Strategie improvizace při práci s médii

Reflexe umělecko-pedagogické činnosti

Martin Blažíček

FAMU 2021

Během posledních dvou dekád se průběžně se zabývám uměleckou tvorbou, historií médií a pedagogikou. Snažím se tyto oblasti udržovat ve vzájemné vyváženosti s občasnými rozšířeními k práci kurátora, nebo dramaturga. Jako umělec pracuji od ukončení studia především v oblasti audiovizuální performance. Na základě této zkušenosti se příležitostně zabývám designem v elektronickém prostředí s důrazem na interface a interakce mezi archivem (databází) a divákem (uživatelem). Kromě řady nezávislých, či jednorázových kurátorských projektů jsem dlouhodobě vedl dramaturgické řady NoLab v prostoru Roxy/NoD a sekci ScreenLab v galerii Školská 28. Mé výzkumné aktivity a publikace se týkají především experimentálního filmu 70.-80. let, v pozdějších letech pak videoartu a nových médií. Publikuji v odborných periodicích (Iluminace, KinoIkon, Sešit), za důležité však považuji i publikování v kulturních časopisech pro širokou veřejnost, např. A2, Art+Antique, nebo Cinepur. Všechny aktivity se průběžně snažím zhodnocovat v pedagogické práci na FAMU, kde přednáším předměty z oblasti dějin médií a praktickou oborovou dílnu, nebo na jiných školách (VŠUP Prague College), či v jednotlivých zvláštních přednáškách.

V tomto textu bych se chtěl zaměřit na dvě strategie, které jsem průběžně využíval napříč různými médii a formáty prezentací. I když výtvarné a žánrové pojetí mé práce se průběžně mění, k těmto postupům se opakovaně vracím, považuji je za klíčové strategie v přístupu k médiím a za způsob, jak si osvojit média nová. První z nich je ***improvizace*** *jako tvůrčí metoda výstavby díla a druhou je* ***gesto proti médiu*** *jako základ výtvarného jazyka. Tyto strategie budu demonstrovat na řadě ukázek a konkrétních příkladů tvůrčích mechanismů z své vlastní práce, ale také na jejich kontextualizaci v historii umění nových médií a experimentálního filmu.*

Konkrétní postupy, nebo tvůrčí praxe, které zde budu uvádět, vychází nevyhnutelně z historických předobrazů, nejsou jimi však vždy podmíněny. I když některé práce vznikaly přímo jako revize, či parafráze historických koncepcí, případně k nim doslovně odkazují, tento vztah chápu převážně jako volně probíhající, nikoliv příčinný. Mé práce jsou vytvářeny s vědomím souvislostí, avšak z

pozic spíše výtvarně-estetických než konceptuálních. Za jejich hlavní dopad považuji především smyslové působení a často i vizuální efekt, který si divák vytvoří sám, aniž by byl obsažen v samotném díle. I proto necítím příliš správné se hlásit k oblasti aplikované mediální archeologie, i když z vnějšího pohledu by to tak mohlo působit. Popsaná díla a tvůrčí gesta však považuji za orientovaná v historických souvislostech minimálně proto, aby tím bylo možné předjímat jejich různé roviny čtení.

Improvizace v mechanismu, běžící stroj a práce s filmem

Jak pracovat improvizovaně s filmem, nebo videem, když samotná povaha média je předurčena k fixování obrazu v čase? Z perspektivy mediální archeologie jsou média pohyblivého obrazu v období před filmem spíše performovaná, než statická. Laterna magika, nebo Daguerrovo diorama, obsahují statické obrazy, které perfroměři uvádějí do chodu mechanickými systémy a doprovází zvukem, vyprávěním, nebo světelnými a atmosferickými efekty, dle jejich aktuálního rozhodnutí. Filmový projektor tento proces mechanizuje a současně – alespoň po roce 1909 kdy vzniká izolovaná projekční kabina[1], rozděluje na dvě fyzicky separované části. Jednu určenou pro pro mechanismus a druhou pro pozorovatele a obraz. Obrazy jsou tak velmi záhy vnímány bez mechanismů, nebo bez jakýchkoli gest, kterými by bylo zjevné docílení jejich vzniku.

I když film má ve své dějinné paměti média uloženou fází performovaného média, pro mou vlastní práci nebyla inspirující natolik tato archeologická vize, jako zájem o otevírání filmového tvaru v oblasti expanded cinema na přelomu 60.-70. let. Snahou umělců jako Milton Cohen (skupina ONCE), Aldo Tambellini, nebo Gill Eatherley (skupina Filmaktion), byla nejen estetická revize, ale i politizace filmu jako média. I když je expanded cinema často chápáno jako výtvarný problém, jejich díla byla i gesty proti kinematografickému aparátu, či hegemonii filmového průmyslu v době, kdy i ostatní umělecké praxe doprovázely snahy o expanze mimo média malby, koncertního pódia, nebo divadelní scény. Současně je pro ně klíčové „bytí v okamžiku“, závislost na aktuální komunikaci s publikem a praktická nemožnost záznamu akcí. Performance skupiny ONCE byly

1 I když oddělení projekční kabiny od sálu (např. britským Cinematograph Act, 1909) přineslo zcela zřejmý ztišený komfort sledování obrazu, důvodem k němu byla spíše bezpečnost diváku v období nitrátového filmového materiálu. Oddělení promítače od publika na druhou stranu přineslo problémy s ozvučováním, nebo živým komentováním filmu, které bylo před rokem 1910 běžné. Obdobný předpis však neplatil zdaleka celosvětově a v řadě míst bylo performované předvádění filmu běžné ještě o desítky let později. Malawijský umělec Samson Kambalu například uvádí sledování živě preformovaného filmu na přelomu 70.-80. let jako hlavní inspirační zdroj své současné práce s videem.

například dokumentovány pouze několika fotografiemi, Tambellini a Eatherlay byly rekonstruováni v Londýnské Tate Modern až kolem roku 2012.

V letech 2000-10 jsem pracoval s filmovými kolektivy Ultra (s Alicí Růžičkovou a Františkem Wirthem) a Mikroloops (s Michalem Cábem a Stanislavem Abrahámem) na improvizované filmové performanci s využitím několikanásobných projekcí. Samotná přítomnost filmu byla pro jejich existenci klíčová. Esteticky vycházely z povahy filmového materiálu, jejich improvizační metody byly odvozeny od možností i limitů, které filmová technologie poskytuje. V obou případech šlo o spojení filmové projekce s improvizovanou hudbou tak, že obě složky hrály rovnocennou roli. Jejich jádrem byla snaha o dekonstrukci (byť experimentálního) filmového tvaru do nelineární formy, pro kterou byly využity následující principy:

- Film je považován za výtvarný materiál – promítané obrazy vznikají animací (ve smyslu libovolné formy aktivace) a zásahy do jeho povrchu. Za výtvarný obsah jsou považovány i artefakty spojené s projekcí filmu, nebo s jeho poškozením. Díky tomu nevznikají chronologické a příčinné vazby, obrazový materiál lze během performance používat v libovolném pořadí.
- Do performance jsou zařazeny obrazy odkazující k historii filmu a médií, například formou reprodukovaných okének, krátkých fragmentů, nebo statických snímků.
- Obraz lze promítat na libovolné plochy. Standardní pozice projekce před divákem je středem, ze kterého lze expandovat do celé projekční místnosti, například pomocí zrcadel, optických nástrojů, a pod. Spíše než o filmové projekce tak jde o projekční environment.
- Rychlost promítaného filmu je možné měnit od 0-25 fps, film lze v projektorech promítat mechanicky i posouvat ručně.
- Používat lze filmy zalepené do smyček, nebo (i krátké) fragmenty filmu promítané jednorázově.
- Obraz na plátně se skládá z promítaného obrazu na filmu (v projektoru) a dalších obrazových rovin mezi objektivem a plátnem. Před objektivem projektoru je miniaturizovaná scéna pro optické objekty, které se s pomocí různých ostřících pomůcek přenáší na plátno.
- Délka představení je mezi 45-60 minut.

V rámci této koncepce jsem vytvořil tři různé programy sjednocené formálními postupy a zvolenou skupinou vizuálních materiálů. V rámci skupiny Ultra to bylo představení *Noční příběhy* (cca. 2000-

02) založené na abstraktní animaci, se skupinou Mikroloops *Live cinema* (2007) složené z abstraktních animací, obrazů odkazujících o promítání obrazu (např. pohled do objektivu různých filmových projektorů) a citací z filmu *Za mraky* Michelangela Antonioni. Poslední představení *Strach a chvění* (2010) vycházelo z počítačově manipulovaných fragmentů internetové pornografie přenesené v několikaokénkových smyčkách na 16mm filmový materiál.

Co je ale v tomto typu představení improvizováno, pokud je obsah filmů předem určený? Zatímco v běžném promítání vzniká obraz v projektoru, zde je dějištěm obrazu i plocha několika centimetrů před objektivem. Na ní jsou umístěny další vizuální materiály, diapozitivy, strukturované skleněné objekty, mobily a stroboskopické disky. Ty jsou finálně pomocí dalšího objektivu přenášeny na plátno. Tento prostor je hlavním dějištěm improvizovaných proměn obrazu, dovoluje přímý taktilní vstup do něj. Filmového obrazu se tak bylo možné doslovně dotýkat, například v situacích, kdy byl obraz promítán nejprve na malé průsvitné plátno před projektorem a poté s pomocí dalšího objektivu zvětšen a zaostřen na plátno hlavní.

I přes velkou otevřenost popsaného systému je improvizace s filmem atypická. Připomíná ovládání komplexního stroje s mnoha pravidly a posloupnostmi kroků, které je třeba dodržet, v některých situacích je nutné počítat s nepřekonatelnou časovou prodlevou. Zásahy do stroje jsou typem dobrodružství, jakým je seřizování komplikovaného mechanismu s řadou detailů v průběhu jeho chodu, přičemž ten se za žádnou cenu nesmí zastavit. Mluví-li se o improvizaci někdy jako o kompozici v reálném čase, improvizace s projektory je v tomto smyslu založena na přípravě situací, které nastanou až za určitý časový okamžik. Vše, co se jeví v důsledku jako náhlý zlom, je ve skutečnosti důsledkem řady podmíněných kroků, které je nutné pro dosažení změny podniknout – obvykle výměny filmů v projektorech, přenastavení optické soustavy před nimi, přípravu dalších optických zařízení. Nejde o improvizaci v aktuálním čase performance, ale o úsek několika minut, o kterém si performer udržuje mentální obraz. Zatímco divák sleduje aktuální okamžik, performer připravuje řadu kroků, které jsou zatím neviditelné, avšak za několik minut budou vývoj performance viditelně ovlivňovat. V tomto smyslu tak spíše než aktuální okamžik kontroluje tok performance, někdy označovaný termínem *flow*. Průběh performance není odrazem jeho momentálních pohybů, ale schopnosti předjímat a orchestrovat časový vývoj s předstihem.

Jsem si vědom, že popsané způsoby práce mohly působit už v roce 2010 archaicky. Rozhodnutí pracovat s filmem jsem však učinil právě s ohledem na jeho zastarání, s vědomím možného opakování cest, které již byly nalezeny. Průběžně jsem usiloval o různé mediální fúze, které by do

systému performance vnesly nová (digitální) média a zároveň by pomohly uzavřít kontrolovaný časový úsek. V řadě sólových představení jsem používal vlastní mechanické, elektronické a digitální přístroje, které umožňovaly některé procesy automatizovat, nebo vytvářet řetězce událostí, které jsou pak aktivovány jedním podnětem. Nejkomplexnější je v tomto ohledu má poslední filmová práce *Binární logika* (2016) vytvořená na objednávku pro festival ScreenCity ve Stavangeru. Materiál byl v této performanci zcela redukován na černá a bílá okénka filmu, několik technických značek perforovaných do negativů a silný stroboskop před plátnem. Jednoduché blikající filmové smyčky, vytvářející rytmické struktury na dvou plátnech, byly současně snímány pomocí optický senzorů, převáděny na impulzy pro zvukový syntezátor a na zdrojový signál pro pohyb dalších závěrek, umístěných před objektivy projektorů. V druhé části performance projektory promítaly pouze čisté světlo přerušované počítačově řízenými závěrkami podle předem daných kauzálních vztahů. Vizuálním cílem této performance byla postupná dekonstrukce rytmických struktur v kauzální systém, který v rovnovážném stavu vždy osvětloval plátno. Pravidla pro jeho provoz byla přibližně následující:

- pokud je světlo v projektoru A, přehraj zvuk 1 a zatemni projektor A
- následně zapni stroboskop na jeden záblesk a přehraj zvuk 2
- pokud je přehráván zvuk 2, odkryj projektor B
- pokud je světlo v projektoru B, přehraj zvuk 3 a zatemni projektor B
- pokud je přehráván zvuk 3, odtemni projektor A

Pokud by systém běžel zcela bezchybně bez jakýchkoliv latencí, podmínky určené ve všech bodech by byly neustále aktivní. Ve skutečnosti byl systém zatížen takovým množstvím chyb a nepřesností, že vytvářel spíše kolísající rytmické struktury, které jsem dále ovlivňoval s pomocí rozhodovacích algoritmů. Ty jednoduše dle dané míry pravděpodobnosti určité operace uměle zdržovaly, nebo vynechávaly. Nešlo tak zcela o improvizaci z mé strany, jako spíše o návrh mechanismu, který by dokázal „improvizovat“ samostatně a navíc na základě dialogu mezi analogovým a digitálním prostředím. Z pozice performera jsem poté byl schopen kromě kontroly systému dále pracovat se syntetickým zvukem a s amplifikací a úpravou zvuků samotných projektorů.

Binární logika byla pokusem o provázané synestetické dílo, v němž zvuková a obrazová složka vzájemně komunikují a které dokáže žít svým vlastním životem. Jde o podobný vnitřní život, ke

kterému Woody Vasulka odkazuje metaforou démonů nástrojů.[2] Ve svých pracích s filmem, softwarem a mikrokontrolery, usiluji s vnitřním životem médií o dialogický vztah. Snažím se improvizovaně reagovat na to, co je danému médiu vlastní, někdy jít úmyslně proti jeho přirozenosti, vyvolávat chyby a nedokonalosti, kterými je v tomto případě předpokládaná nedokonalost senzorické technologie, nebo dodání druhé závěrky před filmový projektor.

Projekt *Binární logika* jsem chápal jako hraniční polohu dotýkající se mantinelů, které práce s filmovým materiálem může mít. Je zcela na hraně životnosti použitých technologií (použitý typ projektorů je z přelomu 50. a 60. let), samotná přítomnost obsolentního média neodolatelně spouští určitý typ romantizující nostalgie. Ta je nakonec v diváckém čtení natolik silná, že překrývá všechny ostatní způsoby vnímání práce. Nakonec i hra proti médiu, která byla měla kdysi spíše politický, než vizuální rozměr, přináší opět spíše nostalgické pocity kolabujícího média za zenitem své existence. Z těchto důvodu se snažím nadále filmovému materiálu spíše vyhýbat a když příležitostně s filmem pracuji, je to s vědomím velmi specifického historizujícího kontextu.

Improvizační strategie „zásahů do běžícího stroje“ však považuji za legitimní způsob dialogické improvizace, kdy partnerem je komplexní přístroj, nebo složitě navržený systém. Tento způsob hry s omezenou kontrolou je jinak častý u systému založených na zpětné vazbě (např. no-input systémy a analogové syntezátory). Dává jen omezený prostor pro jednotlivá gesta v aktuálním okamžiku a o to více stimuluje komponování, nebo promýšlení kroků v budoucím čase. Existuje však tenká hrana mezi improvizací a ztrátou kontroly. Dialogická forma improvizace s mechanismy může velmi snadno přesáhnout do bodu, kdy vše kontroluje systém sám a performer je odkázán jen na náhodné pokusy systém ovlivnit s nepředpokládaným výsledkem. Proto se domnívám, že v tomto typu improvizace je nezbytné používané systémy poznat do té míry, že k nim performer najde určitou míru empatie, dokáže předpokládat jejich reakce, nebo dokáže reagovat na jejich podněty, aniž by je zcela doslovně řídil, nebo se jimi naopak nechal řídit.

Dosažení sebevědomí v určitém dialogické vztahu k nástrojům chápu i jako základní předpoklad jevištní performance. Při provedení totiž není partnerem improvizátora nástroj, ale divák a udržování kontaktu s publikem je v aktuálním okamžiku mnohem důležitější, než komunikace s nástrojem. Proto jsem také usiloval o to, aby byl během mých filmových performancí pro diváka výsledkem obraz, nikoliv má komunikace s mechanismy projekce.

2 Vasulka obrazně pojmenoval tuto situaci jako pandemonium, které se snaží vyvážený systém udržet pod kontrolou. Namísto toho z něj vyskakují další a další démoni, projevy nepotlačitelné vůle nástroje.

Live cinema a improvizace zaměřená na okamžitost

U performance s využitím technických přístrojů je vždy v pozadí přítomna otázka, nakolik je performance výsledkem činnosti hráče a nakolik je výsledkem automatizovaného systému. S postupující autonomií digitálních technologií je dnes běžné, že mediální obsahy účinkující přímo nevytváří, ale (pouze) uvádí v chod, ovládají jejich přehrávání. V případě počítačově vytvářeného obsahu audiovizuální obsahy také přímo syntetizuje program (na bázi algoritmů operačního systému), nikoliv performer. Znamená to tedy, že DJ a VJ kultura není živým vystupováním? Anebo ona „živost" vzniká vlastně uvnitř přístrojů a v tomto smyslu přístroje jsou skutečnými účinkujícími?

Podobné diskuze probíhaly přibližně kolem roku 2010, kdy se začal celosvětově prosazovat nový směr živého vytváření obrazu s názvem *live cinema*. V Nizozemí počínající hnutí, mezi jehož hlavním zástupce patřili filmaři (Peter Greenaway, Greg Pope), VJové a mediální umělci (Mia Makela, Golan Levin, Michael Lew), teoretici a kurátoři (Hans Beekmans, Mitchell Whitelaw, Annet Dekker), postavilo do centra zájmu právě reálného času, či okamžitosti, v níž probíhá kontakt mezi divákem, performerem a mediálním obsahem. Jistým úkrokem v řešení popsaného „dilematu živosti", bylo převedení problému na samotnou přítomnost účinkujícího na scéně. Pokud si je divák vědom, že je autor díla na scéně přítomen, vnímá veškeré audiovizuální obsahy jako jeho extenze, jako by byl skutečně jejich původcem. V podobném duchu, jako o nich uvažoval Marshall McLuhan, tedy o obrazném rozšíření nervové soustavy, nebo dokonce externalizovaném vědomí. Není podstatné kdo, nebo co, je skutečně původcem médií, zda-li jsou živě odehrány (jako sekvence not na klaviatuře), nebo jsou automaticky přehrávány (jako midi partitura), v každém případě vnímá publikum fyzicky přítomného umělce jako původce.[3]

Je příznačné, že otázka živosti byla vynesena právě skupinou tvůrců, jejichž práce byla závislá na přítomnosti počítače. Jejich velké úsilí bylo věnováno, které by umožnilo z prostředí desktopu vystoupit, legitimizovat zpochybňovanou „živost", například tím, že bude zjevný vztah mezi gesty performera a proměnami zvuku a obrazu. Nástroje, které po vzoru synestetických klaviatur 19.

3 Dle Makely navíc již samotné prostředí počítače pracuje „živě", v reálném čase. I když je v počítači uložena řada fixlovaný médií, i ta jsou reprodukována procesuálně a algoritmicky, na rozdíl od médií staršího typu, která existují ve fixované fyzické podobě stále, i mimo aktuální časový okamžik. Viz. např. Makela, Mia. *Live Cienema: Language and Elements*. Magisterská práce, Helsinki University of Art and Design, 2006.

století vytvořili Michael Lew,[4] nebo Peter Greenaway,[5] jsou zacíleny na až teatrální ukazování počítačové desktopu publiku, či hypertrofii počítačového interface do podoby rozměrných ovládacích tlačítek, panelů a dalších scénografických prvků. Druhá, dle mého názoru podstatnější linie argumentace, je pak samotný charakter živých zásahů ze strany performera. Sem spadá řada nástrojů pro živý střih, analýzu gest a jejich aplikace na audiovizuální obsahy, například pomocí senzorických rukavic a dalších protetických zařízení.[6] Ty umožňují zprostředkované „dotýkání se" média, podobně jako by performeři hráli na tradiční hudební nástroje.

Tyto úvahy směřuje k otázce, které v manifestech live cinema nebyla sice doslovně položena, pro mou práci však byla klíčová. Jde o *okamžitost* prožívaného momentu performance, **bytí v daném okamžiku**. Typ improvizace „běžícího stroje", popsaný v předchozí kapitole, sice splňoval požadavek živosti, nebyl však procesem, ve kterém by docházelo k improvizovanému vzniku obrazu na bázi spontánně prováděných gest. Tento typ improvizování odvozuji od improvizace volné, kterou do hudebního světa uvedl britský kytarista Derek Bailey.[7] Jím zavedený pojem *neidiomatická improvizace* označuje hraní osvobozené od předem předvídatelných vzorců právě díky tomu, že se odehrává pouze v daném okamžiku. Nevyužívá předem známé a využívané modely (například jazzové standardy). Je závislé na aktuálních rozhodnutích performera i podnětech okolí, nebo dalších hráčů, je osvobozené i od předem očekávaných rytmických, nebo harmonických postupů. V letech 2008-10 jsem v prostoru NoD dramaturgicky vedl koncertní řadu, v níž jsem měl možnost se seznámit s řadou hráčů volné improvizace. Díky kontaktům s hudebníky jako byli Kai Fagaschinski, Crys Cole, Axel Doerner, Ivan Palacký, Tetuzi Akiyama, Kazuhisa Uchihashi, nebo Ingar Zach, jsem se začal výrazněji zajímat o takový způsob živé produkce obrazu, který by dovoloval interagovat s volně improvizujícími hudebníky stejně flexibilně a nepředvídatelně, jako ovládají své nástroje.

Po určité době jsem vytvořil několik hybridních, digitálně-analogově-fyzických nástrojů, se kterými jsem začal vystupovat v řadě hudbeních sestav, případně se účastnil festivalů a workshopů volné

4 Lew, Michael. *Live Cinema: Designing an Instrument for Cinema Editing as a Live Performance*. 2004. Dostupné online na <https://mf.media.mit.edu/pubs/conference/LiveCinema.pdf>, cit. 12. 8. 2021.

5 Greenaway, Peter. *New Possibilities: Cinema is Dead Long Live Cinema.* Přednáška, 2010. Dostupné online na <https://www.youtube.com/watch?v=PB8ZVVScSow>, cit. 12. 8. 2021.

6 Viz. například Panton, Steve. *152 Onyx Ashanti*. Essay'd, 2021. Dostupné online na <https://essayd.org/?p=3885>, cit. 12. 8. 2021.

7 Viz. např. Bailey, Derek. Limits and Freedom. In. *Improvisation: Its Nature And Practice In Music*. Da Capo Press, 1992, s. 140, nebo Peters, Garry. Fixing and Unfixing Idioms and Non- Idioms: Developing Derek Bailey's Concept of Improvisation. In. *Improvising Improvisation: From Out of Philosophy, Music, Dance, and Literature*. The University of Chicago Press, 2017, s. 76.

improvizace, na kterých je obvyklé hraní ve větších ansámblech, nebo jak je na festivalech typické, hraní se zcela neznámými hráči, kteří se poprvé setkávají až na pódiu.

Pro návrh tohoto nástroje, s nímž jsem vystupoval v různých variantách v letech 2008-16, jsem si stanovil tyto základní vlastnosti:

- schopnost živého (asistovaného) algoritmického střihu
- zákaz přehrávání rozpoznatelných smyček
- možnost fyzicky (taktilně) zasahovat do obrazu
- zákaz využívání počítačových efektů aplikovaných na obrazovou matrici
- schopnost rychlé a dynamické změny
- možnost zachytávání obrazových samplů a jejich opakované přehrávaní
- využití minimálního množství obrazového materiálu

Základní podmínkou plynoucí z uvedeného je i fakt, že musí jít o hru přímo na pódiu, v kontaktu s ostatními hráči, tedy nikoliv o přítomnost v obrazové režii, nebo na skrytém místě.[8]

Software pro živý střih a asistivní algoritmy

Za *živý střih* je zpravidla považován studiový střihový systém s přítomností několika kamer, z nichž střihač živě komponuje finální obrazový výstup. Pro své potřeby jsem pojem *živý střih* využíval odlišně: pro mechanismus, jež by v reálném čase dokázal vytvářet různé střihové sekvence, a to na základě vstupu z jediné kamery. Využíval jsem při tom řadu programovacích jazyků, nebo vývojových prostředí, mimo jiné Processing, QuarzComposer, PureData a nakonec Max/Jitter. Využití konkrétního programovacího jazyka nebylo určující, šlo pouze o odlišné způsoby

8 Dle mé zkušenosti s různými typy audiovizuálních performancí jsou stejnou měrou rozšířeny prakticky všechny myslitelné scénické situace. Každá z nich nicméně přináší jiný typ interakce s publikem. Jak navrhuje François Albera v úvodu k *Cinema Beyond Film* (Amsterdam: University of Amsterdam Press, 2010), tento typ interakcí by měl posuzován jako vztah mezi mechanismy, divákem a reprezentací. V tomto smyslu může zaujímat divák pozici uvnitř i vně mechanismu, který mu audiovizuální obsahy zprostředkovává a stejně tak se k nim může vztahovat i autor. Někteří hráči vystupují frontálně na scéně, divák poté sleduje mechanismus vzniku výsledné audiovizuální obsahy současně (např. Michael Vorfeld v *Light Bulb Music*, skupina Metamkine, nebo Carsten Nicolai), jiní zcela zmizí ze scény tak, že dominantní vjem tvoří jen obraz a způsob jeho vzniku je neznámý (např. Ryoji Ikeda, nebo Pedro Maia ve VJ setech pro Shxcxchcxsh). Mezi touto extrémní polaritou jsou projekty, které vtahují diváka do prostoru performance (např. Derek Holzer v *Tonewheels*, 2008). Divák se tak může rozhodovat, chce-li sledovat mechanismy, nebo reprezentace, případně si mezi těmito pohledy přepínat. Zvláštní pozicí je pak boční scéna, na které je tvůrce v roli jakéhosi facilitátora, rozpoznatelného zprostředkovatele obrazu, který je však dominantním efektem performance (např. skupina Opuka). Každé z uspořádání by pak mělo být analyzováno jako víceúhelník, jehož pomyslné vrcholy jsou mezi divákem, tvůrcem a vizuálním efektem.

implementace téhož algoritmu. Zaměřil jsem se na manipulace na úrovni jednotlivých okének, jejich mikromontáže a detailní řazení v krátkém čase. Základní koncepce pro tento nástroj je převzata z filmů Petera Kubelky (determinismus, *Schwechater*, 1958), Marca Adriana (aleatorika, *Random,* 1963), Ernie Gehra (prostorová deformance, *Serene Velocity*, 1970) a Martina Arnolda (remake/remediace, *pièce touchée,* 1989). Zatímco uvedené filmy jsou výsledkem studiové postprodukce, mým zájmem bylo vytvořit systém, který by tohoto efektu docílil v reálném čase na scéně.

V jádru mého nástroje je proměnlivý obrazový buffer (zásobník), zpravidla o délce 1-90 oken. Tento čas má nástroj schopnost zadržet dočasně v paměti. Nejde tak v přesném slova smyslu o reálný čas, nicméně jde o čas nezadržitelně plynoucí vpřed se zpožděním až 90 oken, během kterých vždy dojde ke střihovým úpravám. Tento buffer je neustále přehráván a zároveň doplňován v režimu, který je v softwarovém vývoji označován jako FIFO (first in, first out). V tomto případě se každé nové přicházející okénko videa zařadí na začátek fronty a to, které je v bufferu nejdéle jej opouští. Buffer je současně přehráván i nahráván a pokud je záznam otevřen, může jít pouze o běžný obrazový delay, zpoždění obrazu o daný počet oken, který divák stále vnímá jako reálný čas, nikoliv jako přehrávání ze záznamu.

Obrat nastane v okamžiku, kdy buffer není přehráván lineárně, tj. stejnou rychlostí a směrem, jakým je doplňován. V různých experimentálních řešeních jsem využíval přehrávače, které dokáží přehrávat video pozpátku, takže vše se odehrává cyklicky v reverzním čase, avšak díky neustálému živému vstupu nejde nikdy o smyčku, obraz je stále jiný a posouvá se v globálním měřítku kupředu. V jiných variantách se přehrávač pohybuje po exponenciálních, nebo sinusových křivkách, případně jejich modulacích. Jako nejzajímavější řešení se jeví randomizovaný přehrávač, který se sice pohybuje vpřed, přehrává však postupně náhodný cluster okének videa ve volitelném rozsahu, tj. čas přehrávače t = rand(n)+1, kdy n představuje délku bufferu b/2-b, vidíme tedy náhodné okénko v určitém rozpětí od aktuální pozice přehrávání. Algoritmus jsem upravil tak, aby bylo možné vstup vypnout a materiál pouze přehrávat tak, ale v každý okamžik jej bylo možno znovu aktivovat a doplnit nový obraz.

Popsanou verzi experimentálního sampleru jsem využil například v roce 2009 v projektu pro galerii Diapason v New Yorku (společně s hudebníkem Bryanem Eubanksem). Eubanks je známý využitím no-input systému s řadou světelných senzorů připojených k mixážnímu pultu. Jeho hudební projev je velmi statický, založený tichých dlouhých plochách a pomalých proměnách témbru. Pro

představení jsem využil šest fotografií mořské hladiny s městského přístavu v Terstu. Pomocí sampleru jsem postupně vytvářel nepravidelně přehrávanou smyčku z fotografií natáčených kamerou na scéně, díky tomu, že šlo o fotografie téměř identické, obraz se pohyboval zcela minimálně, téměř na úrovni rozpoznatelnosti. Působil tak spíše jako statický snímek, u nějž není zřejmé, zda-li v něm dochází k pohybu, nebo ne. Tento efekt jsem chápal jako zneklidňující, ale i aktivační moment, který v divákovi aktivuje míru podezřívavosti vůči obrazu, ale i jeho vlastním smyslům.

V roce 2009 jsem také využil tento nástroj v instalaci *Swing* navržené pro festival PAF v Olomouci. Předem daný algoritmus délky a rychlosti přehrávání okének se opakoval v rozsahu asi 20 vteřin. Kamera zachycovala prostor před displejem počítače tak, že kdokoliv vstoupil do zorného pole kamery, postupně se stal součástí filmu, který měl přesně dané časové proporce, avšak zcela volný obsah podle toho, jaké akce před kamerou zachytí. Připomínal tak deterministické filmy Martina Arnolda a Petera Kubelky, avšak zcela oproštěné od obrazových obsahů, zůstaly pouze prázdné formální parametry filmů, které každý může naplnit dle svého rozhodnutí.

V dalších projektech jsem algoritmus přehrávače zjednodušil tak, aby sloužil jen jako jednoduchý sampler s možností doplnění obrazového materiálu vždy na konec smyčky. Tím jsem dosáhl jisté přehlednosti a lepší ergonomie. V této podobě bylo pro hráče snazší si o obsahu bufferu udržovat mentální obraz, tj. pamatovat si, co se na různých místech smyčky nachází. I samotné ovládání se stalo intuitivnější, bylo redukováno na jedno tlačítko zapínající a vypínající živý vstup a dva kontrolní prvky: délku smyčky a rychlost přehrávání. Veškeré další změny byly realizovány pohyby kamery a děním na scéně před objektivem. Tímto jsem dosáhl jisté univerzality a otevřenosti softwarové části nástroje a nadále jsem pracoval jen s charakterem scény, kterou jsem před kameru umístil, případně s dalšími mechanickými objekty. Povaha nástroje dovoluje vytvářet vysoce abstraktní obrazy (například při krátkých, několikaokénkových smyčkách zachycujících detaily v pohybu), nebo realistické scény se zvláštně posunutým časovým průběhem. Ty jsou pak diváky vnímány skutečně jako „manipulovaný čas“. Protože jsem předem vyloučil využití vizuálních efektů (např. solarizace, klíčování, apod.), veškerá výtvarná stylizace vycházela z časové manipulace okének videa ve spojení s pohyby kamery, transfokací, kamerovou ostrostí a pohyby scény.

V povaze nástroje je zakódován i požadavek využití minimálního množství materiálu. V tomto bodě jsem vycházel z Petera Kubelky, který navrhl, aby se ejzenštejnovská montáž atrakcí odehrávala

mezi jednotlivými okénky, a současně z německého režiséra Wernera Nekese a leitmotivu jeho rané tvorby, pátrání po tom, „co se děje mezi okénky?“ Nekes touto otázkou odkazoval ke známému faktu, že polovina obrazových informací filmu objektivně na plátně není, neboť projektor díky pohybu závěrky v polovině času projekce zůstává zakrytý, zatímco divák stále vnímá dohasínající zrakový vjem. Optický princip filmu může vést k nejrůznější fabulacím a úvahám o to, co by skutečně viděl člověk, který by se dokázal dívat jen v okamžik zatemněného plátna, neboť tento čas je běžnému divákovi nedostupný. Vzhledem k frekvenci lidského vidění je pak skutečně pravdou, že každý divák vidí jiný film, protože jeho zrak je synchronizován na jinou fázi pohybu závěrky. Zároveň to, co vnímá pozorovatel v čase mezi okénky, nemá oporu v žádném vnějším jevu a odehrává se pouze v nervové soustavě.

V tomto duchu jsem využíval pro různé performance zcela minimalizované obrazové podklady, často o rozsahu jednotek okének. Obrazový materiál odkazoval sice k určitým vnějším tématům a fenoménům, v důsledku ale byla podstatnější rekombinace jednotlivých okének v čase a hra na úrovni toho, co lze skutečně vidět a co je jen efekt vytvořený doznívajícím zrakovým jevem. Protože za podstatný momentem své práce považuji živost provedení, nikdy jsem nepoužil digitalizované výtvarné podklady, ale pouze fyzicky existující materiály, které přímo na scéně snímá kamera.

Je zjevné, že tato koncepce vychází z formalistických předpokladů 70. let, transponovaných do digitálního prostředí po roce 2000. Divák je zde považován na vnímající subjekt, za pozorovatele na úrovni jednotky fyziologie vidění. Zatímco v 70. letech byl tento způsob myšlení součástí polemiky o iluzorní povaze filmového obrazu, ale i politickým gestem mířeným proti nadřazenosti průmyslových standardů, po roce 2010 směřoval do hry s autonomií technických obrazů, které záhy dokázaly simulovat technické procesy střihu a současně završit očekávání avantgardní fotogenie: vidět a odhalovat skutečnost svým vlastním, novým způsobem, za hranicí lidského vnímání.[9] Vědomí smyslově nedostupné skutečnosti mi také vždy bránilo využívat během představení náhledový monitor, který by ukázal předem, jak určitá obrazová proměna bude vypadat. Mé práce jsou vždy založené na jednotě toho, co vidím já, diváka a co „vidí“ i přístroj, který používám.

9 Ke tématu strojového vidění je možné připomenout pojem *opsiskopický prostor*, který používal od začátku 70. let Woody Vasulka pro popis strojového vnímání reality. Podle Vasulky přístroje svět vnímají díky svému způsobu vidění svůj optický svět odlišný od člověka. Strojové vidění světa má zcela jiné časové dimenze (např. frekvencí snímajícvího čipu), schopnosti vidět části světelného spektra (různé optické filtry a typy světlocitlivých buněk), nebo má výrazně posunuté pozorovací úhly a šířku vidění (rybí oko, teleobjektiv). Viz. např. Dolanová, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. AMU, 2011.

V následujících letech jsem technologii živého střihu s asistivním algoritmem využíval dvěma základními způsoby: pro vytváření iluzorních stroboskopických videí a jako nástroj pro analýzu existujících filmových materiálů.

Re-edit existujících filmů

V řadě performancí v letech 2010-16 jsem aplikoval techniky živého střihu ve spojení s ručním prohlížecím zařízením pro 8 mm filmy. Kamera mířící na obrazovku prohlížečky přenášela signál do počítače, kde byl v reálném čase samplován a střihově zpracováván. Metody algoritmického střihu byly uplatňovány na filmy, které jsem si prohlížel před kamerou. V samotném prohlížení, které se může zdát až něčím banálním, spatřuji důležitý prvek ve vztahu mezi performerem, divákem a promítaným obrazem. Zatímco při obvyklé práci s nalezenými filmy se tento typ kontaktu odehrává ve střižně, divák vidí pouze konečnou verzi, výsledné rozhodnutí autora, sám jsem považoval „dívání se na dívání“ za klíčový prvek komunikace s publikem. Filmy jsem před kamerou přetáčel pomalu, po jednotlivých okénkách, některá jsem zastavoval, opakovaně vracel a zaznamenával do sampleru a vytvářel tak před publikem nové variace původního obrazu. Pokoušel jsem se dosáhnout maximální míry živosti tak, aby tyto performance zachycovaly samotný proces vzniku, plynutí obrazového myšlení, a zároveň aby byl patrný vztah mezi obrazem původním a nově syntetizovaným. Nový obraz byl vždy pojímán jako dočasný, existující pouze v daném okamžiku, neboť jeho existence končila s každým novým přepsáním, či změnou obrazového bufferu. Existence původního filmového média byla naopak jistá, potvrzená jeho fyzickou přítomností na scéně. Pro performance jsem použil různé masky, s jejichž pomocí bylo možné izolovat určité části obrazu v podobném duchu, v jakém pracoval s detailem němý film kolem roku 1910, v době, kdy neexistoval funkční vztah mezi celkem a detailem a detail tvořila pouze černě vymaskovaná plocha obrazu.

Mezi tyto práce patří představení *42:43 asi* s Kateřinou Zochovou založené na mém vlastním Super-8 filmovém materiálu, zachycujícím civilní situaci na návštěvě u režisérky Kateřiny Krusové. Jde částečně o portrét, významnou část filmu tvoří záběry obličeje a gesta, která jsem během performance opakovaně rozkládal a vrstvil do sekvencí jednotlivých okének. Identický systém, avšak různým nalezeným obrazovým materiálem, jsem poté využil v řadě vystoupení s improvizujícími hudebníky, například v duu s Krzysztofem Topolskym, nebo s Mortenem Olsonem, Melissou Moore a Michaelem Evansem v performanci pro High Zero Festival v Baltimore. Tento

systém prohlížení médií byl natolik flexibilní, že mi dovoloval reagovat na podněty spoluhráčů a současně umožnil zcela volně vytvářet obrazové plochy různé míry exprese. Díky kombinaci fyzického rozhraní a asistivních algoritmů se tak způsob hraní významně přiblížil zkušenosti hudebníka, volného improvizátora, který reaguje na aktuální podněty v přítomném okamžiku performance.

Stroboskopické kino

V druhé, souběžně realizované skupině performancí, jsem využíval jako zdroj obrazu pohybující se statické snímky. Vyšel jsem při tom z thaumatropu, historické obrazové hračky devatenáctého století. Když jsem prozkoumával různé historické systémy předcházející filmu, vždy mi v jejich adaptaci bránil závěrkový systém. Varianty rotujících disků (phenakistoskop) nebo pásů (zoetrop) jsou založeny na pohybu oka, které se díky závěrce dokáže zaměřit na konkrétní opakující se prvek obrazu a vytvořit pro pozorovatele iluzi pohybu. Thaumatrop oproti tomu závěrku nepotřebuje. Tvoří jej pouze rychle rotující disk kolem své osy a ve vnímání pozorovatele spojuje pouze dva zcela odlišné obrazy do jednoho.[10] Thaumatrop neusiluje o dosažení iluze pohybu. Protože neobsahuje závěrku, je jen na pozorovateli, aby si opticky „odfiltroval“ fáze disku, ve kterých obraz nemůže vidět a soustředil se na efekt, kterého má thaumatrop dosáhnout. Čas, kdy objektivně není na thaumatropu „nic vidět“, ale divák přesto stále v mysli udržuje předchozí statický obrázek, jsem se pokusil prozkoumat pomocí obrazového sampleru. Vytvářel jsem dvojice oboustranných fotografií, které jsem nechal rychle rotovat kolem své osy a snímal je kamerou. Pomocí sampleru jsem z nich vybíral různé fáze, včetně těch, které byly pro diváka běžně neviditelné. Současně se tím naplnila i základní podmínka filmu: jeho nejmenší jednotkou není okénko, ale vztah mezi dvěma různými okénky. Proto i performance s rotujícím obrazem považuji za filmové, ačkoliv v nich filmový materiál není obsažený. Nejsou však zaměřené na dekonstrukci obrazu, ačkoliv vizuálně mohou být vysoce abstraktní. Tato abstrakce je důsledkem procesu syntézy obrazu ze dvou statických snímků a soustředění na krátký okamžik, který v běžném diváckém pohledu není rozpoznatelný. V tomto smyslu je kamera má kamera a sampler opět schopnost zkoumat prostor za hranicemi možností lidského oka.

Popsané performance měly vysoce stroboskopický charakter. Jejich vliv na diváky byl předpokládán zcela v rovině fyziologie vnímání, byly zamýšleny pro navození transu, pozměněného vidění, zvýšené bystrosti oka, která často přetrvávala i po jejich ukončení. Protože lidské oko

10 Mezi typické motivy thaumatropů patřily pták a klec, váza a květina, jezdec a kůň, a pod.

dokáže vnímat nejvyšší snímkové frekvence okolo 60 oken/s., pro tento projekt jsem zvolil vysokofrekvenční stroboskopický efekt kolem 100 oken/s. Mozek při této frekvenci nedokáže zpracovávat informace zcela kontinuálně, tato situace natolik vymyká běžnému vidění, že pozorovatel vidí artefakty, které v optickém vjemu nejsou přítomny.

V různých realizacích s improvizujícími hudebníky jsem volil širokou škálu motivů, často na základě nalezených fotografií, které jsem vybíral dle předem daných kompozičních pravidel. V dalších představeních jsem site-specific materiály pořizoval na místě. Žánrově byly performance směřovány do minimalistických a transových poloh a tomu odpovídal i charakter obrazu. V některých případech jsem s pomocí dvou světelných senzorů ozvučoval i samotný pohyb efekt thaumatropu. Sérii experimentů prováděnou se stroboskopickým systémem jsem později sestavil do filmu *Signály*, jež zachycuje různé obrazové situace, vždy ve spojení se zvukem generovaným s pomocí optických senzorů a zpětné vazby v mixážním pultu. Předem strukturovanou a nejvíce opakovanou performancí z této řady bylo duo s hudebníkem Michalem Zbořilem (2012–16). V ní jsem využíval šest černobílých fotografií zasněžené krajiny s dřevěnými posedy v centru obrazu. Tento program je také jako jediný výrazněji zdokumentován.

Stroboskopické performance jsem vytvářel s vědomím historického vývoje tohoto typu produkce, od prekinematografických přístrojů, přes americké experimentální filmy 60. let k videoperformancím skupiny Granular Synthesis v polovině 90. let. Ze strukturálního filmu v přejímám téma hledání obrazu mezi okénky, ke Granular Synthesis odkazuji stroboskopický izolováním a amplifikaci mimických gest. Jako svůj původní přínos v těchto pracích chápu otevřenost vztahu mezi mechanismem a reprezentací. Obrazy vznikají přímo na pódiu na základně fyzického rozhraní, které je divákům viditelné. Současně je mé zaměření posunuto na okamžik vznikání a zanikání obrazu, jež se pokouším izolovat a zesílit.

Live coding, improvizovaný software

S audiovizuálním seskupením pro live coding Kolektiv jsem vystupoval v letech 2013–16. Kolektiv byl až dvanáctičlennou skupinou vytvářející hudbu na základě živého programování v jazycích SuperCollider, Processing, PureData a dalších. Pro koncerty Kolektivu byla obvykle určována pravidla, která vylučovala předběžnou přípravu. Hudebníci začínali koncerty s prázdnou stránkou softwarového editoru a během koncertu postupně konstruovali od základů komplikovanější

nástroje. Live coding, někdy nazývaný jako programování v reálném čase, je praxí, která se nejvíce prosadila skrze britské sdružení TOPLAP kolem roku 2004. Navazuje na mnoho pokusů o improvizování počítačové hudby od 70. let, ale je i další odpovědí na dobovou potřebu živého improvizovaného hraní v prostředí počítače.

Pro Kolektiv bylo psaní hudebního software o mnoho více sociálním, než technickým experimentem. Početná skupina hráčů prakticky nedovoluje předběžné domluvy, nebo koncepční přípravy, průběh performance je odkázán na schopnost poslouchat a rozpoznávat vývoj zvukové kompozice, nebo v ní obsadit určité místo a udržet jej. Současně vyžaduje od hráčů dokonalou znalost vývojového prostředí, neboť každá změna v kódu software se okamžitě projeví a prostor pro chybu je velmi omezený. Proto byl Kolektiv považován spíše za zvukové prostředí, než hudbu, ačkoliv v mnoha případech inklinoval ke zvuku post-klubové hudby. Během koncertů se zpravidla promítají i desktopy hráčů, proto je součástí psaného kódu i vizuální nadstavba v podobě vizualizací zvuku jednotlivých nástrojů. Napsaný kód se zpravidla neukládá, nebo se přepisuje tak často, že by jeho finální stav nebyl srozumitelný. Jde proto opět o hraní v aktuálním okamžiku, formu neopakovatelné konstelace akustických podmínek, souhry hráčů a často nepředvídatelného vývoje softwarového prostředí.[11]

Koncepce masové, necentralizované performance s mnoha improvizátory, jež současně píší svůj vlastní software, se ukázala vhodná pro řadu různorodých situací. Mezi ně patří galerijní instalace, v nichž jsme po jistou dobu vytvářeli hudbení kompozici a poté je nechali samovolně pokračovat po několik dní (PAF Olomouc, 2014), hraní ve skutečných technoklubech (OHM, Kraftwerk Berlin, 2016; Lunchmeat, Neone Praha, 2013), guerillové hraní v site-specific podmínkách (Nádraží Praha-Holešovice, 2015; Café Fra, Praha, 2016), improvizace bez posluchačů v lese (2015), nebo studiové hraní pro Český rozhlas Vltava (2015). Organizační schéma oscilovalo mezi zcela otevřeným hraním bez pravidel a striktně danými schématy, kdy každý z hráčů má například 5 minut na napsání nástroje a 5 minut času, kdy na něj může hrát, než se přesune zvuk ke hráči dalšímu (Festival Kiosk, Synagoga, Žilina, 2016).

11 Při programování v reálném čase se veškeré změny v kódu projevují na výsledném efektu ihned po zapsání, tzv. validací kódu. Tato strategie vylučuje uložení a opakované spuštění kódu, například po restartu počítače. K tomuto v uvedených jazycích slouží tzv. start-upové sekvence, které určují, jaké části kódu a které parametry mají být postupně validovány. V průběhu živého kódovaní se tyto sekvence nevytváří, proto je také prakticky nemožné napsaný software archivovat.

Live coding a interface jako metoda pro divadelní improvizaci

Improvizování se softwarovým kódem chápu jako důležitou tvůrčí zkušenost, na kterou jsem se připravoval řadu let při práci na vlastních softwarových nástrojích a posléze jsem jí zúročil v prototypování a v práci v divadelním prostředí. Domnívám se, že pokud si někdo osvojí kódování v reálném čase, velmi nerad se bude vracet k používání předprogramovaných nástrojů. Metodu živého psaní software jsem začal v roce 2017 používat pro jevištní improvizace se skupinou D'epog. Tato spolupráce měla charakter mnohahodinových zkoušek, při kterých herce snímala kamera a jejich obraz byl algoritmicky upravován a opět promítán na plátno. Pro tuto práci jsem opět využíval sampler s asistivními algoritmy, který dovoloval gesta herců zaznamenat a reprodukovat v pozměněných časových souvislostech, dále pak virtuální masky umístěné na obličeje digitálních avatarů, například na základě interpretace algoritmů pro rozpoznání obličeje. Postava herce byla na scéně dvakrát, jednou ve fyzickém prostředí a jednou ve virtuálním, kde obraz procházel dalšími úpravami a rozšířením. Na základě dlouhé řady workshopů v letech 2017–19 vznikla koncepce tříhodinové performance *Série Série Série Série* pod režijním vedením Lucie Repašské. Tematicky je vymezena pojmy práce a násilí, obsahuje řadu odkazů k interakcím s počítačovým prostředím i řadu pohybových partitur, které vznikly jako souhra mezi živým psaním grafického software a hereckou improvizací. Z této zkušenosti pramení i herecké a pohybové partitury složené z řady opakujících se smyček. Ze stejného důvodu je v představení použita řada choreografií s extrémně zpomalenými, či zrychlenými pohyby, nebo herci adaptují pohyby charakteristické pro generické 3D modely figury (např. rotace, T-pozice...).

Jako základní výtvarnou koncepci pro performance jsem navrhl dekonstruovaný počítačový interface. Herci se z perspektivy diváka pohybují po scéně před plátnem, na které jsou do prostředí interface přenášeny jejich avatary. Ty jsou časově upraveny, na plátně tak není pouze aktuální časový okamžik, ale časově manipulovaný záznam několika posledních vteřin. Prostředí počítačového desktopu obecně vnímají uživatelé počítačů jako vysoce familiérní, „domácí" prostor, vytváří si k němu zvykové mapy, ale i emocionální pouto. Emocionální prožitek interface je i základem gamifikace počítačového rozhraní.[12] V představení *Série Série Série Série* jsem využil interface jako prostor kontinuity mezi fyzickým a virtuálním (symbolickým) prostorem,[13] k němuž

12 Viz. např. Pacewicz, Krzysztof. The Dopamine Loop and its Discontents Analyis of Gamification by Design. In. acewicz, Krzysztof. Kopeć, Jarosław. *Gamification – Critical Approaches*. University of Warsaw, 2015.

13 Podoba interface je považována za jeden z projevů tzv. transkódování obsahů skrze digitální média. Ačkoliv jsou digitální média založena na základních logických a číselných operacích, jeví se nám na první pohled jako skupina objektů skutečného světa, např. plocha stolu (Desktop), složka (Folder), odpadkový koš, mrak (Cloud), apod. Viz. Bolter, J. D. Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media,* MIT Press, 1999.

se navíc váží silné emotivní vazby. Aplikoval jsem na něj i některé skutečné marketingové strategie používané designéry při návrzích interface, například fluiditu pohybů, progress bar, nebo odměňování, interakci okamžitého uspokojování pomocí „získávání“ grafických symbolů. Grafické uspořádání je kompozičně odvozeno od interface aplikací Youtube, Facebook a Tinder.[14] Namísto digitálního rozpadávání grafiky jsem zvolil organický způsob rozkladů, kdy se jednotlivé komponenty postupně transformují v biomorfní tvary a struktury připomínající kořeny, nebo větve. Tento rozpad je erozí důvěrně známé geometrické konstelace přinášející pocity postupné degradace, civilizačního úpadku, ale zároveň nostalgického prožívání zániku podobně, jako kdybychom pozorovali prales konzumující ruiny starověkého města.

Performance *Série Série Série Série* je založena na improvizaci, všechny její části jsou však ve finální podobě pevně fixovány a pro improvizaci je jen velmi málo místa. V tomto případě je improvizační strategie využita pouze pro vytvoření a ustálení formy, která v sobě nese charakter nahodilosti, spontaneity, volného běhu času performance. Častou diváckou reakcí je nejistota, zda-li se na scéně skutečně odehrává připravené představení, nebo jde o chybu, výpadek, nebo volně improvizovaný tvar. Ve skutečnosti jde o extrémně přesně fixovaný průběh představení, v němž je řada prvků závislá na dodržení časového průběhu a prostorového uspořádání scény. Striktní důraz na přesnost provedení je v přímém kontrastu k volnosti a otevřenosti improvizací, v nichž probíhá vývoj. Tato metoda je souborem D’epog dlouhodobě rozvíjena, využívá ji u většiny dalších představení. Tím, co bylo u *Série* nové je přítomnost improvizujícího média a herecké interakce s ním. Mediální obsahy nevznikaly odděleně ve studiu, ale přímo na scéně, během řady hodin společných improvizací, ačkoliv ve výsledné performanci je již řada momentů vypuštěna, nebo je využívána v jiných souvislostech. V tomto smyslu představení nemá fixovaný scénář, existuje v individuálních a přesně zafixovaných partiturách jednotlivých členů skupiny, vycházející z předchozí improvizace. *Série*, stejně jako ostatní projekty skupiny, nebyly dokumentovány, na základě tohoto představení byl nicméně natočen hraný film, který bude premiérován v roce 2022.

Umělecká praxe a nástroje pedagogiky

Během několik let vedení dílny na FAMU jsem vystřídal řadu postupů, pedagogických metod a strategií vedení výuky. Má vlastní práce je založena na neustálé proměně médií a technologií, domnívám se, že je obtížné tyto technologie kontinuálně vyučovat a budovat na jejich ovládání

14 S přihlédnutím k výtvarnému zpracování interface ve filmech skupiny Metahaven a designérského studia Rodina.

základy mistrovské praxe. Řada z mých uměleckých projektů navíc vznikala v dialogické formě s konkrétní technologií, ty se však v čase měnily a konstantně vynucovaly přepracování strategií i v rámci jednoho díla. V práci se studenty proto neusiluji o ovládnutí konkrétních forem, ale o porozumění principům pohyblivého obrazu a schopnost mezi různými typy médií přecházet. Schopnost neustálé proměny uvažování považuji nejen za umělecky přínosnou taktiku, ale i za důležitou zkušenost pro v profesní praxi, která vyžaduje neustálou adaptaci na nově vznikající média. Není proto důležité, aby se studenti stali dokonalými programátory, 3D umělci, sochaři, nebo fotografy. Mým cílem je se studenty vymýšlet způsoby, jak se mezi různými médii pohybovat s respektem a pochopení jejich principů, avšak bez silové vazby, která by z nich činila umělce žánrové, nebo řemeslně omezené na konkrétní médium.

Nutnost dosáhnout určitých řemeslných standardů považuji za nezbytný vnitřní pohon tvorby, na druhou stranu vnímám jako problematické, pokud je tvůrčí proces zaměřen exkluzivně na tyto standardy. V této perspektivě se mi jeví přílišná znalost konkrétních nástrojů někdy nebezpečná. Pokud mohu posoudit z vlastní praxe, obvykle opouštím nástroje v okamžiku, kdy je ovládám s jistou dokonalostí do té míry, že mi brání ve volnosti uvažování a příliš nabádá k hledání vybroušené formální stavby díla.

Při práci se studenty jsem velmi rád, pokud každý ze skupiny inklinuje k využití jiného média, nebo má-li zájem o zkoumání různých tvůrčích strategií. Ve vedení dílny považuji za důležitý prvek diskuze, sdílení a vzájemné výměny názorů. I vyhraněně odlišné žánry, jako je například aktivistický dokument a abstraktní animace, by měly ve vzájemném dialogu najít to, co je důležité říci o světě bez ohledu na to, jakou tvůrčí formu nakonec využijí. Za klíčové považuji, aby každá vznikající práce byla v důsledku kriticky domyšlena a aby jí její autor dokázal přesvědčivě situovat do světa, který ho obklopuje. Můj způsob vedení výuky je nehierarchický, ve skupině se snažím figurovat spíše jako moderátor s tím, že do diskuze nemusím v ideálním případě zasahovat. Prostředí dílny zároveň chápu jako bezpečný prostor pro sdílení nápadů, myšlenek i slepých cest, které nejsou určené pro nikoho dalšího. V tomto duchu se se studenty snažím rozvíjet řadu spekulativních scénářů, vést je k přemýšlení o tom, co jejich práce znamená, jakou roli v ní hrají oni sami, jaké je jejich téma, jak ho chtějí uchopit a jakou roli v ní hraje divák. Za zastřešující téma diskuzí považuji otázky vztahu mezi technologií a tělem, nebo obecněji, mezi technologií a společností. V tomto duchu vedu studenty ke kritickým reflexím technologií, ale i ke spekulativnímu myšlení, vytváření dystopií a utopií, nebo pseudorituálních praxí. Soustředění na budoucnost a často nejisté a spekulativní promýšlení různých scénářů pokládám za nezbytné tvůrčí

riziko. V průběhu dílen se vracíme jen minimálně k historickým uměleckým koncepcím, motivuji studenty, aby inspiraci historickými formami nahradili vlastními představami o budoucnosti umění, aby vstupovali do rizika vytváření forem, které dosud neznáme a snažili se je interpretovat, i kdyby to znamenalo, že se to nemusí vždy podařit.

V průběhu let jsem ve výuce využíval různých metod, jako například práci na společném formátu (performance s videem, práce s tělesnými senzory, real-time programování), zadání konkrétních témat (zvuk, synestézie), plenérový charakter výuky (společný plenér s Time-based media ateliérem v Ústí nad Labem), apod. V období posledních let jsem využíval opakovaně méně uchopitelnou strategií vycházející s dialogického vedení dílny. Členové skupiny přináší na setkání konkrétní témata svého zájmu, bez ohledu na formát, či médium své práce. Diskuze během poloviny semestru vyústí v definici společného tématu semestrální výstavy. Ta je ideálně vyústěním jisté naléhavosti, na které se skupina podvědomě shoduje a která vychází ze společní senzitivity vůči otázkám, které považuje skupina aktuálně za podstatné. Rozhodnutí je završeno v manifestu a názvu výstavy, jež v minulých letech byla ztráta empatie pod vlivem návalu utrpení (*Compassion Fatigue*, GAMU), digitální úložiště a vliv platforem (*存储,* GAMU), vztah technologie a emocionálního prožívání těla (*Dead Body of Water*, Kampus Hybernská) a obrazy budoucnosti (*Horizont událostí I.*, Galerie Fotograf). Jsem si vědom, že popsaný způsob vedení výuky může být příliš efemérním, považuji jej za méně nátlakový a více intuitivní způsob práce, který nevyvolává jasná očekávání. Učí pracovat s nejistotou a také s neustálou konfrontací s okolím, vyžaduje schopnost jasně formulovat své myšlenky, prezentovat srozumitelně rozdělanou práci, vést o ní ve skupině dialog a přijímat i poskytovat zpětnou vazbu. V rámci této metody je prostor pro různé umělecké přístupy, jejím cílem je vzájemný respekt, avšak zároveň jistá důslednost a preciznost ve formulování vlastních východisek a precizního situování myšlenkového prostoru svého díla. V tomto smyslu také každý účastníků dílny vyvíjí narativy díla za rámec jeho fyzické podoby. Podstatným předmětem diskuze je pak vztah mezi divákem, dílem a zamýšleným narativem, jinými slovy: co chci říci, co divák vidí a jak dílo interpretuje.

Popsaný způsob vedení dílny je v protikladu ke zkušenostem, které jsem měl možnost zažít jako student. Je pravda, že absence cvičení, řemeslné průpravy, nebo důrazu na vyrovnanost závěrečných prací, hrozí i možnou bezbřehostí, nebo nedůsledností. Ve vysokém tempu konvergence médií však považuji tento způsob výuky za překonaný, zvláště v době, kdy lze získat veškeré dovednosti s pomocí nekonečného množství on-line tutoriálů. Za podstatné výsledku práce v dílně považuji dnes schopnost kriticky formulovat své postoje, situovat své dílo v okolním myšlenkovém prostoru,

důsledně pracovat na jeho provedení se správným osvojením tvůrčích zásad a postupů, schopnost vlastní kritické reflexe díla a především odvaha navrhovat nové umělecké formy.