojímají, a na nové formy se již nehodí. Je to podobně problematické jako nazývat filmem digitální reklamu na nádražních LED obrazovkách nebo ji dokonce zařazovat do kinematografie, i když jejich sdělení bude zaměřeno např. na reklamu na film. Pokusme se ale zamyslet nad možností, že by za jistých okolností bylo možné hovořit právě o animaci jako o zastřešující kategorii. Třeba už jen proto, že se termín animace v současnosti používá častěji než kdy dříve. Uvědomujeme si její působení s přílivem digitálně generovaných obrazů ve filmovém průmyslu, sledujeme animačně zpracovaná menu na elektronických spotřebičích, bez animace se neobejde téměř žádná televizní reklama, ani videoklip. Animované vizualizace jsou k vidění všude, software na snímání pohybu je využíván vývojáři z oblasti počítačových her stejně jako pracovníky laboratoří a vědeckých center, v přístrojích u lékaře, na světelných bilboardech, a s jistou nadsázkou lze říci, že i měnicí se panáčci na semaforu vykazují pohybový proces blízký animaci. Byť jsme, často i nevědkomky, neustále vystavováni působení animace minimálně na této zcela konkrétní úrovni, existuje celá řada nesrovnalostí či dokonce předsudků ze strany samotných tvůrců, jejichž činnosti se velmi často protínají, ne vždy však dochází ke

15 BENDAZZI, Giannalberto. *A Proposal*. [online] Přehlídka animovaného filmu [cit. 2010-19-04]
Dostupné z WWW :<<http://pifpaf.cz/en/contexts/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>>.

shodě v přístupu. Rozkol panuje i v oboru animačních studií, kde se často předpokládá, že nejdůležitější je naučit se řemeslu¹⁶, což je pro mnohé současné umělce z výtvarného umění buď čímsi samozřejmým, nebo naopak druhotným, nicméně podřízeným konceptu nebo obsahu díla. Výstižně to dokládá případ britské umělkyně Anny Courseové, která v anketě pro britský televizní program *Animate!*, který razí progresivní myšlení o animaci, vyjádřila obecnější rovinu nevyrovnaného vztahu mezi animátory a umělci tím, že se zdráhala v pořadu vystoupit právě z toho důvodu, že by byla její práce v oblasti pohyblivého obrazu spojována s animací: „Lidé mi říkali, abych to nedělala, jestli se chci v uměleckém světě prosadit.“¹⁷ Tato situace vypovídá mnohé o zřejmé nevraživosti a pluralitě ve smýšlení o animaci. Umělci se nebojí pracovat s tradičními animačními technikami, problém je ale v první konotaci, která se v souvislosti s animací vkrádá na mysl, a to je především klišé dětské nebo příliš zkostnatělé formy a obsahu primárně motivovaného zájmem o postavy a zápletku. Animátoři-řemeslníci naopak těžko akceptují formy pohyblivého obrazu, které svévolně využívají jakýchkoliv technik bez ohledu na pookénkové snímání, byť připouští možnosti postprodukčních úprav pomocí počítače a obecně kombinovaného filmu. Jenže „jazyk animace jednoduše nemá žádná omezení“¹⁸, proto je obtížné se vůči němu vymezit. Například americká teoretička a historička animace a v současnosti také prezidentka organizace The Society for Animation Studies¹⁹ Maureen Furnissová uvažuje na jisté rovině mimetického zobrazování o více než pětihodinovém filmovém dokumentu *Sleep* amerického umělce Andyho Warhola v intencích animace. A jsou dokonce tací, kteří se v souvislosti s animací zamýšlí nad statickými objekty jako projevy animace, jak si ukážeme později.

Obecně lze hovořit o stanovisku konzervativním, které staví na úzce profilované definici založené na konkrétních charakteristikách a technikách, nebo v širším pojetí, které animaci přisuzuje postavení nad kinematografií. Taková interpretace animace přirozeně láká ještě více rozšiřovat její možnosti a upouštět od překonaných definic. Nebo se naopak jedná o zbytečné rozměňování osvědčených formulací (spíš než o skutečných definicích je na místě hovořit o formulacích)?

Pro většinu současných teoretiků z oblasti filmu, nových médií a vizuálních studií se zdá být větší výzvou první možnost. Široké, všezahrnující pojetí animace dokládají konkrétními projekty a teoriemi redefinujícími její významy a dokazují, že často až s pohledem do minulosti překvapivě zjistíme, jak se rozšiřuje působnost animace v neprobádaných oblastech vizuální kultury dneška.

16 WARD, Paul. Několik úvah o vztahu teorie a praxe v oboru animačních studií. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č. 4, s. 41. ISSN 0862-397X.

17 HOSEOVÁ, Brigitta. Performativita, post-animace a jak jsem se stala animovanou postavou. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č. 4, s. 57. ISSN 0862-397X.

18 GREGOR, Lukáš. „Animace se nezrodila v mateřské školce“ [online], Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim [cit. 2010-12-03] Dostupný z WWW:<<http://25fps.cz/clanek/nazev:animace-se-nezrodila-v-materske-skolce>>.

19 The Society for Animation Studies (SAS) neboli Společnost pro animační studia založená v roce 1987 je mezinárodní interdisciplinární vědeckou organizací věnující se studiu teorie a historie animace. Každoročně pořádá konferenci pro členy, jejímž výstupem bývá sborník shrnující poznatky svých členů. Viz <http://gertie.animationstudies.org/>

2.1 Dějiny animace jako prehistorie kinematografie

/ role animace a kinematografie v dějinách obrazu

Animace (slovním základem je anima – duše, animace – oduševnění, oživení) je jevem, který procházel dějinami pohyblivého i statického obrazu od počátku, přitom byl neustále přizpůsobován nejrůznějším požadavkům. Náznaky animace můžeme spatřovat již v pravěkých nástěnných kresbách v jeskyních, kde byly nezdědky k vidění nikoliv momentky, ale rozfázování pohybu (častým rozfázovaným vyobrazením byl např. pohyb zvířat). Nemůžeme zde hovořit o animaci v pravém slova smyslu, neboť jeskynní kresby, stejně jako např. série anatomických kreseb Leonarda Da Vinciho ilustrující změny tělesné konstituce na začátku 16. století, nemohly samy o sobě oživit (= pohybovat se), což je pro animaci v podstatě nezbytností. V tomto ohledu je oživení zaznamenáno čistě teoreticky a výskyt dynamického obrazu se v dějinách liší pouze různými formami, takže lze říci, že není rozdíl mezi fázovanými kresbami na starých egyptských vázách a *Aktem sestupujícím ze schodů* Marcela Duchampa z roku 1912. Dynamický obraz vyjadřuje touhu po pohybu, vysvětluje ji a svým vyobrazením ukazuje, přesto se malba či kresba fixně vytvořená na povrch nikdy hýbat nemůže (pokud ovšem není zpětně zaznamenána a postprodukčně animována).

Domníváme se, že ono oživení je jediným, byť velmi obecným a tudíž omezeným kritériem, jak přemýšlet o animaci jako o principu. Proto není možné nazvat jeskynní malbu animací, ale spíše jakýmsi manuálem, jak animovat. Animaci jako takovou lze klasifikovat až ve chvíli, kdy vzniká iluze pohybu na základě lidského působení, čímž jsou zde kromě manuální činnosti myšleny i mechanické a automatické přístroje a mechanismy, které vytvořil člověk za účelem pohybu obrazu. Takovéto vymezení je ale neustále příliš široké na to, aby se z něj daly vyvodit další závěry, proto se velmi stručně pokusíme na několika konkrétních mechanismech vyvolávajících ono oživení neživého popsat historii animace, která bývá v rámci pohyblivého obrazu řazena do prehistorie kinematografie.

Za první animační mechanismus zprostředkávající iluzi pohybu lze považovat přístroj zvaný zoetrop, jenž kolem roku 180 objevil čínský vynálezce Ting Huan. Jedná se o buben se svislými štěrbinami v boční stěně, kterým se točí. Pohledem do štěrbin můžeme na pásu rozfázovaných kreseb spatřit pohyb způsobený setrvačností doznívajícího zrakového vjemu. Meziprostory mezi štěrbinami jsou jakousi prehistorickou clonou, na jejímž principu funguje i projekční zařízení dnešního typu. Průkopníkem moderního zoetropu se stal v roce 1824 britský matematik William George Horner. Zásadní objev pro vývoj animace i kinematografie představuje laterna magika neboli kouzelná svítilna, kterou v 17. století zkonstruoval německý jezuitský mnich Athanasius Kircher, když do temné dřevěné skřínky s otvorem umístil světelný zdroj (např. lampu nebo svíčku), díky čemuž pronikalo ven světlo, které na protější stěně dokázalo vysvětlit kresbu umístěnou zvenku před otvorem na skleněné destičce. Využívání průhledných povrchů umožnilo kombinaci více kreseb, takže když byly přes sebe překryty např. dvě skleněné destičky, při čemž na jedné z nich byla nakreslená postava s otvory místo zorniček a na druhé jejich samostatné vyobrazení, jednoduchá mechanická manipulace vedla ke kýženému pohybu očí. Tento vynález se těšil masové oblibě zejména v 19. století. Ve Francii

vytvořily spektakulárnější pojetí laterny magiky nazývané Fantasmagorie, jejíž podstatou bylo vyvolávat strach pomocí speciálních kouřových efektů nebo kreseb kostlivců a duchů.²⁰ Americká teoretička Maureen Furnissová považuje projekce laterny magiky za ekvivalent dnešních slide show a powerpointových prezentací.²¹ Další mechanismy pohyblivého obrazu na sebe nenechaly dlouho čekat. Štěrbínovité průzory po obvodu stroboskopického kotouče jsou také součástí zařízení zvaného fenakistoskop vytvořeného v roce 1832 belgickým vynálezcem Josephem Plateauem. V principu se jednalo o kotouč umístěný proti zrcadlu, v němž bylo skrz štěrbinu možné spatřit plynulost pohybu střídajících se fází kresby. Principem přístroje zvaného thaumatrop byla destička, na jejíž stranách byly dvě různé fáze obrázku, jejím středem procházel provázek, který destičku rozpohyboval až k rychlosti, kdy vznikala iluze relativně plynulého pohybu. Toto zařízení si může v primitivní podobě sestavit i malé dítě, stejně jako tzv. flip book (nebo také kineograph²²) patentovaný v roce 1968 Johnem Barnesem Linnetem. Jedná se o knihu, na jejíž každé stránce je jiná fáze kresby. Když ji čtenář rychlým pohybem palce prolistuje, opět se dostavuje dojem pohybu. Na principu zoetropu fungoval také praxinoskop z roku 1977. Jeho tvůrce, Francouz Charles Emile Reynaud, byl prvním, kdo ve svém Optickém divadle dokázal pomocí složitého zrcadlového systému promítat historicky první animovaný film na celuloidovém pásu *Pauvre Pierrot* (1892) na plátno, aniž by byl divák omezován pohledem skrz štěrbinu či do zrcadla. Vynálezů a optických zařízení, které na podobné bázi vytvářely iluzi pohybu, byla celá řada, nicméně ty právě popsané nejvýrazněji předznamenaly počátek kinematografie.

Rok 1895 je zlomový především díky legendární projekci bratrů Lumiérových, která představuje zrod kinematografie (= původem ze slova kinematograf, což je název, který dali bratři Lumiérové svému prototypu kamery). Počátek kinematografické historie se obvykle pojí s konkrétním datem 28. 12. 1895 a se jmény francouzských sourozenců, kteří měli být prvními, kdo zpoplatnil filmovou projekci ve veřejném prostoru, konkrétně v Grand Café na Bulváru Kapucínů 14. Tento výchozí bod dějin kinematografie je dnes pod tíhou nových faktů čím dál častěji vyvrácen nebo minimálně problematizován v souladu se změnou bazinovské otázky „co

20 Jeden z jedinečných průníků do historie animovaného filmu představuje nedávná výstava ve Francouzské cinematéce provokativně nazvaná *Lanterne magique et film peint – 400 ans de cinéma* (Laterna magika a malovaný film – 400 let filmu). Jednalo se o velkolepou prezentaci nejrůznějších světelných instalací od nesignovaných autorů 17. a 18. století přes amerického animátora Harryho Smithe až po světelnou sochu vizuálního umělce Anthonyho McCalla. Ke zhlédnutí byly ve vitrinách instalovány originální filmové pásy s kresbou, malbou, vyškrobáním nebo jinými zásahy do matérie filmové suroviny od tvůrců jako Norman McLaren nebo Len Lye. Dále zde byly představeny originální mechanismy laterny magiky, které si návštěvník výstavy mohl sám vyzkoušet. Edukativní rozměr mělo také každou hodinu probíhající představení v duchu Reynaudova Optického divadla. Jediný aktér představení byl současně promítač, vypravěč a performer. Oblečen v dobovém kostýmu vycházel z modelu Reynaudových představení používáním složitého zrcadlového systému praxinoskopu, který si mohli návštěvníci z bezprostřední blízkosti prohlédnout a pochopit jeho mechanický princip založený na rotačním bubnu a odrazových plochách (výstava *Lanterne magique et film peint – 400 ans de cinéma*, místo konání Francouzská cinematéka v Paříži, doba trvání 14. 8. 2009 – 28. 4. 2010) více Viz <<http://www.cinematheque.fr/fr/expositions-cinema/lanterne-magique/index.html>>.

21 FURNISS, Maureen. *Sound in Animation. Audiovisuology: See This Sound: An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture*. Linz : Ludwig Boltzmann Institute, 2009, s. 33. ISBN 978-3-86560-686-0

22 LUTZ, E., G. *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development*, New York: Scribner 's 1920, s. 32. ISBN 1-55709-474-8.

je film?“ spíše na „kdy je film?“²³ s vědomím nejednoznačnosti skutečně průkopnického aktu a nemožností jedné jediné historie filmu. Německý historik Joseph Garncarz (ve shodě s historickým bádáním Davida Bordwella) uvádí již 1. listopad 1895 jako datum první placené veřejné projekce uspořádané bratry Skladanowskými v berlínském varieté „Wintergarten“.²⁴ Navíc v souvislosti s vynálezem praxinoskopu Emilem Reynaudem byl výše zmíněn animovaný film z roku 1892! Snad nikdy dříve nebyla historie tak neuchopitelná jako v případě pohyblivého obrazu. Lumiérové nebyli rozhodně ani prvními, kdo dokázal rozhybat obraz pomocí krokového posuvu, ani těmi, kdo uspořádal první veřejnou projekci. Jejich prvenství souvisí především s promítacím systémem, „který udělal z kinematografie komerčně využitelný obor podnikání po celém světě.“²⁵ Jejich malé přenosné kamery nazvané kinematograf využívaly 35mm film, krokovací mechanismus a na dalších 25 let ustálenou promítací frekvenci šestnácti okének za vteřinu a staly se tak výhodným vývozním artiklem do různých částí světa, kde zástupci firmy Lumiére Frères promítali a také točili krátké filmy.²⁶ V tomto okamžiku jakoby se začala rozvíjet dvojí historie – pokračující historie animace a čerstvé dějiny kinematografie.

2.2 Animace v opozici / vzdor vůči fotorealismu

Už prehistorické počátky vykazují zvláštní rozpolcenost přístupu k animaci. V období mezi rokem 1895 a 1910 se výraz animated (se slovem animace se v tuto dobu ještě vůbec nepracovalo) používal pro zaznamenání živé akce, pro niž se až později vžily termíny Moving Picture nebo Motion Picture²⁷. Tuto skutečnost potvrzují i díla prvních autorů kresleného filmu J. Stuarta Blacktona, Emila Cohla či Vinsora McCaye. Jejich snímkům se původně říkalo kreslený film (cartoon film²⁸), slova animace nebo animovaný film se v titulcích děl těchto průkopníků vůbec neobjevují. Až první kniha věnovaná animaci z roku 1920 *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development* ustanovila termín Animated Cartoon používaný dodnes a zároveň otevřela nekonečnou diskusi o vymezení animace. Její autor E. G. Lutz v ní popisuje historické mezníky ve vývoji pohyblivého obrazu, od laterny magiky až po vynález kinematografu a upozorňuje na pookénkové snímání, nicméně nikoliv jako o základním principu animace, jak je zhruba do poloviny 80. let 20. století nejčastěji definována. Proč také, když „pohyb animovaných fotografií“, jak použil toto spojení pro obecnou charakteristiku filmu divadelní režisér Jan Grossman ve stati *O kombinaci divadla a filmu*²⁹ ještě v roce 1960, od

23 ELSAESSER, Thomas. Historie rané kinematografie a multimédia. *Nová filmová historie*, Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 124. ISBN 80-239-4107-0.

24 GARNCARZ, Joseph. Od varieté ke kinematografii. *Nová filmová historie*, Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0.

25 BORDWELL, David. Thompson, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha : Akademie múzických umění, 2007, s. 26. ISBN 978-80-7331-091-2.

26 Tamtéž s. 26.

27 BENDAZZI, Giannalberto. *A Proposal*. [online] Přehledka animovaného filmu [cit. 2010-10-04] Dostupný z WWW: <<http://pifpaf.cz/en/contexts/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>>.

28 Anglické slovo *Cartoon* vyjadřuje významy kresba, karikatura, skica, kreslený film, kreslená groteska, náčrtek, film

29 GROSSMAN, Jan. O kombinaci divadla a filmu. *Jan Grossman: Texty o divadle, druhá část*, Praha : Pražská scéna, 2000, s. 106. ISBN 80-86102-12-2.

počátku označoval princip pohyblivého obrazu, tedy jakéhokoliv filmu.

Zhruba ve stejné době, kdy E. G. Lutz publikoval svou knihu o animovaném filmu, nahradila frekvence 24 okének za vteřinu do té doby převládající záznamovou frekvenci 16 okének za vteřinu. Pohyb filmových postav z dnešního pohledu působí nepřirozeně a trochu těkavě, nicméně pořád dostatečně pro vytvoření iluze plynulého pohybu.³⁰ Je až překvapivé, jak málo je změna frekvence záznamu v dějinách kinematografie reflektována. Většinou se hovoří o revolučních změnách v souvislosti s příchodem zvuku v roce 1927, méně zřejmé je pak historické prvenství barevného filmu, neboť od počátku kinematografie se využívaly procesy ručního kolorování. I zde se tedy historie může pouze domnívat, nicméně barva ve filmu podobně jako zvuk přinesla další přiblížení realismu z hlediska diváckého zraku, který reálný svět nevnímá černobíle, ale barevně. O změně frekvence se však v historii hovoří velmi zřídka, přitom animace je neustále definována z hlediska pookénkového snímání, tedy skrz dosažení plynulé či nesouvislé iluze pohybu skrz nejrůznější rychlosti frekvencí. A možná právě tento moment byl zásadní, změna frekvence definitivně oddělila animaci od dokumentaristicky chápaného fotografického filmu, animace totiž představuje nejzřetelnější útok na realisticky plynulý pohyb ustanovený na frekvenci 24 nebo 25 okének za vteřinu, protože jednoduše nepotřebuje působit jako realistický film.

Je jisté, že na dnešního diváka účinkuje projekce filmů zaznamenaných frekvencí 16 okének za vteřinu spíše komicky, ovšem podobný účinek na diváky raných projekcí musel vyvolávat fakt, že promítač fyzickým otáčením kliky zrychloval a zpomaloval filmový pás podle své libovůle. Hlavním účelem raných filmů nebyla snaha připoutat divákův zrak k projekční ploše, ale uvést tehdy dominantní formu pohyblivého obrazu – kino atrakcí³¹, k dynamické iluzi. A asi právě zde je potřeba hledat odpověď na vymezení animace vůči převažujícímu fotorealistickému filmu operujícímu s fotografií, která se obecně pocituje jako „nejbezpečnější doklad skutečnosti - na rozdíl i od nejnaturalističtějšího malířství“.³²

Zajímavý hybrid fotorealistického filmu s animací ve smyslu pookénkového snímání představuje technika pixilace, která asi nejvíce spadá do kategorie animace Stop-motion (animace reálných objektů). Legitimizace pixilace jakožto plnohodnotné animační techniky se neobešla bez bouřlivého vývoje. Jak si jinak vysvětlit oscarové vítězství Normana McLarena s filmem *Neighbours (Sousedé, 1952)* v kategorii dokumentární film a současně ve stejném roce obdržení britské prestižní ceny BAFTA za nejlepší animovaný snímek. Pixilace se nicméně posléze etablovala jako plnohodnotná animační technika a dnes už o jejím místě v animaci nikdo nepochybuje. To svědčí o pružnosti pravidel a současně o nepředpokladatelném směřování

30 Nejnižší frekvence pookénkového snímání, která ještě dokáže plynulé vnímání pohybu lidským zrakem, je 12 okének za vteřinu, tato frekvence se také obvykle vyskytuje u animace loutkového filmu, který využívá identického obrazu na dvou po sobě následujících okének.

31 Termín The Cinema of Attraction neboli **kino atrakcí** používá filmolog Tom Gunning k popisu filmové tvorby před rokem 1907, kdy nejsou filmy založeny na narativním schématu, ale naopak jsou na úkor vyprávění vystavovány do popředí atrakce, šokující momenty či triky. Charakteristickým příkladem je část tvorby Georgese Méliése, vyžívající se především pomocí stop-tricku v náhlých proměnách ve stylu kouzelnických triků.

GUNNING, Tom. Estetika úžasu. *Nová filmová historie*, Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0.

32 GROSSMAN, Jan. O kombinaci divadla a filmu. *Jan Grossman: Texty o divadle, druhá část*, Praha : Pražská scéna, 2000, s. 110. ISBN 80-86102-12-2.

kreativity tvůrců, na niž definice často nedosáhnou. K definicím dochází velmi často a posteriori. Tedy s každou novou překážkou, kterou nelze ignorovat, se vyjeví také nová snaha o její začlenění do konvence. I autorita jakou je ASIFA, jedna z nejvýznamějších organizací zabývajících se animovanou tvorbou, tak musí čas od času přijít s novou definicí nutnou právě pro vytvoření kritérií, podle nichž se přijímají filmy na mezinárodní festivaly animované tvorby. Proto na konci 80. let vytvořila ASIFA definici ryze praktickou a účelovou: „Umění animace je vytváření pohyblivých obrazů všemi technikami s výjimkou živé akce.“³³

Nezdá se totiž, že by snahou teoretiků a historiků bylo animaci úmyslně limitovat, ale naopak ji specifikovat tak, aby se stala jedinečnou formou, ovšem výsledky se jeví jako neuspokojivé a nedotažené. V posledních letech je hojně skloňovaným problémem náročná technologie Motion Capture (= proces záznamu pohybu, jenž se posléze přenáší na digitální model). S její pomocí vzniká většina kombinovaných filmů (např. *Pán prstenů* (2001-2003), *Beowulf* (2007), *Avatar* (2009)) a také velká část animovaných. Alespoň tomu tak bylo do roku 2006, kdy získal Oscara v kategorii dlouhometrážní film snímek *Happy Feet*, který byl celý realizován technologií Motion Capture. V dalším ročníku již spolu nemohly soupeřit animovaný film a film vyrobený Motion Capture ve stejné kategorii. Podobná je i situace u filmů vytvářených technikou rotoskopie (= proces překreslování živé akce snímek po snímku), jež byla poprvé použita v roce 1915 Maxem Fleischerem ve filmu *KoKo The Clown*, a můžeme o ní hovořit jako o předchůdci Motion Capture. V roce 2008 se do oscarového klání zapojil výjimečně působivý a umělecky hodnotný izraelský film *Valčík s Bašírem*, nicméně v kategorii cizojazyčného filmu, nikoliv animace. Oficiálním stanoviskem k této volbě bylo použití rotoskopie. Vypovídá to mnohé zejména o podivné mentalitě oscarové akademie, zároveň to ve světle nedávných odhalení ohledně dlouhodobého používání rotoskopie v animovaných filmech Walta Disneyho z úsporných důvodů³⁴ působí jako velmi povrchní a nedůsledné gesto. Schopnost rozlišovat animaci podle technologie se může projevit i takto nekonzistentně až negativně.

Jiným problémem souvisejícím s Disneyho produkcí je časté chápání animace jako žánru dětského filmu. Animovaný film ztělesňovaly postavičky jako Mickey Mouse³⁵ nebo Sněhurka a obecně tvorba určená dětskému divákovi, zároveň to byl právě Walt Disney, kdo nastavil měřítko realismu a tento realismus přinesl konec animovaného filmu jakožto umění.³⁶ Disneyovský model a epigonské pokusy jiných studií o podobnou tvorbu³⁷ ovlivnily vnímání animovaného filmu jako dětského žánru do takové míry, že ostatní sofistikovanější

33 KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění, 2004, s. 9. ISBN 80-7331-019-8.

34 TN.CZ [online]. [cit. 2010-10-02]. Dostupné z WWW : <<http://tn.nova.cz/red/film/vykradene-animovane-filmy-mame-dukaz.html>>.

35 První krátký film *Steamboat Willie* s postavičkou nejslavnějšího myšáka na světě Mickeyho Mouse pochází již z roku 1928.

36 BENDAZZI, Giannalberto. Animace je hra, která se hraje sama. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č. 4, s. 115. ISSN 0862-397X.

37 Např. studio Sojuzmultfilm založené v roce 1936 v Sovětském svazu bylo podle Bendazziho replikou Disneyho studií a jeho původní název SojuzDETmultfilm byl prvním, kdo takhle přímo přičknul animace dětem. Tamtéž s. 114.

proudy a tendence animace zůstávají zcela v jejich stínu. V žádném případě to neznamená, že by nevznikala kvalitní díla natáčená v disneyovské tradici, nicméně jejich nadvláda vytvořila o animaci velmi úzce profilovanou představu.

Animovaný film se nemusí nutně snažit připodobňovat skutečnosti, ale vytváří vlastní fikční i zcela abstraktní svět, který ale je, jak se zdá, v kontextu hraného filmu mnohem méně populární. Úspěšné animované snímky pochází vesměs z hollywoodských studií jako je Pixar nebo Dreamworks a mají svůj specifický, Disneyho estetikou a narativním filmem poznamenaný styl. Vytvořit takový dlouhometrážní snímek zabírá i s pomocí nejmodernějších technologií a rozsáhlým vývojářským a organizačním týmem většinou nejméně rok intenzivní práce. Nutně se proto musí začleňovat do náročné propagační mašinérie komerčního filmu, aby se jeho náklady alespoň vrátily. Zbytek animované tvorby je s výjimkou několika dalších úspěšných studií v podstatě undergroundovou záležitostí.

2.3 Současný problém kinematografie / nová odbytiště a ztráta integrity

Animace není kategorie, která by si potřebovala uměle vymezovat svou historii. Nemusí a neměla by být chápána jako pouhý žánr, ani jako technika, technologie nebo komerční produkt. Pokud charakterizujeme pohyblivý obraz sloučením statických obrazů, pak animace je princip jejich pohybu. Mechanismus pookénkového snímání se stal sice sjednocujícím prvkem většiny definic animace vytvořených v epoše filmové suroviny, ale s nástupem videa jakožto analogového a později digitálního média působí sousloví okénko po okénku (frame-by-frame) jaksi neprůrazně a v dnešní době mizejícího filmu³⁸ se stává poněkud anachronickým prvkem. Animace jako princip pohyblivého obrazu má naopak možnost pojmout film, potažmo kinematografii v celé její šíři a bez menších problémů hybriduje i v digitálních formách. Ale lze říci totéž o kinematografii či o filmu? V tomto smyslu se zdá, že jsou pouhou částí či typem mnohem komplexnějšího procesu animace. Abychom mohli uvažovat o této eventualitě, je nezbytné nastínit současnou situaci kinematografie.

Počátkem 90. let začal dominantní kinematografický aparát ztrácet svou identitu hned na několika úrovních. Pod vlivem pohodlné varianty zapůjčení filmového titulu nebo jeho stažení z internetu ochabnul divácký zájem o návštěvu kina v souladu s názorem Noela Carrola, který staví pohyblivé obrazy nad kontext jejich prezentace. Jinými slovy divákovi může být jedno, kde jsou filmy prezentovány, důležitá je především sama jejich existence a tu lze zprostředkovat prostřednictvím videa, internetu atd. Nemusíme tomuto stanovisku sice jednoznačně přitakávat, nicméně určitým způsobem reflektuje zřejmou apatii konzumentů pohyblivého obrazu zabývat se reflexí vztahu média vůči zobrazovanému. Divák v první řadě prožívá příběhy a je mu vcelku lhostejné, jestli v kině, v domácnosti nebo v práci.

Další důležitý důsledek exploze a ztráty vlastního území hraje pro roli filmu v kontextu

38 V souvislosti s pluralitou nosičů, průmyslových odvětví, produktů, možností konzumace hovoří Francesco Casseti o proměně filmové krajiny a mizejícím filmu ve smyslu ztráty vlastního území, které souvisí s technologickým sbližováním médií a digitální revolucí.

expanze nových médií aspekt ekonomický , „výnosy v oblastech kabelových televizí , trhu s videokazetami a počítačovými hrami již natolik převýšily výnosy z prodeje lístků do kin , že tradiční způsob uvádění filmů začíná být chápán jako reklamní nástroj pro propagaci dalších typů spřízněných výrobků.“³⁹ Co přežívá a vždy bude, je především autorita narativního filmu (nehledě na médium), který neustálým variováním stejného vzorce na různém stupni kvality poutá diváckou pozornost. Objekt zájmu těžící z fotorealistické nápodoby bude vždy atraktivnější pro většinového diváka než sebereflexivní formy zkoumající vlastní vidění. O to větší význam mají současné možnosti prezentace pohyblivých obrazů a alternativní způsoby distribuce, především prostřednictvím internetu.

V této situaci se také film jako materiál filmové suroviny známý bezmála 115 let dostává do nepopíratelně oslabené pozice a reálně lze předpokládat jeho zánik coby dominantního kinomateriálu (ostatní teritoria již zcela pohltit elektronický pohyblivý obraz). A výrobci ani diváci nemají jediný důvod masově si volit komplikovanější cestu a raději si vystačí s mnohem dostupnějšími a tvárnějšími digitálními technologiemi (tato situace je podobná v oblasti filmu i fotografie). O klasickém filmu se tak čím dál více přemýšlí s příchutí jisté nostalgie, která přirozeně nastává s „pozvolným zánikem celuloidového filmu jako estetického objektu, vytlačovaného novými médii a související s digitální revolucí“.⁴⁰ Filmový pás se stal těžkopádným materiálním břemenem, které dokážou elegantněji nahradit digitální média, nehledě na výkon či kvalitu. Při návštěvě kina si často nemůžeme být jistí, jestli sledujeme filmový pás nebo digitální záznam, málokdy nalezneme v programové popisce tuto specifikaci. Klasický film, zdá se, minimálně jako materiál opravdu zaniká, ale podle Davida Rodowicka se vliv filmu začal projevovat jinak - stává se hlavním poznávacím modelem pro digitální média se schopností pomoci lidem pochopit povahu jiných mediálních objektů (Rodowick má na mysli především klasický film).⁴¹ Jinými slovy se klasický film ztrácí v množství nových médií a nových forem pohyblivého obrazu, které je problematické nazvat filmem či je zahrnovat do kinematografického systému, zároveň ale s největší pravděpodobností přežije na svém způsobem elitní kulturní pozici podobně jako divadlo.⁴²

Stav zániku se ale ve skutečnosti zatím příliš neprojevuje, naopak se zdá, že kinematografie je nadále velmi mocná a šikovně flexibilní v komunikaci s dalšími médii, technologiemi a distribučními strategiemi, které pro ni z komerčního hlediska představují prioritní zdroje. Otázkou ovšem zůstává, nakolik se jedná o zásluhu kinematografie a nakolik marketingového působení a komerčního potenciálu jiných oblastí než jsou výnosy ze vstupného do kina? Film mizí jako materiál, a proto se nemusí jako absurdní jevit myšlenka, že ani kinematografie s ním spojovaná, „založená na fotochemickém obraze, je jen krátkým odbočením v rámci historického vývoje animovaného obrazu.“⁴³

39 KUČERA, Jakub. SZCZEPANIK, Petr. Virtuální život filmu. Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem, *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2003, roč. 15, č. 2, s. 106. ISSN 0862-397X.

40 Tamtéž, s. 93.

41 Tamtéž, s. 93.

42 Tamtéž, s. 105.

43 CUBBIT, Sean. *The Cinema Effect*, Boston: MIT Presses, 2004, s. 97. ISBN-13: 978-0262532778

2.4 Výtvarné umění a fotorealistický obraz

/ animace v mezích řemesla a uměleckého díla

Pokud se film v dnešní době skutečně odpoutává od kinematografie a putuje do televize nebo počítače a naopak prvky médií videa, televize a počítače zase zasahují do estetických kvalit současného filmu, nelze hybridnost různých médií⁴⁴ ignorovat a je zřejmé, že takto přirozeně hybridují i umělecké směry, formy a přístupy v omezenější míře odjakživa. K nárokům na pohyblivé obrazy se z uměleckého hlediska hlásí kinematografie i výtvarné umění. Reklamní průmysl a tvorba videoklipů, kde se čas od času nalézají velká část renomovaných tvůrců, skýtá finanční jistotu i kreativní potenciál, nicméně status umění s velkým U je území reklamní tvorby a videoklipů nadále upírán pro její zakázkový aspekt.

Kategorie animace a výtvarného umění se výrazně prostupovaly ještě dávno před vznikem kinematografie. Je poměrně přirozené se domnívat, že pro výtvarné umělce představuje princip pohybu

(= animace) po tisíciletých snahách o co nejuvěrnější zobrazování skutečnosti na statické plátno obrazu nebo do sochařského objektu, jedno z možných útočišť tvorby. Jestliže poněkud nadneseně připustíme, že stále převládající fotorealistický film je doménou fotografů a filmařů (= fotorealistů) a narativní povaha vychází z divadla a literatury, jeví se situace nehybné malby, kresby nebo objektu uvedené v život prostřednictvím pohyblivého obrazu nejbližší právě animovanému filmu, který „v sobě zahrnuje všechna umění, nejen statickou vyváženost, přejatou z malířství a sochařství, ale i umění herecké akce, architektonické prostorové vztahy, básnický zhuštěné emoce, hudební frázování i taneční choreografii, melodické gesto i rytmickou strukturu.“⁴⁵ Proto se zdá být přirozené, že malíři od počátku inklinovali k animované tvorbě a nezdá se, že se k pohyblivému obrazu uchýlili jako k hlavnímu tvůrčímu působišti. Émile Cohl, Winsor McCay, Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Ladislav Starevič a celá řada dalších – všechny tyto tvůrce si obvykle spojujeme ať už s animovanou nebo experimentální, každopádně filmovou tvorbou, přitom ve všech případech jsou původní profesí malíři či sochaři. Animovaný film ve svých počátcích zahrnuje celou řadu podobných „přeběhlíků“, kteří chtěli dokazovat a dokazovali svůj um v médiu s časovou dimenzí a schopnostmi dynamických proměn, jež jim neposkytovalo výtvarné umění ani divadlo.

Zrod fotorealistického filmu na konci 19. století ovšem souvisel nejen s vyvrcholením snahy plynule zachytit sled po sobě jdoucích obrazů, ale zároveň se přirozeně promítnul i do situace výtvarného umění v ideové a sociologické rovině. Podle francouzského filmového kritika Andreho Bazina nejsou dějiny výtvarného umění „jen dějinami jeho estetiky, nýbrž především dějinami psychologie, tedy v podstatě dějiny podobnosti, nebo chcete-li, realismu.“⁴⁶ Zatímco hlavním cílem výtvarných umělců po tisíce let bylo mimetické zobrazení, 20. století se od

44 SZCZEPANIK, Petr. *Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu*. Sborník prací FF Brněnské Univerzity Studia Minora Facultatis Philosophicae Universitatis Brunensis, Brno : 2002, s. 1. ISSN 0862-397X.

45 MORITZ, William. *Umění a animovaná tvorba. Film a doba*, Praha : Sružení přátel odborného filmového tisku, 2000, č. 4, s. 221. ISSN 0015-1068.

46 BAZIN, Andre. *Ontologie fotografického obrazu. Co je to fotografie?* (Karel Císař ed.). Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 21. ISBN 80-239-5169-6.

počátku nese ve znamení destrukce nápodob, vrcholící krizí zobrazení, jež byla předznamenána modernistickými směry, především kubismem. Bazin ve své stati *Ontologie fotografického obrazu* dává do souvislosti fotorealismus filmu a krizi zobrazení ve výtvarném umění, která ve svých modernistických tendencích „uvádí v pochybnost jak podmínky tvarové existence výtvarného umění, tak i jeho sociologické základy. Moderní malíř, zproštěný komplexu podobnosti, přenechává tento komplex lidu, jenž se nyní přiklání jednak k fotografii, jednak pouze k takovému malířství, jež o takovou podobnost usiluje.“⁴⁷ V dnešní době digitálních médií, u nichž už je problematické hovořit o bezpodmínečném a svrchovaném realismu fotografie, je Bazinová obhajoba největšího fotografického, potažmo filmového privilegia vůči vždy nevyhnutelnému subjektivismu malířství, poněkud zestárá. Nicméně v době svého vzniku v roce 1960 představuje jeden z výrazných myšlenkových přístupů k fotorealistickému zobrazení.

Jedním z východisek krize zobrazení byl akt francouzského umělce Marcela Duchampa, který vystavil objekt jako objekt samotný, tzv. ready made. Ready made představoval prefabrikované předměty denní potřeby nebo nalezené objekty, které Duchamp vystavoval jako „regulérní“ umělecká díla. První ready made pochází z roku 1914 a představuje kolo bicyklu, obrácené a připevněné na stoličku. Jeho nejslavnějším ready made byl obrácený pisoár, který nazval *Fontána* (1917). Tato odpověď na krizi zobrazení a ve své době pobuřující akt vyvolal důležité otázky týkající se nejen identity umělce a jedinečnosti uměleckého díla, ale také předznamenal vývojové tendence 20. století v ostatních oblastech umění včetně filmu. Je zřejmé, že v Duchampově případě jednoznačně zvítězil umělcův akt nad uměleckým objektem samým. Ready makes současně vydláždily cestu problému, který souvisí s možnostmi technické reprodukce a s uvažováním nad tím, co ještě je a co již není umělecké dílo.

Situace výtvarných umělců se nutně zkomplikovala s příchodem fotografie. Objev nového média, které dokáže reprodukovat skutečnost realističtěji než jakákoliv malířská technika, přirozeně měnil situaci. Již na konci 19. století byly dostupné fotografické aparáty, které mohl používat průměrně vzdělaný člověk bez výraznějších technických schopností. Jednoduchost ovládnutí umožnila bez omezení používat přístroj, jenž dokáže během jediného okamžiku zachytit odraz skutečnosti, přesně v duchu reklamního sloganu firmy Eastman z roku 1888: „Stiskněte spoušť – my obstaráme zbytek.“⁴⁸ Amatérské snímky rodinných příslušníků stejně jako seriózní fotografie přejímající základní stavební prvky obrazů od kompozice po téma⁴⁹ se nepřekvapivě navzájem velmi podobaly. Tato situace přirozeně vedla k devalvací fotografie jako

47 Tamtéž. s. 23.

48 HONNEF, Klaus. Fotografie mezi uměním a zbožím. *Umění 20. století*, Praha : Slovart, 2004, s. 620. ISBN 80-7209-521

49 Teoretická fotografie Petra Trnková zkoumá dvě fotografické tendence přelomu 19. a 20. století založené na amatérské fotografii. Jednou z nich je fotografická dokumentace rodinných oslav, prázdninových cest, výletů atd., jež je umožněna díky jednoduchým a laciným fotoaparátům (např. Kodak Brownie), které se postupně stávaly běžnou součástí domácností a rodinných rituálů. Druhou tendencí byla fotografie tzv. seriózní, která se objevovala v galerijním prostředí a mezi jejíž nejčastější témata patřily specifické a krajinářské žánrové scény z holandského pobřeží, z Hamburku nebo také lesní zákoutí.

TRNKOVÁ, Petra. *Fotografie po dějinách umělecké fotografie. Možnosti vizuálních studií*, Brno : Společnost pro odbornou literaturu a Masarykova univerzita, 2007, s. 103. ISBN 978-80-87029-26-8

umění a přední výtvarní umělci té doby jako Eugène Delacroix či Jean Auguste Dominique Ingres si vypěstovali odpor vůči fotografii, který se v mnohém podobal počáteční averzi filmových režisérů René Claira nebo Charlese Chaplina vůči nástupu zvuku ve filmu. Dostupnost fotoaparátu, jednoduchost fotografického záznamu a snadná sériová výroba zapříčinila nadprodukcí i možnost reprodukce fotografie, kterou německý kritik a filsof Walter Benjamin přijímá jako demokratizační prostředek, ale současně předjímá její sebedestruktivní potenciál.⁵⁰ Duchampovy ready made tento druh uvažování zkomplikovaly, neboť umožnily „přeskočit staré estetické otázky řemesla, média a vkusu („je to dobrý, nebo špatný obraz nebo socha?“) k novým otázkám, které byly potenciálně ontologické („co je umění?“), epistemologické („jak to víme?“) a institucionální („kdo to určuje?“).“⁵¹

Zatímco fotografie a fotoaparát se na přelomu století stávaly dostupnou komoditou, technologie filmu byla mnohem komplikovanější a vzhledem k náročným podmínkám výroby a distribuce nevhodná pro individuální užívání. Je samozřejmé, že vyvolávání filmového negativu se nijak nelišilo od procesu vyvolávání fotografie a kino atrakcí zabíjené často na jednozáběrových záznamech mohlo v podstatě fungovat na stejné bázi jako fotografie (Systém tvorby a produkce filmů jsme si nastínili výše, když jsme popisovali podnikatelský model firmy bratří Lumiérů a jejich zadávání zakázek kameramanům, kteří cestovali po celém světě a zaznamenávali pro ně nejrůznější události, jež pak firma Lumiére Frères zpracovávala a promítala), nicméně s příchodem narativního filmu byly nároky na proces realizace mnohem větší. K natočení filmu začal být nutností scénář, herci, speciální lokace a poté náročnější práce ve střižně. Tento proces již zaměstnával širší kolektiv lidí, čímž se až na technologický aspekt více podobal tvůrčímu procesu divadelní inscenace. Aby se filmové odvětví mohlo stát prosperující sférou, muselo se zákonitě stát kolektivním výtvozem, a to již příliš nekoresponduje s individualistickým přístupem výtvarných umělců. Tato situace odhaluje velký paradox nových médií a umění obecně. Film i fotografie jsou snadno reprodukovatelné a samotný záznam na filmovou surovinu (v dnešní době spíše analogový nebo digitální) oproti technikám výtvarných umělců umožňuje velmi snadnou cestu. Přesto filmoví tvůrci začínají na začátku 20. století pracovat s novým filmovým médiem poněkud náročným způsobem. Za prvé, aby naplnili vlastní kreativní ambice, za druhé, aby obstáli v sílící konkurenci filmového trhu. Současně se ale nejobtížněji vytvářené filmy, jež jsou založené na invenčním využití filmového pásu přímými zásahy nebo pookénkovým snímáním charakteristickým pro animaci, komerčně téměř neprosadily, čímž byl a dodnes je významný potenciál pohyblivého obrazu upozadňován. Československý vizuální umělec a tvůrce kinetických světelných objektů Zdeněk Pešánek v této souvislosti v roce 1930 prorocky předjímá budoucí situaci filmu: „Veliké přednosti filmu, dovolující zvláště plné ovládnutí forem (kresby proti barvě) budou brzdou oné fáze filmu, která uvažuje o absolutnosti. Snadnost „výroby“ fotografováním skutečnosti bude stále odvádět od hodnot absolutního filmu a barvy abstraktní.“⁵²

50 Tamtéž s. 97.

51 FOSTER, Hal. KRAUSS, Rosalind. BOIS, Yve-Alain, BUCHLOH. Benjamin h.d. 1914. *Umění po roce 1900*, Praha : Slovart, 2007, s. 128. ISBN 978-80-7209-952-8.

52 PEŠÁNEK, Zdeněk. Světlo a výtvarné umění. Doslov. *Stále kinema: Antologie českého myšlení o filmu 1904 – 1950*, (ed. Petr Szczepanik, Jaroslav Anděl), Praha : Národní filmový archiv, 2008, s. 257. ISBN 978-80-7004-136-9.

Zatímco kinematografie po více než století budovala nejrůznější systémy filmové řeči a tvořila kánony v používání výrazových prostředků pohyblivého obrazu jako je režie, střihová skladba, pravidlo osy, zvuk, práce s hercem a mizanscénou, scénář atd., přičemž se do popředí dostal útvar charakterizovatelný jako dlouhometrážní narativní film, výtvarné umění se řídí zcela jinými postupy a metodami. Duchampovy ready made's však představují mezník, který v lecčems přiblížil onu krizi zobrazení ve výtvarném umění filmové tvorbě nebo ji dokonce z řemeslného hlediska povýšil na jinou úroveň. Ve chvíli, kdy můžeme v galerii spatřit předmět denní potřeby, jehož skutečným „tvůrcem“ je buď řemeslník nebo dokonce stroj, se opět vracíme k problému popisovanému v úvodní části textu - proč by měl být proces tvorby uměleckého díla nutně náročný? Nejlépe to demonstruje jeden z Duchampových ideových následovníků, stěžejní postava amerického pop artu - Andy Warhol. Pokud bychom měli vybrat nejvlivnější postavy výtvarného umění 20. století, museli bychom mimo jiné jmenovat Marcela Duchampa a právě Andyho Warhola pro jejich široký intermediální záběr. U druhého jmenovaného navíc pro skutečně nejvýraznější přímý vliv na další směřování ve výtvarném umění, filmové tvorbě i chápání všední reality, která se může stát sama uměleckým dílem, když jsme ochotni to připustit. Warhol ve své produkci nepřímo odkazuje na Duchampovy ready made's a v mnoha ohledech na ně navazuje. Ve svých dílech recykluje prvky z amerického reklamního a konzumního světa, přitom tak činí bezostyšně sériovým způsobem. Pokud Walter Benjamin varoval před nezbytnou ztrátou aury v momentě, kdy můžeme reprodukovat fotorealistický obraz a nejen jej, Warhol si z toho nic nedělá. Naopak tento proces umocňuje rozmnožováním, sériovými portréty a replikami známých emblémů jako jsou plechovky Campbellovy polévky, láhve Coca-Coly, dolarové bankovky nebo fotografie Marilyn Monroe. S Duchampem ho spojuje také nejslavnější obraz všech dob, *Mona Lisa*. Zatímco Duchamp ji vystavil jako upravený ready made, kdy jí v dadaistickém duchu přimaloval knír, Warhol ji prostě reprodukoval podle hesla „třicet je lepší než jedna.“⁵³

Je nepřesné nazývat Warhola všeumělem, nebylo by to totiž zcela pravdivé. Jeho díla vynikala především mediální různorodostí, používáním všeho, co jej zaujalo, aniž by musel v té které technice nezbytně vynikat. Warhol maloval obrazy, vytvářel sítotisky, produkoval hudební desky, vydával časopis, instaloval objekty, točil undergroundové filmy, využíval originálním způsobem vše, co už svůj originál mělo, vše, co bylo k dispozici v běžném životě Američanů. Podobně jako Duchamp byl spíše umělcem multimedialním než univerzálním. Sám často přiznaně čerpal nápady od svých přátel, s nimiž se scházel ve svém studiu Factory, jehož samotný název mnohé vypovídá o jeho průmyslovém přístupu k tvorbě. Odmítání výrazu a rukopisu dané snadnou reprodukovatelností se stalo nejslavnější poznávací značkou Warhola, potažmo celého hnutí pop artu, doslova po celém světě.

Pro nás je opět důležité vrátit se k řemeslné náročnosti uměleckého procesu, kterou Warhol v intencích takřka neomezených tvůrčích možností nechtěně glosuje v časté odpovědi na otázky novinářů, proč v případě filmů nepoužívá scénář nebo proč vytváří série stejných obrazů: „protože je to jednodušší.“ Na otázku, co je to umění bez tvořivého působení umělce, vyvolanou Duchampovými ready made's, nabízí Warhol nečekanou odpověď v otevřeném

53 RUHRBERG, Karl. New York místo Paříže. *Umění 20. století*. Slovart, Praha, 2004. s. 323. ISBN 80-7209-521.

přiznání pohodlnosti. Přesto, že za sebou nechal monumentální dílo, zasahující takřka do každé umělecké oblasti, jeho vzkaz nese svědčí o falešné skromnosti, ale velmi přesně postihuje v lecčems možná povrchní, ale přesto velmi inspirativní činnost. Síla Warholovy tvorby je v jednoduchosti a schopnosti absorbovat veškerá dostupná média a techniky a umět své dílo dál předat nebo alespoň prodat.

Filmový průmysl, ať už se jedná o komerční nebo umělecký film, ale na rozdíl od filmového i ostatního díla Andyho Warhola nemohl být před nástupem mobilní a takřka výhradně digitální techniky dnešní doby příliš jednoduchý, výrobní proces i samotné natáčení zabere často několik měsíců. Jak se z tohoto pohledu jeví animovaný film? Animace je ve své nejužší definici procesu pookénkového snímání paradoxně nejsložitější technikou a současně nejpodceňovanější oblastí filmové tvorby. Zatímco Andy Warhol vyměňuje jeden kotouč filmového pásu za druhým, aby natočil více než pět hodin trvající záznam spánku svého přítele a vytvořil tak stěžejní undergroundové dílo *Sleep* (1963), animátor za stejný čas stihne zpravidla vytvořit jen několik vteřin. Toto na první pohled přehnané srovnání není náhodné. Maureen Furnissová ve své definici mezních poloh animace zmiňuje právě Warholův *Sleep*, jak jsme si již uvedli dříve. Možným východiskem pro definici animace, kterou obecně považuje za součást širokého spektra pohyblivých obrazů, je vztah s živou akcí. S vědomím, že její konstrukt není optimální, načrtává ve své knize *Art in Motion: Animation Aesthetic* model jakési přímký, kterou v knize nazývá Live action – animation continuum (Živá akce – animační kontinuum), na jejímž jednom konci stojí mimesis a na opačném abstrakce. Warholův *Sleep* patří na levou stranu přímký, do kategorie mimesis, neboli nápodoby, neboli zachycení co nejuvěrnější skutečnosti. Na straně abstrakce se podle ní nachází např. abstraktní film Oskara Fischingera *Kreise* (1933)⁵⁴. Mezi tyto dva póly si lze dosazovat dle vlastního uvážení. Furnissová konstatuje, že není nikdy možné vytvořit absolutně mimetický ani absolutně abstraktní film, neboť prvky obou pólů se budou vždy minimálně překrývat. Tato interpretace animaci zcela vyvazuje z otrockého pookénkového snímání a zamýšlí se nad záznamem živé akce z hlediska byť jen minimální transformace, ke které dochází na ose živá akce – záznam živé akce – transpozice – reprodukce. Lze říci, že i téměř nezměněná přesná reprodukce, ať už se jedná o fotografii nebo filmový záznam, nemůže být nikdy pouhým otiskem reality, „inherentně a autonomně obdařeným významem, smyslem či krásou; [...] identita, smysl a hodnota uměleckého díla jsou aktivně a dynamicky konstruovány.“⁵⁵ Furnissová zároveň rehabilituje část tvorby, která pracuje s živou akcí charakteristickou pro narativní film, tím, že ji umožňuje zasadit do kontextu autonomní oblasti animace.

Možná, že největší překážkou pro ještě větší autonomitu animace je předsudek, vyplývající z otázky, co ještě je umění a co je pro něj třeba udělat či neudělat. Relace mezi animátorem-řemeslníkem (řemeslník není myšlen pejorativně, pouze nejvýstižněji poukazuje na skutečnost složitého manuálního procesu fárování), který si nárokuje být umělcem

54 FURNISS, Maureen. *Art in Motion, Animation Aesthetics*, New Barnet : John Libbey Publishing, 2009, s. 5-6. ISBN 9780-86196-663-9

55 SOLOMON-GODEAUOVÁ, Abigail. *Fotografie po umělecké fotografii. Co je to fotografie?* Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 320. ISBN 80-239-5169-6

(mnohdy i bez talentu) nebo tvůrcem, jenž své ideje dokáže artikulovat jednoduchými prostředky, bez primárního zájmu o médium či techniku, aniž by si ke svému vyjádření potřeboval zvolit náročnou cestu pookénkového snímání, je základním zdrojem současného uvažování o východiscích animované tvorby.

2.5 Redefinice animace v praxi

/ živá animace a objekt animace

Zcela odlišné stanovisko k animaci, které bychom dokonce nenašli v žádné části vytyčené osy animačního kontinua Maureen Furnisové (viz 2.4), zaujímají dva české projekty: pravidelná sekce Přehlídky animovaného filmu Živá animace⁵⁶ a výstava *Objekt animace. Třetí smysl*, která se konala v roce 2009 v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně,⁵⁷ oba vznikly pod kurátorským vedením Martina Mazance. Jejich cílem bylo minimálně v českém prostředí podnítit diskusi o možných hranicích animace a problematizovat její zažitě vnímání pouze ve smyslu animovaného filmu jakožto pohyblivého obrazu. Tyto dva projekty se dokonce v některých svých mezních podobách ani nemusí zabývat otázkou, kde je jejich umístění mezi mimesis a abstrakcí. Důvodem je totiž sama absence pohyblivého obrazu. U Živé animace, která zkoumá interaktivní vztah obrazu a zvuku v reálném čase, totiž v jistých případech není výsledkem pohyblivý obraz jakožto znázornění výchozího objektu, dle Bazinovy charakteristiky fotografie ve vztahu k malířství v její zásadní objektivitě: „Poprvé se mezi výchozí objekt a jeho znázornění nestaví nic než jiný objekt.“⁵⁸ Sám proces odehrávající se v reálném čase je v jistém smyslu objektem i jeho znázorněním. I když mnozí z tvůrců, kteří byli do sekce pozváni, pracují s projekcí pohyblivého obrazu, konečný výsledek, zdá se, patří spíše do kategorie performance (= živá akce), tedy blíže k oblasti divadla. Máme tedy co do činění s formami animace, které jsme mohli sledovat již v kinematografické prehistorii u mechanických přístrojů zootropů, praxinoskopů, laterny magiky a dalších. U Živé animace navíc hraje podstatnou roli proces předvádění, performance, kterou známe nejen z Optického divadla Emila Reynauda z konce 19. století, ale také z rané kinematografie, kdy byl promítač raných filmů zároveň také vypravěčem a průvodcem. Výstava *Objekt animace. Třetí smysl* svým umístěním do galerijního prostoru a

56 Sekce **Živá animace** proběhla poprvé v roce 2007. Koncept Živé animace vytvořil iniciátor soutěže Jiné vize a jeden z jejích kurátorů Martin Mazanec. Ve své teoretické práci i kurátorské činnosti se původně soustředil zejména na oblast videoartu, v současnosti se zabývá remediačními procesy. Jeho směřování se obecně týká pohyblivého obrazu a jeho různých projevů v kontextu uspořádání projekčního prostoru. Aby prakticky demonstroval své postuláty, vytvořil ve spolupráci s vizuálním umělcem Michalem Pěchoučkem projekt Přátelský film, který byl mimo jiné prezentován v roce 2006 na Přehlídce animovaného filmu, kde Mazanec již v minulosti opakovaně vystupoval jako přednášející a dramaturg experimentálních bloků. Po této několikaleté spolupráci se v roce 2007 na PAFu podílel na vytvoření dvou nových programových sekcí, které výrazně překračovaly tradiční chápání fenoménu animace i dosavadní směřování Přehlídky animovaného filmu. Organizátoři PAFu od začátku podporovali prezentaci filmové tvorby z oblasti avantgardního a experimentálního filmu, videoartu, netartové tvorby či počítačových her, aniž by ji však vzhledem k dominantním klasickým formám animovaného filmu výrazněji zpřístupňovali návštěvníkům. Spíše lze z jejich strany hovořit o rozšíření kontextu v rámci přehlídky, která svým divákům primárně nabízí klasickou animaci, byť v hlubších souvislostech. Důležitým impulsem ke kontextualizaci různých tendencí pohyblivého obrazu a animace byla právě intenzivnější dramaturgická účast Martina Mazance. V roce 2007 se v rámci PAFu pod jeho patronací poprvé objevují dvě nové, dnes již ustálené sekce Živá animace a Konvikt Resident.

57 Výstava **Objekt animace. Třetí smysl** probíhala 29. 9. - 15. 11. v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně. Autory koncepce byli ředitel galerie Václav Mílek, teoretik a dramaturg Martin Mazanec a dva vystavující tvůrci Filip Cenek a Jiří Havlíček. Svá díla zde měli vystaveni tito tvůrci: Filip Cenek, Jiří Havlíček, Martin Kohout, Roman Příkryl, Pavla Sceránková, Petr Strouhal, Jan Šrámek, Viktor Takáč, Martin Vančát, Vojtěch Vaněk, Jan Žalio.

58 BAZIN, Andre. Ontologie fotografického obrazu. *Co je to fotografie?* CÍSAŘ. Karel (ed.). *Co je to fotografie?* Praha : Herrmann & synové, 2004. s. 23. ISBN 80-239-5169-6.

vystavením nebo instalováním objektů zase nejvýrazněji spadá do kontextu výtvarného umění. V obou případech se však jedná o v současnosti čím dál frekventovanější fenomén prostupnosti jednotlivých uměleckých oblastí a odvětví, pro které je v mnoha ohledech určující právě vzájemná hybridita.

Živá animace i Objekt animace. Třetí smysl jsou teoreticky definovány skrze posuvný znak (tzv. shifter), jehož význam pro účely vytvoření obou projektů přebírá spoluautor konceptů Martin Mazanec z díla jazyka Romana Jakobsona. Posuvný znak je „naplněn smyslem jen proto, že je prázdný a získává svůj význam, až když mluvčí poskytne referent. Příkladem jsou zájmena (slovní druh)“.⁵⁹ Význam posuvných znaků tak závisí „na aktuální přítomnosti určitého mluvčího, ohlašují v sobě zájmenem odlišný typ znaku, takzvaný index. Indexy (na rozdíl od symbolů) ustavují svůj význam podél osy hmotného vztahu ke svým referentům. Poskytují značky či stopy určité příčiny a k této příčině poukazují, označují ji jakožto objekt.“⁶⁰ Sepětí s referentem (v případě Živé animace a výstavy *Objekt animace. Třetí smysl* je referentem neboli mluvčím objekt animace) je určujícím smyslem animace. V praxi to znamená, že pro animaci nemusí být určující krokový mechanismus snímání pohyblivého obrazu ani pohyblivý obraz samotný; důležitý je onen posuvný proces, dialog mezi objektem animace a výsledným obrazem.

Živá animace za tři roky své existence představila mnoho pozoruhodných audiovizuálních projektů, které více než výmluvně redefinovaly chápání animace v klasickém významu. Již v předchozích kapitolách jsme se pokusili nastítnit ambivalentní vztah mezi animátorem-řemeslníkem a tvůrcem animovaného díla využívajícího jiných prostředků než procesu pookénkového snímání. Projekty zařazené do Živé animace ze své podstaty totiž tento mechanismus zpracování obrazu ani neumožňují, právě z důvodu tvorby pohyblivého obrazu v reálném čase.

Živá animace se na Přehlídce animovaného filmu odvíjí ve dvou liniích. První tvoří projekty, které pracují s pohyblivým obrazem (v carrollovském významu) a obvykle se pojmenovávají jako VJing.⁶¹ VJing se obvykle pojí s prostředím hudebních klubů a tanečních party, kdy má tato syntéza obrazu a zvuku vznikajícího na místě především umocňovat divácké vjemy, bez přílišných nároků na jejich pozornost je většinou akcentována zvuková složka, obrazová produkce Vjingu bývá převážně upozadována. V rámci Živé animace se VJing dostává do popředí, téměř vždy produkce probíhá v divadelním sále Konviktu, v němž mají návštěvníci většinou možnost vnímat vizuální dění v intencích filmové projekce v kinosálu, tedy sedící na vybraných místech a primárně se koncentrující na audiovizuální představení. Tento přenos Vjingu z klubového prostředí do klasického sálu a kontextu animace je poměrně novátorským

59 MAZANEC, Martin. Animace filmu, *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č.4, s. 72. ISSN 0862-397X.

60 Tamtéž, s. 72.

61 Kořeny Vjingu lze nalézt v experimentech s televizním signálem a narušováním magnetického pole obrazovky Nam Jun Paikem (viz 3.3) nebo videoartisty Woodym a Steinou Vasulkovými. V současnosti se obvykle řadí do oblasti Vjingu. Zkratka VJ pochází ze spojení visual/video jockey a je přímou paralelou na hudební prezentaci zvanou DJing, která má původ ve slově disc jockey, což je osoba, která vybírá a pouští hudbu veřejnosti. Přírozenou oblastí, ze které diskžokejové vzešli, byly rozhlasové stanice. Vjing je historicky mladším fenoménem a v současné době vyjadřuje především proces tvorby buď předpřipravených, nebo v reálném čase generovaných pohyblivých obrazů, často v přímé závislosti na živé zvukové stopě.

počinem, jehož hlavním cílem je primárně upozornit na estetické kvality pohyblivého obrazu. Zároveň je provokativním rozšířením možností animace. Vytváření obrazu v reálném čase bylo v tradičním chápání animované tvorby tabu, pookénkové snímání vylučovalo přítomnou časovou dimenzi; animátoři většinou svůj film složitě a dlouho vytváří a prezentace výsledného díla je pak již zpravidla v rukou konkrétní distribuční společnosti. Z tohoto důvodu může vyvěrat pocit, že „performeři“ Živé animace obcházejí realizační proces, což je ale mylný dojem. Procesy těchto projektů fungují ve dvou fázích. První je tvorba podkladů, mnohdy stejnými postupy a technikami, jaké využívají klasičtí animátoři, druhou fází představuje samotná performance, kterou již animátoři neabsolvují. Nejvýraznějším z projektů manipulujících s obrazem a zvukem⁶² byla v roce 2008 performance *datamatics [2.0]* japonského skladatele a vizuálního umělce Ryoji Ikedy. Jak napovídá název, jeho hlavním materiálem a ústředním tématem jsou data. Ryoji Ikeda ve svých zvukových vizualizacích generovaných v reálném čase důmyslně přetváří a dekóduje proudy dat a atakuje diváka zvýšenou hladinou zvuku a stroboskopickými efekty. Současně je jeho dílo esteticky vytříbenou syntézou matematických struktur, pixelů a binárních kódů, které jsou symetricky uspořádávány do abstraktních obrazců, které se vzájemně transformují a vytváří nové shluky forem a vizuálních objektů. Ikedu lze jen stěží nazývat animátorem, nicméně jeho dílo pracuje s náročnými procesy manipulace obrazu, jehož výsledkem je nepopíratelné „oživování“ virtuálního prostoru.

Druhou linii Živé animace prezentují projekty, které porušují všechny podmínky stanovené Noelem Carrollem pro pohyblivý obraz - animace zde již „není svazována jen se sekvenčním filmovým záznamem a manipulací s neživým objektem“.⁶³ Týká se to zejména audiovizuální performance *Živá partitura*, která je spojením výtvarného umění, performance, hudebního koncertu a počítačových technologií - prezentována byla na Přehlídce animovaného filmu v roce 2007; z jejího názvu byl také odvozen název sekce Živá animace. Popsat *Živou partituru* není snadné. Mísí se v ní hned několik médií, které jsou vzájemně velmi sofistikovaně provázané. Iniciátory projektu jsou hudebník a vizuální tvůrce Tomáš Dvořák (známý také pod pseudonymem Floex) a výtvarný umělec Tomáš Vaněk. Vystoupení se skládá ze dvou částí. V první odehraje oslovený hudebník (v případě PAFu se jednalo o muzikanty Vladimíra Václavka a Petra Tichého) živý koncert, zatímco v prostoru velké bílé plochy, která simuluje projekční plochu filmu, manipuluje Vaněk různě barevnými šablonami a spreji. Dvořák pomocí snímačů a midi-kontrolerů zaznamenává živý koncert v závislosti na umístění šablon na bílé ploše. V druhé části jsou tyto zachycené zvukové fragmenty modifikovány a jejich samplý se vyjevují podle umístění šablon na ploše, které opět ovládá Vaněk. Tento remixovaný zvuk je živě doprovázen basou Petra Tichého a klarinetem Tomáše Dvořáka. V kontextu procesu animace mohou být samy pravoúhlé tvary šablon chápány jako okénka filmu, jejichž mechanickou manipulací dochází k oživení zvuku, animaci hudby.

Podobnou perspektivu absence pohyblivého obrazu jako předpokladu filmu (nikoliv animace) nabídla provokativní výstava *Objekt animace. Třetí smysl* ve zlínské galerii současného umění. Přestože pojímá animaci se značnou interpretační i technologickou

62 Kompletní výčet projektů vystupujících v rámci sekce Živé animace je zahrnut v poznámce č. 5, kapitola 1.1.

63 MAZANEC, Martin. *Animace filmu, Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2009, č. 4, s.76. ISSN 0862-397X.

volností, se zjevnou snahou kurátorů dráždit, nebo přímo mást a znesnadňovat diváckou percepci, výsledkem je i přes různorodost vystavujících tvůrců koherentní celek, na čemž má značnou zásluhu důsledná instalace většiny audiovizuálních děl v prostoru pro výstavu speciálně zkonstruovaných pěti různě strukturovaných black boxů. Autory koncepce jsou ředitel galerie Václav Mílek, teoretik a dramaturg Martin Mazanec a dva vystavující tvůrci Filip Cenek a Jiří Havlíček.

Sami kurátoři vnímají třetí smysl (spíše intuitivní je inspirace stejnojmennou statí francouzského filozofa a sémiotika Rolanda Barthese⁶⁴) především jako myšlenkově otevřený prostor, v němž jsou různé principy a procesy animace a jejich užívání v současném vizuálním umění demonstrovány na deseti vystavených dílech umělců, které rozhodně nelze chápat jako animátory v klasickém slova smyslu. Tvůrce spojuje akademická půda, převážně se jedná o absolventy či studenty brněnské FaVU.

Zaměříme se na tři projekty, které výrazně posunují hranice animace zcela nových konceptuálních souvislostí tím, že eliminují nejen pohyblivý obraz, ale představují statické objekty. Jejich animační význam je naplňován až na základě dialogu s absentujícím pohyblivým obrazem. Instalace *Bez názvu* (2007) Filipa Cenka a Jiřího Havlíčka, která byla v roce 2007 prezentována také v soutěži Jiné vize na Přehlídce animovaného filmu, představuje jeden z nejodvážnějších a současně nejrozpornějších „titulů“ výstavy. Jejich black box obsahuje sochu-rekvizitu sportovního stadionu doprovázeného zvukem rozvášněných tribun. Jen zasvěcený návštěvník možná zná původní animaci tvůrců s využitím stadionu a stejné zvukové kulisy (která ovšem na výstavě prezentována není!), zde je k vidění pouze statický objekt se zvukem. Socha je tu přítomna ve dvou souvislostech animace – v kontextu názvu výstavy a v kontextu původního filmu, jehož pohyblivý obraz je svými tvůrci dobrovolně proměněn do výstavního artefaktu.

Také Jan Šrámek vystavuje statickou sochu, ovšem jeho výchozí pozice je jiná. Neidentifikovatelné zbořeníště ledabyly rozházených krabicovitých tvarů není filmovou rekvizitou, jak odhalí o kus dál vystavený Šrámkův 3D animovaný snímek, nýbrž skulpturou rozloženého těla, ve filmu pohyblivého „živého“ brouka (*Bez názvu*, 2009). Zneklidňujícím zdvojením statického obrazu a objektu dráždí *Polička* (2007) Petra Strouhala. První polička je projekcí „zavěšená“ na protější zeď, druhou je polička prázdná a skutečná. Nabízená konfrontace dovádí návštěvníka k pocitu podivného souladu neúčelnosti první a nevyužití druhé.

Animace je v kontextu výstavy *Objekt animace. Třetí smysl* nahlížená z perspektivy současných vizuálních tvůrců, kteří se realizují především na půdě galerií a obecně v prostoru mimo klasický kinosál, kam býval v minulosti animovaný film pevně začleňován v rámci svého

64 Dílo Rolanda Barthese zasahuje českou vizuální scénu výrazně již podruhé v posledních dvou letech. V roce 2007 se v pražské galerii Futura pod kurátorskou záštitou Václava Magida konala výstava nazvaná *Punctum* (28. 2. – 6. 5. 2007.). Ve svém názvu přijímá Barthesův pojem punctum, který vyjadřuje trhlinu, jež zprostředkovává afekt pohledu, náhodu, která dokáže člověka zasáhnout při pozorování obrazu. Své dílo zde vystavovali tito umělci: Jesper Alvaer, Zbyněk Baladrán, Daniela Baráčková, Ondřej Brody a Kristofer Paetau, Milena Dopitová, Konstantinos-Antonios Goutos, Alena Kotzmannová, Radim Labuda, Ján Mančuška a Jonas Dahlberg, Michal Pěchouček, Pavla Sceranková, Sláva Sobotovičová, Ivan Svoboda, Jan Šerých, Mark Ther, Martin Zet.

vymezení v kinematografii.

3 MODUS PREZENTACE / v prostoru s pohyblivými obrazy

Za svou krátkou historii se soutěž Jiné vize stačila několikrát přemístit do různých prostorů. Jev, který není často ničím výjimečným na jiných filmových festivalech, kde je podstatnější obsah a sdělení díla, v rámci Přehlídky animovaného filmu získal především v roce 2009 specifičtější význam. Prostorová dimenze promítání se stala objektem zájmu, když byly soutěžní filmy současně prezentovány v klasickém kinosále i v galerijním prostoru. Nejen že se zpestřila nabídka Přehlídky animovaného filmu, ale především se artikuloval požadavek odlišného typu vnímání prostorových souvislostí audiovizuálních děl, jejichž projekce v předchozích ročnících byla sama vzhledem k povaze děl a zaměření umělců přenesením spíše opačným, z galerijního prostředí do kinosálu, což vycházelo z koncepce kurátorského projektu Přátelský film Michala Pěchoučka a Martina Mazance, jehož záměrem byla prezentace videoartu v klasickém kinosálu (viz 1.1). Proto se není čemu divit, že se v prvním ročníku soutěže usadily Jiné vize, obsahující tituly dříve začleněné v projekcích Přátelského filmu, také v prostoru kinosálu. Tato dvojakost je podnětná především v kontextu současné situace výtvarného umění a kinematografie, za jejichž vzájemnou prostupností stojí pohyblivý obraz.

Je třeba si uvědomit, že typ institucionalizované projekce v tmavém prostoru kinosálu má poměrně nekomplikované dějiny, protože od jistého momentu se přestal až na ojedinělé pokusy vyvíjet a ustrnul v komerčně nejpřínosnější konstelaci kinosálového modelu. Zato prezentace pohyblivých obrazů mimo kinosál prošla mohutnými proměnami souvisejícími mimo jiné s expanzí nových médií, uměleckých forem a koncepty, povyšujícími myšlenku nad umění, které do výtvarného umění přinesl především Marcel Duchamp (viz 2.4).

Cílem této kapitoly je proto popsat vývoj, jímž formy prezentace v historii prošly a kam až dospěly, a především upozornit na dvě různé vývojové linie a dva projekční typy pohyblivého obrazu: temný prostor kinosálu (black box), zahrnutý do kontextu kinematografie, a pro výtvarné umění charakteristický prostor galerijní (white cube) - z nich vzešlo nové prostorové uspořádání jiných vizí. Náš zájem nebude cílen na konkrétní díla, která byla na Přehlídce animovaného filmu 2009 prezentována, ale obecně na historický vývoj uvádění pohyblivých obrazů. Účelem také není podat vyčerpávající historický pohled konkrétních míst, kde projekce pohyblivých obrazů probíhaly, ale spíše upozornit na klíčové momenty, které vedly ke změnám v uvažování o možnostech uvádění a posléze k praktickému užívání. Krom kinosálů a galerie představíme také další formy prezentace v rámci tzv. Expanded Cinema a také v souvislosti s nástupem videoartu a extenzí televizních přístrojů v domácnostech.

3.1 Od varieté k multiplexu /konstituce kinosálu a jeho diváka

Průkopníci nové filmové historie⁶⁵ historik André Gaudreault a francouzský teoretik médií a komunikace Philippe Marion hovoří v souvislosti s dějinami rané kinematografie a intermediality o dvojím zrození filmu. První fáze je spjatá se zrozením nového média, které se však nerodí jako tabula rasa, ale vždy v prostředí již existujících médií - což znamená, že nové médium (v našem případě film) se přirozeně vztahuje k ustanovením vlastním starším médiím. Proces začleňování postupně prokáže životnost daného média, čímž se médium dostává do mezifáze emergence, zatím jen slabě institucionalizované „kinematografické“ kultury. Tato nestabilita je zatím pouze odvozovaná z již existujících institucí a dispozitivů, poté přechází do stádia svého druhého zrodu, do nástupu kinematografie, která „se prosadí jako singulární instituce, a umožní tak kinematografickému médiu dosáhnout své druhé kultury, tentokrát kultury „mediálněstředné““.66 Gaudreault a Marion se pak tento model snaží aplikovat na další média, např. fotografii a komiks. Pro nás je důležité aplikovat teorii dvojího zrození právě ve vztahu filmového média a procesu projekce souvisejícího se zájmy obecnosti. Gramatika audiovizuálního jazyka se ustálila až ve dvacátých letech minulého století, filmaři experimentovali, publikum reagovalo.. Totéž lze aplikovat také na formy prezentace, přičemž je třeba brát v potaz také ekonomický, organizační a prostorový aspekt. Rané filmové projekce probíhaly většinou již v existujících budovách, ale také v zábavních parcích, letoviscích, na poutích, v kostelech i operních sálech.67 Německý historik Joseph Garnarcz68 rozvádí tuto problematiku již nejen prostřednictvím média žijícího z kombinace nebo syntézy prvků různých médií, ale také vzhledem k pozici diváka a textu,69 který vůči divákovi plní určité funkce. Film je součástí procesu, v němž je prezentace pohyblivého obrazu existenční nezbytností, bez níž by kinematografie vůbec nemohla fungovat. Garnarczův úhel pohledu má

65 **Nová filmová historie** se začala formovat na konci 70. let, především v souvislosti s konferencí Mezinárodní federace filmových archivů FIAF, jejímž cílem bylo řešení konzervace primárních pramenů a reakcí na poptávku po zpřístupnění audiovizuálních záznamů. Ze strany teoretiků se setkalo s velkým zájmem především přehodnocování mýtů, jež se šířily formou tradičně psaných dějin filmu, např. od Georgese Sadoula či Jerzyho Toeplitze. Obecně lze novou filmovou historii charakterizovat zájmem o vědecký přístup, pluralitu historických časů (oproti tradiční historiografii, která výhradě operuje s dějinami jakožto uniformním časovým kontinuem) a obrat např. k dějinám techniky, institucí, s využíváním pramenů z oblastí zdánlivě nesouvisejících se zkoumaným problémem. K tomuto účelu přispívá kritické hodnocení do té doby nedotknutelných pramenů a faktů. Na toto téma vyšel v České republice v roce 2004 sborník *Nová filmová historie* editovaný brněnským historikem a teoretikem filmu a nových médií Petrem Szczepanikem.

66 GAUDREULT, André. MARION, Philippe. Médium se vždycky rodí dvakrát...*Nová Filmová historie*. SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 439-451. ISBN 80-239-4107-0.

67 BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Dějiny Filmu*. AMU Praha, Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

68 Kromě stati *Od varieté ke kinematografii* publikované v knize *Nová filmová historie* vycházím také z přednášek německého historika Josepha Garnarce, v nichž detailně rozebíral prostorové uspořádání raných projekcí. Tyto přednášky jsem měl možnost navštěvovat v letech 2007 a 2008 při svém studijním pobytu na Vídeňské univerzitě. Z tohoto důvodu jsem také podrobněji obeznámen s dějinami rané kinematografie v jeho pojetí a místo vývoje filmových projekcí ve vaudevillech, které jsou charakteristické pro americkou kinematografii (jejich historii se více věnuje např. Kristin Thompson a David Bordwell), vycházím z Garnarczovy koncepce varieté, které je evropským ekvivalentem amerických vaudevillů.

69 GARNCARZ, Joseph. *Od varieté ke kinematografii*. *Nová filmová historie*, SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0.

revizionistický charakter nové filmové historie, počátky kinematografie řadí do souvislosti s již existující divadelní institucí, která stála u konstituce filmu, a také do podoby dnešního kinosálu, přičemž má na mysli celou sféru divadelnictví, nejen jednotlivé složky. Nemluvíme tedy o zrození média filmu, ale o jeho mezifázi emergence, tedy formování kulturní identity kinematografie pod vlivem moderních forem veřejné zábavy, přičemž instituce populárního divadla přelomu století prezentovala evropská varieté, jejichž americkou obdobou byl vaudevill. Jednalo se pravděpodobně o vůbec první místa pravidelných projekcí pohyblivého obrazu, nikoliv tedy v putovních kinech, na poutích a trzích, jak se dlouho předpokládalo. Varieté vznikla zhruba v polovině 19. století jako součást provozu pivních výčepů v tzv. zpěvních síních, v roce 1880 se osamostatnilo a propojilo s občerstvením. Program měl intermediální charakter, zahrnoval populární formy zábavy jako klaunské show, akrobatická a kouzelnická čísla, krátké humoristické scény atd., v roce 1895 se přidružil také film. Z hlediska sociálního postavení publika šlo především o dva typy - lidové varieté s volným vstupem bylo určeno nižším vrstvám a mezinárodní varieté s vysokým vstupným především majetné buržoazii a vzdělanému měšťanstvu. Podle uvedených historických pramenů se promítání filmů stalo pouze součástí mezinárodních varieté. Ne snad kvůli nezájmu publika lidového varieté, ale finanční nároky na projekce filmu byly příliš vysoké a vzhledem k nízkému, nebo žádnému vstupnému si jejich provozovatelé nemohli nové médium dovolit.

V první fázi byla promítána pásma zhruba minutových snímků, jež byla uváděna jako integrální součást programu varieté. Z valné většiny se jednalo o kinematografii atrakcí, která „něco ukazovala a toto ukazování bylo jejím smyslem [...] film se obrací na diváka, upoutává jej a zároveň zdůrazňuje samotný akt předvádění“.⁷⁰ Diváci nebyli ponořeni do filmové diegeze ve smyslu fikčního světa postav a příběhu, nýbrž uchvázeni atraktivními záběry především dokumentárního charakteru. Jiný vliv divadla potvrzovala interaktivita mezi divákem a tvůrcem procesu rozpohybování obrazu. Sama role promítače měla totiž v rané fázi kinematografie performativní charakter, neboť díky mechanickému ovládní projektoru klikou promítač nemusel vždy udržovat stejnou rychlost, takže se nezřídka stávalo, že s rychlostí promítání manipuloval podle vlastního uvážení - zdál-li se mu film neatraktivní, jednoduše zrychlil, a docílil tak nepřirozeného pohybu postav, a tudíž humorného vyznění. V této souvislosti se zdá, že publikum jeho aktivitu esteticky oceňuje, což se jeví být v rozporu s jednou z podmínek Carrollovy definice pohyblivého obrazu ve smyslu představení filmu jako neuměleckého díla. Carroll si je toho vědom a zpochybňuje tato představení, které podle něj nejsou provedením inzerovaných filmových typů, ale spíše typem komického čísla.⁷¹

Americký historik filmu Tom Gunning uvádí málo známou skutečnost prezentace pohyblivých obrazů samotným Lumiérem. Projekce začínala jako sled statických obrazů, které diváky desítky let znalé média fotografie nijak neohromovaly, „až potom, s okázale předváděnou virtuozitou vizuálního showmanství, byl projektor klikou uveden do chodu a

70 GUNNING, Tom. Estetika úžasu. *Nová filmová historie*, SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004. s. 153. ISBN 80-239-4107-0.

71 CARROLL, Noël, Definování pohyblivého obrazu. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2001, roč. 13, č. 2, s. 28. ISSN 0862-397X.

obraz se pohnul⁷² Film byl považován za atrakci a k tomu přispívala i úloha promítače či komentátora. Představa promítače-performera je do jisté míry živá i dnes, např. filmový tvůrce Peter Kubelka považuje status promítače (pracujícího s filmovou surovinou) a status tvůrce filmového díla za příbuzný, neboť oběma se jedná o docílení optimální iluze pohybu správným ovládním filmového pásu.⁷³

Kolem roku 1905 se film v Evropě⁷⁴ přesunuje z varieté do tzv. krámského kina, které se už specializovalo výhradně na filmové projekce trvající obvykle kolem hodiny, často s živým hudebním doprovodem.⁷⁵ Většinou se jednalo o dlouhý úzký prostor bývalého obchodu, návštěvník mohl při projekci konzumovat jídlo a pít nebo kouřit doutníky. Krámská kina je v různých rovinách možné považovat za model, který nastoupil cestu vedoucí k dnešnímu typu kina. Kinematografie atrakcí podléhá nadvládě fikčních filmů, diegeze již začíná být soběstačná a přežitkem se stává divadelní prvek komunikace mezi promítačem, moderátorem či hercem, a divákem. Délka jednotlivých filmů se zvyšuje na deset minut, což je podle Garncarze důsledkem konkurenčního boje mezi varieté a krámským kinem. Varieté mělo hodinový program, v němž filmové pásmo zabíralo pouze cca deset minut, kdežto krámské kino si v hodinovém představení muselo vystačit pouze s filmovými projekcemi. Výrazné snížení cen vstupného, způsobené rivalitou čím dál většího množství firem, a oblíbenost fikčních filmů způsobily, že si krámské kino podmanilo program varieté, který se v kině obrátil - představení začínalo kratším jevištním vystoupením, poté byl hlavní atrakcí filmový program. Provozovatelé si uvědomili potenciál pohyblivých obrazů a houfně přetransformovali varieté do podoby kina, které záhy přestalo být výsadou majetnějších. Na americkém kontinentě byly obdobou krámských kin, objevujících se zhruba ve stejné době, tzv. nickelodeony. Jednalo se o malá kina se zhruba dvěma sty sedadly, jejichž extenze byla dána nízkým vstupným (název nickelodeon je složením slova nickel, neboli niklák, a odeon, což je původně antická stavba sloužící k vystoupení). Nickelodeony se často nacházely v obchodních čtvrtích a poblíž bydlišť dělnické třídy.⁷⁶ Pro vyšší společenskou třídu byly projektovány monumentálnější stavby, tzv. kinopaláce, vznikající kolem roku 1915.⁷⁷

Krámská kina v Evropě a nickelodeony v USA nastoupily cestu, kterou se v příštích letech vydal do budoucnosti kinosál - směrem k dnešnímu typu multiplexu a megaplexu,⁷⁸ představujícím zatím poslední vyvrcholení masové kultury, z hlediska diváka na cestu k

72 Tamtéž, s. 153.

73 Viz přednáška Petera Kubelky *Metrické filmy*, 12.12.2008 na Přehlídce animovaného filmu, Olomouc, 2009.

74 Garncarz má na mysli především Německo, neboť jeho výzkum historických pramenů spadá především do této oblasti, nicméně model krámského kina v různých modifikacích prostupoval celou Evropu.

75 Nejednalo se vždy jen o hudební doprovod, ale často docházelo k tvorbě ruchů, které obstarávaly osoby schované za plátnem a simulovaly pomocí nejrůznějších předmětů akce odehrávající se na něm. V podstatě se jednalo o vytváření synchronů v reálném čase.

76 BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha : AMU, Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

77 Mezi nejvýznamnější architekty patřili Thomas W. Lamb a John Ebersson, kteří mají na kontě desítky kinopaláců po celé Americe, většina z nich se v současnosti využívá pro účely divadla, koncertů nebo oper.

78 Multiplex je typ kina, které má alespoň tři kinosály. Počátky vícesálových kin lze vystopovat již ve 30. letech 20. století, jako koncept se multiplex ustanovil v roce 1963 v Kansas City v USA založený Stanem Durwoodem. Kinům, které mají více než 16 sálů, se říká megaplex.

„nulovému stupni performance“ - standardizovaným prostorům, automatické projekci a programu omezenému na hlavní film.⁷⁹ Na rozdíl od galerie, která vždy zprostředkovává jedinečnost svými architektonickými dispozicemi, individuálně provozními aspekty a často ideovým kontextem, je kinokultura vesměs unifikována a podrobována jedinému účelu - udržet naše těla v neměnné pozici čelem k dvojrozměrnému plátnu a na něj soustředit diváckou pozornost.⁸⁰ Divákovi kinosálu se nedostává žádných momentů překvapení, uspořádání prostoru je stejné jako minule (hovoříme-li o prostoru, který navštěvuje pravidelně), pozornost je upínána vždy na neměnnou plochu plátna, rituál vstupu a odchodu z kina probíhá v zažitých konvencích, divácký prostor kina je dematerializován ve směru narativního prostoru.⁸¹ Přitom je třeba poznamenat, že dějiny filmu (pohyblivého obrazu) nepočítaly od počátku s předváděním v kinosálech, nicméně všechny formy vědeckých, lékařských, instruktážních či přírodovědných filmů, které jsou také neoddělitelnou součástí rané kinematografie, musely být v kontextu kinosálové projekce „disciplinovány“ nebo „přizpůsobeny“, aby se staly vhodnými pro kolektivní recepci.⁸²

Když pomíneme dílčí úpravy, které ale souvisely spíše s druhořadými estetickými požadavky a spadají více do oblasti osobního vkusu, je jediným skutečně zásadním problémem, který se v prostorovém uspořádání soustavně řeší, zvuk a jeho ergonomie. 50. léta sice zaznamenala technologické inovace jako byl širokouhlý obraz a častější využívání barvy, nejedná se ale v pravém smyslu o novinky, neboť obojí se objevovalo v omezenější míře již mnohem dříve. Nicméně prudký pokles návštěvnosti ve 40. letech donutil majitele kin využívat technologické inovace a přilákat tak publikum zpět do kinosálů.⁸³ Hybridní model mezi kinosálem a obývacím pokojem představovala autokina, od 50. let rozšířený a velmi oblíbený fenomén společenské zábavy především v USA, nicméně v ohledu plenérových projekcí mnohem výrazněji vynikají např. originální instalace tvůrců Expanded Cinema (viz 3.2).

Kuriózní experiment představovalo v 60. letech tzv. Smell-O-Vision, přeložitelné asi jako Čichové kino. Jejich tvůrce Američan Mike Todd pouštěl skrz trubice umístěné pod některými sedadly do prostoru kinosálu vůně evokující filmové scény. Pro tento účel vznikl však pouze jediný film z roku 1960, příznačně nazvaný *Scent of a Mystery*. Pokusy založené na bázi fyzické aktivity diváka pak pokračovaly v jiných formách, v dnešní době 3D a 4D projekcí se jedná o různé kinetické pohyby se sedačkami kopírujícími na plátně zobrazovaný pohyb a napodobování např. stavů počasí – když sněží na plátně, snášejí se umělé vločky také na diváky kina. Všechny tyto experimenty nicméně nesouvisí s potřebou rozptýlit homogenitu projekčního prostoru, naopak vedou diváka k ještě větší sugesci filmového vyprávění bez zájmu o interiér kina.

79 ALTMAN, Rick. Film jako událost. *Nová filmová historie*, SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 140. ISBN 80-239-4107-0.

80 Tamtéž s. 136.

81 SKOPAL, Pavel. Kino atrakcí.[online] *Cinepur*. [cit. 2010-29-03] Dostupné z WWW: <http://www.cinepur.cz/article.php?article=1>

82 ELSAESSER, Thomas. Historie rané kinematografie a multimédia, *Nová filmová historie*. SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0.

83 BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha : AMU, Lidové noviny, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

Neznamená to ale, že by neexistovaly tendence i aktivity, které by se nesnažily tento statický stav narušit. Než se však v další kapitole dostaneme k expanzi pohyblivého obrazu do galerií, zmíníme zde ještě dva projekty, které se týkaly radikálnější reformy zaběhnuté praxe kinosálů, jdoucí v linii diváckého pohlcení pohyblivým obrazem. Jednu tendenci představovala architektonická a teoretická práce původem rakouského architekta Friedricha Kieslera. O tom, že úplný ponor do filmové reality je možný, se v roce 1928 pokusil přesvědčit realizací Film Guild Cinema v Greenwich Willage v New Yorku. Cílem bylo omezit nežádoucí vliv nedokonalého akustického přenosu a optimalizovat projekční plochu tak, aby nic krom ní nerušilo diváckou percepci. Kiesler zdůrazňuje především rušivé zvuky: „Ideal cinema is the house of silence.“⁸⁴

Peter Kubelka na Kieslerovo Film Guild Cinema navazuje projektem Invisible Cinema neboli Neviditelné kino. Název vyjadřuje touhu oprostít diváky od rušivých vnějších elementů, zneviditelnit architektoniku sálu.⁸⁵ Kubelka důmyslně upozaduje sociální materialitu kina ve prospěch koncentrované až odevzdané recepce obrazu hraničícího s režisérovou manipulací při vědomí svých možností. „Kino je stroj. Je jedním z přístrojů, které plní funkci přenašeče mezi autorem a publikem. Kino je vizuální a akustickou mašinou určenou pro skupinu lidí. Nejlepším přístrojem je ten, který se ujímá jemu přidělenému úkolu, aniž by rušil. Kino má za úkol otevřít oči a uši adresáta vjemům, které vybral filmový tvůrce.“⁸⁶ Projekt se s několika omezeními podařilo zrekonstruovat v rámci stavby nového promítacího sálu v Anthology Film Archives v New Yorku,⁸⁷ po čtyřech letech však z ekonomických důvodů zanikl. Poté byl v podobném stylu rekonstruován sál ve vídeňském Filmovém muzeu.

Protože se svými projekty pokoušeli Kiesler i Kubelka izolovat především rušivé zvukové elementy, není od věci zde zmínit specifické akustické intervence do prostoru, jimiž se v 50. letech zabýval americký skladatel John Cage a které z uměleckého i vědeckého hlediska kontextualizují Kieslerův „House of silence“. V roce 1951 dospěl Cage ve zvukotěsné místnosti (jinak také mrtvá komora) v Harvardu k poznání, že neexistuje absolutní ticho. S tímto vědomím složil o rok později dnes již legendární skladbu 4:33 bez nástrojů a bez hudby, která byla od 60. let uváděna v nejrůznějších aranžmá. Její název symbolizuje čas ticha po dobu „odehrání“

84 KIESLER, Friedrich. *Configuration of the Movie House*. [online] SILENCE OPENS DOORS [cit. 2010-23-03]

Dostupný z WWW: <http://www.silenceopensdoors.com/htdocs/mt/mt-search.cgi?IncludeBlogs=1&tag=Film%20Guild%20Cinema&limit=20>

85 Kubelka ve svém textu nabízí podrobný manuál, jak technicky docílit zneviditelnění prostoru: „Jak toho dosáhneme: Stěny a strop kinosálu potáhneme černým sametem, podlahu také, vůbec jím zakryjeme vše, co se v sále nachází. Za každou řadou sedadel zřídíme dělicí příčku, která bude divákům sahat nad hlavu a bude nad nimi tvořit mírný převis. Řada za touto stěnou musí být vyvýšena tak, aby přes ni bylo vidět na plátno. Podobně, jak to známe z křesla zvaného ušák, zřídíme mezi sedadly ve výši očí klapky, které odstraní souseda z dohledu. Kolem hlavy adresáta tak vznikne jakási mušle, která omezí jeho zorný úhel na plátno a která zároveň zesílí zvuk přicházející od promítací plochy a odstraní ruchy. Pomocí této konstrukce vytvoříme však také dobrý vztah diváka k přisedícím. Člověk ví, že je obklopen společností, cítí svého souseda, ale smysly důležité pro vnímání filmu nic neruší. Ve chvíli, kdy lidé vcházejí do kinosálu, necháme osvětlené jenom plátno.“

MAZANEC, Martin (ed.). *Invisible Cinema, Peter Kubelka*. Olomouc : PAF, 2008, s. 62. ISBN 978-80-254-4218-0.

86 Tamtéž, s. 62.

87 Anthology Film Archives je mezinárodní centrum pro archivaci a studium filmu a videa se zvláštním důrazem na americký avantgardní film. Bylo založeno v roce 1970 a u jeho zrodu stály čelní postavy filmové avantgardy jako Jonas Mekas, Peter Kubelka a P. Adams Sitney.

skladby přítomným orchestrem a dirigentem, který si svou taktovku odložil bezprostředně po prvním taktu a nechal tak rezonovat ticho skladby a stoupající vřavu diváckých reakcí. „Tóny, kvůli kterým se posluchači dostavili, se neozvaly. Místo toho si ale publikum všimlo, že je v sále stále větší hluk, a návštěvníci si uvědomili, že to byli oni, kdo ten hluk způsoboval.“⁸⁸ John Cage tak ve svém experimentálním díle nejen zpochybňuje možnost eliminovat zvukovou hladinu, ale také odhaluje nedisciplinovanost publika, kterou si přál odstranit Kiesler s Kubelkou.

3.2 Rozšířený film / alternativní dimenze filmové projekce

O nové směřování a rozširování teritorií pohyblivého obrazu mimo klasický kinosál se snažili především tvůrci na rozhraní filmu a výtvarného umění, které názvem Expanded Cinema⁸⁹ neboli Rozšířený film sjednotil americký teoretik Gene Youngblood. Snahou tohoto neprogramového hnutí bylo oponovat převládajícímu filmovému průmyslu a neinvenčnímu způsobu projekce filmové tvorby v prostoru tradičního kinosálu. Jak již napovídá název Expanded Cinema usilovala o narušování kinematografické tradice a její rozširování do neprobádaných oblastí pohyblivého obrazu. Důležité je upozornit na fakt, že rozhodně ne všichni tvůrci, které Youngblood zahrnul pod hlavičku Expanded Cinema, toto vymezení přijímali. O vlastní definici Expanded Cinema se pokusil vizuální umělec Martin Blažiček⁹⁰, který si všímá u Youngbloodova pojetí pohyblivého obrazu v širším mediálním kontextu paradoxu mezi zařazením konkrétních tvůrců a jejich odmítnutí tohoto zařazení. Ve skutečnosti se podle něj našlo jen málo autorů, kteří by se k Expanded Cinema otevřeně hlásili, dokonce těch, které Youngblood ve své knize cituje. To však nijak neubírá vysokou hodnotu tohoto díla, které je především důležitým systematickým výkladem alternativních forem pohyblivého obrazu, jenž se formoval především v 60. a 70. letech, současně v USA i Evropě. „Vizuální instalace, performance a happeningy 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 „rozširuje“ i do galerií a muzeí. Vznikají obrazové multiprojekce, oboustranné projekce, speciálně konstruované projekční haly, tvarovaná plátna a

88 FRICKEOVÁ, Christiane. Intermédia: happening, akcionismus a Fluxus. *Umění 20. století*, Praha : Slovart, 2004, s. 582. ISBN 80-7209-521.

89 Termín Expanded Cinema pochází ze stejnojmenné knihy Gena Youngblooda z roku 1970.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Vancouver : Clarke/Irvine & Company, 1970. ISBN 0289701139.

90 V návaznosti na Youngblooda rozvíjí hlouběji chápání fenoménu Expanded Cinema vizuální umělec a kurátor Martin Blažiček ve svém šestibodové charakteristice:

1. Projekty expanded cinema pracují výhradně se způsobem prezentace filmového díla, různou modifikací projekce nebo zapojením intermediálních prvků. /To ovšem neznamená, že by expanded cinema naprosto vylučovala obrazový obsah /2. Film je promítán na větším množství pláten / polyekran, multiscreen/, přičemž podstatnou součástí díla jsou vztahy jednotlivých filmů a jednotlivých pláten. 3. Environmentální projekce, interakce s konkrétním prostorem, „site-specific“ projekce. 4. Zařazení divadelních prvků / scénografie, dialogy, herecká akce/ do interakce s filmem promítaným na plátno. 5. Analýza aktu projekce. Projekty pracující s proměnou situace diváka a srůznou modifikací filmového představení v rámci konvence kinosálu 6. Projekce v instalaci galerijního charakteru nebo projekce na upravené plátno oscilující mezi galerijním pojetím prezentace a kinosálovou projekcí.

BLAŽIČEK, Martin. Stručný průvodce Expanded Cinema. *Cinepur*, Praha : FAMU a Sdružení přátel CINEPURU, 2005, č. 39, s. 9. ISSN 1213-516X

jiná rozšíření běžného vnímání pohyblivého obrazu. Často se základní výpovědní složkou díla stávají 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.”⁹¹ Podobná témata jako Expanded Cinema se v minulosti objevují v tvorbě a tématech německé akademie Bauhaus a jsou také programovou náplní tvorby mnoha videoartistů.

3.3 Domácí prostor vs Video Art / televize dvakrát jinak

Krom kinematografie a kultury kinosálů zapříčinil značný rozmach pohyblivých obrazů především prudký nástup televize⁹² v polovině 50. let, jenž vrhl diváka do odlišné situace vnímání. Podle některých filmových a mediálních historiků měl fenomén televize spíše než těžkopádnost filmové kultury spjaté s obdobným modelem prezentace jako divadlo, splnit technoutopickou, nejlépe obousměrnou představu spojovanou s fenoménem domácí televize.⁹³ Televize jako výsledek spojení linií technologického a ekonomického vývoje nereprezentovala žádný specifický prostor, nebyla ničím determinována jako film, který ke své viditelné existenci vyžaduje náročný promítací systém a potměnou místnost. Podobně jako návštěvníkovi galerie, je obyvateli místnosti (obývacího pokoje) umožněna svoboda pohybu a možnosti tékavosti a nesoustředěnosti, rozprostření vjemů. Důležitý prostředek k ovládnutí představuje dálkový ovladač, který dokonává fyzickou pasivitu televizního recipienta. Televize často funguje pouze jako kulisa, která rozptyluje nehybnost prostředí a neustále znemožňuje jejímu pozorovateli schopnost koncentrace. Televize je ale také mobilní přístroj závislý pouze na elektrickém zdroji a umístitelný tudíž téměř kamkoliv. To ji také předurčovalo k různým prostorovým konfiguracím mimo obývací pokoj, kde hned od počátku našla pohodlné útočiště. “Řízenou temporalitu veřejné projekce nahradily akty soukromější, méně soustředěné a roztržštěnější”⁹⁴. V příbytcích vděčných příjemců zosobňovala televize představu luxusu a vyvolávala takřka majetnický vztah k přístroji i pohyblivému obrazu v něm a jako taková byla a dodnes je nesmírně populární.

Především mobilita televizního přístroje byla zárodkem expanze pohyblivých obrazů do galerie. Televize svou masmediální konzumní podstatou provokovala celou řadu umělců k reakci, mezi nejznámější projekty patří díla čelních představitelů uměleckého hnutí Fluxus⁹⁵.

91 MAZANEC, Martin. JANČÍK, Alexandr. Polyekran a Živá animace. *Katalog Přehlídka animovaného filmu*, Olomouc: PAF, 2008, s. 75 – 76.

92 Televize (z řeckého tele – daleko a latinského vize – vidět) založená na elektronickém principu se začala komerčně využívat již ve 30. letech 20. století. Její princip je založen na jednosměrném telekomunikačním systému vysílání a přijímání televizního signálu – obrazu a zvuku.

93 V dnešní době se čím dál více teorií zabývá kinematografií jako mezistupněm vývoje pohyblivého obrazu a zvuku, např. Siegfried Zielinski v knize *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History* spatřuje jako kinematograficky přesažný systém termín audiovize, nebo Sean Cubitt v *The Cinema Effect* preferuje v obdobném významu termín speciální efekt.

94 HANSENOVÁ, Miriam. Raná kinematografie, pozdní kinematografie. *Nová filmová historie*, SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 264. ISBN 80-239-4107-0.

95 Mezinárodní hnutí umělců Fluxus založil v USA v roce 1960 litevský emigrant George Maciunas. Nejednalo se o

Mezinárodní fenomén Fluxus byl inspirován dílem francouzského umělce Marcela Duchampa, který především svými ready made zpochybnil jedinečnost uměleckého díla. Ready made nereflektovaly jen krizi zobrazení, ke které na začátku 20. století ve výtvarném umění docházelo, ale také vycházely z dadaistické poetiky. Právě dadaismus, avantgardní umělecký směr, který vzniknul po první světové válce jako revolta proti válečným hrůzám vyjádřená prostřednictvím anarchistických projevů, absurditě a odporu proti všemu (dadaisté popírali i sami sebe jako umělce, s oblibou hlásali slogan "Dada je antidada") byl tvorbě hnutí Fluxus blízký. "Potěšení musí být jednoduché, zábavné, nenáročné, musí se zabývat nedůležitými věcmi, nesmí vyžadovat zvláštní dovednost nebo početné zkoušky, nesmí mít žádnou věcnou ani institucionální hodnotu."⁹⁶ hlásal iniciátor Fluxus Georges Mancunius.

Poté, co v roce 1965 distribuovala japonská firma Sony na americký trh poloprofesionální aparát Portapak, se výrazně změnila pozice pohyblivého obrazu a nakládání s ním. Do té doby používaly podobná zařízení především televizní společnosti, najednou však tuto lehkou a přenosnou kameru mohl využít kdokoliv si ji zakoupil. Tato možnost zapříčinila nástup nového uměleckého směru video art. Podobně jako další výtvarné směry performance art, land art, conceptual art, vznikl v 60. letech video art jako výsledek specializace ve výtvarném umění. Za první projev videoartu je považován záznam pochodu papeže Pavla VI. Přes New York na podzim 1965, vytvořený na kameru Portapak korejským umělcem a otcem "video artu" Nam Jun Paikem. Tento záznam nazvaný Electronic Video Recorder byl tentýž den promítán v newyorském podniku Café Au Go-Go, přičemž Paik upravil barevnou tonalitu a vytvořil tak první dílo videoartu. Snadno ovladatelná kamera a možnost okamžitého prezentování záznamu se setkala s okamžitou odezvou v uměleckém světě. V porovnání s kinematografickým systémem je práce s videem mnohem svobodnější co se týče technologického zpracování (analogová páska je okamžitě přehratelná ve videorekordéru na rozdíl od filmové suroviny, která musí být podrobena složitému vyvolávacímu procesu) i tématického vymezení. Video art navazuje na stanoviska Expanded Cinema, zároveň se formoval i jako nová obrazová produkce televizních stanic, které měly zájem o nekonvenční využití pohyblivého obrazu. Na přelomu 60. a 70. let začali být zejména v USA umělci pracující s videem podporováni nadacemi zkoumat nové možnosti pohyblivého obrazu. Asi nejvýraznější stopu za sebou zanechal právě Nam Jun Paik, jehož nefascinoval ani tak samotný výzkum televize, ale především možnosti komunikace, které nabízí. Pro Paika se stala televize a televizní vysílání celoživotním tématem; pracoval s ní jak v rámci televizních programů, kdy se snažil aktivizovat diváckou pasivitu přímými výzvami, např. v jednom ze svých projevů vyzýval televizní diváky, aby následovaly jeho instrukce, ale současně se v intencích Fluxus snažil s televizí hravě vypořádat v galerijním prostoru. Společně se Shuyou Abem vyvinul nástroj zvaný "Paik/Abe-synthetizer" (1970), díky němuž mohl manipulovat synchronizovaný chod televize

programové hnutí, spíše navazovalo na poetiku a východiska dadaismu, které podobně jako Fluxus nemělo vyhradit území své působnosti, ale čerpalo prvky výtvarného umění, divadla, literatury, avantgardní hudby a bylo jednou z prvních intermediálních forem mezinárodního rozsahu. Mezi nejvýznamější představitele patří John Cage, George Maiunas, Yoko Ono, Nam Jun Paik, Wolf Vostel, Allan Kaprow, Daniel Spoerri, Charlotte Moorman a mnoho dalších, v Československu zastupoval současný ředitel Národní galerie v Praze Milan Knížák.

96 HONNEF, Klaus. FRICKEOVÁ, Christiane. *Umění 20. století*, Praha : Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521.

a magnetizovat obraz. Ve spolupráci s umělkyní Charlotte Moormanovou kombinoval performance s videoinstalací v projektu nazvaném *Participation Tvs.* Cellistka Moormanová hrála na videosochu tvořenou několika monitory, na nichž byly zachyceny její performance i prostředí galerie. Jiným tvůrcem, který ironicky pracoval s televizním přijímačem, byl německý tvůrce Wolf Vostel. V jednom ze svých projektů vložil televizi do rámu, omotal ostnatým drátem a poté tuto assembláž okázale pohřbil. Nicméně v těchto případech se jednalo především o kritiku masmédiá, která se “málokdy dostala za hranici zesměšňování a ve svých útocích na spektakl televizní kultury byla často spektakulární”.⁹⁷

Tyto umělecké pokusy nám ale vyjevují především snahu o změnu statutu televizního média a zároveň potřebu vysvobodit pohyblivé obrazy z institucionalizovaných vazeb, komerčního televizního vysílání, prostředí kinosálů a obývacích pokojů. Pohyblivý obraz tak definitivně přestává být pouze majetkem kinematografie a právo na něj si vyhrazují především různí tvůrci z výtvarného prostředí. S přibývajícími možnostmi nového média internetu a technologickou a ekonomickou dostupností projekčních zařízení je tato tendence v příštích desetiletích čím dál výraznější. Oproti kinosálu, jenž shromažďuje diváky v hledišti a sjednocuje je jako kolektiv v prostoru a času, přináší televize obecně “zcela jiný typ dispozitivu”, který vytváří atomizovanou, v prostoru oddělenou percepci, jež je sjednocena v čase. Můžete mít milion diváků rozptýlených v prostoru, kteří všichni v tutéž dobu sledují totéž televizní vysílání.⁹⁸ Nicméně právě snahy videoartistů usilovaly o narušení této homogenní situace.

3.4 Z diváka chodcem

/ vlastní pravidla galerie

Když v reakci na Benátské bienále v roce 1999, na němž bylo instalováno velké množství pohyblivých obrazů, položil Raymond Bellour řečnickou otázku na status diváka: “Jak máme v těchto nových formách a nových pozicích nazývat sami sebe? Diváky, návštěvníky, chodci?”⁹⁹, výstižně tak artikuloval změnu ve vnímání prostorových souvislostí pohyblivého obrazu. Bellour měl sice na mysli především multimedialní videoinstalace několika projekčních ploch zabraňujících soustředěné percepci zobrazovaného, nicméně tento postřeh lze aplikovat i na “krotší” formy instalací, jakým byla např. soutěžní výstava *Jiných vizí 2009*.

Se vstupem pohyblivého obrazu do galerie začíná éra nové reflexe projekčního prostoru, která souvisí především se dvěma fenomény – prvním je snaha umělců rozšiřovat pole umělecké aktivity mimo konvenční prostředí kinosálů, druhý fenomén ztělesňuje televize a video jako média elektronického pohyblivého obrazu.

Prostorové permutace nejsou v souladu s komerčním filmem přirozeně převládajícím v

97 FOSTER, Hal. KRAUSS, Rosalind. BOIS, Yve-Alain, BUCHLOH. Benjamin h.d. 1914. *Umění po roce 1900*, Slovart, Praha, 2007. s. 561. ISBN 978-80-7209-952-8.

98 KUČERA, Jakub. SZCZEPANIK, Petr. Virtuální život filmu, Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem, *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2003, roč. 15, č. 2, s. 10. ISSN 0862-397X.

99 BALKENA, W., Anette. SLAGER, Henk. Výzva filmu, Rozhovor s Raymondem Belborem. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2002, č. 4, s. 91. ISSN 0862-397X.

kinematografickém aparátu. Přímý vliv divadelního prostoru vyčerpал svůj potenciál v rané fázi, kdy podstatně souvisel se zrodem instituce kinosálu. Vlivy divadla ovšem stejně jako výtvarné umění trvale prostupují kinematografií, především fenomén performance, který byl v počátcích filmu zastoupen osobností komentátora a promítače, bude v souvislosti s pohyblivým obrazem nadále rozvíjen hlavně v 60. letech (viz 3.3).

Tendence galerijních prostorů absorbovat a následně propojovat techniky nových médií byly patrné již ve 20. letech, především u tvůrců Bauhausu fascinovaných novými formami a médii fotografie a filmu. V jejich případě, především v osobě Lazslo-Moholy Nagye, se však jednalo spíše o kinetické objekty než projekce jako takové. V tomto ohledu je důležité připomenout první samostatnou výstavu kinetického umění v roce 1955 v Paříži nazvanou *Pohyb* a iniciovanou galeristkou Denise Renéovou. Výtvarné umění, které do té doby bylo statické, si tak buduje nové území v oblasti dynamiky.

Šedesátá léta se tedy nesou v duchu převratných změn – objevuje se fenomén videoartu a pohyblivý obraz proniká do galerie, kde rozkrývá své možnosti. Výstavní prostor poskytuje divákovi nové souvislosti a vyjadřuje také novou společenskou pozici pohyblivého obrazu. Zatímco kinematografie si vytvořila jednolitý model projekčního systému, kde se s diváckou aktivitou nepočítá a vše je podřizováno světelnému kuželu směřujícímu z promítacího zařízení na plátno do nitra filmové reality, pohled návštěvníka galerie je mnohem více konfrontován s realitou skutečnou, charakteristickou pro prezentaci několika faktory – světelností galerie, pohybem diváka a obecně širší škálou podnětů, jak se vůči pohyblivému obrazu zachovat v prostoru, který rozpouští pozornost cílenou na projekční plochu jako je tomu v kinosále.

Se změnou divácké percepce v jiném prostoru se mění také pravidla prezentace pohyblivého obrazu a i obraz jedinečně přispůsobený situaci galerie alespoň zčásti získává zpět onu auru "zde a nyní", která ve věku technické reprodukovatelnosti hyne, jak upozornil Walter Benjamin¹⁰⁰. Zatímco filmoví tvůrci se soustředí na tvorbu pohyblivých obrazů bez vztahu k prostředí projekce (výjimkou jsou již zmiňovaní tvůrci Expanded Cinema, experimentující s projekcemi mimo kinosál, viz 3.2), umělci vystavující v galeriích velmi často kontextualizují obsah svých děl s prostředím jejich prezentace, které představuje jeden z tvůrčích nástrojů. Vystavená díla tak získávají statut instalace a charakter jedinečného uměleckého artefaktu závislého na svém prostředí, a stávají se tudíž součástí odišného systému, který s oblastí filmu spojuje pouze technologický princip.

Odlišit diváka kinosálu a galerie není nijak složité, přesto si shrneme obecné tendence obou diváckých typů. Návštěvník kinosálu přichází v předem avizovaný čas na film, který si vybral. Výběr konkrétního titulu obvykle souvisí s přitažlivostí reklamy (většinou ve formě traileru), poutavostí přečtené recenze, sympatiemi ke konkrétnímu filmovému představiteli či doporučením filmu jinou osobou. Tento model se nijak neliší od divadelního představení. Informace jsou většinou podávány s důrazem na obsahovou stránku, která je obvykle shrnutelná v několika větách. V kině si kupuje lístek, případně popcorn a colu, vchází ve stanovený čas do rozsvíceného kinosálu, podle čísla lístku usedá na místo, které si vybral. Po

¹⁰⁰ BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. [online] s. 4. [cit. 2010-11-04] Dostupný z WWW: <<http://www.google.cz/search?client=safari&rls=en&q=BENJAMIN,+Walter.+Umělecké+d>>

ztlumení světla a cca desetiminutovém pásmu reklam a upoutávek na jiné filmy následuje obvykle dlouhometrážní film, na jehož začátek a konec upozorní obligátní titulky s názvem filmu, jmény všech tvůrců a profesí podílejících se na realizaci. Konec projekce je spojen s rozsvícením světla, což je signál pro opuštění kinosálu. Vše je tedy podřizováno ustanovenému procesu, který zřídka dokáže překvapit, což ani nemá být jeho cílem.

Oproti tomu návštěvník galerie s expozicí pohyblivého obrazu přichází do budovy, kde si většinou koupí lístek a následně vchází do prostoru galerie. I když může znát konkrétní prostor z dřívějších návštěv, nemůže tušit, jak iniciátoři výstavu prostorově připravili. A většinou nemá ani dostatek vodítek k tomu, co bude předmětem zobrazení. Anotace v tisku, kterých je mimo specializované časopisy či portály podstatně méně než o filmu, většinou hovoří buď o osobnostech tvůrců (obsah konkrétních děl je často konkrétně nedefinovatelný) nebo kontextu a důvodech výstavy, případně technickému popisu.¹⁰¹ Krom brožury bývá v galeriích možnost zakoupit obsáhlejší katalogovou publikaci, obsahující záměry a cíle kurátora výstavy nebo ozřejmující tvůrčí záměry a východiska vystavovaných autorů. Návštěvník galerie si sám může vybrat, kdy a na co se chce dívat, je svobodnější v rozhodnutí opustit či neopustit prostor, ve společnosti dalších návštěvníků může a nemusí hovořit tlumeně, projekce pro něj představuje hmatatelný a viditelný výsek prostředí, ve kterém se nachází a orientuje.

Co se týče diváckého vjemu je jednosměrný pohled na jediný světelný zdroj pohyblivého obrazu určující pro prostředí temného kinosálu nahrazen pohledem těkavým, vybírajícím si svůj objekt. Percepce je tak mnohem více narušována, čímž i pohyblivý obraz získává nové kvality. Divák je součástí jiné sociální skutečnosti, přestává být podroben filmové diegezi a uvědomuje si spektakulárnost prezentovaného. S tím souvisí i nové vnímání projekce jakožto technologického procesu. To, co bylo v kinosále maximálně eliminováno, tedy rušivé vnější vlivy, je naopak v galerii stavěno do popředí. "Vnímáné plochy jsou většinou vůči naší ose vidění nějak nakloněny; projekcí jejich textury na sítnici se nám dostává jisté proměnlivé variace obrazu struktury, pro niž existuje technický pojem gradient."¹⁰² Francouzský filmový estetik Jacques Aumont v této souvislosti hovoří o dvojí skutečnosti obrazů, kdy vnímáme obraz "současně jako fragment rovinné plochy a fragment trojrozměrného prostoru"¹⁰³. Tento jev dvojí skutečnosti je samozřejmě také součástí vnímání projekce v kinosálu, nicméně statická pozice diváka ve fixní sedačce nedopřeje tolik informací jako divákovi/chodci měnícímu svou pozici podle vlastního rozhodnutí. Ten tak má mnohem větší možnost sám sebe vytrhávat z reality filmové diegeze a uvědomovat si materialitu projekčního procesu a plochost prezentovaných obrazů (stejně jako u výstavy malířských pláten nebo fotografií). Divák jakožto chodec je zasažen situací pohyblivého obrazu, který "ve své multimediální elektronické formě "rozbíjí rámec" kinosálu a překračuje jej, pokud jej zcela neopouští [...] možná se "vracíme" k praxi rané kinematografie nebo že můžeme být na prahu další mocné vlny "disciplinování" a

101 Na rozdíl od filmových recenzí jsou ty, jež se věnují výtvarnému nebo intermediálnímu umění, často velmi subjektivní, recenzenté většinou postrádají u charakteristiky obsahu podobná vodítka, která nabízí popis filmového děje prostřednictvím filmové terminologie. To samozřejmě neznamená, že by výtvarné umění nemělo svůj výrazový aparát, jen se tolik nepoužívá v běžné žurnalistické praxi a převažuje spíše u odborných statí.

102 AUMONT, Jacques. *Obraz*, Praha : AMU, 2005, s. 35. ISBN 80-7331-045-7.

103 Tamtéž s. 57

normativního upřednostňování jednoho dílčího standartu multimediálního obrazu na úkor jiných.”¹⁰⁴

3.5 Black box & white cube / konvikt residenti a jiné vize

Potřeba kurátorů vyrovnávat se s projekčním prostorem Přehlídky animovaného filmu byla zejména v posledních třech ročnících více než zřejmá. Od roku 2007 byla pro tento účel přímo vytvořena sekce nazvaná Konvikt Resident. Nabídka architektonicky se vypořádat audiovizuálními instalacemi přímo s budovou Konviktu, kde se odehrává drtivá většina programové nabídky, směřovala k vybraným tvůrcům. V roce 2007 zabydlel budovu vizuální umělec Tomáš Moravec, který rozložil dvě videoinstalace na skleněnou výplň nad schody druhého patra budovy a na vytvořenou polystyrenovou projekční plochu naproti schodům. Diváci byli „nuceni“ pozorovat dílo, kdykoliv procházeli prostorem, kde se Přehlídka odehrávala.

Důslednější intervenci provedli v roce 2008 tvůrci z brněnské platformy fiume (většina jejích členů pochází z brněnské FaVU), jejíž vlastní divizí je seskupení Anymade, zabývající se převážně užitou grafikou a animací. Tvůrci v souladu s tématem polyekran, které bylo akcentováno v sekci Živá animace (viz 2.5), uzpůsobili své multiprojekční instalace prostředí Galerie Podkroví, která je průchozí z jedné části přehlídky do druhé, a proto bylo takřka nemožné se jí vyhnout. Nejvýrazněji se s prostorem vypořádaly animované abstrakce Filipa Nerada, Petra Cabalky a Lenky Kočisové, které byly projektovány přímo mezi trámami podkroví, jež svým nepravidelným uspořádáním posloužilo jako kompoziční rám roztráštěného pohyblivého obrazu.

V roce 2009 se ústředním tématem konvikt residenství stal samotný prostor projekce, typ tzv. black box (čímž je míněno označení projekce v klasickém kinosálu, galerie bývá v opozici vůči black box nazývána jako white cube). V atriu budovy byla nainstalována dřevěná budka s dvěma místnostmi (v níž byl speciálně zkonstruovaný black box pro výstavu *Objekt animace. Třetí smysl* (viz 2.5) zapůjčený z Krajské galerie současného umění ve Zlíně, kde spolu s dalšími pěti budkami fungoval jako prostorová doména výstavy. Krom dřevěného black boxu byl stylizován do podoby kinosálu pomocí starých dřevěných židlí divadelní prostor Bílé nory, což je podzemní místnost Konviktu určená především k divadelním a pedagogickým účelům. Víc než dílo zde prezentovaných umělců (Ken Jacobs, Martin Arnold) byla v tématu black box akcentována projekční stránka.

Jiné vize od počátku směřovaly k narušení diváckých trajektorií. Díla, která jsou v rámci soutěže představena, se přímo nabízejí k mnohosti jejich prezentace. Přestože ve většině případů nebyla určena k uvádění v klasickém kinosále, v rámci prvního ročníku jsou do tohoto modelu kurátorsky dosazena.¹⁰⁵ Ročník 2007 proběhl v Divadle hudby a filmy byly rozděleny na

104 ELSAESSER, Thomas. Historie rané kinematografie a multimédia, *Nová filmová historie*. SZCZEPANIK, Petr (ed.) Praha : Herrmann & synové, 2004, s. 123. ISBN 80-239-4107-0.

105 Snaha o prezentaci v klasickém kinosále byla od počátku problematická, Jiné vize nikdy nebyly uvedeny v prostoru

dvě rozdílná pásma prezentovaná ve dvou dnech (7. 12. a 8. 12. 2007). Kurátorem finálního výběru Jiných vizí 2007 byl projekt Přátelský film (viz 1.1), jehož cílem bylo při předešlých prezentacích systematicky zbavovat díla obecně řazená do kategorie videoartu svého postavení v galeriích a na webových stránkách autorů, a naopak je nechávat projevovat v intencích klasické kinoprojekce, tedy bez vnějších rušivých podnětů, jako je tomu v případě galerie. Kurátorské osobnosti Přátelského filmu Michal Pěchouček a Martin Mazanec při svých dřívějších prezentacích současného videoartu zpestřovali diváckou nabídku narušováním hegemony sálu většinou formou vaření. V zásadě se pokoušeli ozvláštnit projekci pohyblivého obrazu, který je vždy ve své podstatě stejný (zde se lze opět odkázat na Carrollovu definici), díky fixnímu záznamu na médium, rušivými elementy činnosti vaření nebo performance. V rámci Jiných vizí 2007 změnili strategii, neboť již byli omezováni formátem soutěže, nicméně v duchu „performativní moderátorské neohrabanosti“ pouštěli jedno ze soutěžních děl, krátkou animaci *Bez názvu* Matěje Smetany ve smyčce na plátno již před začátkem projekce, když se diváci teprve usazovali na místa, čímž také do jisté míry narušovali stereotyp kina. Ročník 2008 byl pojat zcela v konvenci kinosálu a ke změně došlo až v roce 2009. Ze zájmů uvádět fenomén animace v kontextu galerijního prostoru, jako tomu bylo v případě výstavy *Objekt animace. Třetí smysl* a narušování původně neprojekčních míst audiovizuálními instalacemi „konvikt residentů“, vzešla tendence zorganizovat soutěž Jiné vize v novém uspořádání zabíjeném na konfrontaci vnímání audiovizuální tvorby v kinosále a galerii. Nutno podotknout, že byť se organizátoři PAFu snažili maximálně zpřístupnit koncept v oficiálním katalogu, ne vždy se tento v prostředí filmových festivalů nekonvenční přístup k projekci setkal s pozitivním ohlasem, např. redaktorka internetového časopisu 25fps Marie Meixnerová v článku bilancujícím PAF 2009 konstatovala, že „když jste soutěžní snímky (blok Jiné vize) zhlédli již v rámci projekce v kinosále, jejich instalace v podkroví pak pro vás notně ztratila na atraktivitě“.¹⁰⁶ Tento postoj poměrně jednoznačně vystihuje situaci diváka zaměřeného v rámci filmových festivalů především na filmové zážitky, nehledě na místo jejich uvedení. Prostorové uspořádání se v tomto ohledu jeví jen jako součást doprovodného programu. Současně to ale cosi vypovídá i o vystavených dílech Jiných vizí. Ne každého dokázaly oslovit natolik, aby měli důvod je sledovat opakovaně, jak to nabízela jejich projekce ve smyčce na stěnách Galerie Podkroví.

V následující kapitole se mimo jiné pokusíme zprostředkovat některé vazby, které

primárně určeném pro filmové projekce. Ročník 2007 proběhl v Divadle Hudby. Následující rok se projekce pořádaly v Divadelním sále Konviktu, opět ve dvou dnech (12. 12. a 13. 12. 2008) byla k vidění tentokrát dvě stejná pásma. Tato "kočovnická" situace Jiných vizí je příznačná pro uvádění audiovizuální tvorby v rámci PAFu. Festivalové projekce se na PAFu konají na různých místech Olomouce, 35mm pás je možné promítat v Kině Metropol (kapacita 450 míst) a 35mm a 16mm pás ve Filmovém sále UC UP (kapacita cca 150 míst). Projekce analogových a digitálních médií se pak většinou odehrávají v Divadelním sále UC UP (kapacita cca 130 míst), který je v blízkosti Filmového sále ve třetím patře UC UP, kde je také Galerie Podkroví (v níž byly prezentovány projekce Jiných vizí v roce 2009). Dalšími, méně často využívanými projekčními místy jsou Divadlo Bílá hora v UC UP (kapacita cca 60 míst) a Divadlo hudby (kapacita cca 150 míst). Hierarchie je poměrně zřejmá. Za nejrepresentativnější místo je rozhodně považován Filmový sál UC UP, v němž probíhají převážně přednášky exkluzivních hostů a projekce často za přítomnosti delegace tvůrců. První dva ročníky přilákaly poměrně malý počet návštěvníků, v roce 2007 cca 50, v roce 2008 cca 70 (přesná čísla nejsou známa). Ročník Jiných vizí 2009 přinesl podstatnou změnu návštěvnosti díky prezentaci Jiných vizí v Galerii Podkroví.

106 MEIXNEROVÁ, Marie. PAF – ve znamení s8vy [online], 25fps. [cit. 2010-19-04]

Dostupný z WWW: <<http://www.25fps.cz/clanek/nazev:paf-ve-znameni-s8vy>>

nemusely být návštěvníkům PAFu vždy jasné, neboť ve jménech tvůrců se nesetkávali s filmaři, které by znali z kinosálů nebo měli povědomí o jejich tvorbě z filmových periodik či specializovaných filmových serverů. V drtivé většině zde své „jiné“ animované filmy prezentují výtvarní umělci, jejichž tvorba se od klasické kinematografie podstatně liší a získává význam často až ve střetnutí s konkrétním prostorem uvedení, který vyžaduje i dostatečně vstřícný postoj diváka.

4 POHYBLIVÉ OBRAZY JINÝCH VIZÍ / díla přičítací se pojmenování

JINÉ VIZE 07

Miroslav Bambušek: LUCIFER („RUCE VZHŮRU VŠICHNI KURVY!“) | 2007 | 35 min
Martin Bůřil: KOUZELNÍK | 2006 | 7 min
Kateřina Držková: HRANICE / DIE GRENZE | 2007 | 2 min | Filip Cenek & Jiří Havlíček: BEZ NÁZVU (1. ZNĚLKA; 2. OBRAZ, KTERÝ SÁM SEBE ODRÁŽÍ) | 2005-7 | 3 min
Ivo Hos: 3 KOUSKY | 2007 | 5 min
Lukáš Kellner: ČERVENÁ | 2007 | 3 min
Pavel Ryška: CHEESY SNOW | 2007 | 4 min
Matěj Smetana: BEZ NÁZVU | 2007 | 1 min
Viktor Takáč: MR. MÖBIUS LIVES ON THE 2ND FLOOR | 2007 | 10 min
TRAKOD (Matyáš Vacek & Milan Žák): VRSTVENÍ | 2007 | 7 a 6 min

JINÉ VIZE 08

Daniela Baráčková: KUNG FU PANDA | 2008 | 2:43 min
Josef Bolf: OBÝVACÍ POKOJ | 2008 | 10:07 min
Lukáš Hájek: GULLIVER V ŘÍŠI LILIPUTŮ | 2008 | 6:40 min
Pash*: MOONWALK | 2008 | 2:20 min
Pavla Sceránková: UMZUG – STOLIČKA, STOLOVANIE, STOL | 2007 | 1:00 min
Patrick Sedlaczek: DER STAND DER STURM (Stav Bouře) | 2008 | 14:22 min
Ivan Svoboda: BYT ČÍSLO 20 | 2008 | 10:08 min
Roman Štětina: MORSEOVKA | 2008 | 0:59 min
Pavel Švec: V KOSTCE | 2008 | 11:30 min
Viktor Takáč: „- ARE YOU TELLING ME THAT FUTURE CONTINUES IN THE PAST?“ | 2008 | 1:40 min

JINÉ VIZE 09

Petra Hermanová: CORDED | 2009 | 2:56 min
Michal Kindernay: POLLUTION MOVIES | 2009 | 7:59 min
Vilém Novák: SLOUP | 2009 | 5:57 min
Jan Pfeiffer: PŘEDPOKLAD | 2009 | 10:04 min
Daniel Pitín: ZTRACENÝ ARCHITEKT | 2008 | 1:41 min
Matěj Smetana: NÁVOD 2: TRILOBIT | 2009 | 6:48 min
Tomáš Svoboda: FLY | 2009 | 3:57 min
Barbora Švarcová: PSYCHO-ANALÝZA | 2009 | 8:58 min
Roman Týc: BABIČKA R.I.P. | 2009 | 2:37 min
Lenka Žampachová: A TAK ŠTĚKÁM JAKO HRŮM | 2008 | 1:50 min

Zdá se, že se jistým trendem současných teoretiků nebo kurátorů stává snaha o velmi opatrný přístup k definování společných jmenovatelů současné české vizuální tvorby. Většinou obezřetně přiznávají subjektivní vztah k popisovanému, přičemž hlavním hlediskem je právě osobní zkušenost s aktuálními projevy pohyblivého obrazu. Není to ani tak otázka strachu jako spíše uvědomování si limitující povahy definic a kategorizací, které samotné umělce dnešní multimediální doby, jak se zdá, příliš nezajímá, neboť se „neztotožňují s ‚programem‘ pramenícím ze specifik média“¹⁰⁷. „Smysluplnosti dělení na ‚žánr, výtvarnou či animační techniku‘ moc nedůvěřuji, vizuální umění je dostačující kontext; kategorizování je podle mě přežitek,“ tak se vyjádřila vizuální umělkyně Pavla Sceránková k otázce definic a hranic současného umění v anketě, kterou byli osloveni všichni finalisté soutěže.

Jiné vize do značné míry odpovídají tomu, co se stane, když se pohyblivého obrazu ujme umělec z výtvarného prostředí, poučený uměleckým vývojem 20. století, které ovládly fotografie a film, ale také nespočet výtvarných směrů a uměleckých hnutí. Pohyblivý obraz se stává jejich nástrojem bez závislosti na kinematografické konvenci.

Když se hovoří o současných formách umění pohyblivého obrazu většinou prezentovaného v galeriích nebo v jiných alternativních prostorech mimo kinosál jako o videoartu, svědčí to spíše o neschopnosti artikulovat vhodné kategorie. Videoart za sebou zanechal množství stop (i umělců hlásících se k němu právem doted), které se nezpochybnitelně obtiskly do audiovizuálního jazyka dalších médií a tvůrců, z uměleckého hlediska se ale už dnes jedná o uzavřenou kapitolu. Do jisté míry to může souviset i s faktem, že příliš evokuje analogové médium, podobně jako si kinematografii spojujeme spíše s perforovaným celuloidovým pásem než nosičem DVD nebo Blue-Ray. Neurčitost postavení

107 MAZANEC, Martin. Výzkumný projekt: český videoart. [online] *A2*, 2008, č. 49. [cit. 2010-26-04]
Dostupný z WWW: <<http://www.advojka.cz:80/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>>

videoartu také problematizuje nástup digitálních technologií, který jej rozmělnil ještě více. Změnilo se i uvažování tvůrců i mediálních badatelů, dramaturgů a kurátorů, pro mnohé z nich již klasifikace jejich děl začala působit nepatřičně. V českém prostředí např. odborný asistent Ateliéru intermédií brněnské FAVU a jeden z finalistů soutěže Jiné vize Filip Cenek na otázku ankety časopisu Cinepur, jak vnímá výrazné tendence v současném videoartu, výstižně odpovídá: „Když jsem zkusil napsat několik podstatných slov (spolupráce, animace, intuice, chybění...) vztahujících se k tomu, co často dělám, ‚videoart‘ mezi nimi nebyl; dokonce si myslím, že jsem se s ním o desetiletí minul.“¹⁰⁸ Za historicky ukončenou etapu považují videoart také mnozí odborníci a historici, mimo jiné pedagog a kurátor Miloš Vojtěchovský a výtvarný teoretik a kurátor Tomáš Poszpiszyl. Nejedná se jim o zpochybnění videoartu jako umělecké formy, spíše v souladu s expanzivitou nových médií a nových směrů (které vhodněji než videoart charakterizuje pojem media art) působí toto pojmenování nevhodně. Jiné vize tento stav dokonale ilustrují. Jejich tvůrci svrchovaně využívají rozmanitá média, aniž by se zdálo, že jim záleží na tom která. Výsledná díla tak představují mediálně hybridní obrazy, přičemž je ale, jak se zdá, důležitý především záměr, koncept a výsledek.

4.1 Vymezení Jiných vizí

Soutěžní filmy Jiných vizí představují nekomerční sektor, tedy díla, která nebyla vytvořena za komerčním účelem, ale jako ryze autorská. Na jedné straně se jedná o audiovizuální díla, která se v mnoha ohledech vymykají produkci, na kterou je zvyklý většinový divák a do kina by na ně nešel (ani by nevěděl kam), zároveň je ale svobodně vystaven možnosti nahlédnout specializované informace. V době informačních technologií často postačí jednoduché vyhledávací klíče internetu k tomu, aby se skrz klíčová slova horizonty nabídky mnohonásobně navýšily. Příležitosti mimo Přehlídku animovaného filmu k jejich zhlednutí jsou tedy dvě. Jednu variantu nabízí v některých případech prezentace na webových stránkách autorů či selektivních portálech zabývajících se výtvarnou a vizuální kulturou,¹⁰⁹ druhou možnost představuje galerijní nebo jiný typ prezentace než v kině. Neplatí to vždy, ale obecně lze říct, že jsou častěji vystavovány návštěvníkovi skutečné galerie nebo webové databáze než promítány divákovi kinosálu. To souvisí s nefilmovým zázemím většiny tvůrců Jiných vizí, kteří pocházejí z uměleckého prostředí. Vesměs se jedná o bývalé absolventy či studenty českých uměleckých škol jako je FaVU, AVU, UUD a další.¹¹⁰ Nejde tedy v pravém slova smyslu o amatéry, neboť jejich

108 CENEK, Filip. Anketa časopisu Cinepur na téma „film a videoart“; ptala se Pavlína Mičová. [online], FaVU, [cit. 2010-11-04] Dostupný z WWW: <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/anketa-cinepur>>

109 V českém prostředí jsou to především portály spřízněné s pražskou Akademií výtvarných umění Digi LAB (www.dl.avu.cz) a Artyčok TV (www.artycok.tv), velmi propracované jsou stránky většiny kateder brněnské fakulty výtvarných umění (<http://www.ffa.vutbr.cz/>).

110 FaVU – Fakulta výtvarných umění, která spadá pod Vysoké učení technické v Brně (VUT). FaVU má patnáct samostatných ateliérů: ateliéry malířství (1.-3.), sochařství (4.,5.), grafiky (6.), grafického designu (7.), papíru a knihy (8.), produktového designu (9.), tělového designu (10.), environmentu (11.), intermédií (12.), videa (13.), multimedií (14.) a performance (15). AVU – Akademie výtvarných umění v Praze, má 15 ateliérů: Malířská škola Jiřího Sopka (1), Vladimíra Skrepla (2), Michaela Rittsteina (3), Škola klasických malířských technik Zdeňka

vzdělání zastřešuje akademické prostředí uměleckých škol, jejich obory jim umožňují práci s nejrůznějšími médii od sochařské hlíny až k elektronickým médiím. Žádný z tvůrců Jiných vizí však není filmovým profesionálem. Vzdelání v oblasti filmu mají zhruba tak široké jako filmoví tvůrci ve výtvarném umění, přičemž samozřejmě existuje velké spektrum příležitostí od sebevzdělávání přes navštěvování přednášek až k přímé reflexi děl z opačných odvětví. Nicméně výtvarní umělci jsou primárně školení ve vizuálním umění než ve filmovém jazyce, a proto je i jejich způsob užívání společného média pohyblivého obrazu odlišný od postupů filmových tvůrců. V rámci soutěže animovaného filmu jsou jejich díla začleňována do kontextu animace, čímž se otvírá nová dimenze jejich nazírání. Zůstává samozřejmě otázkou, do jaké míry je toto kurátorské vymezení směřodonné, nicméně již fakt, že se kurátoři Přehlídky animovaného filmu těžko zařaditelnými díly zabývají v souvislosti s animací, svědčí o snaze rozšiřovat tuto tvorbu o další kontext. Autoři soutěžních děl Jiných vizí na tento model navíc přistupují a z hlediska hodnocení mezinárodními porotami akceptují svou pozici v oblasti animace, zároveň se nebrání různým typům prezentace v rámci Přehlídky animovaného filmu. Tato flexibilita tvůrčího stanoviska bude podrobněji rozebírána u vybraných tvůrců.

I když se v rámci Jiných vizí jedná o třicet velmi odlišných snímků a sami umělci používají odlišná média, lze zde vypožorovat určitou síť vzájemných vazeb, ať už z akademického prostředí nebo společných prezentací mimo Přehlídku animovaného filmu. Příbuzné tendence a východiska se projevují minimálně vždy v několika dílech nebo v osobnostech autorů. Současně představují tak široký komplex nejrůznějších výrazových prostředků a technik, že neustále narážíme na nečekané souvislosti a nové vazby, které zpočátku nebyly patrné. Existuje tedy možnost vůbec vytvořit funkční strategii, z jakých hledisek je posuzovat?

Pro účely této práce byl vytvořen dotazník rozeslaný všem tvůrcům Jiných vizí, jehož cílem byla reflexe vlastních děl, zařazených do soutěže, v kontextu tvůrčího procesu, prezentace a formy. Byť na dotazy odpověděla pouhá třetina respondentů a z odpovědí tedy nelze vyvozovat komplexní závěry, je potřeba dodat, že tvůrci, kteří zareagovali, ve většině případů potvrdili domněnky autora této práce. V mnoha případech nebyly odpovědi ani nezbytné, neboť velké informační zdroje skýtá internet. Dotazník tak měl posloužit především v případě tvůrců, jejichž webové stránky neposkytují dostatečné informace.

Berana (4), Škola kresby Jitky Svobodové (5), Škola grafiky Jiřího Lindovského (6), Vladimíra Kokolii (7), Sochařská škola Jaroslava Róny (8), Jindřicha Zeithammla (9), Škola figurálního sochařství a medaile Jana Hendrycha (10), Škola intermediální tvorby Milana Knížáka (11), Škola konceptuální tvorby Miloše Šejna (12), Škola monumentální tvorby Jiřího Příhody (13), Škola nových médií Markuse Huemera (14), Škola nových médií Veroniky Bromové (15), Škola restaurování uměleckých děl malířských a dřevěných polychromovaných plastik Karla Strettiho (16), Škola restaurování uměleckých děl sochařských Petra Siegla (17), Škola architektury Emila Přikryla (18). ÚUD – Ústav umění a designu v Plzni spadá pod Západočeskou univerzitu v Plzni (ZČU), specializované obory: průmyslový design, produktový design, ilustrace a grafika, mediální a didaktická ilustrace, grafický design, knižní vazba, keramický design, multimédia, prostorová tvorba, fashion design, sochařství, design kovu a šperku. FAMU – Filmová a televizní fakulta akademie múzických umění v Praze. Centrum audiovizuálních studií (CAS), FAMU International (FI), Katedra animované tvorby (KAT), Katedra dokumentární tvorby (KDT), Katedra fotografie (KF), Katedra kamery (KK), Katedra produkce (KP), Katedra režie (KR), Katedra scenáristiky a dramaturgie (KSD), Katedra stříhové skladby (KSS), Katedra zvukové tvorby (KZT), Institut intermédii, Studio FAMU. VŠUP – Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, studijní obory: architektura, design, volné umění, užité umění, grafika, dějiny umění.

Pro úplnost přístupu je nutné tyto otázky prezentovat:

1. Kde kromě soutěže Jiné vize byly vaše filmy veřejně promítány (kino, galerie, jiný prostor, jiný festival, jiný typ prezentace)?
2. Máte ambice prezentovat toto své konkrétní dílo? Jakými cestami a kde?
3. Je možné váš film nalézt na internetu? Pokud ano, můžete prozradit kde (vlastní webové stránky, portál věnující se vizuálnímu umění, filmu animaci atd.)?
4. Za jakým účelem jste natočili váš film a komu byl určen (specifikace cílové skupiny)?
5. Jaké byly výrobní náklady? Jste schopni specifikovat čas, který jste realizaci včetně postprodukce věnovali?
6. Pracovali jste samostatně, nebo je váš film kolektivním dílem? Můžete v případě druhé možnosti popsat vaši úlohu na projektu a případně specifikovat pozice vašich spolupracovníků?
7. Můžete popsat okolnosti vzniku? Jaký byl váš postup? Bylo vaše dílo realizováno na základě scénáře nebo konceptu, nebo vzniklo náhodně, spontánně? Můžete popsat techniku/y nebo konkrétní program/y, se kterými jste pracovali?
8. Jste schopni jakýmkoliv způsobem charakterizovat své dílo (ať už se jedná o žánr, výtvarnou či animační techniku)? Můžete zařadit své dílo do konkrétního kontextu vizuálního umění (dokument, animovaný film, videoart, jiná kategorie)? Anebo alespoň popsat, co bylo vaším záměrem a jestli se vám podařilo splnit vlastní očekávání?

Z odpovědí na dotazník, které budou do textu zahrnuty, a z dostupných informací získaných buď na základě osobní rozpravy, nebo internetových zdrojů vyplynuly závěry, které pomohly vytvořit alespoň dílčí strukturu, jak k pohyblivým obrazům Jiných vizí přistupovat a jaká volit kritéria k jejich rozlišení. Je potřeba brát v potaz, že každoroční výběr soutěžních děl měl na starost jiný kurátor z oblasti výtvarného umění a o volbě vítěze rozhodovaly mezinárodní poroty, ve kterých usedly osobnosti s rozmanitým zaměřením v umělecké teorii i praxi. Z toho důvodu se nezdál jako vhodný přístup k vymezení jednotlivých děl z hlediska jednotlivých ročníků soutěže, ale spíše se logičtěji jeví snaha hledat paralely v obdobných přístupech a principech pohyblivého obrazu, v práci s konkrétními obsahy i médii, které je zprostředkovaly.

Jednotliví tvůrci budou také představeni v kontextu jejich kulturního zázemí nebo uměleckého prostředí, ze kterého vzešli nebo ve kterém se nacházejí. Nebudeme se zevrubně zabývat všemi díly, důraz bude kladen především hlavně na ta, jež jsou z hlediska rozšířeného chápání animace, prostorové prezentace nebo využití zvýšeného množství různých médií novátorská. U každé z kapitol budou pro snadnější orientaci uvedena jména jednotlivých tvůrců.

4.2 Animace pookénkového snímání

Lenka Žampachová, Matěj Smetana, Filip Cenek, Jiří Havlíček, Pavel Ryška, Martin Bůřil

Za celé tři roky zahrnují Jiné vize pouze několik filmů, které zapadají do kánonu tradičních animačních technik zobecnitelného ve smyslu pookénkového snímání živých či neživých objektů jako základního principu animovaného filmu. V této kapitole si neuvedeme všechny, ale pouze ty, pro něž je klasická animace zásadní.

Zcela tradiční typ ručně kreslené animace snímané okénko po okénku představuje video brněnské studentky Ateliéru multimédií na FaVU Lenky Žampachové *A tak štěkám jako hrom* (2009). Kresba na bílé ploše je poznávací značkou Žampachové, podobný styl mají i její dřívější animace *Lipo* (2007) nebo *V jeskyni* (2007). Jsme svědky fragmentárních výjevů, nesouvislých surreálných situací. Nehty opouštějí konečky prstů a přelétají do černého šrafovaného čtverce, kde se stávají měsíci, kolem nichž náhle krouží havrani, kočka mění se v medvěda, otáčející se korouhev s kohoutem, jemuž ze zobáku vyletí mimozemské těleso, místnost kuchyně, která se násobí, až se z ní stane skříňka se šuplíky... mnoho dalších fragmentů nahuštěných do necelých dvou minut nedává šanci pochopit, ale pouze sledovat. Kreslené situace se vynořují z různých míst obrazu a jako by evokují nestálost paměti člověka, který se snaží zachytit své myšlenky, jež vzápětí mizí, aby se objevily další, které možná vydrží o něco déle, možná ne. Video působí jako automatický záznam bez nároku na konkrétní příběh. Vše se odehrává bez klasického střihu, ten probíhá na povrchu plochy, často sledujeme několik paralelních situací, které stmeluje především lehkost výtvarné stylizace a mírná těkavost míjejících se situací, která nedovoluje současně se soustředit na celý obraz. Objekty se rodí z prázdnoty bílé plochy, jež se chvílemi přímo zapojuje do dění - část se „roztrhne“ a zpod bílých cárů působících jako papír vyhřezává další šrafovaná černá vrstva, přitom stále sledujeme jedinou kompozici.

A tak štěkám jako hrom se v několika aspektech podobá kolektivní animační videoperformance *Bez názvu* (2007) Matěje Smetany, absolventa brněnské FaVU a současného doktoranda pražské AVU v ateliéru monumentální tvorby Jiřího Příhody. Improvizovaný koncept videa je víc než výmluvný - Smetana pozval na večírek své přátele s žádostí, aby si každý přinesl libovolný předmět. Poté po dobu sedmi hodin snímal na pozadí bílého prostěradla rej prostorových konfigurací. Během pouhých 33 vteřin se v úzkém horizontálním výřezu obrazu pohybuje 28 odlišných objektů. Ve výsledku sledujeme jakoby dlouhý bílý pruh, ve kterém dochází k absurdnímu střetávání nesourodých předmětů. Stejně jako u Žampachové se vše odehrává v jediné statické kompozici, chybí zvuková stopa, začátek a konec, obě videa nejsou označena titulkem, který by informoval o názvu nebo autorovi. V tomto směru zcela absentuje kinematografická konvence pojmenování díla na začátku a na konci, které má zřejmý účinek na divácké vnímání. U výtvarných umělců se však nejedná o nic neobvyklého, jejich díla jsou spíše samostatně vystavována v galerii nebo jiném specifickém prostoru mimo kinosál. Obvykle probíhají ve smyčce (= loop). Počítají tak zákonitě s opakováním a od diváka očekávají menší pozornost, ale více zhlédnutí, což je jeden z důvodů, proč videa bývají velmi krátká. Dokonale to ilustruje již výše zmiňovaná prezentace Smetanova *Bez názvu* v rámci prvního ročníku Jiných vizí v roce 2007. Video se pouštělo v divadle ve smyčce před začátkem projekce,

čímž se měl v prostoru kinosálu, který má své rituály, narušit divácký stereotyp. Smetana pracuje s technikou stop motion (=animace reálných objektů pomocí pookénkového snímání). Bílé pozadí je plné dynamických situací a nezvyklého střetávání nesourodých předmětů (anatomická figurína, z níž vyhřezávají vnitřnosti, hořící svícen ve tvaru hákového kříže, nafukovací kachnička míjí dřevěného hada, přistává kosmická loď z lega, kolem projede papírové policejní auto, plastový kůň, laptop, lesní šiška, obří jahoda atd.). Občas se v záběru mihne ruka některého z performujících animátorů. Nehledí se na čisté provedení, vše je otázkou improvizace a momentálního impulzu, což se výrazně odráží ve změnách mizanscény - za sedm hodin práce se proměňuje světelná tonalita, manipulace se světlem je ale spíše nezáměrná, linearitu zachycené performance lze odhadnout také dle proměny pozadí. Na začátku čisté bílé prostěradlo se pod tlakem animovaných předmětů postupně mění v pokrčené, špinavé a plné drobků. Tato metamorfóza působí současně diletantsky i autenticky. V *Bez názvu* se prolínají dvě roviny, jednu představuje neopakovatelná performance, kterou postrádá natáčení obvyklého filmu, a její zachycení, které ve výsledku působí jako dadaistická hříčka i hra s postřehem diváka.

Smetana se na Jiných vizích představil ještě jednou v roce 2009, když kurátorka Lenka Dolanová vybrala do soutěže dílo *Návod 2: Trilobit* z čtyřdílné série *Návody* (*Návod 1: Krystal, Návod 2: Trilobit, Návod 3: Vesmír, Návod 4: Západ slunce*; 2009). Na webových stránkách popisuje autor svá díla jako „čtyři animované návody na výrobu objektů, které jsem nechtěl realizovat“. Všechny návody pracují se schematickou lineární kresbou v červené barvě a jsou doslovně tím, co říká název. Návody, které by mohly být stejně tak vytvořeny pro jakýkoliv výrobek, ale velmi přehledně představují postupy, jak si kutilským způsobem vyrobit neúčelové, v případě vesmíru a západu slunce navíc nehmatatelné předměty. Přiznání, že o realizaci těchto objektů Smetana uvažoval, ale neměl potřebu je sám vyrábět, posunuje význam díla do hluboce konceptuální roviny. Smetana se zachycením vizuálních tvarů formou objektů zabýval již dříve. Mezi nejznámější patří *Hradčanoid* (2003/2006), což je polystyrénové rotační těleso znázorňující známé panorama Hradčan. Pro tvorbu objektů si ale v tomto případě vybral animaci, a tak zrealizoval prostřednictvím pohyblivého obrazu a ambientního hudebního doprovodu (jehož je také autorem) pouze manuály na jejich výrobu. Oproti snímku *Bez názvu* je realizace *Návodů* velmi pečlivě připravená, navíc srozumitelný instruktážní film musí být zákonitě také přísně lineární. Co se týče prvků animace, opět se vše odehrává v popředí bílé plochy, jednoduchá vizualizace evokuje architektonické plány. I když byl *Návod 2: Trilobit* v rámci PAFu vyňat ze série čtyř animací, funguje i samostatně, důkazem toho je i cena diváků Jiných vizí 2009. V porovnání s ostatními díly tvůrců Jiných vizí prezentovaných v Galerii Podkroví byl Smetanův *Trilobit* nejpřímočařejším dílem s nakažlivou hudební podkresbou. Lze se domnívat, že během čtyřdenního trvání PAFu působil možná nejpřístupněji a i když samotné téma je v podstatě velmi sofistikované, stálo za to se k tomuto meditativnímu manuálu vracet.

O instalaci *Bez názvu* jsme se již zmiňovali dříve (viz 2.5) v souvislosti s výstavou *Objekt animace. Třetí smysl*. Tehdy se jednalo o vystavení objektu (za zvukového doprovodu), sportovního stadionu použitého v původním animovaném videu. Dílo *Bez názvu* (1. ZNĚLKA; 2. OBRAZ, KTERÝ SÁM SEBE ODRÁŽÍ; 2005-7) uvedené v soutěži Jiných vizí v roce

2007 představuje nesouvislé fragmenty obrazů vytvořených různými technikami. Jednotlivé výjevy jsou zpravidla odděleny ostrou stmívačkou a roztmívačkou. Prvním z nich je znělka, v níž jsme svědky panoramatického snímání nehybného modelu stadionu. V jisté fázi se kamera zastaví a nad stadionem se začnou objevovat animované symboly – židovská hvězda, která se transformuje v olympijské kruhy. Následují obrazy černobílé kresby tváře ženy, dívky svázané na kládě s roubíkem v ústech, dvou vyzývavých žen s křídly, nad nimiž se míhají z papíru vystřižená zvířata, poté se objeví nápis TEXT, který se animací rozloží do ostrých tvarů, a poslední sekvencí videa je sled fotografií, v nichž se objevuje malá holčička. Cenek s Havlíčkem, kteří dlouhodobě pracují jako tvůrčí tým, se zabývají nelineárními možnostmi vyprávění, založenými především na ochotě diváka otevírat prostor vlastní asociativnosti, neboť vyznívání jejich děl je často zcela nesrozumitelné. Nedostatečné sdělení je ovšem úmyslem, hrou s divákem, který musí nutně rezignovat na tradiční přijímání obvykle uzavřeného filmového celku, aby se dokázal zamýšlet nad nezvyklými možnostmi zobrazovaného.

Kdo je skutečným hrdinou černobílého filmu *Cheesy Snow* (2006) absolventa FaVU Pavla Ryšky, není zcela zřejmé. Může to být mlčenlivá myš, která na sáňkách ve sněhové vánici převáží zásoby sýra z jedné strany obrazu na druhou. Nebo také dva kaktusy, které glosují její nečekanou přítomnost. Je to trochu apokalyptický svět na kusu sýra, představující hlavní scénérii filmu. Ryška, pro něhož je myš ústřední postavou velké části jeho tvorby, používá narativní postupy, charakteristické především pro filmy s redukovanou narací, zároveň se zde projevuje komiksová stylizace v podobě titulkového sdělení rozhovoru kaktusů. Divák navyklý na postavu disneyovsky rozjařeného Mickey Mouse sleduje jakoby odvrácenou tvář tohoto archetypu popkultury - myš bojující o přežití na hraně sýra, který, jak odhalí poslední vteřiny videa, je zvláštní optickou hříčkou, v celkovém vyznění připomínající kraj světa, v němž se hrdina za zvuků sněhové bouře ztrácí, aby možná objevil novou zásobárnu potravin.

Technikou pixilace (= pookénkové snímání živého člověka) je zpracováno video *Kouzelník* (2006) absolventa FaVU a současného studenta na Katedře kamery pražské FAMU Martina Bůřila, které v kontextu Jiných vizí působí trochu nepatřičně. V rozporu s pravidly soutěže vybrali tehdejší kurátoři Přátelského filmu videoklip, jehož forma je v intencích pixilace poměrně konvenční.

4.3 Loutkový film

Pavel Švec, Miroslav Bambušek, Josef Bolf

Během tří let v soutěži zastupovaly loutkový film tři tituly. Snímek *V kostce* Pavla Švece je založen na metodě pookénkového snímání, zatímco v dalších dvou jsou loutky ožívány v reálném čase prostřednictvím loutkoherců. Ve všech případech se jedná o velmi temné bezvýhledné vize, byť si každý z autorů, pocházející z jiného uměleckého prostředí, volí zcela odlišné téma, oproti zbytku soutěžních děl příbuzné především kladením důrazu na příběh.

Klasický pookénkově snímáný film představuje *V kostce* (2008) Pavla Švece, absolventa Ateliéru intermédií na FaVu. Jedná se o druhou část vesmírné trilogie, která vychází ze značně

pesimistických vizí kosmologa Stephena Hawkinse. Sám vědec je ústřední postavou tohoto meziplanetárního sci-fi. Hawkins trpící od dospívání amyotrofickou laterální sklerózou velmi nevybíravými poznámkami glosuje skrz hlasový syntetizátor bezútešný stav lidstva a jeho tvrdohlavý boj o přežití, aby sám nakonec dospěl k faktu, že jeho útěk do meziplanetárního prostoru v samotě vesmírné rakety je stejným vězením jako jeho postižení. Toto filozofické zamyšlení je ze všech soutěžních snímků Jiných vizí nejtradičnější a spíše než do výtvarného umění je na základě filmové řeči zařaditelné do oblasti klasického filmu.

Výrazových prostředků divadla ve svém výrazně stylizovaném filmovém debutu *Lucifer* („*Ruce vzhůru všichni kurvy!*“; 2007) využívá divadelní dramatik a režisér Miroslav Bambušek, který jediný z účastníků Jiných vizí nemá akademické vzdělání v oblasti výtvarného umění, ale ve filosofii a překladatelské činnosti. Divadelním divákům je známý především iniciací rozsáhlého divadelního projektu *Perzekuce.cz*, do většího povědomí filmové obce vstoupil ze stylizovaným dokumentárně laděným snímkem *Jan Hus – mše za tři mrtvé muže* (2009). Film *Lucifer* („*Ruce vzhůru všichni kurvy!*“), jehož předlohou je komiks, vyniká technikou manipulace s magnetickou tabulí, pomocí níž jsou ovládány jednotlivé esteticky zároveň odpudivé i podmanivé postavy vyrobené z nejrůznějších materiálů (spínací špendlíky, drátky, kovové mřížky, náplasti, hlína, vata atd.). Míšením nejrůznějších expresivních vizuálních prostředků a jazykových forem, od vznešeného básnivého jazyka až po vulgarismy nejhrubšího zrna, vypráví o cestě vyvoleného za spásou lidského pokolení. Existenciální líčení Luciferovy poutě umocňuje dynamické vedení loutek členy divadelního spolku Buchty a loutky a živý hudební doprovod.

Obývací pokoj, první filmový počín expresivního malíře Josefa Bolfa, absolventa Ateliéru Jiřího Načeradského, Vladimíra Kokolii a Vladimíra Skrepla na AVU, se nese ve značně bezvýchodném duchu. Bolfovo dílo je loutkovým filmem s charakteristickým rukopisem svého autora. Příklon k nepříjemným „tělesným“ barvám růžové a černé je patrný v početných malbách i kresbách autora, smutné výjevy světa a vyhrocených emocí jsou povětšinou znázorněny dětskými postavami na periférii nebo v institucionalizovaném prostředí. V tomto desetiminutovém, ve svém tempu až úmorně vleklém snímku beze slov, balancujícím mezi hororem a surreálním snem, sledujeme tmavý interiér místnosti, v němž se pohybují dívka a chlapec s podřezanými zápěstími, odění v černobílých společenských šatech. Většinou sedí u stolu, na kterém leží zvířecí hlava, cosi nesrozumitelně mumlají, balí hlavu do gázy a schovávají do skříňky, aby se pak vzápětí vykutálela ven změněná z původní hnědé barvy na bílou. Samotný děj není tak podstatný jako stísněná atmosféra potemnělých obrazů, neidentifikovatelných šumů a mrazivých smyčců, kterou se autorovi podařilo zachytit. Při retrospektivě Josefa Bolfa na pražské radnici pod názvem *Ty nejsi ty, ty jsi já* byl snímek pojat jako instalace, krom promítání v televizi byla vystavena také rekvizita pokoje a v ní sedící chlapec z filmu. Z reproduktorů se ozývaly chmurné deníkové zápisky namluvené samotným Bolfem, které v příběhu vyprávěném v ich formě zachycovaly bolestivé situace každodennosti.

4.4 Film jedné fotografie

Roman Týc, Jan Pfeiffer, Viktor Takáč

Babička R.I.P. (2009) člena umělecké skupiny ZTOHOVEN Romana Týce je dlouhá panoramatická fotografie kuchyňského interiéru ukotvená do pomyslného kruhu a takto ve směru hodinových ručiček ze středu tohoto kruhu nasnímaná. Výsledkem je křehký mikroportrét autorovy zesnulé babičky, beze slov, s reálnými zvuky kuchyně a meditativní hudební linkou. Kamera (nebo program) zachycuje prostor, jenž je popisován kruhovým švenkem po kuchyni babičky. Kruh je naplněn technicky, ale je také akcentován ve sdělení jakožto životní koloběh staré ženy po smrti svého muže, jehož fotografií je rámován film. *Babička R.I.P.* dává příležitost domýšlet si zvuky a vidět za nimi to, co zobrazováno není. Slyšíme tekoucí i kapající vodu, časování elektrospotřebiče, pravděpodobně mixéru, zatahování kohoutku, manipulaci s talíři a příbory, krájení něčeho (pravděpodobně ovoce či zeleniny), tikání hodin, štěkání psa - chtělo by se říct za oknem, ovšem nemůžeme. Zvuk a obraz jsou dva odlišné zdroje, dvě různé stopy propojené až postprodukčně. Zvuk vyjadřuje časoprostor, fotografie pouze prostor, který je naplňován zvukem nabádajícím k přemýšlení o jednotlivých činnostech. Obraz je zakonzervován do jediného okamžiku, je nehybný a uzavřený jako život babičky. Zatímco zvuk je plastický a zřetelně evokuje konkrétní činnosti přípravy pokrmu, obraz je pouhým výsekem pohledu ve výšce očí (možná autora fotografie) a jen nepatrně se pohybuje v souladu s ulpíváním na předmětech, které jsou viditelné. Týcův film nepůsobí strnule, naopak rozvíjí diváckou imaginaci prostřednictvím redukce základního principu pohyblivého obrazu, a to samotného pohybu.

Jakoby v kruhu se odvíjí také video „- are You Telling Me the Future Continues in the Past?“ (2008) studenta multimediální tvorby na AVU Viktora Takáče. Účelem v tomto případě není zprostředkování konkrétní situace, jako v případě Týce, ale zachycení různých významů na základě rychlosti obrazu. Panoramatický záběr fotografie interiéru pokoje se postupně zrychluje až do stroboskopického efektu, kdy dochází k dojmu stříhu. Ve finále jeden dlouhý záběr vytváří dojem tří vzájemně se překrývajících. Video bylo instalováno také v rámci výstavy *Objekt animace. Třetí smysl*. V tomto případě byla kruhová kompozice umocněna trojrozměrnou zakulacenou promítací plochou, čímž bylo dosaženo ještě výraznější iluze prostorovosti.

I Jan Pfeiffer, taktéž student monumentální tvorby na AVU, zachycuje v desetiminutové sociologické sondě *Předpoklad* (2009) pouze jedinou fotografii. Ta je zde vnímána pouze jako náhodný podkladový materiál z perspektivy člověka stojícího za oknem a pozorujícího venkovní dění. Fotografie však nikdy nelze spatřit celou, což ani není autorovým úmyslem, estetické kvality jsou zde druhořadé. Pfeiffer zaměřuje pozornost na konkrétní osoby nebo objekty. Kamera přejíždí po povrchu fotografie a ulpívá tu na skupince mužů, tu na autě na parkovišti nebo střeše stadionu. Záměrem je jediné – odhadnout jejich životnost. K tomuto úkolu byli vyzváni specialisté, kteří vyhodnotili jejich potenciální věk. Pfeiffer zachytil v konkrétním čase cosi o možných vyhlídkách anonymních lidí s velmi ambivalentním vyzněním. Statičnost fotografie se stává předností – snímané jevy jsou podrobeny diagnostice, podobně

jako jiné statistické dokumentace. Slyšet odosobněné odborné konstatování o životnosti konkrétních osob však v divákovi vyvolává smíšené pocity.

4.5 Slideshow - umění přiznaného stříhu

Daniel Pitín, Barbora Švarcová, Kateřina Držková, Lukáš Hájek, Michal Kindernay

Vítězný film *Jiných vizí 2009 Ztracený architekt* (2008) absolventa AVU Daniela Pitína je velmi sofistikovaným propojením několika různých médií, aniž by tím byla poznamenána čistota výsledku. Zpočátku se zdá, že se jedná o typickou slideshow. Je slyšet zvuk postupně se proměňujících archivních diapozitivů, které zobrazují architektonické stavby, postavy zeměměřičů a možná i onoho ztraceného architekta. Postupně se v nich však objevují záhadné až nadpřirozené prvky, budova hmyzího tvaru vedle antické sochy zavěšené v nebi. Pitín se zabývá otázkou lidské paměti a možnostmi s ní manipulovat. Pomocí programu na úpravu fotografií vmanipuloval do *Ztraceného architekta* nepravděpodobné prvky, které ale můžou procházejícímu návštěvníkovi snadno uniknout. Tato falešná slideshow je rafinovanější právě svou nenápadností. Výsledný obraz je záznamem projekce rotačního diaprojektoru. Dílo vzniklo jako součást výstavy, pro kterou Pitín připravoval instalaci v roce 2009. *Ztracený architekt* je pouze součástí komplexu obrazů a fotografií, přesto dokáže zasáhnout i jako samostatné dílo. V současnosti je k vidění také ve stálé expozici Po sametu U Zlatého prstenu v Praze.

Studentka audiovizuálních studií na pražské FAMU Barbora Švarcová ve svém videu *Psycho-analýza* (2009) pracuje s černobílým klasickým filmem Alfreda Hitchcocka *Psycho* (1960), ale naprosto rozdílnými prostředky. Film se dočkal několika nevydařených pokračování, jednoho stříhově identického remaku od Guse Van Santa (1998) a také apropriování zpracování nazvaného *24 Hour Psycho* (1993) vizuálního umělce Douglase Gordona. Spíše než o slideshow se v souvislosti s *Psycho-analýzou* dá hovořit o určité databázi pohyblivých obrazů. Východiskem tohoto díla je postava zavražděné hrdinky ze slavného Hitchcockova filmu, respektive její absence. Švarcová totiž její figuru dominující původnímu filmu odstraňuje ze třinácti vybraných záběrů, v nichž se hrdinka nachází ve středu kompozice. Sama autorka videa vysvětlila svůj záměr těmito slovy: „Vždycky jsem si představovala film jako frontu obrazů, které čekají na chvíli, kdy přijdou na řadu. Tedy ne jako linii v čase, ale spíše prostorovou instalaci uloženou v paměti, kde se člověk může kdykoliv vrátit k už proběhlým scénám, je-li to třeba.“¹¹¹ Obraz videa přímo vizuálně odkazuje k prostředí galerie a umístění obrazu v jejím prostoru. Výchozí obrazová vrstva je bílá, až z jejího povrchu vystupují mimo rámec černobílé pohyblivé obrazy jakoby zavěšené na pomyslné bílé zdi. Máme možnost je pozorovat odrámované, za sebou jdoucí pohyblivé obrazy vybraných scén s hrdinkou v podobě jejího šablonovitého „vystřižení“ nebo zprůhlednění. Pohybují se směrem k divákovi, v již detailní blízkosti se stáčí a opisují kruh v bílém prostoru. Sledovat toto kruhové panorámování je předmětem zájmu, samotný děj Hitchcockova *Psycha* se stává bezpředmětný. Kromě rozkladu

111 ŠVARCOVÁ, Barbora. Zpět v CASE [online], FAMU Centrum audiovizuálních studií [cit. 2010-10-04]

Dostupný z WWW: <<http://cas.famu.cz/page.php?page=30>>.

obrazových ploch je akcentována také důmyslná práce se zvukem, který se s vršícími záběry násobí a vytváří přerývanou koláž filmových zvuků a dialogů zdůrazňujících ještě patrněji rezignaci na význam původního díla.

Princip slideshow (= snímání statických fotek a jejich prezentace v čase filmu) využívá ve svém videu *Hranice / Die Grenze (2007)* vystudovaná socioložka Karlovy univerzity a absolventka Katedry fotografie na FAMU Kateřina Držková. Fotografický portrét zachycuje obdobné situace dvou sousedních států před pádem železné opony, Československé socialistické republiky a Německé demokratické republiky, a vytváří paralelní příběh dvou holčiček, které se ocitly ve stejné situaci na opačných stranách jedné hranice. Dokumentární miniatura velmi srozumitelně a originálně vypovídá o absurditě doby, kterou zasáhla politika Sovětského svazu. V *Hranici* se postupně prolínají, překrývají, splývají a zase rozdělují dvě linie vyprávění, vizualizované prostřednictvím nafilmovaných rodinných fotografií německých a českých textových titulků a zvukovým komentářem dvou dnes již dospělých žen, Češky Kateřiny Držkové a Němky Karin Rolle, které jsou čteny v opačném jazyce než je jejich mateřština. Kateřina jezdila s rodiči do DDR na dovolenou k moři, Karin jezdila na dovolenou do Vysokých Tater. Spojuje je však nedostupnost luxusního zboží ve vlastních zemích. To, co je jim zapovězeno doma, jim jejich rodiče mohou pořídit cestou z dovolené v zahraničí. Byť se v tomto díle nejedná o performance, Držková začleňuje sebe jako jednající postavu. Tato sebereflexivita je v *Hranici* společná s díly Pavly Sceránkové a Daniely Baráčkové, které ve svých videích vystupují taktéž jako hlavní aktérky, ale v pozici performerek.

Student multimédií na FaVU Lukáš Hájek ve videu *Gulliver v zemi liliputů (2008)* používá slideshow především jako prostředek k zobrazení bazálních struktur digitálního obrazu. Originální kresby z vydání Gullivera z roku 1952 podrobuje vizualizaci jejich vnitřní textury a původně statické obrazy rozkládá na černobílé spektrum nejmenších digitálních jednotek pixelů, které jsou v neustálém pohybu, členěné podle kontur postav a prostoru, v němž se nalézají. Nehybné kresby tak ve výsledku získávají dynamický rozměr až ve své digitální podobě, Hájek respektuje prostorové uspořádání a perspektivu objektů, např. obraz cválajícího koně je sice nehybný zvenčí, v samotném objektu koně se ale kumuluje pohyb ve směru jízdy. Dobře známý příběh Gullivera sám o sobě není podstatný, důležitý je vizuální vjem, který v prvním okamžiku může připomenout mapy televizního zrnění nebo zaseknutý obraz v počítači, který se však liší organizovaným systémem vycházejícím z původních kreseb.

V abstraktní rovině se pohybují *Pollution Movies (2009)* absolventa FaVU Michaela Kindernaye. Série fotografií je vystavována nepřetržitěmu toku zářivých barevných vrstev, které v jednom proudu přemazávají spodní obrazovou vrstvu, již představuje fotografie. V pravidelném rytmu tak přecházejí přes obraz vertikální plochy spolu. Opět nemáme příležitost zhlédnout fotografii v celku, čistou, vždy je intenzívně znečišťována nánosem nových vrstev, které působí současně jako obrazová chyba i estetický záměr.

4.6 Textový film

Tomáš Svoboda, Ivo Hos, Ivan Svoboda

Metodu textového filmu reprezentuje video *Fly* (2009) Tomáše Svobody, absolventa Ateliéru Jiřího Sopka a Vladimíra Skrepla na pražské AVU. Vizualně působivé obrazy zprostředkovává video natočené z pozice pasažéra v dopravním letadle, který sleduje mraky zpoza okna. Opět zde nenalezneme v centru pozornosti lidskou postavu, lidé jsou zde ale zpřítomněni prostřednictvím textových informací, které rozšiřují význam jinak jen dokumentárního záběru do významové roviny. Velké černé titulky řazené pod sebe ve středu plátna jsou předkládány jako neosobní informace, které lokalizují pasažéry pouze skrz čísla jejich sedadel, např. 11F LOOKS FROM WINDOW, 10E DRINK JUICE. Zároveň i pohled je netečný. Jednotlivé fáze letu dělí zatmívačky, zvuková stopa s autentickým záznamem z paluby letadla nepřerývaně pokračuje a text se nevyzpytatelně objevuje a vypovídá o situaci pasažérů. Protože nevidíme rám okna, ale čistý průhled na nebe, případně na část křídla, jeví se zde obraz v souvislosti s titulky automatický záznam ne nepodobný tomu, co si představujeme pod pojmem černá skříňka. Ta obvykle odhaluje příčinu leteckého neštěstí. V tomto případě se však jedná o pozorování stabilního stavu letadla bez větších kolizí. Titulky sice zprostředkovávají značně deskriptivní popis, nicméně mají překvapivý dramatický oblouk, který dokáže vytrhnout z pozorování meditativního výjevu. Letargii naruší zvýšená, až chaotická frekvence informací, které najednou možná vypovídají o kolizním stavu letu – 20D CRIES, 9B HUGS, 17D PRAYS atd. Nebe zcela mizí pod hustými mraky, zvyšuje se trhanost záběru. Následná zatmívačka a nový obraz dává na srozuměnou, že je vše v pořádku, 15E LOOKS FROM WINDOW... *Fly* je obrazově podmanivé dílo, které vypovídá dvěma „odlidštěnými“ narativními liniemi o intimních okamžicích člověka. Jeho fyzická nepřítomnost o to víc rezonuje emocemi diváka při čtení chladných statistických informací.

Každodenní způsob sdělování a komunikace se z velké části přenesl na okamžitou interakci psaného projevu prostřednictvím mobilních sítí a internetu. Zdá se, že mluvená řeč už není dominantním dorozumívacím prostředkem a sdělení je většinou redukováno na bazální informace ve virtuálním přenosu. Psaný projev je zákonitě vždy odcizenější než mluvený dialog, přesto může sloužit i jako intimní prostředek. O artikulaci takového sdělení se pokusil ve svém textovém filmu *Tři kousky* (2007) absolvent FaVU Ivo Hos. *Tři kousky* nabízí tři fragmenty (pojmenované *Jazykem*, *Cop*, *Nemluvně*) natočené roztrhanou ruční kamerou, každý z nich je doplněn poetickými titulky korespondujícími se zobrazovaným pouze v asociativní rovině. Zásadní je způsob, jakým jsou vytvořeny. Kopírují totiž těkavost kamery a obecně fyzickou aktivitu autora, čímž získávají jedinečný osobní rozměr, který může mít stejnou, ne-li vyšší emocionální rezonanci než mluvené slovo. Jsou výsledkem pookénkového snímání reagujícího podle pohybu obrazu. *Tři kousky* je možné vnímat spíše jako videobáseň, samotné fragmenty rezignují na posloupnost. Důležitý je tělesný prožitek tvůrce, podobně jako v případě *Stavu Bouře* Patricka Sedlaczka. Ve dvou kouscích zahlédneme animované kresbičky, které jsou tak nenápadné, že při horším rozlišení až splývají s prostředím, o to víc je jejich náhlé zjevování znepokojivé.

Textový film Ivana Svobody *Byt č. 20* (2008) pracuje s mezititulky ve stylu němé kinematografie. Jejich sdělení vesměs supluje reálné zvuky (At one moment, the doorbell rang atd.) nebo popisuje zobrazované situace podobně, jako tak činí jeho jmenovec ve filmu *Fly*. Vyprávění zachycuje skupinu spolubydlících, kteří v třípokojovém bytě v německém Eberswalde hrají z dlouhé chvíle karty, mikádo, koukají na starou televizi, pijí čaj a čekají, až dorazí nová LCD televize, která má nahradit tu stávající. Svoboda zobrazuje rutinu všedního dne i banální situaci, která je ve středoevropském prostředí častá – výměna starého televizoru. Pozoruhodná je práce se zvukem, který je smíchán z reálných ruchů prostředí do rytmické stopy provázející celý film.

4.7 Autor v obraze

Pavla Sceránková, Daniela Baráčková

Video Pavly Sceránkové, které bylo na PAFu prezentováno jako *Umzug – stolička, stolovanie, stol* (2008) se podle webových stránek autorky jmenuje *Moving in Moving out*. Těžko odhadnout, jestli se při přebírání díla do soutěže jednalo o nedorozumění, v případě konceptuálních projektů Sceránkové by se ale stejně tak mohlo jednat o úmysl spojený s možností nového významu díla. *Moving in Moving out* lavíruje na pomezí loutkového filmu a důmyslného záznamu akce, přičemž se vtupně konfrontuje s animační technikou pixilace. Sledujeme tři fragmenty, v nichž je různými způsoby oživována židle a stůl. V první části je skrz škvíru ve dveřích manipulováno se stoličkou s uvolněnými klouby, která se „snaží“ opustit místnost. Je nutno dodat, že ruka autorky viditelně manipulovala jednou nohou. Prostřední fragment je založen na principu zpětného chodu (docíleného postprodukčně ve stříhovém programu), zprostředkovává iluzi oživení původně rozbité židle a stolu právě díky fyzické aktivitě autorky. Dojem je velmi sugestivní, Sceránková si v tomto fragmentu nakonec ještě sedá na židli a opírá se rukou o čerstvě rekonstruovaný stůl. Náplní třetího fragmentu je „skok“ rozbitého stolu ze země do vzduchu na druhou stranu místnosti, odkud byl skrytou autorkou vržen, ale zpětný chod záznamu usiluje o dojem vlastního pohybu objektu stolu. Promyšlenost aktu je pozoruhodná, nejedná se totiž o pouhý záznam, důležitá je dodatečná postprodukce. Ač se jedná o jednoduchý efekt zpětného chodu, který nevyžaduje práci s pookénkovým snímáním, autorka naprosto jedinečně oživuje neživé objekty. Pro Sceránkovou, která absolvovala ateliér intermediální tvorby Milana Knížáka, kde se věnovala převážně sochařské práci, jsou objekty klíčovým tématem často jednozáběrových video-performance od raného *Bagging* (2004) až po (na osobních webových stránkách) posledně uvedený *Parking Loop* (2009). Oživování řemeslně důmyslných objektů z různorodých materiálů (papír, tkaniny, dřevo) je ve videích nezřídka zakončeno destrukcí. Anebo naopak pohybem, jako v případě skoku stolu ve videu *Moving out Moving in*. Pod názvem *Moving out* bylo video prezentováno také na výstavě *Objekt animace. Třetí smysl*. Kurátoři se rozhodli použít pouze první část, díky čemuž vtiskli pohyblivému obrazu nový význam související s uzavřeným prostorem dřevěné budky black boxu, kdy se stolička, ústřední objekt filmu, nejen snaží uniknout skrz úzkou škvíru dveří do vedlejší místnosti, ale pomyslně opouští i prostor black boxu, aby se do něj pomocí smyčky opakovaně

vracela. Pozoruhodný aspekt lze spatřovat ve vůli Sceránkové nechat do svého díla zasáhnout. Svědčí to o nezakonzervovanosti pohyblivého obrazu, který přijímá výzvy ať od svých autorů (jako v případě díla *Bez názvu* autorů Filipa Cenka a Jiřího Havlíčka) nebo v případě Sceránkové kurátorů (kterými byli Genek, Havlíček a Martin Mazanec). Ve výsledku už se nezaobíráme jen samotným videem, ale také kurátorským přístupem, který toto médium uvrhnul do nové prostorové konfigurace. Neobvyklou reflexi animovaného filmu představuje fotorealistické video absolventky Ateliéru Jiřího Davida na VŠUP Daniely Baráčkové *Kung Fu Panda* (2008). V podstatě se jedná o remake amerického animovaného dlouhometrážního 3D filmu *Kung Fu Panda* (režie: Mark Osborne, John Stevenson, 2008). *Kung Fu Panda* je trochu zvláštní etuda, která převádí animovaný jazyk do živé akce. Baráčková kopíruje filmovou řeč původního díla - kompozici, figuru, záběr/protizáběr, kamerový nadhled/podhled. Originální text *Kung Fu Pandy* zní v podání akterek poměrně zábavně, neboť v dialogu se obnažují principy animovaných scének založených na rychlé gradaci a repetitivnosti. Video neklade přílišné nároky na mizanscénu a sází především na sílu replik mezi dvěma hlavními představitelkami ztělesňující postavy Mistra a Shifu v modelové situaci mistra a žáka. Příběh je provázán s místem, kde projekce amerického originálu probíhá. Budova multiplexu s měnícím se neonovým nápisem Village Cinema dodává už tak v podstatě absurdnímu výstupu s přiznaně ledabylou stylizací (velký batoh, čepička s oušky, větev jako meč) bez snahy se fyzicky přiblížit animovaným hrdinům další ironický rozměr, když Mistr nechává Shifua napospas budoucím nástrahám a sám odchází směrem k multiplexu, možná na projekci *Kung Fu Pandy*.

4.8 Záznam jako nástroj procesu

Vilém Novák, Patrick Sedlaczek, Viktor Takáč, Petra Hermanová, Lukáš Kelner, Roman Štětina, Matyáš Vacek, Milan Žák

Sloup brněnského absolventa kabinetu multimédií Viléma Nováka působí nejsyrověji ze všech snímků. Bez jakékoliv stylizace, postprodukčně pouze několik jednoduchých stříhů, zachyceno je jen reálné prostředí, pozornost upřena na sloup v garáži, po němž se plazí světelné animace. Je to zvláštní vnější pohled na animaci, jakoby jen zachycení jejího projevu. Sloup s kruhovým objemem je „obětí“ tohoto působení, byl vybrán autorem pro svou světelnou instalaci. Film nemá začátek a konec, což je opět ideální stav pro opakující se galerijní projekci. V prostoru Konviktu představoval zvláštní průnik dvou architektur, sám film o sloupu byl promítán na sloup a toto zdvojení působilo značně ambivalentním dojmem. Reálný prostor galerie se sloupem byl prohlouben do jiné virtuální místnosti, v níž se nachází další sloup, pokrytý mapami abstraktních animací. Ty se podivuhodně přirozeně přelévaly ze sloupu na beton země a v podobě světelných lidských stop putovaly kolem něj. Galerijní projekce tentokrát pomohla rozšířit prezentované dílo o novou, stylizovanou úroveň, byť byla tato volba kurátorů spíše neúmyslná.

Pocit bezradnosti sugeruje snímek *Stav bouře* (2008) Patricka Sedlaczka, absolventa ateliéru Václava Stratila. Co se týče jednoznačného zprostředkování díla divákovi je toto video ve

své délce (14:22s) zcela nekompromisní a vzhledem k autorově fascinaci zaznamenáváním chvění větví v bouři také do značné míry nesnesitelné. Divák netuší, proč pozoruje v bouři plápolající větve s listy, a zřetelnější indicie nenabízí ani několik odlišných záběrů (občas jsou několik vteřin s nazelenalým filtrem nasnímána stébla trávy). Dlouhé i několikaminutové záběry pořízené digitální kamerou, umocněné černobílým efektem nočního vidění, který je na kamerách v dnešní době běžným standardem, se detailně zaměřují na velký suk jedné z větví. Zde se dostáváme již k tomu, co na své ose animačního kontinua vyjadřuje Maureen Furniss kategorií extrémní mimesis, kam řadí např. Warholův záznam *Sleep* (viz 2.4). V případě Sedlaczekova filmu se však jedná o výraznější extrém, zatímco v pětihodinovém snímku pozorujeme spícího muže, jehož jediná živá akce spočívá v tom, že žije, *Stavu bouře* naopak dominuje detail na dynamický přírodní živel zprostředkovaný prudkým pohybem větví, nejedná se o nic víc než zachycení bytí přírody a boj člověka (= kameramana) s ní. Video končí pomalým odchodem kameramana od stromu a ten mizí z dosahu silného světla nočního efektu ve tmě, trochu jako by si se stromem potřeboval cosi vyřešit, učinil tak a nyní už jej může opustit. Celkový pocit diváka při projekci v potměném kinosále může být až klaustrofobický, kamera je pořád zaměřena na stejný bod, který ale musí zachycovat v rytmu větví, zároveň se zdá, že větve možná brání průchodu někam dál. I z tohoto hlediska je možné vnímat *Stav bouře* víc než jen jako zprostředkovanou impresi; Sedlaczek vystupuje jako neviditelný performer.

Vítězný film Jiných vizí 2007 *Mr. Möbius lives on the 2nd Floor* (2007) Viktora Takáče představuje typ polyekranového filmu. V obraze se nachází dva vedle sebe postavené záběry, které jsou zaznamenány v dlouhém nepřerušném švenku. Pro autora ani není tak důležitý samotný obsah, který dokumentárně zachycuje noční dění na ulici, ale metoda a fáze postprodukce, v níž je akcentován matematický princip möbiovy pásky, což je plocha, která má jen jednu stranu a jednu hranu. Stejně jako u Takáčova videa „- are You Telling Me the Future Continues in the Past?“ se tedy jedná o téma geometrie v rámci dvourozměrného pohyblivého obrazu. Oba obrazy se točí v prostoru jedné osy. Časové plynutí v jednom obraze lineárně pokračuje a navazuje do obrazu druhého. Video trvá přes deset minut, což je dáno nutností zobrazit spoj, který není ani začátkem ani koncem.

V roli pozorovatele vystupuje studentka Ateliéru intermédií na FaVU Petra Hermanová ve svém snímku *Corded* (2009). Předmětem jejího zájmu je všudypřítomný pohyb. Kamerou kopíruje různé přirozené projevy prostředí – trhanou chůzi starce opírajícího se o hůl, poletující ptáky, roztočený větrník, zvedající se závoru atd. Tato simulace je zdůrazněna i v obrazové kompozici výsledného videa. Natočené záběry jsou zmenšené v černém pozadí, ve finále tak můžeme sledovat tři pohyblivé stavy – stav reálného objektu ve filmovém prostoru, pohyb kamery, kterou ovládá autorka, a navíc ještě pohyblivý rám, v němž je záznam uvnitř výsledného videa.

Rámování pohyblivého obrazu je principem videa *Červená* (2007) plzeňského studenta Lukáše Kellnera. Ve stroboskopickém rytmu odhaluje různé výřezy neustále se opakujícího krátkého záběru na červené auto stojící na kraji lesa. Podle autora byl záměrem test funkčnosti přenosu doznívajícího obrazu ze sítnice do mozku. Nikdy není umožněno spatřit celý obraz, ten je neustále narušován proměnou výřezů. Samotný záběr tak slouží pouze jako podkladový

materiál, ve výsledném videu podrobený omezeným možnostem vidění.

Jako o specifickém typu performance se dá uvažovat o minutovém videu *Morseovka* (2008) studenta nových médií na pražské AVU Romana Štětiny. Statický záběr minimalisticky zařízené místnosti, ve které nevládne žádný pohyb, sám o sobě poskytuje jen velmi slabou informaci. Postel, knihovna, plovoucí podlaha, holé zdi. Tato minimalistická nemá kompozice je narušena až tukaním na zed'. Název videa prozrazuje, že se jedná o konkrétní význam. Pokud si divák dokáže vzpomenout na Morseovu abecedu, bude odměněn sdělením „myslel jsem to dobře“, což také není zrovna příliš. Původně se jednalo o záznam zvukové instalace, která souvisela s rezonancí postele, divákovi Přehlídky animovaného filmu byl však tento kontext upřen. Z hlediska kurátorského výběru se *Morseovka* jeví jako nejproblematictější titul v historii Jiných vizí překračující hranici divácké únosnosti.

Jediné čistě abstraktní dílo Jiných vizí zastupuje výtvarná performance *Vrstvení* (2007). Její tvůrci Matyáš Vacek a Milan Žák, tvořící uměleckou skupinu TRAKOD, snímají napjaté plátno s motivy rostlin, na něž jsou prostřednictvím nepravidelných stop-triků kopírovány jejich tvary a vrstveny nánosy barev. Moment reálné akce je zde posilován stříhem obrazu, s nímž přichází i změna hudby, při které autoři vytvářeli své dílo. Do jisté míry je zde obnažen princip animace, stačilo by pouze zvýšit frekvenci stříhů a byli bychom svědky abstraktní animace, takto je divák podroben sledování postupně se doplňujících vrstev malby a má tak možnost zaznamenat proměnu původního kusu látky nebo tapety na umělecký artefakt.

4.9 Net art

Martin Kohout

Vítězné dílo Jiných vizí 2008 *Moonwalk* (2008) Martina Kohouta zastupuje internetovou tvorbu. Sám autor v souvislosti s *Moonwalk* s nadsázkou hovoří o digital natives a umění druhé generace net art 2.0, čímž se odlišuje od tzv. digitálních imigrantů, kteří se museli s internetem naučit pracovat a projevují se především v programování, hackingu a obecně poznávání možností sítě a dat na ní uložených. Umělci net art 2.0 patří do generace, která s internetem vyrostla, a tudíž již procesy, kterými se zabývali imigranti, považuje za přirozené. Obecně lze hovořit o umělcích, kteří řeší již nové výzvy virtuální sítě, podobně jako řeší výtvarní umělci vztah k reálnému životu.

Moonwalk na první pohled nezobrazuje nic jiného než prostředí videoseveru youtube. Až s další přehrávací lištou youtube vkomponovanou přímo do obrazu a jejím následným multiplikováním do trojúhelníkového tvaru se odhaluje podstata díla. Kohout máte uživatele internetu opakující se lištou do hlubiny prostoru obrazu. Po počátečním dojmu, že se snad přehrávač zaseknul, si divák uvědomí záměr a podléhá estetickým kvalitám pohyblivého obrazu. Jednotlivé lišty nejsou animované v klasickém slova smyslu. Jedná se o generování černého videa bez zvuku, které je umístěno na stránku youtube a poté prostřednictvím programu screen capture (= záznam videa z monitoru) opět generováno dál, až do chvíle, kdy dojde k jeho postupnému zmenšení, které vytvoří výsledný trojúhelník z přehrávacích lišt.

Moonwalk byl vytvořen především pro účely internetu, v rámci Přehlídky animovaného filmu byl promítán v divadelním sále, čímž se záměr sice oslabil, nicméně s prostředím youtube je dobře obeznámen každý uživatel internetu, tudíž obstálo i mimo své přirozené virtuální prostředí. Martin Kohout své dílo prezentoval na mnoha místech, za povšimnutí stojí především instalace na brazilském bienále v roce 2008, kdy bylo video projektováno na zeď a na podlaze pod projekcí leželo zrcadlo, které dodávalo *Moonwalk* nový kosočtvercový tvar a prohlubovalo tak perspektivu do nového rozměru.

Nestálost net artu ilustrují proměny uživatelského prostředí, server youtube od vytvoření díla provedl dvě podstatné změny, kterými se efekt *Moonwalk* oslabil, poprvé když před dvěma lety změnil formát z 4:3 na 16:9, čímž poničil iluzi videa původně komponovaného pro standardní formát. Poslední proměnou z roku 2010 je nová estetika přehrávací lišty, která již matoucí dojem zcela eliminuje, zůstává tak pouze vizuální obrazec s meditativním zvukem, nicméně Kohoutova původní idea přestává fungovat.

4.10 Konvergence Jiných vizí

V předchozích kapitolách jsme se pokusili o jisté vymezení konkrétních soutěžních filmů Jiných vizí. Je ovšem potřeba brát tuto kategorizaci spíše s rezervou, neboť byl pro ni zvolen postup vycházející z dominantního výrazového prostředku, kterým jednotlivé filmy disponují v souvislosti s ostatními soutěžními díly. Především se však odhalilo několik důležitých, zobecnitelných skutečností týkajících se jak autorů a jejich děl, tak kurátorských výběrů soutěžních ročníků.

Záběr kurátorů se jeví jako velmi široký, princip pookénkového snímání je zde pouze jednou z mnoha možností, neboť se v soutěžních filmech objevuje u necelé třetiny. Kurátory více zajímají spíše neobvyklé výrazové prostředky. Animací tak může být např. film založený na textových titulcích anebo dokonce živé akci či fotorealistickém záznamu. Podle slov kurátora Martina Mazance bylo např. video Patricka Sedlaczka *Stav bouře* do soutěže zařazeno kvůli efektu nočního vidění, který svým způsobem deformuje fotorealistický záznam. Takové pojetí je blízké již dříve zmiňovanému animačnímu kontinuu teoretičky Marleen Furniss, která na jednu stranu jeho širokého spektra řadí např. dokumentární film *Sleep* Andyho Warhola. V tomto kontextu je tak možné vnímat veškerou tvorbu pohyblivého obrazu, čímž se ovšem poněkud rozpouští animace jako svébytný umělecký druh, což se také do jisté míry zdá být kurátorským záměrem. V tomto ohledu se ve vnímání animace přibližují také novozélandskému teoretikovi nových médií Seanovi Cubittovi, jenž staví animaci nad kinematografii. Přesto lze ve výběru soutěžních filmů nalézt zřetelnou linii, která se mívá s klasickou kinematografií, a tou jsou originální přístupy tvůrců k pohyblivému obrazu nehledě na použité médium či techniku.

Mezi autory soutěžních děl je zřetelný rozdíl především v akademickém zázemí, což se projevuje v samotné tvorbě. Velká část je v současnosti buď studenty nebo absolventy brněnské FaVU a toto zázemí se také výrazně odráží v jejich práci. FaVU se dlouhodobě vyznačuje progresivními postupy na poli animace, čímž jednoznačně převyšuje specializovaná pracoviště

zaměřená na animaci jako je katedra animace na pražské FAMU nebo Vyšší odborná škola filmová ve Zlíně, kde je kladen důraz především na precizní formální stránku, nicméně převážně klasické formy vyprávění často trpí neinvenčním scénářem nebo přílišnou polopatičností. Veškerá pookénkově animovaná díla zastoupená v soutěži pochází právě od studentů nebo absolventů FaVU, zejména z ateliérů intermédií a multimédií.

Krom klasické narativní výstavby snímku Pavla Švece *V kostce* můžeme hovořit převážně o nelineárních formách narace a zájmu tvůrců o roztržitěnou strukturu děl většinou neakceptující zřetelnou dějovou linii, což je dáno do značné míry hybridními formami, které si volí. Nejvýraznějšími představiteli těchto tendencí jsou Jiří Havlíček a Filip Cenek, jenž je zároveň již několik let odborným asistentem ateliéru intermédií Václava Stratila, čímž se ozřejmují i obdobné postupy studentů tohoto ateliéru. Podobný přístup je vlastní také studentům ateliéru multimédií. Fragmentární struktura nebo úplná absence děje se objevuje ve videích Iva Hose, Matěje Smetany, Patricka Sedlaczka, Petry Hermanové, Viléma Nováka, Lukáše Hájka a Lenky Žampachové.

Z tohoto hlediska se příliš neliší tvorba ostatních tvůrců Jiných vizí mimo FaVU. Důraz je kladen především na koncept a jeho zpracování. Tím se tato tvorba zřetelně distancuje od pravidel klasické filmové řeči a přibližuje se více formám videoartu a experimentálního filmu a obecně konceptuálnímu umění. Koncept obvykle hraje klíčovou roli u většiny tvůrců Jiných vizí, kteří jej nadřazují nad klasický scénář. Tato situace není příliš tradiční v kinematografii, zato je běžná ve výtvarném umění od počátku dvacátého století. V tomto ohledu lze opět odkázat k dříve zmiňovanému Marcelu Duchampovi, jehož ready made lze považovat za první projevy konceptuálního umění, ještě dlouho před samotným ustanovením tohoto uměleckého směru v 60. letech.

Příznačným rysem velké části děl Jiných vizí je jistá odtazitost a nevstřícnost vůči divákovi navyklému sledovat filmy s klasickou narativní strukturou. Záměrné vytlačování narace jako dominantního principu filmu započalo avantgardním filmem (tedy tvůrci vzešlymi především z výtvarného prostředí), který volí odlišné výrazové prostředky, v nichž je vyprávěcí struktura upozaděna vůči snahám vytvářet zcela originální časoprostor. Tvůrci Jiných vizí často rezignují na dramatickou výstavbu a v mnoha případech se při pozorování jejich děl nelze ubránit pocitu, že se jedná o samoúčelná školní cvičení (což není vyloučeno).

Důvodů je mnoho. Jedním z nich je jistě fakt, že primárním zájmem tvůrců Jiných vizí není člověk, což ilustruje přítomnost mluveného slova pouze v pěti dílech (*V kostce* Pavla Švece, *Lucifer („Ruce vzhůru všichni kurvy!“)* Miroslava Bambuška, *Předpoklad* Jana Pfeiffera, *Hranice* Kateřiny Držkové, *Kung Fu Panda* Daniela Baráčkové). Zbytek děl využívá buď textové titulky, nebo reálné zvuky. Se zvukovou složkou děl je často nakládáno velmi specificky. U čtyř videí chybí zcela (*Bez názvu* Matěje Smetany, *Červená* Lukáše Kellnera, *Gulliver v říši liliputů* Lukáše Hájka, *A tak štěkám jako hrom* Lenky Žampachové), v jednom je zvuk pouze krátkou chvílí (*Bez názvu* Filipa Cenka a Jiřího Havlíčka). Tvůrci Jiných vizí reálný zvuk vrství přes sebe (*Psychoanalýza* Barbory Švarcové), stříhají, zkreslují, zrychlují v provázanosti s pohyblivým obrazem (*Pollution Movies* Michala Kindernaye, „*Are You Telling Me the Future Continues in the Past?*“ Viktora Takáče, *Vrstvení* Matyáše Vacka a Milana Žáka, *Moving in Moving out* Pavly Sceránkové),

vytváří hudební doprovod z reálných zvuků (*Byt č. 20* Ivana Svobody) nebo pracují až na několik výjimek s nemodifikovaným zvukem nahrávaným pouze mikrofonem kamery. Ani komponovaná hudba není příliš častá, vyskytuje se pouze v *Obývacím pokoji* Josefa Bolfa, *Návodu 2: trilobit* Matěje Smetany, *V kostce* Pavla Švece a *Luciferovi* Miroslava Bambuška. S ambientními zvukovými plochami se setkáváme jen v *Moonwalku* Martina Kohouta a *Babičce* R.I.P. Romana Týce.

Rozdíly oproti tradičnímu filmu se kromě specifické estetiky projevují i na úrovni produkce, realizace, propagace a prezentace děl. S výjimkou *Obývacího pokoje* Josefa Bolfa, *V kostce* Pavla Švece a *Bytu č. 20* Ivana Svobody jsou náklady na realizaci děl Jiných vizí takřka nulové. Tvůrci si vystačí pouze s digitální kamerou (a v několika případech i bez ní) a bazálními znalostmi počítačových programů.¹¹² Z toho také pramení pocit jistého amatérismu, jímž mnohá díla působí, nicméně tvůrcům se často jedná právě o autenticitu syrového záznamu, který mnohdy slouží pouze jako podkladový materiál pro další postprodukční zásahy. Tvůrci Jiných vizí často pracují intuitivně a spontánně, čímž se výrazně liší od standartních procesů filmového natáčení a postprodukce, zpravidla vyžadující početný štáb. Drtivá většina děl Jiných vizí je samostatnou prací autorů, výjimku představují přirozeně loutkové filmy a video *Byt č. 20*, kde vystupují herci.

Důležitá je také práce s jazykem. Až na několik děl, která nakládají s češtinou jako s významotvorným prostředkem (*Hranice* Kateřiny Držkové, *Lucifer* Miroslava Bambuška, *Kung Fu Panda* Daniely Baráčkové), využívají autoři často anglický jazyk v názvech nebo přímo v práci s mluveným slovem či textovými titulky. Vypovídá to o předpokladu tvůrců pracujících s univerzálním jazykem angličtiny, že jejich dílo může být vystaveno v zahraničí, což se v mnoha případech také děje, nebo na internetu.

Ačkoliv Jiné vize představují pouze část současné české audiovizuální produkce vytvořené tvůrci převážně z výtvarného prostředí, je možné vyzorovat několik společných rysů. Především je to výrazně konceptuální hledisko, s nímž autoři přistupují k tvorbě pohyblivého obrazu a čímž se podstatně liší od klasické kinematografie. Význam konceptu se také často projevuje na technické realizaci, která nemusí být nutně nákladná. Specifickým rysem je příklon k autentickému zpracování, v němž je rozhodujícím faktorem vyjádření myšlenky, bez ohledu na diváckou náročnost. Samozřejmě, že ve všech těchto ohledech se dají nalézt výjimky, těch se však během tří let existence Jiných vizí objevil jen zlomek.

112 Tvůrci ve většině případů používají stříhové programy Adobe Premiere, Adobe After Effects a Final Cut, pro práci s úpravou fotografií Adobe Photoshop.

ZÁVĚR

Záměrem této práce bylo v kontextu fenoménu animace a prostorové prezentace zmapování oblasti audiovizuální tvorby, která vznikla v posledních třech letech na území České republiky a byla prezentována na Přehlídce animovaného filmu v Olomouci v rámci soutěžní sekce Jiné vize. Vznik soutěže je důležitým mezníkem v přístupu k tvorbě obtížně zařaditelných pohyblivých obrazů, které v mnoha případech nebyly určeny pro účely klasické kinoprojekce, ale pro specifické galerijní prostředí nebo jiný typ projekce mimo kinosál. Také autoři jednotlivých děl se často rekrutují spíše z řad výtvarných umělců než filmových profesionálů a animátorů. Práce s pohyblivým obrazem je pro ně jen jedním z formálních přístupů k vyjádření tvůrčí vize. Soutěž Jiné vize v prvních dvou letech své existence tato díla, určená primárně pro galerijní typ prezentace, vytrhávala z jejich původního kontextu a podrobovala je specifickému prostoru kinosálu. V posledním roce došlo k podstatné změně, kdy byly Jiné vize prezentovány v obou prostředích.

První kapitola se věnuje především popisu historie soutěže a jejích pravidel, která se rok od roku proměňují, zejména proto, že se jedná o soutěž relativně novou, hledající své místo a vymezení jak v kontextu jiných soutěží pohyblivého obrazu, tak v kritériích výběru soutěžních děl a způsobu jejich prezentace v rámci Přehlídky animovaného filmu.

Kurátoři sice kladou důraz na princip animace, nadržují se ale striktních definic a hledají především inovativní přístupy v práci s pohyblivým obrazem. Obecně lze konstatovat, že animace je dlouhodobě podceňovaným fenoménem, který je především pod vlivem omezujících definic často vymezován jako umění pookénkového snímání, čímž se značně redukuje její jiné možnosti.

Problematika fenoménu animace je obsahem druhé kapitoly. Zaměřuje se na historický vývoj animace v kontextu kinematografie a výtvarného umění. Na významných historických událostech lze popsat, proč se může animace jevit jako nejvhodnější termín pro princip pohyblivého obrazu. Obecně lze hovořit o stanovisku konzervativním, které staví na úzce profilované definici založené na konkrétních charakteristikách a technikách, nebo v širším pojetí, které animaci přisuzuje postavení nad kinematografií. S masivní expanzí digitálních médií a virtuální sítě se mnoho současných domácích i světových teoretiků začalo zabývat otázkou, zdali nebyla kinematografie založená na fotorealistickém zobrazení pouze dočasnou zastávkou ve vývoji animovaného obrazu. Ten je v dnešní době v dominantním postavení oproti klasickému filmu, jenž se v podobě filmové suroviny rychle přibližuje ke svému zániku. Projevy animace se v současnosti vyskytují nejen v animovaných filmech, ale také v reklamním průmyslu, lékařství, architektuře a v mnoha dalších odvětvích. Můžeme říci, že prvky animace jsou přítomny v každodenním životě. Animace se ovšem projevuje v nových souvislostech také v uměleckých oblastech. Několik projektů, které se pokouší redefinovat animaci a zasazovat ji do prostředí galerie v podobě statických objektů nebo eliminovat pohyblivý obraz jinými způsoby, představuje poslední část kapitoly.

Třetí kapitola se zabývá různými možnostmi prezentace pohyblivého obrazu z hlediska historického vývoje. Konfrontován je především potměný prostor kinosálu, který se na

počátku dvacátého století konstituoval jako hlavní útočiště filmových projekcí, s prostorem galerijním, který na rozdíl od v podstatě stále stejné podoby kina běžného typu zprostředkovává jedinečnost svými architektonickými dispozicemi, individuálně provozními aspekty a často ideovým kontextem. V tomto ohledu je nastíněno především odlišné postavení diváka, jenž není v galerii pouze pasivním pozorovatelem světelného kuželu mířícího na plátno, jako je tomu v kinosále, ale je aktivním účastníkem často jedinečného galerijního uspořádání pohyblivého obrazu. Kromě vývoje kinosálu a popisu galerijního prostředí byla pozornost upřena také na neprogramové hnutí Expanded Cinema, které se snažilo narušit stereotyp kinoprojekce hledáním nových projekčních míst mimo kinosál, a v neposlední řadě i na fenomén televize (jako přirozenou součást většiny domácností) a jejího uchopení výtvarnými umělci v šedesátých letech. Závěr kapitoly prezentuje projekty, které se v současnosti pokouší o intervence do prostorů primárně nevymezených pro projekce pohyblivého obrazu.

Díla Jiných vizí jsou tématem poslední kapitoly. I když se v rámci soutěže jedná o třicet velmi odlišných snímků a sami umělci používají různá média, lze zde vypožorovat určitou síť vzájemných vazeb. Záměrem této práce bylo vyhledat společné prvky a popsat specifika jednotlivých děl. Důraz byl kladen na animační principy, které se ale ve většině děl z hlediska tradičních definic objevují jen zřídka. U konkrétních děl bylo upozorněno na jiné typy instalací, ve kterých se mimo Přehlídku animovaného filmu vyskytovaly.

Na základě práce docházíme k závěru, že projevy animace jsou čím dál častěji přítomny v každodenním životě a i z tohoto důvodu přirozeně dochází k devalvací tohoto jedinečného fenoménu. Jiné vize i další umělecké projekty se snaží animaci rehabilitovat a především začlenit do nových souvislostí a interpretací. Rizikem se zdá být příliš velký záběr, který nutně vede k nepřehlednosti a zmatečnosti, co ještě je a co už není animací. Domníváme se, že v tomto kontextu je důležitá role kvalifikovaného arbitra v podobě kurátora, který je schopen rozeznat hranice animace, pokud se ovšem nepustí na bezbřehou cestu uvádění animované tvorby pouze jako zástěrky vlastní fascinace nevšedními formami pohyblivého obrazu. Je však těžko odhadnutelné, kolik skutečně novátorských děl vznikne za osmnáct měsíců na území České republiky, což je limit, který se organizátoři soutěže Jiné vize snaží zatím jako jeden z mála dodržovat.

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

PROJEKCE SOUTĚŽNÍCH VIDEÍ I., II. JINÉ VIZE 007

Novým cyklem šestého ročníku Přehlídky animovaných filmů je soutěž nových forem pohyblivého obrazu filmu a videa. Jde o soutěž zaměřenou na díla, která inventivním způsobem užívají animační postupy a techniky. Soutěžní cyklus Jiné vize navazuje na tradiční bloky olomoucké přehlídky, kde byl soustavně věnován prostor umělcům přesahujícím žánrově i technologická omezení v klasické animaci (experimentální film, počítačová animace, videoart ad.).

Soutěž Jiné vize si klade za cíl zpřístupnit a ocenit díla, která neotřelým způsobem ovlivňují výtvarnou i filmovou scénu. V rámci žánrově specificky vymezených soutěžních sekcí českých festivalů podobně orientovaná soutěž dosud neexistuje, proto těmto dílům v návaznosti na nesoutěžní cyklus hodláme věnovat pozornost.

Celek deseti soutěžních filmů a videí, které vznikly v České republice během posledních 18 měsíců, bude každoročně záviset na kurátorském výběru autorit českého výtvarného a filmového prostředí, přičemž kurátor se bude měnit každým rokem tak jako tříletná mezinárodní porota. Kurátorem aktuálního cyklu Jiné vize 007 je Přátelský film a v mezinárodní porotě zasednou rakouská teoretička médií Gabriele Jurz, olomoucký resident – vizuální umělec Vladimír Havlík a filmový teoretik a historik Stanislav Ulver.

ZA FESTIVAL PAF VERONIKA KLUŠÁKOVÁ A PAVEL BEDNAŘÍK

PŘÁTELSKÝ FILM / VÝBĚR / JINÉ VIZE 007

LUCIFER (RUCE VZHŮRU VŠICHNI KURVY!)

r. Miroslav Bambušek / Česká republika / 2007 / DVD-video / 35 minut

První filmový počín divadelního režiséra a iniciátora pozoruhodného divadelního projektu Perzekuce (zejména politická témata). Lucifer je svým způsobem záznam divadelního představení. Herci a hudebníci bezprostředně zvukem ožívají loutkový film vyprávějí pomocí originální a syrové výtvarné formy mystický příběh příběhů. Hlas Karel Dobrý ad. (při bedlivém poslechu - v druhém plánu hlas překladatelky)

07. 12. 2007 • 20:00 • divadlo balety

08. 12. 2007 • 11:00 • divadlo balety

KOUZELNÍK

r. Martin Bůžil / Česká republika / 2006 / DVD-video / 7 minut

Splést se může každý, seš v tom už medvídku navždy. Být kouzelník není žádná prdel, kdybys to milý pando, kdybys to jenom věděl. Proč chtějí někteří lidé kouzlit o tolik víc než jiní???

HRANICE / DIE GRENZE

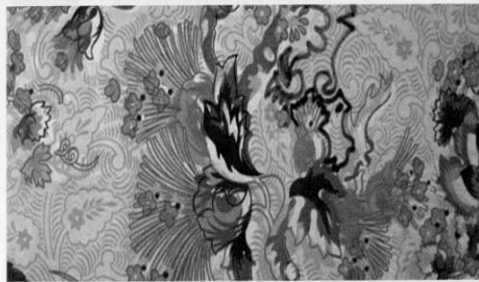
r. Kateřina Držková / Česká republika / 2007 / DVD-video / 2 minuty

Katka narozená v ČSSR jezdila jako dítě s rodinou do DDR nakupovat, bylo tam totiž luxusnější zboží než v ČSSR. Karin narozená v DDR jezdila jako dítě s rodinou do ČSSR nakupovat, bylo tam totiž luxusnější zboží než v DDR.

BEZ NÁZVU (1. ZNĚLKA; 2. OBRAZ, KTERÝ SÁM SEBE ODRAŽÍ)

r. Jiří Havlíček & Filip Čenek / Česká republika / 2005-7 / DVD-video / 3 minuty

Celek jakoby po stole rozsypaných obrázků a útržků, ze kterých se jakoby náhodně stal obraz pohyblivý, který má i svou znělku. Strukturovaná rozříznutost, která čeká na divácké uspořádání.



3 KOUSKY

r. Ivoš Hos / Česká republika / 2007 / DVD-video / 5 minut

Potemnělá baladická báseň o třech slokách, ve které je nutno čísti mezi řádky. Jednoduchá a originální forma pohyblivého obrazu, který je poličen na diváka jako past. Silná vazba viděného a čteného je tu totiž ústředním prvkem pouze zdánlivě.

ČERVENÁ

r. Lukáš Kellner / Česká republika / 2007 / DVD-video / 3 minuty

Video sekvence založená na principu uchování a skládání obrazu. Opakující se záběr cesty v lese překrytý výřez formátu videa, které do sebe „zaplouvají“ - finální obraz je tedy jakousi časovou skládačkou.

CHEESY SNOW

r. Pavel Rýška / Česká republika / 2007 / DVD-video / 4 minuty

Rozpustili a bezstarostní myšáci raných animovaných filmů se od konce 20. let stávají nositeli mnohomluvných poselství; později dokázali sehrát i role citlivých a podnikavých teenagerů. Jejich pracovitost bývala sice odměněna pointou, ale úspěch si obyčejně vynutil další a další vyčerpávající pokračování. A vysvobození přicházelo pouze s obávaným zapomením... Cheesy snow je drobnou glosou k osudu oněch mýtických bytostí.

BEZ NÁZVU

r. Matěj Smetana / Česká republika / 2007 / DVD-video / 1 minuta

Matěj Smetana pozval své přátele na večírek a požádal je, aby si s sebou přinesli předmět, který budou animovat. Účastníky neomezoval ve výběru předmětů ani v animačních postupech. Animaci fotografoval po jednotlivých snímcích v průběhu sedmi hodin a zúčastnil se 28 přátel.

MR. MÖBIUS LIVES ON THE 2ND FLOOR

r. Viktor Takáč / Česká republika / 2007 / DVD-video / 10 minut

Manipulace s pohyblivým obrazem videa je založena na tzv. Möbiově pásce - povrchu jen s jednou stranou, jen jednou hraniční složkou, což popsal v 19. století matematik August Ferdinand Möbius, který „žije ve druhém patře“.

VRSTVENÍ

r. TRAKOD (Matyáš Vacek & Milan Žák) / Česká republika / 2007 / DVD-video / 7 a 6 minut

Vrstvení je videoprojekce, kterou nelze vytvořit zcela digitálně. Použitím malby vznikají dvě navzájem podmíněné složky, jedna bez druhé neexistující.

■ PŘÁTELSKÝ FILM

Jako Přátelský film se snažíme mapovat rozhraní mezi tvorbou tzv. filmařskou a pohyblivými obrazy filmu a videa vytvářenými vizuálními umělci. Přenášení pohyblivých obrazů z galerie do kinosálu, z prostor white-cube do prostor black-boxu a jejich konfrontace s pohyblivými obrazy, které přednostně vznikly k prezentaci v kinosále, je stále ústřední myšlenkou Přátelského filmu.

Výběr pro olomouckou soutěž Jiné vize 007 se má zaměřovat na tzv. „inovativní“ postupy v animaci. Za animaci považujeme jakoukoli skladebnou manipulaci v rámci pohyblivého obrazu videa a filmu (například pouhou manipulaci s pohybem uvnitř fotograficky realistického záběru nebo sled / střet fotografií). Dále nás při výběru zajímala otázka možného vizuálního klamu, který animace zprostředkovává, a zda je možné imitovat až „falšovat“ animaci pomocí obecně známých atributů, jako jsou loutka, trhavost pohybu, uzel na kapesníku nebo utíkající oko na pletené čepici.

Rozdílné dlouhá videa budou prezentována během dvou odlišných, ale přitom obsahově propustných projekcí. U některých pohyblivých obrazů bude zážitek z jejich projekce zmožen spontánním opakováním jejich krátké stopáže.

MARTIN MAZANEC A MICHAL PĚCHOUČEK
WWW.MYSPACE.COM/PRAATELSKY_FILM



PROJEKCE SOUTĚŽNÍCH VIDEÍ



Soutěž „Jiné Vize“ si klade za cíl mapovat dění na poli tvorby pohyblivých obrazů filmu a videa v České republice. Výběr každého ročníku je unikátní díky rozdílnosti zájmu kurátorů, kteří deset nominovaných děl vybírají. Hlavním kritériem soutěže je předpoklad, že dílo musí být odpromititelné v kinosále a díla nesmí být starší osmnácti měsíců. Do soutěže mohou svá díla přihlašovat jak profesionálové, tak amatéři, konečný výběr je na dramaturgii festivalu (zastoupenou Martinem Mazancem) a zejména úsudku přízvaného kurátora. Tím je pro letošní rok Martin Fišr.

Soutěž je realizována v rámci Přehlídky animovaného filmu, přesto pracuje s kategorií animace v daleko širším interpretačním rámci, než divák očekává. Akceptována je jakákoliv klasická animace, například filmová podoba počítačových her, sekvence hraného filmu nebo záznam performance. Svým pojetím se soutěž asi nejvíce blíží k výběru experimentálních filmů a videí.

Partnerem ročníku soutěže je japonská společnost WACOM specializující se na výrobu a vývoj grafických tabletů. Firma existuje od roku 1983 a ve své oblasti nabízí jedny z nejdokonalejších produktů, hlavní cenou, kterou věnovala do soutěže, je jeden z tabletů:

Wacom Cintiq 12WX (12,1" barevný LCD tablet WXGA 1280x800 + pero Grip Pen, 5080dpi, USB)

DESIŤKA NOMINOVANÝCH DĚL

Daniela Baráčková: KUNG FU PANDA | 2008 | 2:43 min

... Ne, prostě musíš uvěřit. Slib mi to, Shifu, slib, že uvěříš. Zkusím to... Snad ústřední dialog letošního animovaného hitu Kung Fu Panda, který si bezpečně v sobě odnese každý nadšený divák. Mnozí čas po návratu do reality zasvětil předáváním moudra mistra Oogwaye všem kolem sebe...

Josef Bolf: OBÝVACÍ POKOJ | 2008 | 10:07 min

Malíř Josef Bolf zásobuje svět obrazy plnými smutku a osamocení. Objeví-li se v jeho obrazech více postav, tak snad jenom proto, aby bylo smutku a osamocení ještě víc. Ve videu Obývací pokoj tyto obrazy ožívají a útočí v nebyvalé intenzitě. Něco málo z Trnky. Neléčené rány se nezahejí, léčené rány nás změní.

Lukáš Hájek: GULLIVER V ŘÍŠI LILIPUTŮ | 2008 | 6:40 min

„Pohádka z diapázu (1957), převedena do animace pixelových textur“. Člověk a počítač. Občas mezi liliputy, většinou mezi obry. Šetříc jako další nástroj brainwashingu.

Pash*: MOONWALK | 2008 | 2:20 min

Meditativní variace na grafické prostředí internetového rozhraní a kontextu popmusic. „Youtube zmenily nedavno design a pridali jedno tlačidko do playbaru navic, cimz to cele pokazili.“

Pavla Sceránková: UMZUG – STOLIČKA, STOLOVANIE, STOL | 2007 | 1:00 min

Bauhaus/ Ikea/ Houdini. Funkční nábytek. Posedíte na něm, možná se i sám složí a odejde. Když jej znovu potřebujete, jednoduše přiskočí. Duševní hygiena. Nemusíte bydlet v malém bytě, aby vás video nepohladilo po duši.

Patrick Sedlaczek: DER STAND DER STURM (Stav Bouře) | 2008 | 14:22 min

Některé fotografie jsou obdařeny silou vyprávět příběh. Video – obraz – fotografie, záznam trvání, budování nejistění, v podstatě forma závěsného obrazu. Noční hlídka.

Ivan Svoboda: BYT ČÍSLO 20 | 2008 | 10:08 min

Příběh obrazkové proměny z německého bytu. Ivan Svoboda systematicky rozvíjí práci s mezititulky a fotografiemi, které postupně nahrazují v jeho tvorbě hrané záběry a dokonce i synchronní zvuk.

Roman Štětina: MORSEOVKA | 2008 | 0:59 min

Záznam zvukové instalace, rádooby znělka, velmi krátké video nenaplněných očekávání. Zdánilivě zbytečná minuta.

Pavel Švec: V KOSTCE | 2008 | 11:30 min

Druhé pokračování volně vesmírné trilogie Pavla Švece je meziplanetární odysseu. Tentokrát s přítomností vědce, raketoplánu, planet a tragédie.

Viktor Takáč: ... ARE YOU TELLING ME THAT FUTURE CONTINUES IN THE PAST? | 2008 | 1:40 min

Fascinace geometrickou konstrukcí prostoru pomocí videa je přítomna ve všech pracích Viktora Takáče. Tentokrát je předmětem realistický obraz získaný kruhovým pohybem a strukturou zakletého trojúhelníku v něm vykresleného.

KURÁTOR

MARTIN FIŠR

umělec a kurátor, vedoucí Galerie Šternberk, která v českém kontextu lokálních galerií patří k nejvýraznějším místům s kvalitně se vyvíjející kontinuitou vystav současného umění.

POROTA

ALENA BOIKA (BLR)

vytvárná kritička a kurátorka, žije mezi Prahou a Moskvou, je šéfredaktorkou časopisu Umělec.

MARTIN BLAŽÍČEK (CZ)

filmař a dramaturg, zabývá se podobami „živého kina“. V současnosti studuje doktorský program na FAMU v Praze.

DERMOT CORRIGAN (IR)

irský spisovatel a publicista, přispívá mimo jiné do následujících periodik: Filmmaker Magazine (USA), When Saturday Comes (VB) a Backpacker (IR).

TECHNOLOGIE SPOLEČNOSTI WACOM

Vize společnosti Wacom sbližují lidi a technologii pomocí přirozených technologií nastavení s ní udělalo celostorově vedoucího výrobce tabletů a perem, interaktivních displejů a řešení digitálních rozhraní. Vyspělá technologie vstupních zařízení společnosti Wacom byla využita při vytváření některých z nejvíce vzrušujících digitálních umění, filmů, zvláštních efektů, módy a designu po celém světě a poskytuje obchodním a domácím uživatelům přední technologii rozhraní pro vyláčení jejich osobnosti. Jak běžná a interaktivní LCD tablety a fungují? Pero Wacom vypadá jako běžné pero a jako takové je vnímáno i hmatem. Jeho nesporou výhodou je, že neobsahuje žádnou baterii, kabely ani magnety. Místo toho využívá technologii elektromagnetické rezonance (indukce), kterou společnost Wacom sama vyvinula, kdy jsou elektromagnetické vlny za účelem analýzy polohy vysílány k peru a zpět. U zařízení Cintiq 12WX se pod TFT displejem nachází senzorová deska s horizontální a vertikální zarovnanou mřížkou vodičů, která přepíná každých 20 mikrosekund mezi vysíláním a přijímáním režimem. Elektromagnetický signál aktivuje kmitání oscilačního okruhu z cívky a kondenzátoru umístě perem. Oscilační okruh v hrotu pera zajišťuje měnění pera proudem a zároveň slouží jako vysílač. Přijetí signálu prochází přes modulátor do čipu. Informace z přítakového senzoru i z bočního přepínače jsou nejprve do čipu. Odtud se dostanou z Tool ID do modulatoru, který vrátil signál zpět do oscilačního okruhu v hrotu pera. Z hrotu pera je odešlán zpět do tabletu. Protokole pera získané požadovanou energii anténami, jsou dělá zásobnou energii, jako např. baterie, kabely nebo magnety. Pero tedy neobsahuje části, které by musely být vyměňovány nebo které by zvyšovaly jeho hmotnost.

CINTIQ 12WX – HLAVNÍ VÝHRA V SOUTĚŽI

Přirozenou koordinací rukou a očí spolu s přirozeným pocitem pera na papíře včetně výhod plně digitální práce - s novým LCD tabletem Cintiq 12WX se tato vize stala skutečností. Tenký, lehký a odolný Cintiq 12WX uživateli umožňuje pracovat v kanceláři, doma, na pracovním stole nebo přímo na klíně. Tento LCD tablet umožňuje kreslení přímo na obrazovce s vysokým rozlišením 1280 x 800 pixelů a uživatelé jej tak mohou perfektně používat jako digitální kálicí - zaznamenávají tak své nápady ihned na jeho hladkém, plochém povrchu a patentovanou technologii pera Wacom. Cintiq 12WX se dá používat jako samostatné řešení nebo v prostředí více monitorů.



JINÉ VIZE

Soutěž Jiné vize se již třetím rokem snaží postihnout, zmapovat a zpřístupnit zajímavá díla jak profesionálů, tak i amatérů (často obtížně zařaditelná), pohybující se na průsečíku klasického filmu a výtvarného umění, vizuálně a narativně ojedinělé snímky pak na pomezí animace a videoartu. Většina snímků je vytvořena autory pocházejícími spíše z uměleckých škol, tedy z jiného než ryze filmařského prostředí. Podmínky účasti v soutěži nejsou nijak striktně dány: přihlášený film by měl být především svébytným uměleckým vyústěním autorova přístupu k tvorbě, měl by invenčním způsobem využívat animační postupy a techniky, měl by vzniknout na území České republiky a být mladší osmnácti měsíců, měl by být vhodný k projekci v klasickém kinosále nebo na televizním monitoru v galerijním prostoru. Soutěž je každoročně kurátorským výběrem deseti snímků, z nichž poté mezinárodní porota vybere vždy jeden vítězný film. Letošní kurátorkou je historička a teoretička filmové elektronické avantgardy Lenka Dolanová. Kromě promítnutí soutěžních snímků na plátno v kinosále bude vybraná desítka děl po celou dobu k vidění také na několika projekčních plochách Galerie Podkroví.

— Irena Lehkoživová, koordinátorka výběru děl

Umělecké soutěže jsou zvláštní věc. Pokud je jejich součástí veřejná výzva, z níž potom vybraná a oceněná díla vycházejí, jsou nutně tímto počátečním faktorem určena. Zaprvé, kdo je onou cílovou skupinou, k níž se má výzva dostat? Jaký druh tvůrců vlastně odpovídá na výzvy vůbec? A konečně, kdo je tím, jenž vybírá? Já jako kurátorka jsem prazvláštně uprostřed tohoto procesu: dostala jsem výběr děl, z nichž jsem měla za úkol učinit další, užší selekci pro porotu a diváky. Takže z již značně determinovaného výběru učinit ještě o něco determinovanější. Přidala jsem k němu pár videí, která mě v posledních měsících zaujala. Konečná volba je pochopitelně velmi osobní a náhodná.

Vybraná díla jsou velice rozmanitá, a tak pro ně nelze nalézt společné označení (sahají od kreslené animace přes konceptuální videoart až k různým analýzám digitálního obrazu). S analýzou obrazu pracují *Pollution Movies* Michala Kindermaye (analyzující obraz a zvuk s využitím autorského softwaru), Petra Hermanová své video *Corded* zakládá na nápadu pohybu rámu obrazu podle pohyblivého objektu v něm, umístovaného do zlatého řezu. Bára Švarcová ve své *Psycho-analyze* rozkládá do prostoru Hitchcockovu filmovou klasiku. Prostorové vymezení určilo tvar site-specific animační instalace *Sloup* Vláerna Nováka.

Další tvůrci trochu nostalgicky pracují s prolnutím digitálního a analogového média – *Ztracený architekt* Daniela Pitína je založen na kontaktu videa a analogového média projekce, *Předpoklad* Jana Pfeiffera činí komentář k fotografiím, tedy

také propojuje pohyblivý obraz se starším médiem. *Babička R.I.P.* Romana Týce je rozpočítanou sérií fotografií. Třetí skupina tvůrců využívá konceptuálního posunu a divácké imaginace: *Trilobit* Matěje Smetany je pohyblivá kresba červenou linií, příběh překvapující obrazové iluze. *Fly* Tomáše Svobody se pak stává příběhem, který se odehrává pouze imaginárně. Výběr uzavírá hravá, ručně kreslená animace Lenky Žampachové *A tak štěkám jako hrom*, jejíž zvláštní lehkost transformací a jednoduchost použitých prostředků působí v tomto kontextu velmi svěže.

— Lenka Dolanová

Porota

S hrdoostí oznamujeme, že v porotě zasedne trojice zahraničních hostů letošního PAFu: finská audiovizuální umělkyně Mia Makela společně s dvojicí filmařů a vizuálních umělců – videňským rodákem Martinem Arnoldem a zářvebským guru experimentální tvorby a animace Ivanem Ladislavem Galetou (více o porotcích naleznete v jednotlivých textech).

10.-13. 12. Galerie Podkroví – JINÉ VIZE – výstava soutěžních videí – Jiné vize

10. 12. 22:00 Divadelní sál – JINÉ VIZE – projekce soutěžních videí – Jiné vize

Matěj Smetana
Návod 2: Triobit (2009)
Délka videa: 6'48"

Krátký kreslený film, doprovázený hudbou, pochází ze série čtyř snímků, z nichž každý přináší krok za krokem návod na domácí výrobu nějaké věci (krystalu, triobitu, vesmíru, západu slunce) a odkazuje k vizualitě všeobecně používaných manuálů a návodů. Smetana pro svá vyjádření aplikuje schematickou lineární kresbu a v celé sérii se zabývá vztahem mezi myšlenkou, její formulací a následnou realizací ve formě objektu.



Roman Týc
Babička R.I.P. (2009)
Délka videa: 2'37"

Video *Babička R.I.P.* bylo vytvořeno jako vzpomínka na autorovu zesnulou babičku. Týc horizontálně nafotil babiččinu kuchyň. Toto panorama poté složil dohromady, rozanímal pohybem kamery o 360° a doplnil všedními zvuky kuchyňských činností. Vznikl tak nevšední babiččin portrét. Křehký snímek je působivou výpovědí o bolesti ze ztráty blízké osoby a rozloučení se s ní.



Barbora Švarcová
Psycho-analýza (2009)
Délka videa: 8'58"

Barbora Švarcová si za výchozí bod své práce vzala klasický Hitchcockův film *Psycho* a snímek podrobila důmyslné obrazové a zvukové analýze. Vybrala pro ni třináct stěžejních scén, v nichž se vyskytuje hlavní hrdinka filmu. Tu Švarcová „vyřezala“ a scény s ní kolážovitě nakupila do fronty obrazů. Paradoxně se tím tato filmová postava stala viditelnější, než původně byla. Divák tak má možnost nahlédnout do struktury filmu, do jeho prostoru, jenž není determinován časem.



Vilém Novák
Sloup (2009)
Délka videa: 5'57"

Site-specifický animovaný film promítaný na sloup a jeho okolí. Realizace proběhla v rámci výstavy *Utopie moderny* ve Zlíně roku 2009. Film byl vytvořen během jedné noci. Záznam může tuto situaci zprostředkovat a zároveň vytváří další, odlišné dílo.



VÝBĚR JINÉ VIZE 009

Jan Pfeiffer
Předpoklad (2009)
Délka videa: 10'04"

Co vás napadá při každodenním pohledu z vašeho okna? Jan Pfeiffer svůj výhled vyfotografoval. Výslednou fotografii, na níž jsou zachyceni lidé, zvířata, stromy, budovy, auta apod. vyskytující se v danou chvíli v zorném úhlu hledáčku fotoaparátu, nechal okomentovat patřičnými odborníky. Otázka zněla: Jaký je předpoklad pro jejich budoucnost? Práce se tak dotýká otázky existence a času lidem i věcem vyměřeným.



Tomáš Svoboda
Fly (2009)
Délka videa: 3'57"

Fly je jeden z příkladů metody tzv. „textového filmu“, jímž se Svoboda v poslední době zabývá. Abstraktním způsobem, pomocí krátkých schematických textů a obrazu, vypráví určitý příběh, jehož výslednou podobu si musí skládat divák sám pomocí vlastní představivosti (v tomto případě příběh pasažérů na palubě dopravního letadla). Každý si tak zformuje vlastní a specifickou verzi příběhu.



Daniel Pitín
Ztracený architekt (2008)
Délka videa: 1'41"

Pitín používá nalezené archivní fotografie, se kterými dále pracuje a upravuje je. Obrázky plynou za sebou, náhodně uspořádané. Jejich pozměněním, vkládáním věcí, které na fotografie nepatří, nebo naopak ubíráním, narušuje naši představu o vzhledu, kontextu a celkovém vyznění dané fotografie. Pitín, využívající různé fotografie, jejichž ústředním tématem je většinou architektura, vytváří takřka fiktivní příběh života a díla neznámého architekta.



Petra Hermanová
Corded (2009)
Délka videa: 2'56" (smýčka)

Corded si hraje se způsobem, jakým obvykle sledujeme videa, a s naším navyklým vnímáním pohybu obecně. Krátké, takřka banální výjevy z města, kde se vše neustále pohybuje, Hermanová navíc doprovází černým rámováním. Sleduje tak osu pohybu a tím dostává obraz ještě větší dynamiku. Pocit pohybu je znásoben. Slovy Herakleita: Vše plyne, veškeré jsoucno je v neustálém pohybu a proměně.



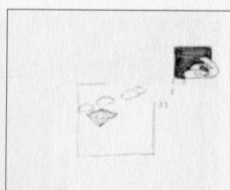
Michal Kindernay
Pollution Movies (2009)
Délka videa: 7'59''

Záznam audiovizuální paměti v prostoru a čase. Autor použil systém skenování obrazu modifikovaného zvukem a analýzu znečištění v signálu obrazu a pohybu. Výsledky analýz, vertikálně ukládané v „matrixu“ obrazu, jsou řazeny do finální videosekvence.



Lenka Žampachová
A tak štěkám jako hrom (2008)
Délka videa: 1'50''

Ručně kreslená animace, frame po framu. Jednoduché prostředky jsou použité k vytvoření série situací, které se do sebe prolínají a cestují prostorem pohyblivého obrazu. Postavy a prostory morfují s roztomilou lehkostí.



BIBLIOGRAFIE:

- AITKEN, Doug. *Broken Screen*. New York : D.A.P., 2006. ISBN 1-933045-26-4.
- AUMONT, Jacques. *Obraz*, Praha : Akademie múzických umění, 2005. ISBN 80-7331-045-7.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana : John Libbey Publishing, 1994, ISBN 0-86196-445-4.
- BORDWELL David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Dějiny filmu*. Praha : Akademie múzických umění, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.
- CASSETI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*, Praha : Akademie múzických umění, 2008. ISBN 88-452-2037-0
- CÍSAŘ. Karel (ed.). *Co je to fotografie?* Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-5169-6.
- DANIELS, Dieter. NAUMAN, Sandra (eds.). *Audiovisuology: See This Sound: An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture*. Linz : Ludwig Boltzmann Institute, 2009. ISBN 978-3-86560-686-0.
- FILIPOVÁ, Marta. RAMPLEY, Matthew (eds.). *Možnosti vizuálních studií*. Brno : Společnost pro odbornou literaturu a Masarykova univerzita, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8
- FOSTER, Hal. KRAUSS, Rosalind. BOIS, Yve-Alain, BUCHLOH, Benjamin h.d. *Umění po roce 1900* Praha : Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8.
- FURNISS Maureen. *Art in Motion, Animation Aesthetics*. New Barnet : John Libbey Publishing, 2009. ISBN 9780-86196-663-9
- GROSSMAN, Jan. *Jan Grossman, Texty o divadle*. Praha : Pražská scéna, 2000, ISBN 80-86102-12-2.
- GAUTHIER, Guy. *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha : AMU, 2004, ISBN 80-7331-023-6.
- HONNEF, Klaus. FRICKEOVÁ, Christiane. *Umění 20. století*, Praha : Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521.
- KUBÍČEK, Jiří. *Úvod do estetiky animace*. Praha : Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-019-8.
- LUTZ, E., G. *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development*. New York: Scribner's 1920. ISBN 1-55709-474-8
- MAZANEC, Martin (ed.) *Peter Kubelka*. Olomouc, : PAF, 2008. ISBN 978-80-254-4218-0.
- PRIVETT, Ray. Kreul, James. *Podivný případ Noela Carrolla. Rozhovor s Noelem Carrollem. Illuminace*, roč. 14, Praha, 2002, s. 89-113. ISSN 0862-397X.
- SZCZEPANIK, Petr (ed.), *Nová filmová historie*, Praha : Herrmann & synové, 2004. ISBN 80-239-4107-0.
- SZCZEPANIK, Petr. ANDĚL, Jaroslav (eds.). *Stále kinema, Antologie českého myšlení o filmu 1904-1950*, Praha : Národní filmový archiv, 2008. ISBN 978-80-7004-136-9.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Vancouver : Clarke/Irvine & Company, 1970. ISBN 0289701139.

ČLÁNKY:

BALKEN, W., Anette. SLAGER, Henk. Výzva filmu, Rozhovor s Raymondem Bellourem.

Illuminace, roč. 14, č. 4, 2002. s. 85-99. ISSN 0862-397X.

CARROLL, Noel. Definování pohyblivého obrazu. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2001, roč. 13, č. 2, s. 5-32. ISSN 0862-397X.

DOLANOVÁ, Lenka. Vstup "pohyblivých obrazů" do galerie. *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, roč. 15, č. 4, 2003, s. 85-100. ISSN 0862-397X.

KUČERA, Jakub. SZCZEPANIK, Petr. Virtuální život filmu, Rozhovor s Davidem Normanem Rodowickem, *Illuminace*, Praha : Národní filmový archiv, 2003, roč. 15, č. 2, s. 89-106. ISSN 0862-397X.

MAZANEC, Martin, Animace filmu. *Illuminace*. Praha: Národní filmový archiv, 2010, s. 71-81. ISSN 0862-397X.

MORITZ, William. Umění a animovaná tvorba. *Film a doba*, Praha : Sružení přátel odborného filmového tisku, 2000, č. 4, s. 221-223. ISSN 0015-1068.

PECH, Joachim. Obraz mezi obrazy, *Illuminace* 2002, č.2, roč. 14, s. 5-16. ISBN 978-80-254-4218-0.

SZCZEPANIK, Petr, Intermedialita a (inter)mediální reflexivita v současném filmu. *Sborník prací FF Brněnské*

Univerzity Studia Minora Facultatis Philosophicae Universitatis Brunensis, Brno : Filozofická fakulta MU, 2002. ISSN 0231-7710

MAZANEC, Martin. Výzkumný projekt: český videoart. *A2*, 2008, č. 49.

<http://www.advojka.cz:80/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>

INTERNETOVÉ ZDROJE:

BENDAZZI, Giannalberto. *A Proposal*. [online] Přehlídka animovaného filmu [cit. 2010-10-04]
Dostupný z WWW: <<http://pifpaf.cz/en/contexts/30-kontexty/160-defining-animation-a-proposal>>.

BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. [online] s. 4. [cit. 2010-11-04] Dostupný z WWW:
<<http://www.google.cz/search?client=safari&rls=en&q=BENJAMIN,+Walter.++Umělecké+d>>

CENEK, Filip. *Anketa časopisu Cinepur na téma „film a videoart“* [online], FaVU, [cit. 2010-11-04] Dostupný z WWW: <<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/anketa-cinepur>>

GREGOR, Lukáš. „*Animace se nezrodila v mateřské školce*“ [online], Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim [cit. 2010-12-03] Dostupný z WWW:<<http://25fps.cz/clanek/nazev:animace-se-nezrodila-v-materske-skolce>>.

MAZANEC, Martin. *Výzkumný projekt: český videoart*. [online] A2, 2008, č. 49. [cit. 2010-26-04]
Dostupný z WWW: <http://www.advojka.cz:80/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>

KIESLER, Friedrich. *Configuration of the Movie House*. [online] SILENCE OPENS DOORS [cit. 2010-23-03] Dostupný z WWW: <http://www.silenceopensdoors.com/htdocs/mt/mt-search.cgi?IncludeBlogs=1&tag=Film%20Guild%20Cinema&limit=20>

MEIXNEROVÁ, Marie. *PAF – ve znamení s8vy* [online], 25fps. [cit. 2010-19-04] Dostupný z WWW: <<http://www.25fps.cz/clanek/nazev:paf-ve-znameni-s8vy>>

SKOPAL, Pavel. *Kino atrakcí*. [online] Cinepur. [cit. 2010-29-03] Dostupné z WWW:
<http://www.cinepur.cz/article.php?article=1>

ŠVARCOVÁ, Barbora. *Zpět v CAsE* [online], FAMU Centrum audiovizuálních studií [cit. 2010-10-04] Dostupný z WWW: <<http://cas.famu.cz/page.php?page=30>>.

TN.CZ. *Vykradené animované filmy. Máme důkaz* [online]. [cit. 2010-10-02]. Dostupné z WWW :<<http://tn.nova.cz/red/film/vykradene-animovane-filmy-mame-dukaz.html>>.

CITOVANÉ FILMY, PERFORMANCE, UMĚLECKÁ DÍLA:

JINÉ VIZE 07

Miroslav Bambušek: LUCIFER („RUCE VZHŮRU VŠICHNI KURVY!“) | 2007

Martin Búřil: KOUZELNÍK | 2006 | 7 min

Kateřina Držková: HRANICE / DIE GRENZE | 2007 | 2 min |

Filip Cenek & Jiří Havlíček: BEZ NÁZVU (1. ZNĚLKA; 2. OBRAZ, KTERÝ SÁM SEBE ODRÁŽÍ) | 2005-7 | 3 min

Ivo Hos: 3 KOUSKY | 2007 | 5 min

Lukáš Kellner: ČERVENÁ | 2007 | 3 min

Pavel Ryška: CHEESY SNOW | 2007 | 4 min

Matěj Smetana: BEZ NÁZVU | 2007 | 1 min

Viktor Takáč: MR. MÖBIUS LIVES ON THE 2ND FLOOR | 2007 | 10 min

TRAKOD (Matyáš Vacek & Milan Žák): VRSTVENÍ | 2007 | 7 a 6 min

JINÉ VIZE 08

Daniela Baráčková: KUNG FU PANDA | 2008 | 2:43 min

Josef Bolf: OBÝVACÍ POKOJ | 2008 | 10:07 min

Lukáš Hájek: GULLIVER V ŘÍŠI LILIPUTŮ | 2008 | 6:40 min

Pash*: MOONWALK | 2008 | 2:20 min

Pavla Sceránková: UMZUG – STOLIČKA, STOLOVANIE, STOL | 2007 | 1:00 min

Patrick Sedlaczek: DER STAND DER STURM

(Stav Bouře) | 2008 | 14:22 min

Ivan Svoboda: BYT ČÍSLO 20 | 2008 | 10:08 min

Roman Štětina: MORSEOVKA | 2008 | 0:59 min

Pavel Švec: V KOSTCE | 2008 | 11:30 min

Viktor Takáč: „- ARE YOU TELLING ME THAT FUTURE CONTINUES IN THE PAST?“ | 2008 | 1:40 min

JINÉ VIZE 09

Petra Hermanová: CORDED | 2009 | 2:56 min

Michal Kindernay: POLLUTION MOVIES | 2009 | 7:59 min

Vilém Novák: SLOUP | 2009 | 5:57 min

Jan Pfeiffer: PŘEDPOKLAD | 2009 | 10:04 min

Daniel Pitín: ZTRACENÝ ARCHITEKT | 2008 | 1:41 min

Matěj Smetana: NÁVOD 2: TRILOBIT | 2009 | 6:48 min

Tomáš Svoboda: FLY | 2009 | 3:57 min

Barbora Švarcová: PSYCHO-ANALÝZA | 2009 | 8:58 min

Roman Týc: BABIČKA R.I.P. | 2009 | 2:37 min

Lenka Žampachová: A TAK ŠTĚKÁM JAKO HROM | 2008 | 1:50 min

BAMBUŠEK, Miroslav. *Jan Hus – mše za tři mrtvé muže*, ČR, 2009
CAGE, John. *4:33*, USA, 1952
CAMERON, James. *Avatar*, USA, 2009
CARDIFF, Jack. *Scent of a Mystery*, USA, 1960
DUCHAMP, Marcel. *Akt sestupující ze schodů*, Francie, 1912
DUCHAMP, Marcel. *Fontána*, Francie, 1917
DUCHAMP, Marcel. *Mona Lisa*, Francie, 1919
DVOŘÁK, Tomáš. VANĚK, Tomáš. *Živá partitura*, ČR, 2004-2009
IKEDA, Ryoji. *Datamatics [2.0]*, Japonsko, 2008
FISCHINGER, Oscar. *Kreise*, Německo, 1933
FLEISCHER, Max. *KoKo The Clown*, 1915
FOLMAN, Ari. *Valčík s Bašírem*, 2008, Izrael
GORDON, Douglas. *24 Hours Psycho*, 1993,
HITCHCOCK, Alfred. *Psycho*, USA, 1960
JACKSON, Peter. *Pán prstenů*, 2001-2003, USA/Nový Zéland
MCLAREN, Norman. *Sousedé*, Canada, 1952
MILLER, Gerorge. *Happy Feet*, USA, 2006
OSBORNE, Mark. STEVENSON, John. *Kung Fu Panda*, USA, 2008
PAIK, Nam June, *Participation TV*, USA, 1963
REYNAUD, Charles Emile. *Pauvre Pierrot*, Francie, 1892
SANT, Gus Van. *Psycho*, USA, 1998
SCERÁNKOVÁ, Pavla. *Parking Loop*, ČR, 2009
SCERÁNKOVÁ, Pavla. *Bagging*, ČR, 2004
SMETANA, Matěj, *Hradčanoid*, ČR, 2003/2006
STROUHAL, Petr. *Polička*, ČR, 2007
ŠRÁMEK, Jan. *Bez názvu*, ČR, 2009
WARHOL, Andy. *Sleep*, USA, 1963
WARHOL, Andy. *Mona Lisa*, USA, 1962
ZEMECKIS, Robert. *Beowulf*, USA, 2007
ŽAMPACHOVÁ, Lucie. *V jeskyni*, ČR, 2007
ŽAMPACHOVÁ, Lucie. *Lipo*, ČR, 2007

Vedoucí práce: Jan Křipač

Název práce:

JINÉ VIZE: SOUTĚŽ ANIMOVANÉHO FILMU

Anotace:

Tato práce mapuje oblasti audiovizuální tvorby, která vznikla v posledních třech letech na území České republiky a byla prezentována na Přehlídce animovaného filmu v Olomouci v rámci soutěžní sekce Jiné vize. Akcentován je především kontext animace a možnosti prostorové prezentace pohyblivého obrazu. Autoři jednotlivých děl častěji než z řad filmových profesionálů a animátorů pocházejí z výtvarného umění. Na vybraných filmech zastoupených v rámci soutěžní sekce Jiné vize a na inovativních přístupech současných kurátorů jsou demonstrovány možnosti současné české audiovizuální tvorby, která se přičítá zjednodušujícím klasifikacím.

Klíčová slova:

Pohyblivý obraz, animace, kinematografie, pookénkové snímání, výtvarné umění, galerie, kino, kinosál, umělec, dílo, prezentace, prostor, projekce, black box, white cube, živá animace, konvikt resident, jiné vize, video art, Noël Carroll, Maureen Furniss, Miroslav Bambušek, Lucifer (Ruce vzhůru všichni kurvy!), Martin Bůřil, Kouzelník, Kateřina Držková, Hranice, Die Grenze, Filip Cenek & Jiří Havlíček: Bez názvu, (1. Znělka; 2. Obraz, který sám sebe odráží, Ivo Hos, 3 kousky, Lukáš Kellner, Červená, Pavel Ryška, Cheesy snow, Matěj Smetana, Bez názvu, Viktor Takáč, Mr. Möbius lives on the 2nd Floor, TRAKOD (Matyáš Vacek, Milan Žák, Vrstvení, Daniela Baráčková, Kung Fu panda, Josef Bolf, Obývací pokoj, Lukáš Hájek, Gulliver v říši Liliputů, Pash*, Martin Kohout, Moonwalk, Pavla Sceránková, moving in moving out, Patrick Sedlaczek, Stav Bouře, Ivan Svoboda, Byt č. 20, Roman Štětina, Morseovka, Pavel Švec, V kostce, Viktor Takáč, ...Are you telling me that future continues in the past?, Petra Hermanová, Corded, Michal Kindernay, Pollution Movies, Vilém Novák, Sloup Jan Pfeiffer, Předpoklad, Daniel Pitín, Ztracený architekt, Návod 2: Trilobit, Tomáš Svoboda, Fly, Barbora Švarcová, Psycho-analýza, Roman Týc, Babička R.I.P., Lenka Žampachová, A tak štěkám jako hrom.

SUMMARY

Other Visions: Competition of Animated Films

The goal of the diploma thesis is to map the field of audiovisual filmmaking in the context of the phenomenon of animation and spatial presentation, discussing works made in the Czech Republic in the course of the past three years and presented at the competition section Other Visions at the Festival of Film Animation in Olomouc. The formation of the festival represents an important milestone in the approach to the making of hardly classifiable moving images that are frequently not intended for traditional cinema screening (Black Box) but for a specific gallery setting (White Cube) or another type of screening outside the cinema hall. Similarly, the authors of the individual works are frequently recruited from the ranks of visual artists rather than film professionals and animators, to whom working with the moving image represents but one of the formal approaches to the expression of their creative vision. Thus the competition Other Visions often lifts the audiovisual works from their original context, dealing not only with their aesthetic, narrative and formal qualities within the film system but also problematizing their evaluation.

The aim of the diploma thesis is the general description of contemporary animation in connection with various historical events affecting its formation. For a long time, animation has been an undervalued phenomenon, frequently defined as the art of frame-by-frame imaging, its other possibilities being considerably reduced by the strict definition. Spatial presentation is one of the alternatives for its reinterpretation, not only in the context of a standard screening but primarily when it ceases to be film and becomes an object of a gallery installation or part of a performance. Discussing selected films represented at the competition section Other Visions and the innovative approaches of current curators, the thesis demonstrates the possibilities of contemporary Czech audiovisual filmmaking which defies simple classification.