

V toku poplávajúcich obrazov
výtvarných umení, 2007

Katarína Ošáková (1957-), Vysoká škola

Peter Weibel

Rozšírený film, video a virtuálne prostredia (2007)

Avantgardný film

5-91-106

Vo väčšine prác o histórii filmu zaujíma avantgardný film druhoradú a marginálnu pozíciu. V medzivojnovom období 20. storočia bol avantgardný film spočiatku vnímaný ako vedľajší alebo súběžný produkt takých prúdov vizuálneho umenia, ako boli kubizmus, futurizmus, suprematizmus, konštruktivizmus, dadaizmus alebo surrealizmus. S týmito prúdmi sa spájali abstraktné alebo obrazové animácie, ako aj montáže a pohyblivé obrazy od takých umelcov, ako sú Fernand Léger, Bruno Corra, Kazimir Malevič,¹ Viking Eggeling, Hans Richter, László Moholy-Nagy, Oskar Fischinger, Man Ray, Marcel Duchamp, Len Lye, Lotte Reininger, Berthold Bartosch, Alexander Alexejeff a Claire Parker. Tieto filmy tvorili hlavný súbor diel, ktorý slúžil ako zdroj pre inovatívny a autonómny film obdobia po druhej svetovej vojne, nazývaný „umelecký“ alebo „experimentálny“ film. Tento nový prúd sa šíril od svojho historického predchodcu (málo umelcov, malé publikum, neprítomnosť médií, žiadne kiná, žiadna organizácia, žiadni distribútori) v tom, že v istom historickom momente sa stal masovým hnutím (s vlastnými distribučnými spoločnosťami, veľkým publikom súčasne s revolúciou – jednak študentskou, ako aj vo sfére pop-music, množstvom filmárov, vlastnými kinami a časopismi). Nezávislý alebo experimentálny film 60. rokov 20. storočia si do veľkej miery uvedomoval, že je novým druhom umenia, novým médiom a umeleckou formou, na rozdiel od vedľajšieho produktu vizuálneho umenia, aj keď mená niektorých významných filmových tvorcov, ako Andy Warhol, Guy Debord alebo Yoko Ono, sa spájajú s pop-artom, medzinárodným situacionizmom alebo hnutím Fluxus. Toto uvedomenie si filmu ako nového umeleckého média viedlo k úplnej dekonštrukcii klasického kina. Aparatúra klasického kina – od kamery až po projektor, od premietacej plochy až po filmový pás – sa radikálne zmenila, narušila a rozšírila. História avantgardného filmu je históriou interpelácií, tak ako to chápe Althusser, zakladajúcich sa na samotnej aparatúre.² Nedostatkem teórie filmovej aparatúry 70. rokov bolo, že prezentovala len ideológiu vlastnú hollywoodskym filmom práve tak, ako v 60. rokoch Umberto Eco používal semiotiku na vysvetľovanie filmov s Jamesom Bondom a dnes Slavoj Žižek používa Lacana na vysvetlenie Hitchcocka. Žiadni teoretici nevyužili teóriu aparatúry radikálne na demonštrovanie toho, že filmová aparatúra a jej vlastná ideológia sa môžu transformovať tvorbou iných filmov s odlišnými technológiami tak, ako to robia avantgardní filmári. Preto nepostihli ten zásadný bod a zaostali za svojimi vlastnými teoretickými premisami. Ich teoretické

¹ Malevich, Kasimir: Painterly Laws in the Problems of Cinema. In: *Cinema and Culture*, 8. 7 – 8, 1929.

² Táto história je opísaná a zdokumentovaná v nasledujúcich knihách: Renan, Sheldon: *An Introduction to the American Underground Film*. New York: Dutton, 1967; Sitney, Adams P. (ed.): *Film Culture Reader*. New York: Praeger, 1970; Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970; Taylor, Parker: *Underground Film 1969*. London: Secker & Warburg, 1971; Curtis, David: *Experimental Cinema, A Fifty-Year Evolution*. New York: Universe Books, 1971; Sitney, P. – Adams, P.: *Visionary Films*. New York: Oxford University Press, 1974; Scheugl, Hans – Schmidt, Ernst jr.: *Eine Subgeschichte des Films. Lexikon des Avantgarde, Experimental- und Undergroundfilms*, časti 1, 2. Frankfurt: Suhrkamp, 1974; Vogel, Amos: *Film as Subversive Art*. New York: Random House, 1974; Dwoskin, Stephen: *Film Is – The International Free Cinema*. London: Peter Owen, 1975; Gidal, Peter (ed.): *Structural Film Anthology*. London: BFI Publishing, 1976; Hein, Birgit – Herzogenrath, Wulf (eds): *Film als Film 1910 bis heute*. Köln: Kölnischer Kunstverein, 1977; Le Grice, Malcolm: *Abstract Film and Beyond*. Cambridge, MA/London: The MIT Press, 1977; Dusinberre, Deke – Rees, L. A.: *Film as Film, Formal Experiment in Film 1910 – 75*. London: Arts Council of Great Britain/Hayward Gallery, 1979; Gidal, Peter: *Materialist Film*. London: Routledge, 1989; James, David E. (ed.): *To Free the Cinema*. Jonas Mekas & The New York

Underground. New Jersey, Princeton: University Press, 1992; Brougher, Kerry: *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*. New York: Monacelli Press, 1996; Christie, Ian – Dodd, Philip (eds.): *Spellbound: Art and Film*. London: BFI Publishing, 1996; Sargeant, Jack: *Naked Lens: Beat Cinema*. London: Creation Books, 1997; Rees, A.L.: *A History of Experimental Film and Video, From the Canonical Avant-Garde to Contemporary British Practice*. London: BFI Publishing, 1999; Stewart, Garrett: *Between Film and Screen. Modernism's Photo Synthesis*. Chicago – London: The University of Chicago Press, 1999; Iles, Chrissie (ed.): *Into the Light. The Projected Image in American Art 1964 – 1977*. Katalóg výstavy, New York: Whitney Museum of American Art, Harry N. Abrams, 2001; Le Grice, Malcolm: *Experimental Cinema in the Digital Age*. London: BFI Publishing, 2001; Scheugl, Hans: *Erweitertes Kino. Die Wiener Filme der 60er Jahre*. Wien: Triton, 2002; Rieser, Martin – Zapp, Andrea (eds): *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: BFI Publishing, 2002. kniha a DVD; Lovejoy, Margot: *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. London: Routledge, 2003.

práce dovedy paradoxne podporovali hegemoniu Hollywoodu a nevíšali si avantgardný posun od filmu k videu, od videa k digitálnej technológii ako reprezentáciu transformácie filmovej aparatúry. Táto transformácia prebehla v troch fázach. V 60. rokoch 20. storočia sa filmový kód rozšíril o analógové prostriedky, o prostriedky filmu samotného. Krátko nato boli uvedené nové prvky a aparatúra, napríklad videorekordér, a filmový kód bol rozšírený elektromagneticky. Umelecké video – od Brucea Naumana po Billa Violu, od Nam June Paika po Steinu a Woodyho Vasulkovcov – bolo spočiatku v 70. rokoch úspešné, ale v 80. rokoch jeho vývoj pozastavil maliarsky neoexpresionizmus, zameraný na retro. V 90. rokoch 20. storočia sa videoumenie stalo prevládajúcou formou mediálnej avantgardy a dominovalo na veľkých výstavách, ako sú kasselská documenta a Bienále v Benátkach. V tej istej dekáde film vkročil do oblasti digitálne rozšíreného kina.

Experimenty s materiálom

Podvrtná explózia, ktorá otriasla kinematografickým kódom v 60. rokoch, zasiahla všetky technické a materiálne parametre filmu. Materiálny charakter samotného filmu analyzovali umelci, ktorí namiesto toho, aby film vyvolávali, ho škrabali (George Landow, *Film In Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles, etc./Film*, v ktorom sa objavujú diery v tvare ozubeného kolesa, ostrý nápis, čiastočky špiny atď., 1965/1966; Birgit a Wilhelm Heinovci, *Rohfilm*, 1968), perforovali ho dierkovačom (Dieter Roth, 1965), maľovali (Harry Smith použil 35 mm materiál a spracoval ho pomocou vazelíny, farby, pásky a spreja, 1947), pokrývali ho odtlačkami prstov (Peter Weibel, *Fingerprint/Odtlačok prsta*, 1967) alebo k nemu prilepovali nočné motýle (Stan Brakhage, *Mothlight/Svetlo mory*, 1963), pričom krídla a pozostatky motýľov upevňovali medzi vrstvy perforovanej pásky a potom premietali. Používali aj prázdne rámy, čierny film a preexponovaný materiál (Gil J. Wolman, *L'anti-concept*, 1951; Guy Debord, *Hurléments en faveur de Sade*, 1952; Peter Kubelka, *Arnulf Reiner*, 1960; Tony Conrad, *The Flicker/Záblesk*, 1965). Zároveň bola filmová aparatúra – od kamery až po projektor – rozoberaná, znovu zostavovaná, zväčšovaná a používaná úplne novými spôsobmi. Vznikali filmy bez kamier, pri ktorých sa nespracovaný celuloíd, známy ako čistý film, zasunul do projektora (Nam June Paik, *Zen for Film/Zen pre film*, 1962), a filmy bez filmu, v ktorých Kosugi, ak máme uviesť jeden príklad, nasmeroval svetlo z projektora bez filmu proti papierovej premietacej ploche, pričom sa z nej od prostriedku vystrihovali časti, kým z nej nič nezostalo (*Film No. 4*, 1965). Hans Scheugl vo filme *zzz.hamburg special* (1968) nahradil filmový pás vláknom, ktoré bežalo v projektore a vytváralo na ploche líniu tieňa. V iných dielach bol svetelný lúč

nahradený dlhým natiahnutým povrazom (Peter Weibel, *Lichtseil*, 1973) alebo sa stal čistou a jedinou matériou (Anthony McCall, *Line describing a cone/Čiara opisujúca kužeľ*, 1973). Filmy neboli premietané na bežnú plochu, ale na opony vytvorené z pary, ktorú generovala prúdiaca voda (Robert Whitman, *Shower/Sprcha*, 1964) a na povrchy ľudských tiel (Robert Whitman v diele *Prune Flat/Osekaná plocha*, 1965, premietal film na telo dievčaťa, ktoré malo oblečené biele šaty; film ukazoval, ako si dievča tie isté šaty vyzlieka; v diele Andyho Warhola a Juda Jalkuta *Exploding Plastic Inevitable/Nevyhnutná explózia plastického*, 1966, sa film premietal na postavy ľudí z publika, ktorí tancovali na hudbu od Velvet Underground). História týchto experimentov s materiálom opisuje Peter Gidal v knihe *Materialist Film* (Materialistický film, Londýn, 1989).

Experimenty s viacnásobným premietacím plátnom

Mnohí filmoví umelci realizovali radikálne experimenty s premietacím plátnom. Bolo rozkúskované a znásobené buď rozdelením na viacnásobné obrazy s použitím techniky deleného premietacieho plátna, alebo umiestnením plátien na niekoľko rôznych stien. Takto zaujali viacnásobné projekcie popredné miesto vo vizuálnej kultúre, ktorá mala za cieľ oslobodiť sa od konvenčného konceptu maľby, od technických a materiálových obmedzení technológie zobrazovania a od represívnych determinánt spoločenských kódov. Veľmi podobným spôsobom ako niektorí maliari rezali plátno (Lucio Fontana) alebo používali ľudské telo ako plátno (viedenský akcionizmus) pri svojom hľadaní cesty úniku od obrazu, filmoví umelci sa v tom istom období tiež zapojili do hľadania ciest úniku pred obmedzeným filmovým premietacím plátnom. *Vortex Concerts* (predstavenia Henryho Jacobsa, Jordana Belsona, the Whitney Brothers, 1957 – 1959) kombinovali viacnásobné filmové projekcie a prezentácie diapozitívov. Kenneth Anger premietal *Inauguration of the Pleasure Dome* (Inaugurácia kupoly slasti, 1954) na troch plochách v Bruseli v roku 1958. So zámerom „oslobodiť film z jeho plochej a frontálnej orientácie s cieľom prezentácie v prostredí totálneho priestoru“³ Milton Cohen, vedúca osobnosť skupiny ONCE z Ann Arbor v Michigane, vytváral od roku 1958 prostredie (*Space Theatre/Divadlo priestoru*) pre viacnásobné projekcie pomocou rotujúcich zrkadiel a hranolov s použitím mobilných pravouhlých a trojuholníkových plátien. V roku 1965 Stan VanDerBeek vydal manifest na obranu viacnásobného projekčného prostredia v reálnom čase, niečo ako „tok obrazov“, v ktorom sa samotné premietanie obrazu stáva predstavením. V tom istom roku uviedol svoje dielo *Feedback No.1: A Movie Mural* (Spätná väzba č. 1: Nástenné kino), čím ako prvý dosiahol prelom smerom ku kinu viacnásobnej projekcie. Na uskutočnenie svojej myšlienky založil *Movie Dome* v Stony Pointe, štát New York; bola to zaklenutá kupola, postavená podľa geodetických kupol Buckminstera Fullera.

³ Pozri Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. New York: Dutton, 1970, s. 371.

Okolo roku 1960 začala USCO („US Company“), skupinka spojená s Gerdom Sternom, pracovať na viacnásobných projekčných predstaveniach na východnom pobreží USA (*We are all one*/Všetci sme jedno, so štyrmi 16 mm projektormi, dvomi 8 mm projektormi a štyrmi karuselovými projektormi, 1965). John Cage, Lejaren Hiller a Ronald Nameth uviedli svoje *HPSCHD*, päťhodinový „intermediálny event“, na ktorom sa osemtisíc diapozitívov a sto filmov premietalo na štyridsaťosem okien Univerzity v Illinois v roku 1969. Robert Whitman experimentoval v rokoch 1960 až 1967 s viacnásobnými plastovými a papierovými plochami, na ktoré sa premietali filmy (*The American Moon*/Americký mesiac, 1960). V diele s názvom *Tent Happening* (*Happening v stane*, 1965), sa filmy, vrátane scény nafilmovanej cez sklenú tabuľu, ktorá ukazuje muža vykonávajúceho telesnú potrebu, premietali na veľký stan. Od roku 1965 *Electromedia Theatre* Alda Tambelliniho pracovalo s viacnásobnými projekciami (*Black Zero*/Čierna nula, 1965), pri ktorých – aby sme uviedli jeden príklad – sa odrazu vynoril gigantický čierny balón, nafúkol sa a nakoniec explodoval. Použili sa pritom stovky ručne maľovaných filmov a diapozitívov. V roku 1968 Tambellini zorganizoval *Black Gate* v Düsseldorf, event pozdĺž brehov rieky Rýn, ktorý predviedol projekcie na lietajúce, vzduchom unášané hadice a figúry od Otta Pieneho. Jud Yalkut vytvoril *Dream Reel* (Kotúč sna) pre *Floating Theatre* (Kočujúce divadlo) Yukihisa Isobeho gigantický padák, nesený nylonovými vláknami – mobilnú hemisférickú plochu na viacnásobné frontálne a spätné projekcie. Skupina *Single Wing Turquoise Bird* (Peter Mays, Jeff Perkins, neskôr videoumelec Michael Scroggins a iní) z Los Angeles zostavili svetelnú šou pre rockové koncerty v rokoch 1967 a 1968. Pod patronátom maliara Sama Francisa potom experimentovali v opustenom hoteli v Santa Monice s ustavične sa meniacimi obrazmi, od videoprojekcií po laserové lúče. Jackie Cassen a Rudi Stern používali vo svojom *Theatre of Light* (Divadlo svetla) z konca 60. rokov svojpomocne skonštruované „skulpturálne projektory“ na premietanie viacnásobných obrazov na pneumatické kupoly, transparentné plexisklové kocky, polyhexagonálne štruktúry, vodné povrchy a podobne. Zvlášť pôsobivá bola fontána osvetlená stroboskopickým svetlom. Táto technika totiž vyvolala dojem, akoby sa jednotlivé kvapky vody vznášali vo vzduchu ako kryštáliky. Tento efekt v súčasnosti v rôznych obmenách opakuje Olafur Eliasson. Toshio Matsumoto uviedol svoju *Space Projection AKO* (Vesmírna projekcia AKO) v kupole v roku 1969. Jedným z pozoruhodných príkladov je film *Chelsea Girls* (Dievčatá zo Chelsea, 1966) od Andyho Warhola, zmes techniky deleného premietacieho plátna a viacnásobnej projekcie, na ktorej množstvo protagonistov diskutuje o svojom neobvyklom živote z mnohých uhlov pohľadu a na rôznych úrovniach v tom istom čase. Realizovali sa tiež monumentálne mobilné projekcie z idúcich vozidiel na fasády budov (Imi Knoebel, *Projektion X*/Projekcia X, 1972), na tancujúcich ľuďoch, na lesy a polia,

na zakrivené vnútorné a vonkajšie povrchy geodetických kupol, na plastické balóny, hadice atď. Súčasnú vizuálnu postupu sa vrátili k týmto technikám mobilnej projekcie alebo umiestneniu premietacej plochy ako okna idúceho vozidla, napríklad v diele Lutza Mommartzta *Eisenbahn* (Železnica) z roku 1967. Interaktívna inštalácia *Crossings* (Prejazdy, 1995) od Staceyho Spiegela a Rodneyho Hoinkesa simuluje cestu vlakom medzi Parížom a Berlínom, pričom sa fyzický priestor transformuje na virtuálny interaktívny priestor internetovej siete. Projekt *Room with a view* (Izba s vyhládkou, 2000), ktorý vytvoril Michael Bielicky a Bernd Lintermann pre „Autostadt Wolfsburg“ firmy Volkswagen, využíva štyri projektory na dosiahnutie perfektnej 360-stupňovej projekcie kupoly s dotykovou obrazovkou v jej strede, ktorá umožňuje viacnásobnú manipuláciu s premietanými obrazmi. S dvanástimi zaoblenými premietacími plochami, usporiadanými do kupolovitej konštrukcie, a jedným centrálnym projektorom je *Das Planetarium* (Planetárium, 1990) od Edmunda Kuppela zaujímavou parafrázou výnimočného diela Michaela Snowa *La Region Centrale* (Centrálna oblasť, 1970). V 60. rokoch 20. storočia sa premietacie plátno stalo rozmanitými spôsobmi viacnásobným a mobilným, ako aj plochým či zakriveným, alebo bolo dokonca nahradené neobvyklými materiálmi, ako je voda, lesy či budovy. Dôležité experimenty so samotným materiálom filmu, viacnásobnými projekciami a rozšíreným kinom realizovala v 70. rokoch skupina britských filmových umelcov okolo Malcolma Le Gricea (*After Leonardo*/Po Leonardovi, 1974, film so šiestimi projektormi) a pokračovali v nich Dave Crosswaite, David Dye (*Unsigning*/Negestikulujúci, pre osem projektorov, 1972), Gill Eatherley, Annabel Nicholson, William Raban a Lis Rhodes. Birgit a Wilhelm Heinovci uviedli v roku 1972 film s dvomi projekciami pod názvom *Doppelprojektion 1-1V* (Dvojité projekcia 1-1V). Raným príkladom dvojitej projekcie bol aj film *L'Uomo meccanico* (Mechanický človek) z roku 1921 od Andrého Deeda, francúzskeho filmového klauna, ktorý – obdivovaný futuristami – nakrúcal svoje filmy „Cretinetti“ v Taliansku od roku 1909. V tomto filme robot nakrúcal kamerou zúrivo rýchle policajné auto a tento záber sa premietal na druhej premietacej ploche vnútri tej prvej. Tieto experimenty s viacnásobnými premietacími plátnami sa realizovali v 60. rokoch v prostrediach, ktoré kombinovali filmovú projekciu a živú akciu. V diele *Moviemovie* (Kino-kino, 1967) od Thea Botschuijvera, Jeffreyho Shawa a Seana Wellesleyho-Millera sa filmy a svetlá premietali na pneumatickú sochu, na ktorej sa ľudia pohybovali. *Moviehouse* (Kino-dom, 1965) od Claesa Oldenburga zobrazoval kino bez filmu. Situácia (reálni ľudia sediaci na stoličkách) bola kinematickým divadlom – tento prístup zopakovala Janet Cardiff v 90. rokoch (*Playhouse*/Divadlo, 1997). Inovatívny projekt Markusa Huemera (1998) umiestnil známy nápis HOLLYWOOD na kopec v Linzi; túto ideu neskôr zopakoval Maurizio Cattelan v Palerme (2001) a čiastočne (LYWO) Bertrand Lavier v Lyone (2000).

Naratívne experimenty

Viacnásobné projekcie rôznych filmov popri sebe, jedného na druhom a vo všetkých možných priestorových smeroch predstavovali viac než len inváziu vizuálneho obrazu do priestoru. Boli takisto vyjadrením viacnásobných naratívnych pohľadov. Filmový tvorca Gregory Markopoulos, jeden z prvých majstrov rýchleho strihu a komplexných techník prelínania, vydal manifest nových naratívnych foriem, založených na jeho technike strihu:

„Predkladám novú formu narácie ako kombinácie klasických montážnych techník s abstraktnejším systémom. Tento systém zlučuje použitie úsekov krátko filmov, ktoré evokujú obrazy myšlienok. Každý úsek filmu zahŕňa výber špecifických obrazov, podobných harmonickej jednotke hudobnej kompozície. Filmové úseky determinujú iné vzájomné vzťahy medzi sebou; pri klasickej technike montáže existuje stály vzťah k prebiehajúcej záberu; pri mojom abstraktnom systéme je tu komplex rôznych obrazov, ktoré sa opakujú.“⁴

Rozšírenie jedinej premietacej plochy na viacnásobné projekcie od začiatku nepredstavovalo len rozšírenie vizuálnych horizontov a ohromujúce zintenzívnenie vizuálneho zážitku. Vždy bolo zapojené do služieb nového prístupu k naratívnosti. Prvýkrát nebola subjektívna reakcia na svet zatlačená do vykonštruovaného, falošne objektívneho štýlu rozprávania, ale namiesto toho bola formálne prezentovaná takým istým difúznym a fragmentárnym spôsobom, akým sa v skutočnosti prežíva. V ére spoločenských revolt, drog rozširujúcich vnímanie a kozmických vízií sa prostredia viacnásobných projekcií stali dôležitým faktorom hľadania novej technológie zobrazovania, schopnej artikulovať nové vnímanie sveta. Charles a Ray Eamsovci použili veľmi skoro projekcie diapozitívov a filmov na viacnásobné premietacie plátna: dielo *Glimpses of the USA* (Okamihy z USA) bolo na Svetovej výstave v Moskve (1959) uvedené na siedmich plátnach a na Svetovej výstave v New Yorku (1964 – 1965) na štrnástich premietacích plátnach v pavilóne IBM. Pre Expo v Montreale v roku 1967 takisto niekoľko umelcov vytvorilo obrovské multivizuálne prostredia (napríklad *Labyrinth* od Romana Kroitora) so zámerom vyvinúť nové formy rozprávania príbehu. „Ludia,“ ako vyhlásil Roman Kroitor, „(sú) unavení zo štandardnej dejovej štruktúry.“ Francis Thompson, pionier veľkoplošnej, multiobrazovej kinematografie, prezentoval svoje dielo *We are Young* (Sme mladí) na sústave šiestich premietacích plátien v Montreale. Český pavilón predstavil dielo Josefa Svobodu *Stvorenie sveta* s obrovským (diapolyekránovým) premietacím plátnom, na ktorom sa súčasne dalo premietnuť 15-tisíc diapozitívov na 112 pohyblivých kockách.

V týchto experimentoch s viacnásobnými premietacími plátnami vidíme počiatky prostredí, do ktorých sa dá ponoriť, virtuálnych svetov a interaktívnych vzťahov medzi divákom a obrazom. Divák sa

pomaly stáva súčasťou systému, na ktorý sa pozerá. Videoinštalácie s uzavretým okruhom v 70. rokoch skutočne umožnili divákovi vidieť seba samého na obrazovke videa, na obraze, ktorý zachytíla videokamera. Viacnásobné premietacie plátna zároveň prelomili lineárnosť tradičnej narácie. Rozmanitý dej, nelineárna naratívna štruktúra sa stali možnými. Naratívne prvky sa mohli opakovať, kombinovať alebo nahradiť inými prvkami. V diele *Zorn's Lemma* (Zornova lema, 1970) od Hollisa Framptona boli písmeňá nahradené obrazmi, ktoré sa zasa premenili na udalosti. Novú formu narácie sa podarilo dosiahnuť na jedinej premietacej ploche. Naratívna štruktúra bola založená na teoréme z teórie množín (Zornova lema). Narácia sa stala mnohotvárnou štruktúrou, prístrojom s mnohými príbehmi. Vo filme *Nowa Książka* (Nová knižka) z roku 1975 Zbigniew Rybczyński použil maticu deviatich rôznych obrazov na jednom premietacom plátne, ktoré ukazovali rôzne časti jedného naratívu, a tým anticipoval štvordielne plátno diela Mika Figgisa *Time Code* (Kód času, 2000). Pred tým, ako bol pojem „matrix“ preslávený románom Williama Gibsona *Neuromancer* (1984) a filmom bratov Wachovských *Matrix* (1999), používal sa už ako metóda vizuálnych naratívov (pozri počítačovú animáciu Johna Whitneyho *Matrix I*, 1971, a videofantáziu *Skin Matrix*/Kožná matica od Eda Emshwillera, 1984).

Experimenty s časom a priestorom

Okrem rozšírenia technického repertoáru prostredníctvom experimentovania s projektormi a viacnásobnými projekciami sa objavil ďalší materiálne orientovaný prístup k vizuálnemu vyjadreniu nového konceptu reality, a to odmietnutie spoločenských konvencií a nové zážitky, vyvolané drogami a rozširujúce vnímanie. To zahŕňalo posun a deformáciu konvenčných parametrov priestoru a času s použitím techník vytvorených na rozšírenie, spomalenie, oddialenie a skrátenie času. Trvanie filmu bolo predĺžené až na dvadsaťštyri hodín (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963), podobne ako neskôr Douglas Gordon predĺžil Hitchcockovo *Psycho* na dvadsaťštyri hodín, alebo extrémne skrátené len na niekoľko sekúnd (Paul Sharits, *Wrist Trick*/Trič zápästím, desať sekúnd, 1966). Natiahnutie času vo filme a v hudbe (La Monte Young) bolo preferované ako primárny spôsob vyjadrenia nielen pre svoje efekty zvýšeného sebaavedomia, ale aj z kompozičných a formálnych dôvodov. To isté platilo o skrakovaní času a agresívnych technikách strihu. Filmy Michaela Snowa boli čistými experimentmi s časom a priestorom (*Wavelength*/Vlnová dĺžka, 1967, štyridsaťpäťminútový záber izby; *One second in Montreal*/Sekunda v Montreale, 1969; *La Région Centrale*/Centrálna oblasť, 1970). Vo filme *See you later/Au revoir* (Dovidenia, 1990) bol tridsaťsekundový pohyb (muž, ktorý odchádza zo svojej kancelárie) predĺžený na sedemnást minút a tridsať sekúnd.

⁴ In: *Filmculture*, č. 31, zima 1963/1964.

Vo filme Joea Jonesa *Smoke* (Dym, 1966) je výfúknutie cigaretového dymu z úst predĺžené na šesť minút. Skladateľovi Takehisi Kosugimu trvá tridsať minút, kým si vyzlečie sako vo filme *Anima 7* (Duša 7, 1966). Filmové akcie Petra Weibela *The Kiss* (Bozk) a *To pour* (Naliat, obidve 1968), ktoré využívajú extrémne pomalý pohyb, je taktiež potrebné uviesť v tejto „antológii spomalenia“ (T. Kosugi).

Spoločenské a sexuálne experimenty

Aj v spoločenskom význame obsahy týchto nezávislých avantgardných a undergroundových filmov vybočili zo známeho terénu komerčného filmu. Obrazy z intímnej sféry a psychodramatické dokumenty nadmerného individualizmu sa uvádzali verejne, v necenzurovanej forme. Tabuizované sexuálne scény sa predvádzali priamo pred kamerami (Jack Smith, *Flaming Creatures/Planúce bytosti*, 1962/1963), rovnako orgie transvestitov, ktoré síce vyvolali škandál aj v umeleckých kruhoch, ale napriek tomu sa stali hlavným zdrojom inšpirácie pre Warholov svet. Začiatok tzv. *Biker Movies* (Kina motorkárov) predstavuje film *Scorpio Rising* (Vzbura škorpióna) Kennetha Angera pochádzajúci z roku 1963 a homoerotické sebaúpravy ľudí možno zaznamenať vo filme *Inauguration of the Pleasure Dome* (Inaugurácia kupoly slasti, 1966). Rozširovanie materiálových a technických parametrov kráčalo ruka v ruke s rozkladom spoločenského konsenzu.⁵

Zvukové experimenty

Formálne aj tematické rozširovanie kinematografického kódu bolo vítané s entuziazmom v revolučnej estetike a spoločenskej atmosfére 60. rokov 20. storočia a podobne ako progresívna rocková hudba bolo podporované novým, mladým publikom. Samozrejme, mnoho takýchto undergroundových filmov sprevádzala rocková (od Grateful Dead po Cream) a avantgardná (od Johna Cagea po Terryho Rileyho) hudba. V týchto filmoch bola úloha hudby oveľa emancipovanejšia ako v komerčných filmoch. Bez ohľadu na to, či mainstreamové produkcie používajú klasickú alebo populárnu sprievodnú hudbu, tá slúži viac alebo menej ako zvuk v pozadí a ako prostriedok na kontrolu nálady alebo atmosféry, na zvýšenie alebo uvoľnenie dramatického tlaku. Naopak, v mnohých avantgardných filmoch hudba a zvuk majú určujúci vplyv na štruktúru zobrazenia a obrazy sa strihajú a komponujú v súlade s hudobnými princípmi. Tendenciu komerčného využitia a predaja filmových obrazov prostredníctvom prepojenia s hudbou jasne ilustruje funkcia soundtracku, sériovej úpravy existujúcich populárnych piesní a vybraného motívu, ktorý je známy ako hlavná melódia navodzujúca asociácie konkrétneho filmu s konkrétnym hudobným hitom. Toto použitie

⁵ Durgant, Raymond: *Sexual Alienation in the Cinema*. London: Studio Vista, 1972.

poloprefabrikovaných komponentov vo filmoch a videách pripomína zrýchlené prefabrikátové stavebné techniky, využívané v masovej priemyselnej vysokopodlažnej výstavbe. Namiesto zloženej železobetónovej konštrukcie používa rýchly masovo vyprádkovaný komerčný film konštrukciu zloženú zo zvukov a hudby. Na rozdiel od toho avantgardné filmy 60. rokov používali vysoko diferencovaný prístup k rozvíjaniu nových vzťahov medzi zvukom a vizuálnym zobrazovaním.⁶ Film Barryho Spinella *Soundtrack* (Zvuková stopa, 1970), v ktorom sa zvuk aj obraz vytvárajú pomocou manuálnych grafických efektov, skúmal audiovizuálne kompozičné techniky. Vo svojom *Feature Film* (Feature, 1999) Douglas Gordon opätovne nahral sprievodnú hudbu Bernarda Herrmanna pre Hitchcockovo *Vertigo* (Závrat, 1999) a prezentoval len dirigovanie Jamesa Conlona a počúvanie filmovej hudby hranej orchestrom.

Vývoj jazyka nových médií: rozšírený film, video a virtuálne prostredia

V 70. rokoch niekoľko avantgardných galérií podporovalo analytické zdokonaľovanie a rozvoj, siahajúce od štrukturalistických filmov po priestorové filmové inštalácie. Táto dekáda bola takisto svedkom objavenia videoumenia a inštalácií s uzavretým okruhom, orientovaných na diváka, ktoré anticipovali interaktívne počítačové inštalácie z 90. rokov a inštalácie s časovým posunom, ktoré sledovali ďalej experimenty rozšíreného filmu. Trhom vyvolaný návrat figuratívnej maľby v 80. rokoch priniesol neočakávaný koniec rozvoja rozšírených kinematografických foriem a videoumenia. Široké segmenty vizuálnej kultúry boli zasiahnuté amnéziou, tak škandalóznou, ako aj úplnou, za ktorú je potrebné viniť nielen trh, ale aj inštitucionálnu umeleckú historiografiu, ktorá sa pod silou trhu ohla. Ak sa na to pozeráme z tohto hľadiska, triumfálny návrat a obnovenie tendencií rozšíreného filmu 60. rokov v dielach videogenerácie 90. rokov sú o to ohromujúcejšie a potešujúcejšie. Ešte stále však čelíme problému, že väčšina umeleckých historikov a autorov ignorujúcich avantgardný film a videoumenie nedokáže vnímať prepojenie medzi generáciami, a preto súčasné výkony nadhodnocuje. Nová generácia čerpala svoje podnety menej z výkonov videoumelcov 80. rokov, ktorých umenie bolo podriadené sochárstvu a maliarstvu svojej doby. Pri presadzovaní rozvoja špecifického jazyka založeného na videu sa videoumeltci 90. rokov vedome zamerali na rozšírenie obrazových technológií a spoločenského vedomia, ktoré sa objavili v 60. rokoch. Nachádzame prekvapujúci dôkaz o paralelách, niekedy siahajúcich až po najmenšie detaily, nielen čo sa týka štýlu a techniky, ale aj samotného obsahu a motívov. Z väčšej časti je videoumenie 90. rokov tiež formované intenzívnym záujmom o viacnásobné projekcie a súvisiace nové prístupy

⁶ Pozri Chion, Michel: *Les musiques electro-acoustiques*. Aix-en-Provence: INA-GRM, 1976; Chion, Michel: *Les on au cinema*, Cahiers du Cinéma. Paris, 1985; Chion, Michel: *L'audiovision*. Paris: Nathan, 1990; Chion, Michel: *La musique au cinema*. Paris: Fayard, 1995.

k multiperspektívnej narácii a mnohotvárnym dejovým líniam. Početní predstavitelia videogenerácie 90. rokov, vrátane umelcov ako Jordan Crandall, Julia Scher, Steve McQueen, Jane a Louise Wilsonové, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimonprez, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Sidén, Grazia Toderi a Aeronaut Mike, dnes pracujú v kontexte dekonštrukcie technickej „aparatury“, ktorá tu bola opísaná. Mnohí počítačoví umelci tej istej dekady, medzi nimi Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman a Peter Weibel, sa takisto vrátili k tendenciám a technológiám rozšíreného filmu 60. rokov. V sérii interaktívnych počítačových inštalácií, vrátane *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identicality within the Object World* (Zdôvodnenie hypotetickej povahy umenia a jeho neidentickosti s objektívnym svetom, 1992) alebo *Curtain of Lascaux* (Opona z Lascaux, 1995 – 1996), Peter Weibel vytvoril rôzne virtuálne svety, v ktorých divák zohrával ústrednú rolu, odvodenú z jeho videoinštalácií s uzavretým okruhom na prelome 60. a 70. rokov. Divák sa stal súčasťou systému, na ktorý sa pozeral, čím členil obrazový systém, do ktorého sa dá ponoriť, a svojím pôsobením menil správanie a obsah obrazu. Dielo *Desert Rain* (Púštny dážď, 1999) britskej skupiny Blast Theory poslalo šesť návštevníkov na misiu do virtuálneho prostredia, ktoré pozostávalo zo šiestich izieb. Virtuálne svety sa premietali na oponu z tečúcej vody. Každý návštevník mal tridsať minút na splnenie svojej misie tým, že komunikoval s ostatnými piatimi virtuálnymi prostrediami a ich obyvateľmi. Videoumelci 90. rokov však presadzovali dekonštrukciu kinematografického kódu oveľa kontrolovanejším, menej subjektívnym spôsobom, aplikujúc stratégie, ktoré boli metodickéjšie a viac orientované na spoločenské problémy než tie zo 60. rokov. Vo videoumení 90. rokov boli viacnásobné projekcie použité predovšetkým v službách nového prístupu k naratívosti. Video- a diaprojekcie na neobvyklé objekty používali umelci počnúc Tonym Ourslerom až po Honorého d'O. Projekcie na dve alebo viac premietacích plátiach nájdeme v dielach umelcov ako Pipilotti Rist, Sam Taylor-Wood (*Third Party*/Tretia strana, 1999, sedem projekcií), Burt Barr, Marcel Odenbach, Eija-Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Samir, Doug Aitken, Dryden Goodwin, Heike Baranowsky a Monika Oechsler. Techniky deleného premietacieho plátna sú charakteristickým znakom umenia Karin Westerlundovej a Samira. Prostredia s viacerými monitormi využíva Ute Friederike Jürss, Mary Lucier a Chantal Akerman (*D'Est*, 2002, dvadsaťpäť monitorov).

Viacnásobné monitory a premietacie plátna, viacnásobné projekcie a uhly pohľadu, viacvrstvé narácie a dejové línie

Tieto viacnásobné projekcie využívajú príležitosti, ktoré poskytujú viacnásobné uhly pohľadu na odklon od známych spôsobov nazerania na spoločenské správanie. Dielo Moniky Oechslerovej

High Anxieties [Veľké znepokojenia] z roku 1998 ukazuje na troch striedavo využívaných premietacích plátnach konštrukcie ženskej identity, ktorá sa začína utvárať v detstve, ilustrujúc, ako dokonca kamarátky v tom istom veku kontrolujú v rolách sprostredkovateľov spoločnosti formovanie individua. Meniaca sa kinematografická perspektíva pripomína známe kinematografické kódy drám so súdnymi siení so zapojením žalobcov, obhajcov, obetí a obžalovaných. Vďaka rozšíreniu možností, ktoré poskytuje trojitá projekcia a viacnásobný uhol pohľadu, dosiahnutý prostredníctvom formálnej montážnej techniky, táto nová perspektíva umocňuje skryté násilie, vlastné socializácii jednotlivca. Podobným spôsobom trojitá projekcia v diele Eiji-Liisy Athilaovej *TODAY/Tanaan* (1996 – 1997) enormne zlepšuje možnosť komplexného prepojenia obrazových a textových prvkov nezávisle od perspektívy rozprávača. Texty iba zriedka zodpovedajú tváram a rodom. Texty a obrazy sa navzájom nestotožňujú; namiesto toho sa od seba líšia, vznášajúc sa vedľa seba a formujúc pohyblivé uzly v sieti mnohonásobných vzťahov, ktoré si musí divák vytvoríť sám. Voľne sa vznášajúce reťazce znakov, či už obrazov, alebo textov, sú popretkávané tak, aby formovali univerzum bez stredu. A predsa, jeho jadro poskytuje útočisko katastrofe, osudovému nešťastiu, ktoré nápadne vykorenilo všetky možnosti koherentného, lineárneho naratívu. Prezentujú sa tu len nezlučiteľné fragmenty pamäti, a to zvláštnym objektívnym spôsobom, prostredníctvom pasívnych, *poprepletaných subjektov* (titul knihy od Elisabeth Bronfenovej, 1998). Príbeh katastrofy sa už nerozvíja podľa lineárnej dráhy racionálneho myslenia; namiesto toho je (z cenzúry) vypustená iracionálna podstata katastrofy cez neusporiadané, odstredivé, multiperspektívne naratívne trajektórie. Iba tak je možné zažiť katastrofu ako takú – prostredníctvom zamietnutia toho, aby sa obrazové a textové prvky zlučovali a navzájom súviseli. Naratívne štruktúry takého druhu, ktoré využívajú iracionálny charakter sna a ľudskej duše ako prvky dejovej línie, jasne poukazujú na súvislosť s prvými filmami Ingmara Bergmana (napríklad *Wild Strawberries*/Lesné jahody, 1957). Interaktívny CD-ROM *Troubles with Sex, Theory & History* (Trámpoty so sexom, teória a história, 1997) od Mariny Gržiničovej a Ainy Šmidovej analyzuje náhodné, kombinatorické a rekombinatorické vzťahy medzi obrazmi a textom, pozostávajúce z výberu z diela Gržiničovej a Šmidovej z obdobia rokov 1992 až 1997. Shirin Neshat prezentuje vo svojom diele *Turbulent* (1998) binárny protiklad medzi mužom a ženou v patriarchálnej spoločnosti na dvoch premietacích plátnach umiestnených oproti sebe. Žena má hlas, ale nemá slová ani poslucháčov. Má jedine zvuk a schopnosť kričať. Muž má k dispozícii slová, kultúru reči a publikum, ktoré ho na záver odmení búrlivým aplauzom. Vylúčenie ženy z vytvárania civilizácie a spoločnosti nemôže byť ilustrované živšie ako týmto binárnym usporiadaním projektorov a pozícií. Použitie synekdochy (na zobrazenie násillia, ktoré je vlastné gendrovým problémom, a politiky identity) je typické pre mnohé z tých najlepších diel videoumenia, ktoré sa metodologicko-analytickým spôsobom

zaoberajú vykorenenými silovými mechanizmami spoločenského kódu oproti prevažne subjektívnym prístupom New American Cinema zo 60. rokov 20. storočia.

Moderná spoločnosť ponúka skutočnému subjektu veľa rôznych funkčných modelov a možností pre rolové správanie. Na škále mnohonásobných možností definovaných kultúrnym priemyslom v médiách, od populárnych filmov po umelecké opery, od lesklých magazínov po nízkorozpočtové televízie, subjekt si sám môže zvoliť a zaujať postavenie, pokiaľ je schopný znášať tlak príslušného spoločenského kódu. Tento vzťah medzi subjektom ako skutočnou možnosťou a voľbou imaginárneho subjektu je vyjadrený ako synekdocha v diele Sam Taylor-Woodovej *Killing Time* (Nuda, 1994). Podobne ako niekoľko ďalších umelcov, aj Taylor-Wood pracuje s „nájdenným zvukom“. Je veľmi zaujímavé, že jej práca potvrdzuje teóriu dominantnosti hudobnej kompozície ako determinujúcej naratívnej štruktúry. Nie vizuálny obraz, ale zvuk určuje správanie aktérov. Štyri osoby na štvornásobnej projekcii počúvajú *Elektru* od Richarda Straussa a čakajú na pokyn pre svoje pridelené spievané úlohy. Podobne ako dielo Shirin Neshatovej, film je synekdochou pre rozpätie dostupných (spoločenských) rolí a rolu hlasu v spoločnosti.⁷ Divadlo zvuku otvára pohľad do divadla pozícií subjektu. Na porovnanie, Pipilotti Rist smeruje vo svojom diele skôr k štruktúre čiastočne prefabrikovaných komponentov. Používa vopred nahranú hudbu, ktorú ilustruje svojimi obrazmi, alebo hudba ilustruje jej obrazy podľa kódovaných schém takého druhu, aký vidíme na MTV. Ostáva v rámci kódov voľby subjektu a komerčného naratívu, predpísaného a akceptovaného spoločnosťou. Odlíšnym spôsobom zaujímavú adaptáciu vzťahu medzi zvukom a obrazom na naratívnej úrovni – keďže spomínanie je jednou z funkcií naratívu – nachádzame v diele *A Capella Portraits* od Ute Friederike Jürssovej. Videá Sylvie Blocherovej, Gillian Wearingovej, Sam Taylor-Woodovej kombinujú veľmi komplexným spôsobom mise-en-scène, dokument, zvuky, obrazy, masky a premietačie plochy, aby poslúžili dekonštrukcii sveta ako mnohotvárného scenára.

Nájdenný obraz a zvuk, experimenty s nájdenným filmom

Podobne ako umelci 60. rokov 20. storočia využívali „nájdenné obrazy“ a „nájdenné zábery“ (George Landow a iní), súčasní videoumelci a filmoví umelci ako Douglas Gordon, Marcel Odenbach a Martin Arnold využívajú takisto nájdenné materiály. Perry Hoberman používa vo svojom interaktívnom CD-ROM-e *The Sub-Division of the Electric Light* (Subsekcia elektrického svetla, 1996) nájdenné diapozitívy, 8 mm film a staré projekčné prístroje. Erkki Huhtamo používa vo svojej práci *The Ride of Your Life* (Jazda tvojho života, 1998) výber z nájdenných estrádnych jász, väčšinou počítačovo spracovaných tak, aby na simulačnej platforme imitovali vybrané

vrcholné historické jazdy v kinematografii na virtuálnych vozidlách. George LeGrady vo svojom interaktívnom CD-ROM-e *Slippery Traces* (Klzké stopy, 1996) využil okolo dvesto pohľadníc na nelineárnu naráciu, postavenú na algoritme prostredníctvom navigácie databankou. Martin Arnold dekonštruuje svoje nájdenné zábery až do extrémov, aby zviditeľnil skryté sémantické štruktúry prostredníctvom postupného opakovania (*pièce touchée*, 1989; *passage à l'acte*, 1993). Nájdenný záber je opätovne zmontovaný, zavinený do slučky, čiastočne znovu nafilmovaný a vizuálne odcudzený vo svojej celistvosti. Použitie nájdenného filmu je súčasťou stratégie mediálnej reflexie a privlastnenia. Keď Marcel Odenbach, Gabriele Leidloff, Samir, Isabell Heimerdinger, Andrea Bowers, Burt Barr, Pierre Huyghe a Douglas Gordon robia narážky na známe filmy, vrátane klasických, ako sú *From here to Eternity* (Odteraz až do večnosti, Fred Zinnemann, 1953) a *The Godfather* (Krstný otec, Francis Ford Coppola, 1972), alebo na populárne televízne zábery od roztľieskavačiek (Andrea Bowers, *Touch of Class/Dotyk triedy*, 1998) po scény z pohrebu Diany, princeznej z Walesu (Gabriele Leidloff, *Moving Visual Object/Pohybujúci sa vizuálny objekt*, 1997), vznikajú pozorovania druhého stupňa, orientované na médiá, v ktorých je vizuálna kultúra ako celok vystavená analýze ako readymade. Pozorovanie sveta teda uvoľňuje cestu pozorovaniu komunikácie. Nevedomý charakter vizuálneho kódu sa pri určitom druhu symptomatického čítania stáva evidentným.

V inštaláciách Douga Aitkena, zahŕňajúcich viacnásobné premietacie plátna, je naratívne univerzum rozbité na jednotlivé, autonómne filmové políčka a série efektov, známe divákovi školeným v technikách videoklipov: detailné zábery, rozmazaný pohyb, technické modifikácie obrazu dosiahnuté kamerou, digitálne spracovanie obrazu, skrátenie a predĺženie času. Narácia je rozbitá nielen priestorovo, projekciou na viacnásobné plátna, ale aj v chronologickom zmysle.

Posuny a deformácie konvenčných parametrov priestoru a času zohrávajú dôležitú úlohu v novej narácii. Tak ako v 60. rokoch, tieto experimenty s časom zdôrazňujú technologický čas kinematografického poriadku v protiklade k biologickému času života. Ohnisko je zamerané skôr na umelý čas než na „znovuobjavený čas“, na časové konštrukcie ako vizuálne symptómy úplne umelej, vykonštruovanej reality. Pierre Huyghe s Brunom Ganzom ilustrujú vo svojej trojnásobnej projekcii *L'Éclipse* (Elipsa) z roku 1998 rozdiely medzi komerčným časom (použitím času v komerčnom filme) a osobným časom (použitím času vo vlastnom filme Pierra Huyghea). [Huyghe] tu používa nájdennú metráž (found footage) alebo nájdenný film, film ako readymade – hotové umelecké dielo, ktoré dekonštruuje tým, že ho podrobí chronologickej manipulácii: Keď je Bruno Ganz mimo záberu v komerčnom filme (*The American Friend/Americký priateľ* od Wima Wendersa, 1977), začína sa projekcia jeho osobného filmu, ktorá prerušuje projekciu komerčného filmu. Huyghe sa hrá s kinematografickou technikou

⁷ Pozri Silverman, Kaja: *The Acoustic Mirror. The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington: Indiana Univ. Press, 1988.

strihania tak, že prechádza z jednej scény do druhej, vymazávajú čas a priestor medzi nimi, čo sa nazýva „eliptická“ technika. Douglas Gordon podrobuje komerčné filmy podobnej manipulácii s časom. Tiež pracuje s nájdenými filmami (od Hitchcockovho *Psycho* po Fordov *The Searchers*/Hľadači) a rozširuje ich buď na dvadsaťštyri hodín, alebo na päť rokov.

Počítačový film

Film *random* (náhodou, 1963) od Marca Adriana, vytvorený prostredníctvom IBM 1620-21, bol pravdepodobne prvým filmom vytvoreným pomocou počítača, ktorý urobil umelec v Európe. The Whitney Brothers otvorili pole digitálnemu filmu (John Whitney, *Permutations*/Permutácie, 1968). V roku 1971 John Whitney ml. vytvoril svoj prvý digitálny film *Terminal Self* (Terminálne Ja). Tento titul neskôr pripomenula kniha *Terminal Identity* (Terminálna identita, 1993) od Scotta Bukatmana, ktorý sa zároveň odvolával aj na text Williama Burroughsa: „Celá planéta sa vyvíja smerom k terminálnej (konečnej) identite, ktorej úplne podľahneme.“⁸ Michael Whitney vytvoril digitálny film *Binary Bit Patterns* (Binárne bitové vzorky, 1969). John Stehura (*Cybernetic 5-3*/Kybernetika 5-3, 1965), Lillian Schwartz a Ken Knowlton, Charles Csuri a James Shafter (*Humming Bird*/Kolibrík) patria k prvej avantgarde digitálneho filmu. Dielo Davida Blaira *WAXWEB* (1994 – 2000) položilo základný kameň webového filmu.

Navigovateľná rizomatická narácia

Naratívny svet sa stáva v oblasti digitálne rozšíreného filmu obojsmerným a už nereflektuje psychológiu príčiny a dôsledku. Opakovanie, zbavenie sa lineárneho času, časová a priestorová asynchrónnosť zaujali miesto klasickej chronológie. Viacnásobné premietacie plátna fungujú ako polia, na ktorých sa scény zobrazujú z viacnásobného uhla pohľadu, ich naratívny prúd je prelomený. Obvinenie, kedysi vznesené proti novej hudbe – že prerušila prepojenie s poslucháčom, odkedy už poslucháč nemôže rekonštruovať alebo rozoznávať princípy kompozície – sa môže teraz bez výnimky adresovať pokročilým naratívnym technikám súčasného videoumenia. Autori pretrhli spojenie s divákom, ktorý už nedokáže rozoznať naratívnu štruktúru. Lineárnosť a chronológia ako klasické parametre narácie padli za obeť viacnásobnému uhlu pohľadu, premietanému na viacnásobné plátna. Cieľom sú asynchrónne, nelineárne, nechronologické, zdanlivo nelogické, paralelné, viacnásobné naratívne prístupy z viacerých uhlov pohľadu, premietané na viaceré plátna. Tieto naratívne postupy, zahŕňajúce „rozmanité dejové línie“, boli vyvinuté s ohľadom a orientáciou

⁸ Burroughs, William: *Nova Express*. New York: Grove Press, 1964.

na také rizomatické komunikačné štruktúry, ako je hypertext. „asociatívna tvorba hesiel“ (Vannevar Bush, *As We May Think*/Ako si želáme myslieť, 1945), „multi-user dungeons“ (MUD – typ sieťovej počítačovej hry pre viac hráčov – pozn. prekl.), orientovaných na text a iné digitálne technológie literárnej narácie.⁹ Definícia *rizómu* Gillesa Deleuza ako siete, v ktorej sa každý bod dá spojiť s akýmkoľvek iným bodom, je presným opisom komunikácie v prostredí celosvetovej siete s mnohými užívateľmi a obrazov a textov s otvoreným koncom, plných narážok, ktoré z neho vyplývajú. Tieto naratívne systémy a scenáre majú určitý algoritmickej charakter. Narácia sa stáva strojom, strojom na dej, motorom. Už v roku 1928 Vladimír Propp demonštroval vo svojej známej štúdii *Morphology of the Fairy Tail* (Morfológia rozprávky), že 450 rozprávok, ktoré analyzoval, by sa dalo zredukovať na 25 základných funkcií a naratívnych udalostí či naratívnych morférov. Týchto dvadsaťpäť morférov tvorí určitý druh algoritmu, ktorý vytvára prostredníctvom nových kombinácií nekonečnú niť nových dejov. Súčasnú videoumenie so svojimi audiovizuálnymi naratívnymi technikami rozbieha celistvé formy na ich základné morfológické komponenty. Tie sa opätovne spájajú, používajúc mnohonásobné metódy opísané vyššie. Tieto nové naratívne techniky zviditeľňujú komplexnosť spoločenských systémov. Kríza zobrazovania, ktorú maliarstvo odvrátilo v 80. rokoch tým, že sa uchýlilo k rastúcemu opakovaniu historických figuratívnych a expresívnych podmienok, sa v súčasnom videoumení prekonáva oživením naratívnych podmienok, anticipovaných historickými avantgardami v literatúre, divadle a hudbe: od francúzskej skupiny OULIPO (Ouvrir de Littérature Potentielle) po Viedenskú skupinu. Interaktívna inštalácia *Passage Sets/One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue* (Scény prechodu/Niektorá ňahuje jadro na špičke jazyka, 1994 – 1995) od Billa Seamana odkazuje na automatické techniky písania surrealistov, ale realizuje sa počítačovým algoritmom náhodného prístupu. Texty a obrazy sú prepojené takýmto náhodnými kombináciami. V interaktívnej inštalácii *Tafel* (Čierna tabuľa, 1993) od Franka Fietzeka pohybujúci sa monitor pred veľkou tabuľou odhaľuje ukryté slová ako palimpsest. Vyhnanie narácie abstrakciou viedlo k odmietnutiu naratívu ako zastaraného historického fenoménu. Tento modernistický diktát uznávaný len rýdzo vizuálneho a zavrhovania verbálneho, prevrátila postmoderna v prospech intenzívnejšej orientácie myslenia. Preto sa aj postmoderný vizuálny jazyk súčasného mediálneho umenia stáva tým premyslenejší, čím väčšmi využíva avantgardné naratívne techniky. Na rozdiel od technicky ťažkopádneho filmového umenia umožňuje dnešná digitálna technológia oveľa dokonalejšiu kontrolu nad kinematografickými zdrojmi, a tým podporuje stabilnejší vývoj kinematografického kódu. Výhoda dnešnej video a digitálnej technológie oproti včerašiej filmovej technológii spočíva vo vylepšenej logistike jej technického repertoáru. To, čo bolo kedysi skutočne nemožné a rovnako aj náchylné na problémy, sa dnes oveľa ľahšie realizuje a je to úplne spofahlivé. Vďaka tejto

⁹ Pozri Grund, Walter: *Der Erzähler und der Cyberspace*. Innsbruck: Haymon, 1999.

technickej stabilite, možnosti nových naratívnych techník, ktoré sú založené na viacnásobných veľkoplošných projekciách – čo je azda najvýraznejším znakom súčasného videoumenia – sa dnes môžu preskúmať prvýkrát vo väčšej miere. A tak video a digitálne umenie súčasnosti prevzalo štafetu, ktorú zanechala kinematografická avantgarda 60. rokov 20. storočia, a pohlo sa o krok dopredu v univerze kinematografického kódu.

Text vyšiel pod názvom *Expanded Cinema, Video, and Virtual Environments* v publikácii k rovnomennej výstave: *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*. Shaw, Jeffrey – Weibel, Peter (eds.). ZKM/Center for Art and Media, Karlsruhe and The MIT Press, Cambridge, Massachusetts London, England, 2003, s. 110 – 125.

Kratšia verzia textu bola prvýkrát uverejnená pod názvom *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration* v knihe *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. Zapp, Andrea – Rieser, Martin (eds.). BFI Publishing, London, 2002, s. 42 – 53.

Preložený a vydaný so súhlasom autora a vydavateľa. Z anglického jazyka preložil Emil Višňovský.

Verena Kuni

Sing my Song: stará pesnička – reinterpretovaná?

Úvahy k znovuoživenej diskusii o „ženskej“ (video)estetike na „modelovom príklade“ Pipilotti Ristovej

„Zdá sa, že ženské umenie je čosi, k čomu sa môžeme priblížiť iba stereotypne a reflexívne. Tento dojem sa v každom prípade vnucuje, ak preskúmame reakcie umeleckého sveta na tvorbu umelkýň. Buď prichádza umelecká kritika so zovšeobecneniami, ktoré sa opierajú o predstavu ľženskosti“, pričom pod pojmom ľženský sa rozumie aj ľžefeministický. Alebo sa úplne odmietnutie ženskej otázky utieka k fráze, že dobré umenie nemá rod.“¹

Stará pesnička

„Na prvý pohľad udrie do očí, že na rozdiel od iných umeleckých médií, ako sú maliarstvo, sochárstvo, dokonca aj fotografia, ale predovšetkým v porovnaní s hudbou a architektúrou, oveľa viac žien úspešne pôsobí v oblasti videoumenia,“ zhŕňa Wulf Herzogenrath v roku 1992 v katalógu k berlínskej výstave *125 Jahre: Profession ohne Tradition. Zur Geschichte bildender Kunst von Frauen im deutschsprachigen Raum* (125 rokov: Profesia bez tradície. K dejinám ženského výtvarného umenia v nemecky hovoriacich krajinách), aby uzavrel svoje „postrehy k raným videoprácam autoriek Ulriky Rosenbachovej, Rebeccy Hornovej a Friederiky Pezoldovej“ podľa neho optimistickým výhľadom do budúcnosti: silnejšie zastúpenie umelkýň v oblasti videa si môžeme uvedomiť nielen na základe súčasnej ponuky aktuálnych slovníkov a výstavných katalógov. Aj pozvania takých umelkýň, ako sú Marie-Jo Lafontaine, Marina Abramović a Dara Birnbaum na veľké výstavy ako documenta svedčia o tom, že práce videoumelkýň sa stretli v umeleckom svete so širokým ohlasom. Nezávisle od toho, či sme ochotní prijať túto perspektívu aj z pohľadu konca 90. rokov, musíme sa zaujímať predovšetkým o argumentačný kontext, do ktorého vkladá Herzogenrath svoje resumé, keď ďalej hľadá „skutočne presvedčivé vysvetlenie, prečo ženy oslovuje práve zdanlivo technicky také komplikované médium, ako je video“², aby potom „nasledoval Ulrike Rosenbachovú v jej stručnom zdôvodnení, ktoré vychádza skôr z dejín médií, ako zo stanoviska psychológie umenia: Video na rozdiel od iných oblastí nie je zaťažené dejinami umenia, v ktorých kvalitatívne kritériá stáročia prakticky bez výnimky určovali výhradne muži. Toto médium je ako nepopísaný papier,

¹ Graw, Isabelle: Nach allen Regeln der Kunst. In: *Gender Killer. Texte zur Feminismus und Politik*. Eichhorn, Cornelia – Grimm, Sabine (eds.). Berlin, 1995, s. 139 – 151.

² Herzogenrath, Wulf: 'Warum wir Männer die Technik so lieben' – und gleichzeitig der Hinweis, daß dies Frauen ebenso tun. Anmerkungen zu den frühen Videarbeiten von Ulrike Rosenbach, Rebecca Horn und Friederike Pezold. In: *125 Jahre: Profession ohne Tradition. Zur Geschichte bildender Kunst von Frauen im deutschsprachigen Raum*. Berlin: Berlinische Galerie im Martin-Gropius Bau, 1992, s. 193 – 200.