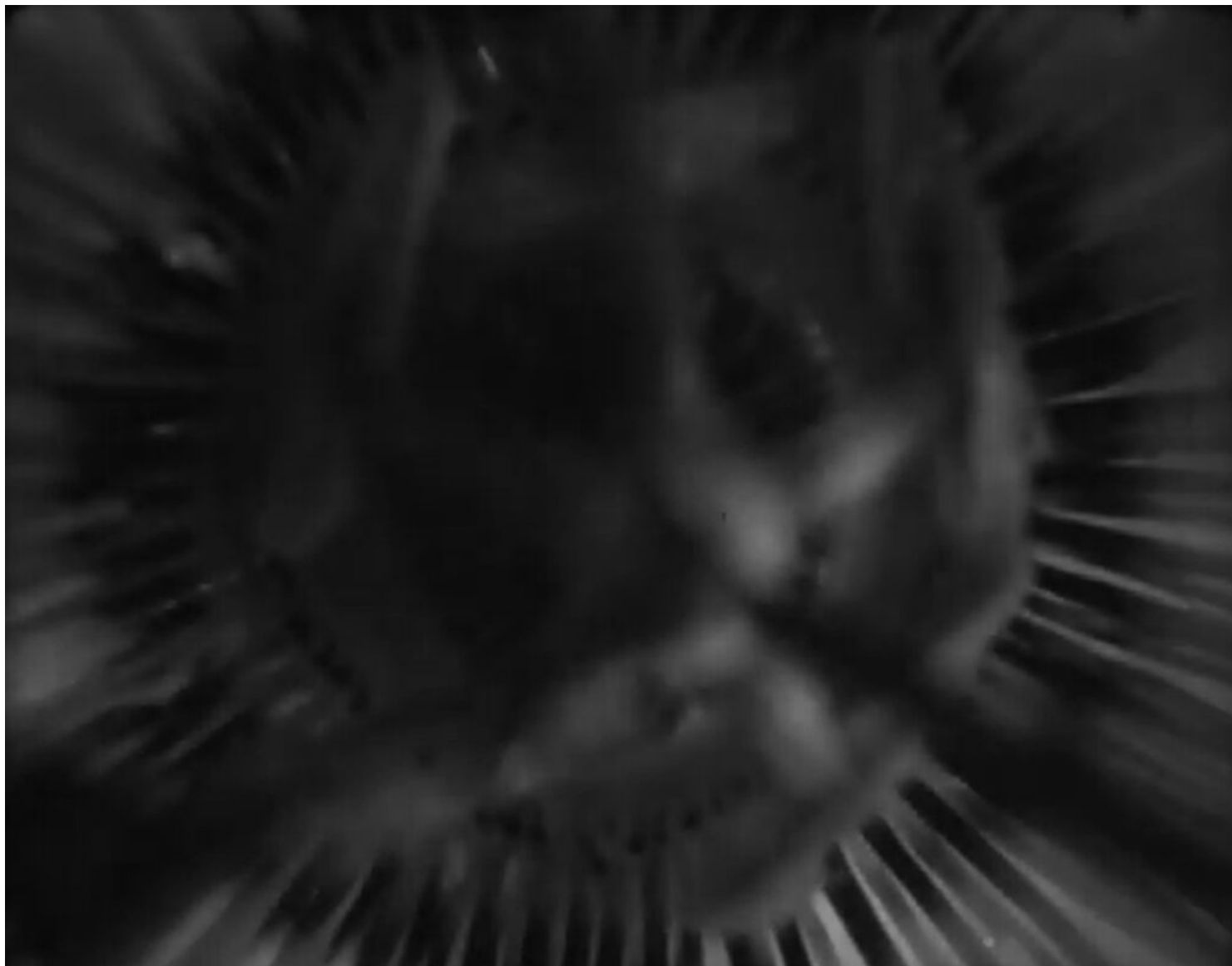




Alice Růžicková: Biostruktury (1998)

ARGUMENTOVANÁ REALITA

Martin Ježek, David Hladík, Tomáš Rajčan, Šárka
Helcel, Lenka Hámošová, Barbora Trnková & Tomáš
Javůrek. Kurátorka: Lenka Střeláková.

Výstava sleduje v každém čase znovu ohledávanou možnost i potřebu mediálního díla vypovídat o sobě samém prostřednictvím hypermediačních, sebereflexivních tvůrčích principů. Prezentovaná díla českého pohyblivého obrazu filmu a videa z posledního čtvrtstoletí (vzniklá v letech 1997–2021) tak ve většině případů činí celkem explicitně, byť pokaždé v jiném žánru a s výrazně odlišným tvůrčím zázemím.

Modernistický přístup k médiu a jeho specifitě se v rámci dějin pohyblivého obrazu nejzřetelněji rýsuje v kapitolách experimentálního filmu a videoartu, z nichž jsou na této výstavě zastoupeni tři filmoví experimentátoři (Alice Růžičková, Martin Blažíček a Martin Ježek) a jejich snímky z druhé poloviny 90. let. Materialita záznamového média, ale i percepční mechanismy bývají v tomto přístupu různými způsoby atakovány za účelem odkrytí média, systému nebo dispozitivu, přičemž typicky se tato aktivita ukazuje v podobě záměrné produkce „chyby“ a nese idealistický étos hry proti aparátu. Odmítnout automatický program black boxu, otevřít jej nebo alespoň prosvítit za tímto účelem způsobenou chybou / mezerou / šumem obvykle v tomto kontextu znamenalo manipulaci filmovou materií, později elektrickým obrazovým signálem, ev. materialitou projekční situace apod.

(Každá) nová média ale do sebe a svého programu obsolentní médium i s těmito jeho potenciálními chybami a „slabými místy“ inkorporují – nejsou jimi již ohrožena, jedná se mnohem spíše o slepé díry, které nové médium naopak zpevňují a utvrzují jeho post hladšího a dokonalejšího nástupce. Remediací procesy pak tuto chybovost navíc ukládají a třídí do disponibilních setů v případě potřeby užívaných k rychlé charakteristice toho kterého média, k jeho simulaci.

S touto schopností nových médií „hru proti aparátu“ plně transformovat a zužitkovat ovšem kritická a tvůrčí potřeba nového protipohybu nemizí. Tak jako v procesu sebedefinování nového média či technologie hraje roli jeho vymezení se vůči médiu či médiím starším, tak s jeho rozšířením přirozeně sílí i potřeba pojmenování jeho nové, konkrétní, specifické reprezentace světa. V době digitálních médií, v tzv. post-mediálních podmínkách se stále

postprodukci a zpracování prostřednictvím AI – se důkazní břemeno stále častěji obrací. Ze zprostředkované reality se stává realita argumentovaná.

Další díla vybraná pro tuto výstavu tak přicházejí s výraznějším časovým odstupem od historicky již ukotvených formátů experimentálního filmu a typicky také z pozic autorů pohybujících se primárně v kontextu vizuálního umění (animace, výtvarné umění, fotografie, nová média, net art či design). Ti se zde zabývají otázkou vzniku novomediálních pohyblivých obrazů za pomoci současných postprodukčních technik, softwarů a algoritmů, přičemž na pozadí více či méně epického dobrodružství (s aktuálními ekologickými, sociálními, politickými nebo ekonomickými náměty) simulují, odhalují, parodují a obecněji tematizují možnosti argumentace reality syntetickými médii, resp. obrazem, jehož indexikální stopa je už spíše jen homeopatickou vzpomínkou zastřenou dlouhou řadou abstrahovaných a generovaných dat.

Nejstarší zastoupené snímky z konce devadesátých let náleží k českým ozvěnám strukturálního/materiálního filmu. Pro ten je mimo jiné charakteristické zviditelnění filmové suroviny prostřednictvím tematizované práce s jejími materiálovými i fotochemickými vlastnostmi, ale i se stříhem, který se řídí určitými formálními, předem stanovenými pravidly, či přímo matematicky definovanou strukturou. Výsledné dílo je antiiluzivní, neimituje vidění, resp. běžné způsoby zobrazování předkamerové reality, na něž je oko diváka klasické filmové či televizní produkce přivyklé, natož pak tradiční narativní postupy. Svému příjemci naopak vedle zpracované látky přirozeně doručuje také onen zcizující efekt, který – stavěje se do centra dění – se sám hlásí o pozornost anebo přinejmenším pár nezapošité okraje obrazu.

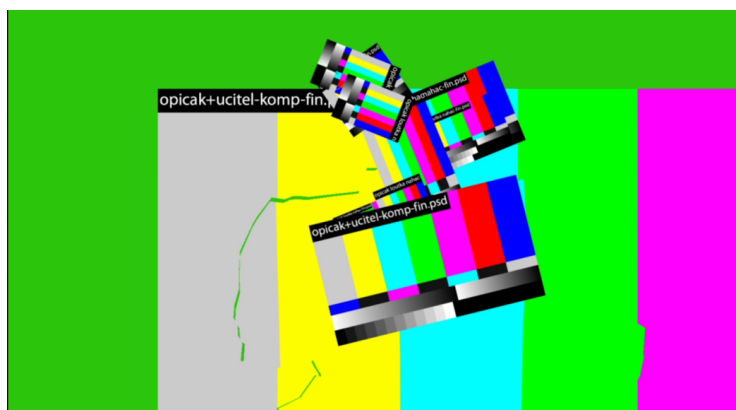
Filmy Martina Blažíčka a Alice Růžičkové patří k těm experimentálním dílům, kdy se práce s materialitou filmu a filmové projekce stává tématem, jež je výběrem látky podpořeno. V *Biostrukturách* (1997–1998) Alice Růžičkové jsou to přírodní fragmenty (květy a další rostlinné části), které lze projektorem prosvětlit, ale i vlastní 16mm filmový blank, na něž byly nalepeny. Obě vrstvy tak splývají v látku i materiál pro projekci, která je němá, díky čemuž může být navíc v řádných projekčních podmínkách sama auditivně zakoušena.

Biostrukтуры tedy současně s přírodními odhalují také transparentnost kinematografického dispozitivu, což ale bohužel není možné v této referenční rovině prezentace díla plně zprostředkovat.



Alice Růžicková: Biostruktury (1997, 8 min.)

S podobně zvrstvenou narací zachází i výtvarník a animátor Martin Bůřil ve snímku *Monoskop no. 3* z roku 2011, v němž prostřednictvím práce s „bezzdrojovou animací“ vypráví příběh opičího krále, ale zároveň s tím také a především demonstruje postupy při vzniku určitého typu animovaného obrazu. Divák může mezi těmito příběhy průběžně přestřovat, přičemž chybějící obrazové elementy nahrazené jednoduchými geometrickými tvary se pak postupně sbíhají i v obecnější otázce – nakolik lze vyprávění abstrahovat, aby bylo ještě srozumitelné, a jakou roli v tom hrají ostatní, absentující vizuální informací zvýrazněné vyjadřovací prostředky. Bůřilův *Monoskop* tak vskutku funguje podobně jako zkušební obrazec, vůči němuž se divák dle své percepční aktivity a mentální angažovanosti nastavuje a ladí, a tato proměnná, tato reference se stává inherentní součástí díla.



Martin Bůřil: Monoskop no. 3 (2011, 7 min.)

Orchestrace různých prvků, které reprezentují principiální filmovou metarovinu, je také základem krátkého filmu *Test* Martina Blažíčka z roku 1997, jenž uvědoměle naplňuje charakteristiku strukturálního filmu. Jedná se o práci s nalezeným materiálem, který autor rozstříhal a překopíroval zpět na 16mm film

konfrontaci pozitivního a negativního obrazu včetně flicker efektu nebo filmový rytmus, který je určen grafickou partiturou. Narativ se zde na rozdíl od dříve zmíněných snímků nezdvojuje, nýbrž metaforicky přenáší, když se – jak sám autor uvádí – téma nalezeného filmu o fyziologii člověka transformuje do tématu fyziologie filmu.



Martin Blažiček: Test (1997, 2 min.)

Dílo strukturálního/materiálního filmu, jehož principy by mohly být vnímány jako obrazoborecké, soustředící se kriticky na formální podmínky vzniku a existence díla, se ovšem může v případě jiného autora překlomit v sugestivní obraz hlubšího, extatického způsobu vnímání světa. Tento obrat je příznačný pro tvorbu Martina Ježka, v jehož filmech je charakteristicky „hlasitě“ úplně vše: střihová kadence, naléhavý hlas z útržku rozhlasové hry, umanutě repetitivní forma, ale současně i téma samotné – bytostné, filosofické, existenciální. To platí jak pro Ježkovu pozdější a aktuální tvorbu (např. *Spálenej fešák*, 2011; *Heidegger in Auschwitz*, 2016 nebo *Mohyla války*, 2019), tak i pro jeho raný film *Oděsa-Krym* z roku 1999/2000. Autor po krátké etapě natáčení na video přešel na film a toto je jeden z jeho prvních „superosmičkových“ snímků, kde se dle svých slov souběžně učil jinému formátu myšlení pomocí filmové kamery, světla a pochopitelně i střihu. Za vznikem filmu *Oděsa-Krym* již ale stojí princip aplikovaný i v jeho následující tvorbě a oddělující rovinu jakoby ledabylého, neřízeného natáčení a kontrolované střihové skladby. Vlastní „cestopisný“ materiál zachycující útržkovité imprese z měst, kde kdysi pobývala básnířka Marina Cvětajevová, je výsledkem filmařova spontánního až gestického natáčení, dále je ale

kontrast, jas atp.), nikoliv jejich původní obsahy. Deníkové záznamy jsou zde navíc „překresleny“ zvukovou stopou, v níž se ve fatalistickém přednesu, ve fragmentech a repetičích odvíjí fatální báseň *Poéma hory* Mariny Cvětajevové. Ta je pro film v logice tvůrčí kombinatoriky a experimentu s percepcí nahrána z gramofonové desky přehrávané různými rychlostmi. Výše sledované vrstvení různých narativů se tak u Ježka koncentruje v kinematografii afektu, kde se vrcholně akcentované, exploatované filmové prostředky současně používají jako expresivní výrazová forma pro zcela konkrétní látku a kde surovost oné naléhavosti může unést právě a jedině filmová surovina.



Martin Ježek: *Oděsa-Krym* (1999–2000, 9 min.)

V případě digitálního díla autoři v podobném duchu zase mnohdy adresují jeho hladkost a bezešvost. Tak je tomu i u práce Davida Přílučika z roku 2015 nazvané *En plein air 2* s odkazem na nový vztah ke krajině a jejímu zobrazování, které se odehrává za účelem demonstrace reprodukčních kvalit technických výrobků. Autorův záměr dekonstruovat syntetizovaný obraz anonymizovaných a idealizovaných krajin z promo videí společnosti Samsung pomocí „zpětné“ postprodukce spěje do čtyřhodinové hypnotické audiovizuální féerie. Roztažení krátkých komprimovaných snímků složených z časosběrných fotografií do časových rozměrů autorem odhadovaného trvání původní expozice krajiny tu pak funguje jako nástroj referující o faktické těžbě užitých, nenápadně cirkulujících a podprahově působících obrazů (Přílučík v této souvislosti podtrhává téma eskapismu a vizuality volného času), ale i o vytěžování přírody coby specifickém, technologií podporovaném a

podoby současné audiovizuální tvorby. Tvorby, jež začíná být i ve svých introvertnějších polohách a projevech implicitně angažovaná, kriticky akcentující jak samotnou technologii, resp. celý mediální aparát, tak ale i konkrétní politické a společenské jevy s ním spjaté nebo skrze něj dobře artikulovatelné. Principiální antiiluzivnost těchto prací nespočívá na dříve tak oblíbenou a prověřenou metodu subtrakce, autoři mnohem spíše zacházejí s aditivními postupy, přičemž dílo samotné pak halí třeba do hyperrealismu ve stylu uncanny valley.



David Přilučík: En plein air 2 (2015, 240 min.)

To do jisté míry platí i pro další prezentovaná díla, která vznikla jako pohotová odezva na dramatický vývoj technologie deep fake. Jako první u nás na ni v loňském roce zareagovali Tomáš Kajánek (*Malinko nakouknout*), Oskar Helcel (*It's Buildable*) a Jiří Žák (*DeepReal Havel*, na této výstavě nezastoupený), kteří svůj umělecký výzkum vázaný na strojové učení a umělé neuronové sítě zakomponovali do silného, kulturně-politického narativu. Technologie v jejich podání přitom vytváří jak kýženou iluzi, tak i obraz přiznané manipulace, jenž sám sebe usvědčuje. Pro pořádek je však třeba zmínit, že toto „demaskování“ souvisí především s neuspokojivými produkčními podmínkami, za kterých obě práce vznikaly, a Kajánek ani Helcel o ně explicitně neusilovali. Oba umělci ve svých videích oživují kulturní celebritu (zpěváka Lil Peepa a architektku Zahu Hadid), jejíž smrt ovšem ani trochu nepopírají, naopak s ní ve svém sdělení počítají a pracují.

Náletové byliny a zajíci, tradiční pionýři zemí nikoho, modelují scénérii pro unavený pohled i tělo Helcelovy Zahu Hadid. Její životní pouť ústí v bezprizorní posmrtné bloudění v prostoru, který stejně jako ona prodlévá v očekávání realizace sporného urbanistického projektu. Vykopané a zarostlé základy se

deep fake technologie, jež nemísto činu ukazuje jako očištec lhostejně přihlížející ústřední postavě: jak vkročit do dalšího levelu a udržet si při tom tvář?



Oskar Helcel: It's Buildable (2020, 8 min.)

Lil Peep Tomáše Kajánka se v práci, jejíž anglický titul zní *Take a Little Peep*, zase vynořuje a promlouvá o svém posmrtném životě – jenž je díky milionům fanoušků skutečně hmatatelný – z mlžného oparu záhrobí. Tragicky zesnulá hvězda emo rapu je zde rámována do vertikálního videa stylizovaného jako post na sociální síť a její obličej se v typické, snad jen nezvykle uměřené směsi smutku, úzkosti a rozhořčení přemýšlivě zpovídá (v souladu s Kajánkovým scénářem inspirovaným Markem Fisherem) o komodifikaci psychického utrpení, jemuž propůjčila své jméno, tvář i tvorbu. „I monopolized the depression. I only confirmed fuckin' privatization of despair and shit, detached from any kind of solidarity. I should have been converting this shit into politicised anger. I mean like straight up, cut their faces off, you know.“



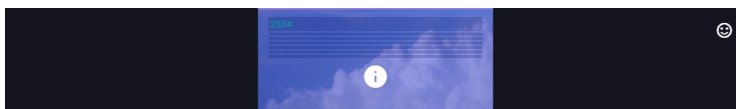
Tomáš Kajánek: Malinko nakouknout (2020, 3 min.)

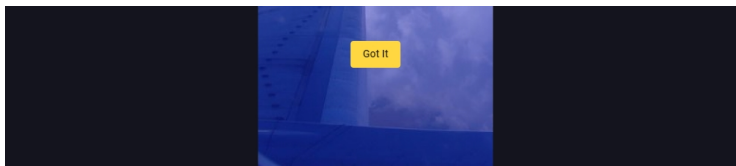
Advertising zvolila mnohem přímější a konfrontačnější polohu fenoménu deep fake, když jej v realizaci propojila s jiným silným fenoménem, totiž s personalizovanou reklamou. Mimo jiné tak chtěla představit skutečnou blízkost a realitu této technologie, jejíž potenciální užití se zdaleka netýká pouze „těch druhých“, politiků a jiných veřejně známých osobností. Praxe lockdownu navíc kameře a videokonferenčním aplikacím vystavila bezprecedentní množství tváří, což vývoj nástroje na instantní deepfakovou proměnu identity z živého videa nepochybně urychlilo. Vše ostatní už je jen otázkou propojení osobních dat, jež neustále sdílíme, jak zde ostatně účinně demonstruje i poslední výstavní příspěvek.



Lenka Hámošová: The Room Call. Deepfaked advertisement (2020, 1.5 min.)

Výstava se v návaznosti na sledovanou cestu uzavírá interaktivní audiovizuální prací Barbory Trnkové & Tomáše Javůrka *Like-Un-Like* z roku 2019, nativním digitálním dílem, pohyblivým obrazem, který už ale není videem a který tak kurátorské téma, ale i celý výstavní a sbírkotvorný rámec projektu Videoarchivu NFA konfrontuje s celou řadou nových otázek. Jestliže zde prezentovaná díla dle svých možností otevírají černé skříňky mediálních aparátů a nechávají nás nahlížet do toho, jak fungují, *Like-Un-Like* nám současně s tím ukazuje, jak nahlížíjí ony do nás. Formát obrazu podobně jako u Tomáše Kajánka odkazuje k uživatelské zkušenosti s mediálním prostředím – záběr z letadlového okénka připomíná displej chytrého telefonu prostředkující podívanou, která je značně omezená a není tak úplně v našich rukách. Anebo jinak, než si myslíme, neboť náš pohled je haptický a je zdrojem celé řady instantně zálohovaných dat.





Barbora Trnková & Tomáš Javůrek: Like-Un-Like (2019)

Argumentovaná realita sbírá a prezentuje původní novomediální tvorbu v oblasti pohyblivého obrazu, k níž vztahuje i několik starších, konceptuálně spřízněných filmových děl. *Like-Un-Like* je ovšem z celého řetězce vystavených prací – snad až na *Personalized Synthetic Advertising* – tou jedinou, jejíž místo adekvátní prezentace je právě zde, na webu. Konečně díky ní lze i na této on-line platformě aktuálně zakusit traktované téma narušení transparency mediálního aparátu, o němž ostatní díla v tomto kontextu vystavená spíše jen referují, neboť jejich působení je vázané na odlišná mediální rozhraní či mody prezentace. Tak se nakonec ukazuje, že součástí argumentované reality se vedle tvůrců samotných stávají i teoretici, historici, archiváři či třeba vývojáři různých emulátorů, na nichž je, aby i tato díla v novém prostředí prezentace – jako je právě budovaný Videoarchiv – obstála, resp. aby nepřišla o svůj původní význam a smysl.

Národní filmový
archiv
Malešická 12
130 00 Praha 3
<http://nfa.cz>

Projekt Videoarchiv
byl iniciován na
základě spolupráce
Národního filmového
archivu s Vědecko-
výzkumným
pracovištěm AVU.

Videoarchiv vzniká jako výstup
výzkumného projektu *Audiovizuální
dílo mimo kontext kinematografie:
dokumentace, archivace a
zpřístupnění* (DG20P02OVV025), který
je financován z programu NAKI II
Ministerstva kultury ČR.

O projektu
[Sbírka](#) [Databáze](#)
[Publikace](#) [Digilab](#)
[Partneři](#) [Kontakt](#)