



ČESKÝ OBRAZ ELEKTRONICKÝ, 1994

13. – 26. 9. 2021

Zdeňka Čechová, Michael Bielický,
Martin Hřebačka, René Slauka,
Lucie Svobodová, Marian Palla, Petr Váša,
Radek Pilař. Kurátor: Martin Mazanec.

Původní URL:

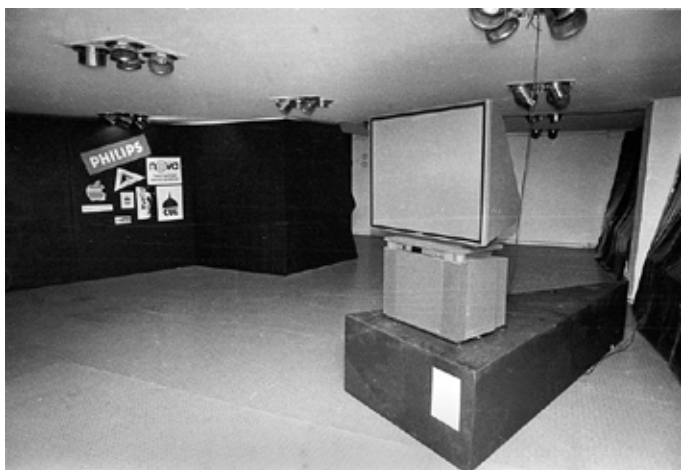
<https://videoarchiv-nfa.cz/project/cesky-obraz-elektronicky-1994>

Původní skupinová výstava Český obraz elektronický – vnitřní zdroje probíhala v roce 1994 ve sklepním prostoru výstavní síně Mánes. V něm bylo rozmístěno dvanáct televizorů a jedna projekce, na kterých byla ve smyčkách promítána pro on-line rekonstrukci je výběr prací, které vznikly v devadesátých letech 20. století a byly dochovány na kazetách Betacam SP, tj. výchozích masterech pásem, která zapůjčil Ivan Tatiček, filmař, videista a jeden z organizátorů výstav.

Technickou a produkční přípravu výstavy zajistilo Studio DADA s.r.o., které k této příležitosti založil Ivan Tatiček s Ivo Jebouskem, Michalem Kořánem a Ivanou Pavlovskou. Pro dokumentaci výstavy a doprovodného programu v Rock Café nebo v Národním technickém muzeu byl tehdy osloven fotograf Karel Šuster. Výstavu pořádala Asociace videa a intermediální tvorbu UVU, spoluorganizátorem bylo Ministerstvo zahraničních věcí ČR a TV Nova, hlavním sponzorem byl Philips a.s., dále Softir, CUE, MediaPort, Liesegang, Art Impression, Apple Computer a Macron.

Místem konání byla pražská výstavní síň Mánes, kdy v hlavním výstavním prostoru probíhala paralelně jiná

výstava videa, nazvaná Video Art '94. Příroda v pohybu (14. 7. – 7. 8. 1994), kterou kurátorsky připravila Vlasta Čiháková- Noshiro společně s japonskou kurátorkou Keiko Sei. Ta zahrnovala videoinstalace českých i zahraničních umělců, vystavoval zde Michael Bielický, Bettina Gruber, Gary Hill, Tomáš Mašín, Vladimír Merta, Jiří Příhoda, Peter Rónai, Tomáš Ruller, Christa Sommerer a Laurent Mignonneau, Woody Vasulka, Peter Weibel a Jana Želibská.



Pohled do výstavy Český obraz elektronický s architektonickým řešením Mira Dopity. Foto: Karel Šuster.

Český obraz elektronický – vnitřní zdroje

Výstavní síň Mánes, 12. července – 7. srpna 1994.
Kurátor Jaroslav Vančát. 12 monitorů, 1 projekce, 42 autorů. Videozáznamy použité pro rekonstrukci výstavního souboru byly zapůjčeny z archivu Ivana Tatíčka.

Ohlasy v médiích

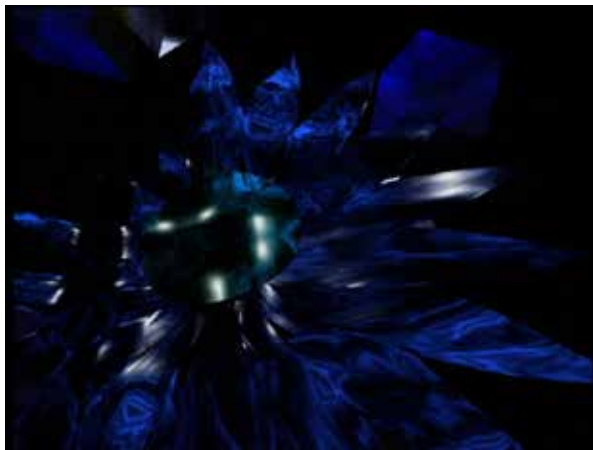
„Výstava je alternativou v tom nejlepším slova smyslu, alternativou hledající, nonkonformní, překvapivou. Alternativou do určité míry navazující s pomocí moderní techniky na kdysi velmi sympatické hledání české meziválečné filmové avantgardy.“ (Denní telegraf, 15. 7. 1994)

„Výstava navíc trpí neúměrným časovým rozsahem některých prací – jen před monitorem Woodyho Vasulky strávíte 83 minut.“ (Večerník Praha, 19. 7. 1994)

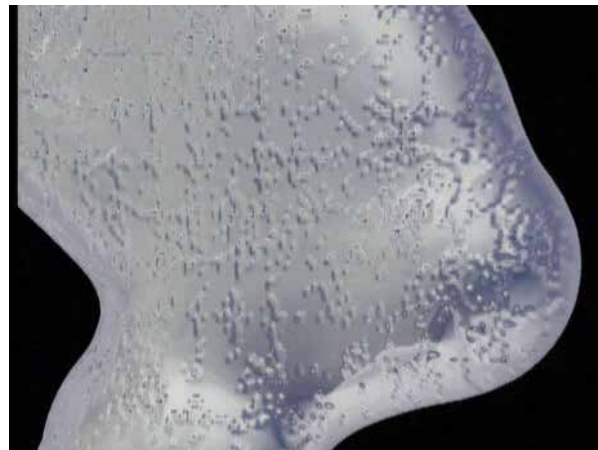
„První souborná výstava českého multimediálního umění Český obraz elektronický se v dolních prostorách pražského Mánesa snaží zmapovat videotvorbu v Čechách. Jde spíše o počátky této formy a expozice je více přehledem než kurátorským projektem. (...) Z vysoké návštěvnosti výstavy je tento hlad po vizuální informaci patrný, stejně tak naznačuje i fascinaci televizním médiem. Na začátku výstavního prostoru, ve kterém jsou v oddělených kójkách umístěny televize, funguje elektronické menu. Divák se může volně pohybovat v jakémsi obsahu expozice a vlastním přičiněním volit, co ho z videomenu zajímá. Obcházet totiž jednotlivé obrazovky, kde běží i deset dvou až šestiminutových příspěvků, a ještě jejich poselství vstřebat, není prakticky možné.“ (Lenka Lindaurová, Lidové noviny, 2. 8. 1994)



Michael Bielický: Perpetuum mobile II (PAL video, 4.5 min, 1990)



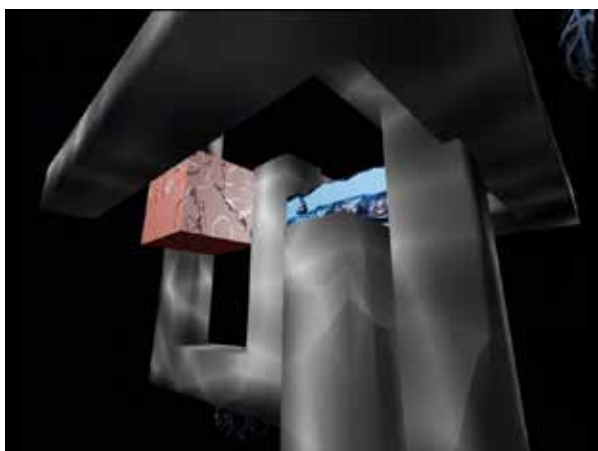
René Slauka: Kytka (PAL video, 2 min, 1994)



Martin Hřebačka: Erosynta I (PAL video, 3.5 min., 1994)



Lucie Svobodová: Vteřina za vteřinou (PAL video, 5 min, 1994)



René Slauka: Hlavlom (PAL video, 2 min, 1994)



Radek Pilař: Virtuální opona (PAL video, 5 min., 1992)



Zdeňka Čechová: Kontrasty života (PAL video, 6.5 min., 1993)



Marian Palla, Petr Váša, Jennifer De Felice: Větev (PAL video, 11 min., 1994)



PRVNÍ VLNA

27. 9. – 10. 10. 2021

Niké Papadopulosová, Ondřej Anděra, Jan Zajíček, Elen Řádová, Janka Vidová, Markéta Baňková, Marek Mařan, Naďa Slováková, Zdeněk Mezihorák, Filip Cenek. Kurátor: Tomáš Pospiszyl

Původní URL:

<https://videoarchiv-nfa.cz/project/prvni-vlna>

Umění pohyblivého obrazu většinou nevzniká osamoceně, bez pomoci a zájmu ostatních. Pro jeho rozvoj i pouhou existenci je podstatná institucionální základna i spřízněná komunita. Vzhledem ke své technologické náročnosti a specifickým způsobům distribuce se neobejde bez širšího zázemí v podobě dostupných materiálů, adekvátně vybavených pracovišť, vhodných projekčních prostředí nebo galerií, teoretických a kritických platform v podobě knih, nových médií, je k

tomu třeba dodat, že v mnoha případech byl personálně i technicky svázán s rozvojem uměleckého školství.

První studijní programy se zaměřením na videoart a nová média na uměleckých školách v Československu, později České republice, byly založeny nedlouho po roce 1989. V první vlně vznikla roku 1990 samostatná Katedra animované tvorby a videa na Filmové a televizní fakultě (FAMU), o rok později Ateliér nových médií na Akademii výtvarných umění v Praze (AVU). V roce 1993 byla zřízena Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (FaVU) se specializovaným studijním

oborem Elektronická multimediální tvorba. To byla tři zásadní pracoviště, kde se do roku 2000 formovala nová generace osobností umění pohyblivého obrazu u nás.



David Burk: Stereo (video, 1995). Foto: Media Archiv Fakulty výtvarných umění VUT Brno.

Na FAMU video přinesl Radek Pilař, aby po své předčasné smrti roku 1993 místo přenechal Petrovi Vránovi, Lucii Svobodové a především Tomáši Kepkovi. Svými výstupy se tato škola nejvíce blíží klasické audiovizuální produkci světa filmu a televize. Školu nových médií na AVU založil a vedl Michael Bielický. V uvolněné atmosféře, jež ve svém ateliéru pěstoval, vznikala osobitá obrazová poezie, prostorové a psychologické vztahové studie i první hypertextové umění v prostředí internetu. V Brně na FaVU ateliér video-multimédia-performance svým vedením ovlivnil Tomáš Ruller, později v něm působili například Miloš Vojtěchovský nebo Keiko Sei. Studenti zde volněji experimentovali s dostupnou technikou a po svém objevovali principy, jež se v jiných podobách objevily v dějinách experimentálního filmu či videa.

První generace studentů, která studovala na českých uměleckých školách videoart či příbuzné obory, si musela všechno vyzkoušet poprvé. Jejich pedagogové je zásobovali informacemi a technologiemi, které byly mnohdy jak pro ně, ale především pro studenty nové. Všechny tři školy v raných devadesátých letech nakoupily výkonné počítače silicon a přešly z analogových videostřížů k digitálnímu nelineárnímu střihu. Každá ze tří jmenovaných škol však měla vlastní způsob výuky, pedagogické postupy nebo praktická cvičení, jež ovlivnily charakter studentské produkce.

Na FAMU za Radka Pilaře studenti pracovali s klasickými výtvarnými postupy: kreslili, malovali, modelovali a učili se všechny druhy animačních technik. Jeho nástupci po roce 1993 kladli důraz na možnosti počítačových

technologií a současně na tradiční filmovou řeč a naraci. Studenti videa a multimédií současně se studenty všech ostatních kateder FAMU absolvovali léty ověřená praktická cvičení, která je seznamovala s jednotlivými odbornostmi klasického filmového štábu.

Michael Bielický na AVU žádná pravidelná cvičení nevyvinul a společné úkoly nerad zadával. Ke studentům přistupoval individuálně, povzbuzoval se, aby se pouštěli novými cestami, zvláště v souvislosti s rozvojem techniky, ale také její reflexe ve společenských vědách. Jeho studenti tak v devadesátých letech využívali videokamery, obrazovou a zvukovou postprodukci, ale záhy také možnosti webu nebo elementy virtuální reality a umělé inteligence.

V prvním desetiletí na FaVU existoval systém povinných klauzurních zadaní. Ta kopírovala klasické výtvarné žánry, jako například zátiší, ty však bylo třeba zpracovat prostředky jako performancí nebo videem. Postupem doby studenti ovládli ve škole přítomné počítače a další techniku a s jejich pomocí hledali své individuální cesty do (nejen) světa umění.

Pozdější osudy studentů první vlny různorodé. Někteří se dnes věnují volné audiovizuální tvorbě spjaté s prostředním výtvarného umění, jiní se uplatnili ve světě televize nebo filmového průmyslu. Kariéry dalších se stočily k tvorbě počítačových her, DJingu nebo k literatuře. Jejich více jak dvacet let stará díla nejsou jen historickými dokumenty vzniku nových studijních oborů, ale dodnes diváka oslovují svou autorskou výpovědí.



Niké Papadopulosová: Studna
1996, 4.5 min.

Videoklip pro některé studenty FAMU představoval oblíbený formát obrazové experimentování. Existující zvuková stopa definovala základní půdorys, v rá bylo možné rozvíjet nejrůznější postupy. Niké Papadopulosová si k podobné vybrala píseň Studna hudební skupiny J.A.R., inspirovanou normalizačním s případů majora Zemana. Jak je pro žánr videoklipu typické, dílo se vyznačuje frekvencí střihu. Stylizovanou hereckou akci autorka ozvláštnila groteskními kombinovala ji s graficky zjednodušenou animací využívající záběry z uvede Rukodělný charakter animace a citlivá práce s barvou se vymykají dobové produkci a výslednému tvaru dodávají silný autorský výraz.



Ondřej Anděra:
Za obrazovkou, 1996

Cvičení na téma můj den vtiskl Ondřej Anděra výrazně subjektivní charakter. Na první pohled zaujme komplikovanou a současně silně významotvornou obrazovou složkou: natáčením pod vodou, generováním abstraktních počítačových ornamentů, inverzí obrazu

do negativu, zásadní úpravou barevnosti, solarizací, klíčováním několika obrazů přes sebe a především dominantním využitím objektivu typu rybí oko. Díky těmto prostředkům se režisérovi daří vytvořit iluzi osobitě odlišného světa. Sice se v něm opakovaně setkáváme s vypravěčem příběhu, současně je nám neustále připomínána jeho izolovanost od světa diváků. Titulky prozradí, že se na díle podílel malý filmový štáb a jeho postprodukce proběhla v profesionálním prostředí.



Jan Zajíček:
Karamel je cukr, co se neuzdraví, 1999

V dalším videoklipu vzniklém v prostředí Katedry animované a multimediální tvorby FAMU Jan Zajíček ztvárnil píseň skupiny www, jejímž byl tenkrát členem. Klip přímo neilustruje písňový text Lubomíra Typlta, ale vytváří dvě nezávislé dějové linky. Jako u dalších výstupu zmíněné katedry zde platí, že výsledné dílo vzniká promyšleným komponováním různých elementů. Film je konstruován v prostředí počítače ze záběrů stylizované herecké akce před bluescreenem, detailů lidského těla a 3D počítačové animace. Zajíček pomocí postprodukčních prostředků vytváří jinak nemožné: Přenáší chlapečka na kůži ženy v soláriu nebo rozsvěcí figury milenců jako dvě žárovky. Obrazovými prostředky tak interpretuje příběh energie přinášející nevratnou transformaci.



Elen Řádová:
Magnety, 1994

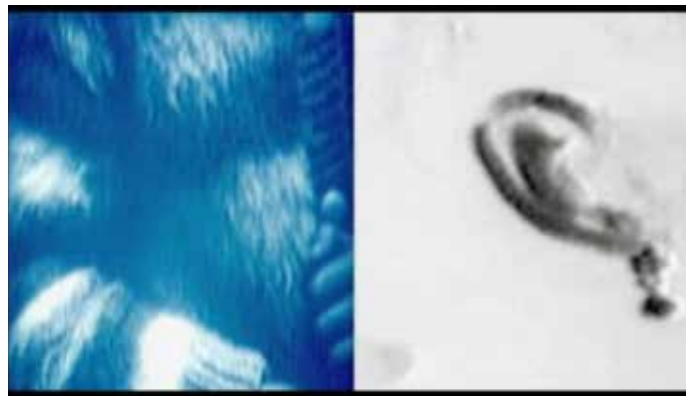
Vybrané video Elen Řádové je součástí většího celku prací. Na první pohled působí jako záznam performance, jímž také do určité míry je. Proti sobě stojící muž a žena (ve videu účinkují tehdejší studenti AVU Krištof Kintera a Andrea Cihlářová) reagují na pohyb hlavy toho druhého, jako kdyby se jednalo o odpuzující se magnety. Účinná, i když nejednoznačná metafora mezilidských vztahů nás po určité době začne znepokojovat svou mechaničností. Divák začne zvažovat, do jaké míry je souhra pohybů secvičena, nebo je skutečněna pomocí úpravy videozáznamu. Zájem o zachycení mezilidských relací elementárními prostředky, jakými je například vzájemná blízkost, později dovedly Řádovou až k experimentům s interaktivními instalacemi.



Markéta Baňková:
mesto.html, 1997

Přestup studentky grafiky Markéty Baňkové do Ateléru nových médií byl motivován pragmaticky. Uvažovala, čím se bude po škole žít, a chtěla se naučit pracovat s počítačem, který v té době neměla sama k dispozici. Web mesto.html původně vznikl z cvičných důvodů

jako fiktivní dívčí homepage. Rozvinulo se však v hypertextové literární dílo s texty, animacemi a zvuky ne nepodobné průlomové Patchwork Girl Shelley Jacksonové vzniklé jen dva roky předtím. Baňková v mesto.html uplatnila své zkušenosti s cestováním i s komunikací přes chat. Především ale reflektovala možnosti proměnlivosti lidské identity v prostředí on-line komunikace. Na toto první dílo českého net artu navázala mezinárodně úspěšným emocionálním průvodcem New Yorku New York City Map.



Jana Žáčková Vidová:
O velikosti významu, 1998

Ve své tvůrčí činnosti Jana Žáčková Vidová paralelně rozvíjí introspektivně zaměřené video, poezii a kresbu. Video ji v devadesátých letech sloužilo k zachycení obrazů z jejího každodenního života, které poté jednoduchými prostředky (zpomalování, barevné úpravy), transformovala do podoby abstrahovaných intimních zpovědí. Velikost významu pracuje se split screenem, kombinujícím historické rodinné filmové záběry s novými dotáčkami. Rozostřováním, abstraktní zvukovou stopou a především opakováním a zpomalováním zdánlivě banálních záběrů autorka pracuje s filmem jako s osobní i historickou pamětí. V krátkých, někdy se vracejících záblescích se nám zjevují útržky minulosti, jejíž význam pro současnost stále marně hledáme.



Marek Mařan:
Kolo, 1995

Marek Mařan patřil k prvním studentům videa a multimediálního umění na FaVU v Brně. Pohybová studie Kolo těží z vizuální efektů způsobenými pohledem na výplet točícího se cyklistického kola. Při určité rychlosti se nám může zdát, že se kolo otáčí opačným směrem. Demonstruje tak limitovanou kapacitu lidského oka vnímat změny, a naopak schopnost oka v určité frekvenci propojit statické obrazové sekvence ve spojitý pohyb. Efekt, na němž je založena i klasická kinematografie, Mařan posouvá do roviny velkorysého abstraktního filmu. Negativní záběr proměňuje dráty výpletu v hypnoticky pulzující světelné výseče. Opticky uspokojivé dílo nás však přivádí i k úvahám o samotné podstatě umění pohyblivého obrazu.



Nad'a Slováková:
The Look, 1997

Slovní popis práce Nadi Slovákové působí jako jednoduché cvičení: Autorka umístila kameru na stativu poblíž eskalátoru v takové vzdálenosti, aby mohla

zachytit okamžik, kdy si někteří z cestujících natáčení všimnou. Podobný princip již v roce 1972 využil Jan SágI ve filmu Underground, v němž zachytil obličej lidí vyjíždějících z útrobu podchodu na Václavském náměstí, a nalezneme jej i v experimentálním filmu Necrology Standishe Lawdera z roku 1970, kde pozpátku puštěný záběr osob na dolů jedoucích pohyblivých schodech evokuje nekonečnou řadu nanebevstupujících duší. Oproti pionýrům analogového experimentálního filmu však Slováková pracuje s možnostmi digitálního střihu: V momentě kontaktu lidského pohledu s objektivem kamery na okamžik zpomalí nebo zastaví čas.



Zdeněk Mezihorák:
Po stopách krve, 1998

Pro Zdeňka Mezihoráka a jeho spolužáka Filipa Cenka byl roku 1997 důležitý objev grafické karty Videomachine v jednom ze školních počítačů. Umožňovala manipulovat audiovizuální materiál způsobem, jehož výsledky byly často překvapivé. Mezihorák pracoval s digitalizovanými úryvky z klasických filmů československé kinematografie, které rozrušoval nepředvídatelnou sérií krátkých opakujících se smyček. Postup vznikl paralelně k podobným experimentům Martina Arnolda, ale svou podstatou se více blížil praxi soudobé elektronické hudby. Ač Mezihorák původní filmový úryvek rytmizoval, výsledek byl více znepokojivý než zábavný. V narativních filmech otevřel prostor pro jinou percepci audiovizuálního materiálu, filmového času i vnímání zachycených příčin a následků.



Filip Cenek:
Po atentátu (3 fragmenty), 1998

Díla Zdeňka Mezihořáka a Filipa Cenka re-editující klasické české filmy nebyla výsledkem školního zadání přestříhat existující filmové dílo, jak jej známe z některých filmových škol, ale produktem nezávislého experimentování studentů. Filip Cenek pomocí programu After Effects třikrát za sebou různě „převyprávěl“ klíčovou scénu z filmu Jiřího Sequense Atentát (1964). Využil k tomu možnost z původního širšího záběru vybrat pouze různé detaily. Ty pak propojením v čase uvedl do vzájemných souvislostí, jež vyvolávají dojem alternativního výkladu a skrytého smyslu původní scény. Experimenty s nelineárním střihem přivedly Filipa Cenka i Zdeňka Mezihořáka k zájmu o hypertext, interaktivní naraci nebo využití náhody při vytváření významových struktur.



ARGUMENTOVANÁ REALITA

11. 10. – 24. 10. 2021

Martin Búřil, Barbora Trnková a Tomáš Javůrek,
Lenka Hámošová, Tomáš Kajánek, Oskar Helcel,
David Přílučík, Martin Blažíček, Alice Růžičková,
Martin Ježek. Kurátorka: Lenka Střeláková.

Původní URL:

<https://videoarchiv-nfa.cz/project/argumentovana-realita>

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 matérií, 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 zpevňuje a utvrzuje jeho post hladšího a dokonalejšího nástupce. Remediační procesy pak tuto chybovost navíc ukládají a třídí do disponibilních setů v případě potřeby užívaných k rychlé charakteristice toho kterého média, k jeho simulaci.

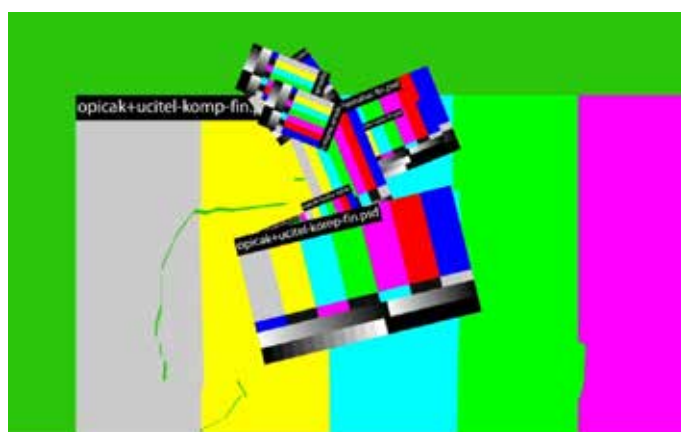
S touto schopností nových médií „hru proti aparátu“ plně transformovat a zužitkovat ovšem kritická a tvůrčí potřeba nového protipohybu nemizí. Tak jako v procesu sebedefinování nového média či technologie hraje roli jeho vymezení se vůči médiu či médiím starším, tak s jeho rozšířením přirozeně sílí i potřeba pojmenování jeho nové, konkrétní, specifické reprezentace světa. V době digitálních médií, v tzv. post-mediálních podmínkách se stále transparentnějším rozhraním je situace nanejvýš naléhavá. Kritický potenciál se od tematizace mediální specifity logicky přesouvá k otázce samotné mediace a ve vztahu k digitálnímu obrazu – vzhledem k jeho afinitě k 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. oborem Elektronická multimediální tvorba. To byla tři zásadní pracoviště, kde se do roku 2000 formovala nová generace osobností umění pohyblivého obrazu u nás.



Alice Růžičková: 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 demonstuje postupy při vzniku určitého typu animovaného obrazu. Divák může mezi těmito příběhy průběžně přeostrřovat, 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 informace 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 tak, aby ve výsledné dynamické koláži zviditelnil podpůrné prvky, jako je filmová perforace, startovací pás s ikonickým odpočítáváním a jiné pomocné značky. Test splňuje i další definiční znaky tohoto experimentálního subžánru – konfrontaci pozitivního a negativního obrazu včetně flicker efektu nebo filmový rytmus, který je určen grafickou partituroou. 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 „hlasité“ úplně vše: stříhová 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 impresy z měst, kde kdysi pobývala básnířka Marina Cvětajevová, je výsledkem filmařova spontánního

až gestického natáčení, dále je ale zpracováván de facto jako found footage. Svou práci Ježek přirovnává k field recordings nebo k serialismu v hudbě – nasbíraný materiál přerámová strukturální formou, kompozice sleduje formální parametry záběrů (délka, kontrast, jas atp.), nikoliv jejich původní obsahy. Deníkové záznamy jsou zde navíc „překresleny“ zvukovou stopou, v níž se ve fatalistickém přednesu, ve fragmentech a repetitivních 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 Přílučíka 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 interiorizovaném vztahu ke světu. Podobné téma se v kontextu díla Davida Přílučika objevuje častěji, např. v souvislosti s otázkou nelidských entit či aktérů a jejich práv, zároveň ovšem také předznamenává charakteristické 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 nespolehá 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 Přílučík: 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 něj explicitně neusilovali. Oba umělci ve svých videích ožívují 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 Zahy Hadid. Její životní pout' ústí v bezprizorní posmrtné bloudění v prostoru, který stejně jako ona

prodlévá v očekávání realizace sporného urbanistického projektu. Vykopané a zarostlé základy se plní zvuky z přilehlého vlakového nádraží, které architektce v některých momentech jakoby cukají s jejím udiveným, rezignovaným obličejem. Obraz developerské kontextuální necitlivosti dostává od Helcela šach prostřednictvím deep fake technologie, jež nemísto činu ukazuje jako očištěc 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.)

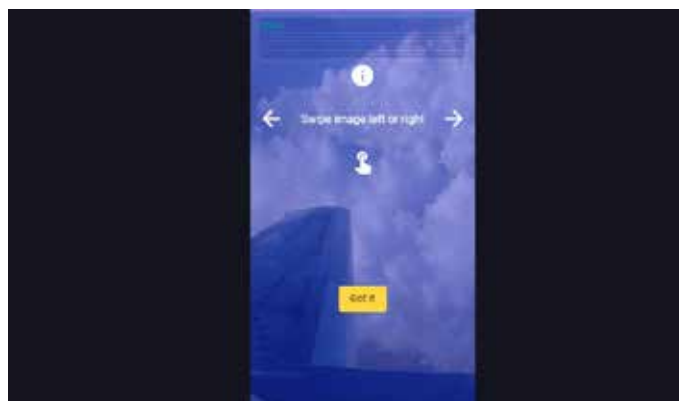
Lenka Hámošová, která se ve svých teoretických i praktických výstupech dlouhodobě zabývá tématem umělé inteligence a syntetických médií v souvislosti s vizuální kulturou, ve své letošní práci Personalized Synthetic Advertising zvolila mnohem přímější a konfrontačnější polohu fenoménu deep fake, když 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, což 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 nahlíží 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.