

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Hudební umění

Skladba a teorie skladby

DISERTAČNÍ PRÁCE

VIZUÁLNÍ HUDBA:

AUDIOVIZUÁLNÍ KOMPOZICE A DYNAMIKA ŽÁNRU

Martin Klusák

Vedoucí práce: doc. MgA. Mgr. Michal Rataj Ph.D.

Oponenti práce: MgA. Michal Nejtek Ph.D., doc. Mgr. A. Pavel Mrkus

Datum obhajoby: 13. 9. 2022

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE FACULTY

Art of Music

Composition and Theory of Composition

DISSERTATION

VISUAL MUSIC:

AUDIOVISUAL COMPOSITION AND DYNAMICS OF GENRE

Martin Klusák

Thesis Supervisor: doc. MgA. Mgr. Michal Rataj Ph.D.

Thesis Opponents: MgA. Michal Nejtek Ph.D., doc. Mgr. A. Pavel Mrkus

Date of thesis defense: 13. 9. 2022

Academic title granted: Ph.D.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

Vizuální hudba: audiovizuální kompozice a dynamika žánru

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

ABSTRAKT

Disertační práce s tématem vizuální hudby, specificky audiovizuální kompozice, zkoumá mezioborový prostor na pomezí hudby a filmu z pohledu intermediálního skladatele a vytyčuje novou analytickou a tvůrčí metodu s důrazem na uvědomělou práci s žánrovou identifikací či s vnitřní žánrovou dynamikou audiovizuálního díla.

V první kapitole je představen široký pojmový aparát, který označuje některé typy audiovizuálních děl vycházející z odlišných kontextů tradice hudby a filmu. Vzniká návrh vztahového schématu, kterým lze nekategorickou parametrickou metodou nově roztřídit sesbírané pojmy.

V druhé kapitole dochází formou kvantitativního výzkumu a za pomoci navrženého schématu k identifikaci a popisu formátu audiovizuální kompozice.

Třetí kapitola se zabývá vnitřní dynamikou žánrové inklinace v rámci jednoho audiovizuálního díla; nejprve jsou na příkladech vybraných celovečerních filmů demonstrovány některé možnosti práce s žánrovým posunem v rámci trvání díla, následně je metoda vědomé kompoziční práce s parametrem žánrovosti aplikována a popsána na příkladech vlastní umělecké tvorby.

Závěr je úvahou nad neprobádanými žánrovými prostory a dynamikami audiovizuální kompozice a experimentálního filmu a pobídkou k jejich budoucímu tvůrčímu využití.

ABSTRACT

The dissertation with the topic of visual music, specifically audiovisual composition, examines the interdisciplinary area on the border of music and film from the perspective of intermedia composer and outlines a new analytical and creative method with emphasis on conscious work with genre identification or internal genre dynamics of audiovisual work.

The first chapter introduces a broad set of terms that refers to some types of audiovisual works, whose roots lay in the different contexts of music and film traditions. Outlined is a proposal of a relational diagram, which can be used to reclassify the collected terms using a non-categorical parametric method.

In the second chapter, using the means of quantitative research and with the help of the proposed diagram, the format of audiovisual composition is identified and described.

The third chapter deals with internal dynamics of genre inclination within one audiovisual work; first, examples of selected feature films demonstrate some possibilities of working with genre shift within the duration of the work, then the method of conscious compositional processing of the parameter of genre is applied and described on examples of own artistic projects.

The conclusion is a reflection on the unexplored genre spaces and dynamics of audiovisual composition and experimental film and a proposal for their future creative use.

Poděkování

Děkuji především doc. Michalovi Ratajovi za odborné a trpělivé vedení práce, užitečné a inspirativní podněty, konzultaci obsahu a struktury textu vč. drobných detailů a za obecnou průběžnou odbornou reflexi směru a účelu této práce.

Děkuji také Petrovi Markovi za podnětnou distanční konzultaci sekce této práce.

Děkuji své ženě za trpělivou podporu při vytváření a dokončování této práce.

Obsah

Úvod.....	1
1. Žánrové spektrum audiovizuálního pomezí.....	5
1.1 Pohled hudebního skladatele.....	10
1.1.1 Audiovizuální kompozice.....	10
1.2 Pohled filmového režiséra.....	15
1.2.1 Experimentální film.....	15
1.2.2 Poetický dokument.....	19
1.2.3 Nenarativní animace.....	21
1.3 Linearita, nelinearita, abstrakce a narace: žánrové spektrum audiovizuálního pomezí.....	26
2. Audiovizuální kompozice a její žánrové inklinace.....	32
2.1 Electronic Music Video.....	37
2.2 Experimental Video.....	48
2.3 Audiovisual Narrative.....	57
2.4 Audiovisual Performance.....	60
2.5 Audiovisual Installation, Music Performance.....	69
2.6 Vyhodnocení ukázek: žánrové inklinace audiovizuální kompozice.....	71
3. Žánrovost jako kompoziční parametr v audiovizi.....	79
3.1 Vnitřní žánrová dynamika a její váha na příkladech děl celovečerní kinematografie.....	81
3.2 Tvůrčí aplikace parametru žánrovosti ve vlastní audiovizuální tvorbě.....	89
Závěr – Hledání nového „mezi“.....	100
Index pojmů.....	111
Prameny a literatura.....	116

Úvod

Tato disertační práce vzniká v rámci mé mnohaleté umělecké činnosti v mezioborovém prostředí na pomezí hudby, filmu, divadla a výtvarných umění. Jakožto absolvent filmové a hudební školy tíhnu k propojování praktických metod i teoretických souvislostí různých oborů. Výsledek mé činnosti je souhrnně velmi těžko pojmenovatelný. Myslím, že pro mou dosavadní tvorbu je příznačná aplikace širokého spektra tvůrčích metod a estetiky mnoha uměleckých oborů, ale současně také značná inspirace vně uměleckého kontextu. Z reflexe šíře tohoto pole se v případě mé tvorby a jejího teoretického zhodnocení stává nová tvůrčí metoda, jejíž výsledky mohou být výsostně experimentální v pozitivním i negativním smyslu. Je velmi dobré, že takováto tvorba může odkrýt nekonvenční možnosti uměleckého vyjádření a přispět mezioborovému propojení a uvažování. Riziko spočívá ve vysoké nejistotě výsledku. Mým rozhodnutím u některých projektů bylo toto riziko podstoupit a po zveřejnění díla, které je ve své podstatě definované nejistotou, dodatečně zjistit funkčnost experimentálních postupů a získat východisko pro další tvorbu. Tento text také vzniká prostřednictvím metodického výzkumu, který je důsledkem reflexe vlastní umělecké tvorby a úvah nad žánry, ve kterých se běžně umělecky pohybují.

V první kapitole s názvem *Žánrové spektrum audiovizuálního pomezí* je záměrem srovnání některých audiovizuálních druhů a žánrů, se kterými jsem se dosud seznámil jakožto autor, spoluautor nebo (zpravidla nadšený) divák. S ohledem na široké rozkročení napříč teoretickými kontexty se zde pokusím o primární setkání různorodých pojmů a stávajících pojmenování více či méně příbuzných audiovizuálních útvarů v rámci jednoho textu. Dále se pokusím formulovat doposud spíše vágní úvahy o základní hierarchii sesbíraných žánrů a jejich kvalit. Jsem si vědom, že fixní a definitivní hierarchizace není možná, avšak mým názorem je, že v případě kvantitativně i kvalitativně bohatého setkání různých přístupů bude možné žánrový „bazén“ zpřehlednit a na základě zvolených parametrů vytvořit přehlednou mapu souvislostí a rozdílů mezi dílčími představenými žánry, která přes svou aproximativní a subjektivně zbarvenou povahu bude potenciálním funkčním analytickým a tvůrčím nástrojem.

V druhé kapitole pojmenované *Audiovizuální kompozice a její žánrové inklinace* plánuji tuto mapu využít pro potřeby popisu a vymezení specifického druhu *audiovizuální kompozice*, o kterém se hovoří zpravidla v kontextu hudební

či elektroakustické kompozice rozšířené o vizuální aspekt – tj. jedná se o audiovizuální druh velmi příbuzný až prolínající se s experimentálním filmem, avšak vytvářený především hudebními skladateli (ale nejen jimi) a s frekventovanou (ale ne nutnou) hudebně-performativní složkou prezentace. Jde o druh hierarchicky spadající zhruba do průniku *vizuální hudby* (příčemž tímto pojmem bývá zpravidla označován soubor různých druhů audiovizuálního umění s těžištěm v hudebnosti nebo hudební inspiraci základní struktury díla) a *filmu*, jímž rozumím druh audiovizuálního umění určeného v základní definici ke kino-projekci lineárního technického formátu bez performativního aspektu. Prostřednictvím metodického kvantitativního výzkumu je mým záměrem zmapovat a popsat konkrétní díla, která lze v obecné rovině identifikovat jako audiovizuální kompozice, a v konkrétní rovině rozlišit jejich kvalitativní rozdíly a souvislosti, a tím současně nalézt těžiště a periferie tohoto druhu.

Ve třetí kapitole s názvem *Žánrovost jako kompoziční parametr v audiovizi* rozvinu úvahy na téma stability či nestability vnitřní žánrovosti v rámci trvání jednoho díla a kompozičního potenciálu tohoto parametru. Téma je obecnější a aplikovatelné nejen na audiovizuální kompozice, ale i na další druhy v čase lineárně existujících umění. Klíčovou otázkou zde bude, co vlastně znamená parametr vnitřní žánrovosti, může-li být proměnlivý v rámci jednoho díla a jakými způsoby s ním lze v audiovizi kompozičně pracovat. K této části výzkumu prozkoumám vybrané celovečerní filmy, na kterých mohu různé druhy změn vnitřní žánrovosti demonstrovat. Vzhledem k tomu, že kompoziční práce s vnitřní proměnou žánrové inklinace je jednou ze stěžejních formálních inspirací mých nedávných uměleckých děl, v druhé části této kapitoly zpětně analyzuji vlastní hotové audiovizuální kompozice a filmy, především ty, u kterých bylo s dynamickou žánrovostí vědomě pracováno. Zpětnou reflexí vlastních děl a také ostatních zjištění v předchozích kapitolách této práce dojde k vyhodnocení a v závěru této práce k návrhu nových kompozičních žánrově-strukturních námětů s potenciálem umělecké inovace.

V souvislosti s úvodním představením mého přístupu by se zde dalo hovořit o výzkumné metodě, jejímž předmětem je praktická činnost s následnou reflexí a vyústěním do nových teoretických zjištění. Tento postup je dobře znám v širokém metodologickém diskursu uměleckého výzkumu. V současném akademickém kontextu jsem se s touto metodou setkal např. v souvislosti s činností britských umělců Nicka Copea a Tima Howla, z jejichž poznatků budu

vycházet i dále v tomto textu. Ti ve člancích z let 2007 a 2018¹ hovoří o výzkumné metodě „praxis as research“, tj. „praxe jako výzkum“, při které prostřednictvím spontánní umělecké tvorby teprve dodatečně vzniká teoretická reflexe a zařazení do (mezi)oborového kontextu. Cope a Howle zdůrazňují, že experimentální propojení umělců různých oborů může předznamenat nové poznatky v kontextu teoretického výzkumu. Jakožto dvojice skladatel–filmař zaujali společné poučené tvůrčí a výzkumné stanovisko, které zdůrazňuje zejména přínos kolektivního mezioborového uvažování, a to s důrazem na jejich spolupráci probíhající i po roce 2010:

„Electroacoustic music composer Tim Howle, Professor of Contemporary Music at the University of Kent and academic and filmmaker Dr. Nick Cope, have been engaged in an ongoing creative practice collaboration since 2002. [...] The pair has continued to collaborate [...] between 2006 and 2018. [...] The cross-disciplinary, inter-departmental nature of the collaboration gives rise to much that can be reflected on with regards to creative media practice research in the academy. In 2007 we defined our own approach as ‘praxis as research’ [...].“²

Tuto metodu potvrzuje jako přínosnou také filmař a významný teoretik experimentálního filmu Malcolm Le Grice (nar. 1940) – další z klíčových osobností, z jehož textů budu vycházet a jehož postoj sdílím i v tomto výzkumu:

„I am primarily a film-maker and artist [...]. At the same time, my praxis has always involved a significant proportion of time spent on theoretical and critical consideration. I am aware that none of my theoretical work has involved the depth of study which is rightly expected of a person whose main practice is theory. On the other hand, I have the advantages of insight which comes from an involvement with the practical problems of film-making. Being deeply concerned with the problems of immediate practice I hope allows me to avoid the worst aspects of abstract academism.“³

Příznačnost anticipace praxe před teorií, jež je daná nepřehledností

-
- 1 COPE, Nick a Tim HOWLE. Electroacoustic moviemaking: a creative media practice research collaboration case study. *Studies in Australasian Cinema*. 2018, 12(2–3). V rámci výše uvedeného textu z roku 2018 Cope a Howle odkazují také na vlastní dřívější text z roku 2007: COPE, Nick a Tim HOWLE. *Open Circuits – Screenworks* [online]. Dostupné z: <http://screenworks.org.uk/archive/volume-1/open-circuits>.
 - 2 COPE a HOWLE, 2018, s. 116–117. Tamtéž na s. 120 upřesnění poučenosti autorů v daném uměleckém kontextu: „Influences are informed by histories and practices of avant-garde, experimental and abstract cinema, art-house film, and video art.“
 - 3 LE GRICE, Malcolm. *Experimental cinema in the digital age*. London: BFI Pub., 2001, s. 164.

a mnohostí obsažených nauk v procesu umělecké tvorby, zejména v kontextu současných audiovizuálních médií, komentuje také Andrew Hill (nar. 1986), pedagog sound designu a hudebních technologií na University of Greenwich, v textu *What is Electroacoustic Audio-Visual Music?*:⁴

„With techniques and creative people being brought together from many different disciplines and backgrounds it is not surprising that the vocabulary and nomenclature quite rapidly becomes pretty confusing. This is further compounded by the fact that ‘the speed of audiovisual praxis today far outstrips that of theory formation’ (Daniels and Naumann 2010).“⁵

Také jiné texty autorizují „praxi jako výzkum“ jako regulární výzkumnou metodu.⁶ V českém prostředí se tématu nedávno věnovala např. Eliška Děcká v pojednání *Důležitost propojení animační teorie s praxí*,⁷ který v původní verzi vyšel v českém vydání publikace Ülo Pikkova *Animasofie*, a v němž Děcká vychází z úvah teoretika animované tvorby Paula Wellse: „Není žádné teorie bez praxe, žádné praxe bez teorie a žádného pokroku bez historie.“⁸ Děcká zmiňuje i článek Juliana Kleina věnovaný obecnému pojmu *umělecký výzkum*⁹ a dále do hloubky zkoumá metodu praxe jako výzkumu v kontextu animované tvorby. Klíčovou publikací k obecnému tématu uměleckého výzkumu je též *The Production of Knowledge in Artistic Research* autora Henka Borgdorffa.¹⁰

I tento svůj výzkum zahájím sumarizací vybraných audiovizuálních žánrů, v jejichž rozpětí se pohybují nejen v teorii, ale také autorsky, a pro zdánlivě nesourodou a mezioborovou žánrovou klasifikaci se pokusím nalézt vlastní metodické zpřehlednění.

4 HILL, Andrew. What is Electroacoustic Audio-Visual Music? WOLF, Motje a Andrew HILL, ed. *Proceedings of Sound, Sight, Space and Play 2010: Postgraduate Symposium for the Creative Sonic Arts*. Leicester, United Kingdom: De Montfort University, 2010, s. 37–46.

5 Tamtéž, s. 40. Původní citace viz pozn. č. 21.

6 COPE a HOWLE, 2018, s. 126. Citují „[...] (Bell, 98) [...] There is little doubt that the artist/researcher if they commit themselves to the task of documentation and critical contextualisation and reflection on their work, can, in collaboration with like-minded others, produce an inter-subjective framework for understanding the work they produce ... Indeed we might want to give the name research to this hermeneutical activity of arriving at communicable knowledge of art practice. (ibid., 99)“. Původní citace z: BELL, Desmond. Creative film and media practice as research: In pursuit of that obscure object of knowledge. *Journal of Media Practice* [online]. 2006, 7(2), 85–100.

7 PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 154–202.

8 Tamtéž, s. 155.

9 KLEIN, Julian. What is artistic research? *Journal for Artistic Research* [online]. 2018.

10 BORGdorFF, Henk. The Production of Knowledge in Artistic Research. In: BIGGS, Michael a Henrik KARLSSON. *The Routledge Companion to Research in the Arts*, s. 44–63.

1. Žánrové spektrum audiovizuálního pomezí

Úvahy v této kapitole jsou řízené fascinací tvůrčím meziprostorem na pomezí hudebního a filmového umění a jejich vzájemným ovlivňováním. Hudba a film jsou dva samostatné obory, tradicemi definované oblasti dovedností a vědění, které přesto sdílejí mnoho společných pilířů v teorii i praxi. Přestože oba obory z tradice disponují vlastními komunitami, kategoriemi a kánony teorie, praktickými aplikacemi i jejich akademickou reflexí, existuje určitá množina umělců a charakteristických děl přináležejících do specifické mezioblasti, kterou pro účel současných úvah nazývám „audiovizuálním pomezím“, čili jakémusi sdílenému tvůrčímu pohraničí obou oborů. Pro základní orientaci v tomto tvůrčím prostoru se opírám o široký pojmový aparát převzatý z obou oborů a jeho výklad, který současně stručně shrnuji formou indexu v závěru této práce.¹¹ Shrnutí pojmů a kategorií je základním předpokladem ve snaze o nalezení nového druhu přemýšlení nad hierarchickými vztahy mezioborově prostupných jevů a následné hypotézy nových teoretických i tvůrčích možností v mezioborovém prostoru. Podporu k tomuto přístupu nacházím v předchozích úvahách Ivy Oplištilové, pedagožky hudební teorie na pražské HAMU:

„Pojmový aparát chápu jako myšlenkový konstrukt z určitých prvků (kategorií), které jsou v určitých vztazích (tvoří strukturu). Považuji za důležité si uvědomit, že uvažované kategorie se mohou vzpírat převodu do slov. [...] U kategorií jsou podstatná jejich vymezení – tedy obsah, ale i hranice. Právě překračování hranic kategorií – jejich rozšiřování – považuji za nejdostupnější způsob vedoucí k proměně celé struktury – paradigmatu.“¹²

Tvůrčí potenciál ohledávání a překračování hranic (žánrových) kategorií předznamenává také Alice Růžičková, pedagožka dokumentární tvorby na pražské FAMU:

„Je nesmírně důležité neustále ohledávat a bádát v okolí hranic jednotlivých žánrových forem. Jejich znejistování, dobývání o potvrzování je nutným výzkumem, ale může být i hrou pro autora a též možným samotným tématem filmu.“¹³

V současnosti zjišťuji, že toto uvažování se přímo promítá do mé teoretické

11 Viz *Index pojmů*, s. 111 této práce.

12 A dodává ještě také: „Rozšířené významy již sdílených kategorií jsou také akceptovány snáz než kategorie nové – jsou snáz přenosné jak v prostoru, tak v čase.“ OPLIŠTILOVÁ, Iva. Přeměna paradigmatu. *Živá hudba*. 2016, s. 40.

13 RŮŽIČKOVÁ, Alice. Ohledávání hranic dokumentárních žánrů. *Cinepur*. 2002, s. 43.

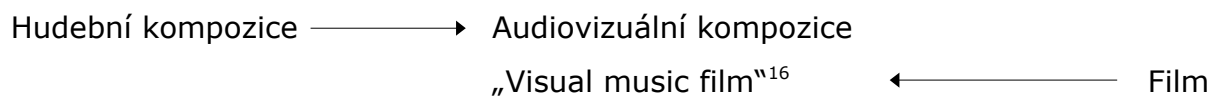
i umělecké činnosti. Mým nedávným projektem z umělecké praxe, který je současně motivací pro tento umělecký výzkum, je audiovizuální cyklus *Krastí* (2019)¹⁴ – hybridní hudebně-filmový útvar, který lze uvádět v kontextu koncertní situace živých hudebníků s projekcí, ale také v kino-projekční situaci bez živé hudby, s hudební nahrávkou obsaženou ve zvukové stopě filmu. Jde o kolektivní projekt – pásmo experimentálních filmů čtyř autorů. Každý z autorů původně vychází z jiného profesního prostředí – tvůrčí kolektiv se skládá ze dvou skladatelů vážné hudby (Jan Rybář, Martin Klusák), kteří již mají předchozí profesní zkušenost s autorskou filmovou tvorbou, filmové dokumentaristky (Květa Chaloupková), jejímž vyjadřovacím prostředkem je estetika abstrakce a poezie, a intermediálního umělce (Marek Matvija), jenž se profesně zaměřuje mj. na autorskou filmovou tvorbou a hudební interpretaci a performance. Každý z těchto členů je autorem vlastního osobitého filmového díla, které vytváří za účasti nebo konzultace ostatních členů kolektivu.¹⁵

V souvislosti s vysokou mírou mezioborové spolupráce se zjevuje otázka, zda vůbec může být funkční kolektiv tvůrců značně nesourodých oborů, a zda může vytvořit výsledek prezentovatelný v rámci jednoho cyklu děl téhož formátu. Snaha o propojení hudby, která je v čisté formě ryze auditivní, abstraktní, až absolutní povahy, s filmem, potažmo dokumentem, z tradice pracujícím s realismem a sémantikou obrazů a slov, je v této formě jistě experimentem přinášejícím přinejmenším možné nové formy uměleckého vyjádření. Výše položená otázka je také příčinou následujících úvah o mezioborovém prostoru, kde vykročení skladatele z čistě hudebního kontextu směrem k vizualitě dochází tak daleko, že se téměř nebo zcela prolíná až zaměřuje s podobnou tendencí filmaře vystupujícího z kontextu klasických

14 *Kindling* | Czech Film Center [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://www.filmcenter.cz/cs/filmy-tvurci/1189-kindling>.

15 Dokumentaristka Květa Chaloupková (roz. Příbylová) se vzhledem ke svým předchozím zkušenostem zaměřuje na konzultaci natáčení na analogový 16mm filmový materiál a producentský aspekt projektu z hlediska filmové složky produkce. Skladatel a producent Jan Rybář koordinuje hudební složku realizace – od obecného námětu projektu přes realizaci partitur kompozic, až koncertní realizaci projektu, v rámci níž vzniká také hudební nahrávka k užití ve výsledném kino-projekčním formátu díla. Intermediální umělec, hudebník a producent Marek Matvija konzultuje především dramaturgii, střih, estetickou a postprodukční složku jednotlivých filmů, přináší také nové možnosti uvedení díla v dalším kontextu. Z mého hlediska se cítím být také konzultantem jednotlivých filmů i dramaturgie celku, zabývám se především funkcí zvukové a hudební složky, audio-vizuálními souvislostmi a mohu komunikačně propojovat ostatní členy kolektivu v mezioborových záležitostech. Celý projekt dramaturgicky vede dokumentaristka Viola Ježková, která se profesně zaměřuje na experimentální film, a projekt producentsky zajišťuje společnost GPO Platform – dokumentaristé Jakub Wagner a Martin Kohout.

filmových postupů směrem k abstrakci, hudebnosti a v některých případech rovněž směrem ven ze svého média; skladatel se stává režisérem a režisér skladatelem:



Tento princip lze demonstrovat i na mé předchozí audiovizuální tvorbě. V nedávné publikaci *Paralely hudební a filmové řeči*¹⁷ jsem popsal vlastní audiovizuální kompozici *Předjaří*, která je příkladem principu hudebně-kompozičního uvažování přítomného při autorském strukturování audiovizuálního obsahu. Vyznění statické ambientní filmové básně s až hypnotickým účinkem bylo záměrem tohoto projektu; věřím, že se záměr podařilo naplnit.¹⁸

Jestliže ve filmu existuje mezní oborový prostor nazývaný *expanded cinema*, který často znamená vystoupení z klasického lineárně-zafixovaného filmového formátu do nelineární, mnohdy interaktivní nebo živě prováděné audiovizuální tvorby – v hudbě nemá smysl uvažovat o hypotéze *expanded music* ve smyslu živě prováděného díla (taková je hudba v tradici odjakživa) nebo nelineární formy (zde již máme pojmenování *open form*, neboli *otevřená forma*). Hudbu však lze „expandovat“ právě směrem do vizuality přidáním vizuálních prvků k běžným čistě hudebním parametrům a jejich strukturováním metodou blízkou hudební kompozici. Uvažuje-li však hudební skladatel o práci s vizuálními prvky, je nutné rázem zvažovat velmi široké souvislosti teorie filmu, výtvarných umění apod., tj. kontexty, které nemusí být primárně performativní.

Andrew Hill zmiňuje různá pojmenování forem, které se v minulosti zjevily při snaze umělců z různých tradičních oborů hudebně strukturovat vizuální materiál, a s tím související problém neuchopené teorie a názvosloví:

„Visual music, absolute film, cinedance, light shows, lumia, videomusique and audio-visual music are all terms used by practitioners to describe their work. Each of these terms can refer to various historical or technical compositional

16 Viz MOLLAGHAN, Aimee. *The Visual Music Film*. Palgrave Macmillan, 2015.

17 KLUSÁK, Martin. *Paralely hudební a filmové řeči*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2019.

18 Dílo je plně dostupné v rámci online přehlídky audiovizuálních kompozic *Audiovisual Frontiers*, kterou v roce 2021 uspořádala University of California Riverside. *Praevernal – UCR | Audiovisual Music* [online]. [cit. 2022-06-24]. Dostupné z: <https://audiovisualmusic.ucr.edu/audiovisual-frontiers-all/praevernal/>. Viz také s. 52–53 a 89–90 této práce.

methodologies yet all describe work exploring visual materials structured in a musical way. As with any art form practitioners often seek to associate their work in a historical context, appropriating names or terminology that are then applied to new styles, in some cases quite different from the original. This is one of the factors that leads to a confusing nomenclature in this field.”¹⁹

Britští akademici Nick Cope a Tim Howle nabízejí společně s referencemi další možná stávající pojmenování této umělecké oblasti:

„[...] 'visual music' and 'multimedia visual art' (Brougher and Mattis 2005; McDonnell 2007, 2010), 'video music' (Piché 2004), 'musical visuality', 'audiovisuality' (Williams 2003) and 'cinesonic' (Birtwistle 2010) [...].”²⁰

Dieter Daniels a Sandra Naumann v rámci projektu a symposia *See This Sound* v Linzi v roce 2010 vydávají poměrně zásadní sborník k tématu audiovize postavené na zvukovém či hudebním uvažování nebo s ním výrazně propojené. Jejich *Audiovisuology. Compendium: An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture*²¹ shrnuje texty o těchto uměleckých formách se zaměřením na vliv zvuku a hudby na primární koncepci vizuálního díla: Abstract Film, Animation, Architecture, Cinedance, Color Organs, Dance, Expanded Cinema, Games, Gesamtkunstwerk, Graphic notation, Interactive Art, Light Shows, Literature, Live Visuals, Music Video, Music Theater, Painting, Performance Art, Software Art, Video.²²

V kontextu výchozí vlastní umělecké zkušenosti²³ je zde klíčovou otázkou, zda a jak lze identifikovat a charakterizovat díla, která vznikají vědomou či nevědomou aplikací hudebně-kompozičního uvažování na audiovizuální materiál; jak lze analyticky nahlížet na žánrové přináležení nově vzniklých děl při vědomí, že jejich autoři mohou mít kořeny v nejrůznějších komunitách

19 HILL, Andrew, s. 40.

20 COPE a HOWLE, 2018, s. 119. Původní citace z: BROUGHER, Kerry a Olivia MATTIS. *Visual music: synaesthesia in art and music since 1900*. London: Thames & Hudson Ltd., 2005. MCDONNELL, Maura. Visual Music. In: *Visual Music Marathon*: Boston Cyberarts Festival Programme. Boston: Northeastern University, 2007. MCDONNELL, Maura. *Visual Music - A Composition of Things Themselves*. 2010. PICHÉ, Jean. *Interview with Paul Steenhuisen* [online]. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <http://www.jeanpiche.com/Textes/Interview.htm>. WILLIAMS, Kevin. *Why I (still) want my MTV: music video and aesthetic communication*. Cresskill, N.J.: Hampton Press, c2003. BIRTWISTLE, Andy. *Cinesonica: sounding film and video*. Manchester: Manchester University Press, 2010.

21 DANIELS, Dieter a Sandra NAUMANN, ed. *Audiovisuology: See This Sound, An interdisciplinary Compendium of Audiovisual Culture*. Köln: Walther König, 2010.

22 Neopomíjí však i zpětné ovlivňování vizualitou v hudebních a zvukových oborech – např. témata Film Score, Music, Sonification, Sound Art, Sound Design. Tamtéž, s. 3.

23 Viz s. 1 a 6 této práce.

a tradicích (nejen audiovizuální) umělecké tvorby?

V následujícím výzkumu vycházím z konfrontace tradičních teorií a dějin filmu a hudby, soustředím se však na estetiku, žánrová a (mezi)oborová hlediska v současnosti (tj. snažím se již zahrnout i vývoj v poslední dekádě cca od roku 2010, kdy byl vydán sborník *Audiovisuology*²⁴), a přestože se zaměřuji na formát „fixed-media“ – tudíž fixovanou lineární audio-vizuální formu (film, video) a žánrová vymezení z hlediska jejího vnitřního obsahu – v rámci výzkumu jsem vzal v úvahu také vývoj a možnosti nelineárních audiovizuálních formátů v kontextu nových médií a digitálních technologií, jejichž možné podoby a vnější formy již byly zmapovány relevantními autory.²⁵ V závěru této první kapitoly se pokusím o nástin nové metodiky analytické orientace v takto diverzifikovaném žánrovém prostředí.

24 Viz pozn. č. 21.

25 Např. YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton, 1970. DANIELS, Dieter a Sandra NAUMANN. ed. *Audiovisuology: See This Sound, An interdisciplinary Compendium of Audiovisual Culture*. CSERES, Josef a Michal MURIN, ed. *Od analógového k digitálnemu: nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku*. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umeni, 2010. ABBADO, Adriano. *Visual Music Masters*. Milano: Skira Editore S.p.A., 2017.

1.1 Pohled hudebního skladatele

Začnu fenoménem, který je výchozím bodem pro tento výzkum – vykročení hudebního skladatele z oboru čistě auditivního umění směrem k vizuálním formám.

Z historického hlediska k vizualitě v hudbě inklinovali již skladatelé vážné instrumentální hudby, někdy pouze formou inspiračního zdroje pro čistě akustickou nebo elektroakustickou tvorbu, jindy s přímým fyzickým výskytem vizuální složky ve vlastním komplexním díle. Adriano Abbado²⁶ zmiňuje např. známou Händelovu *Hudbu k ohňostroji*, princip *Gesamtkunstwerku* Richarda Wagnera, Mussorgského *Obrázky z výstavy*, barevné vnímání u skladatelů Alexandra Skrjabinina a Oliviera Messiaena, vnímání prostoru v kontextu tvorby Edgara Varèse a Iannise Xenakise a další skladatele, kteří s vizualitou přímo nebo nepřímo pracovali. Doplnil bych ještě několik výrazných jmen některých současných skladatelů vystupujících z role tvůrců ryze akustické hudby směrem do audiovizuálních či scénických umění – ve světovém kontextu např. Heiner Goebbels, Louis Andriessen, Olga Neuwirth, Michel van der Aa, Jennifer Walshe a mnoho dalších,²⁷ v česko-slovenském současném kontextu např. Michal Nežtek, duo Martin Smolka a Jiří Adámek, Miroslav Tóth, Ian Mikyska, Matouš Hejl, Barry Wan a další.

V kontextu tohoto textu se však chci zaměřit na fenomén, kdy je skladatel „filmovým“ režisérem a prostřednictvím dostupných technologií sám vytváří tzv. *audiovizuální kompozice*²⁸ – čili z formálního hlediska útvary příbuzné experimentálnímu filmu, videoartu apod.

1.1.1 Audiovizuální kompozice

Audiovizuální kompozice je pojem spíše podkategorický v rámci souhrnu umělecké tvorby označované jako tzv. *vizuální hudba*,²⁹ jak naznačuje následující vymezení Andrew Hilla:

26 ABBADO, Adriano. *Visual Music Masters*.

27 Srov. JIRIČKA, Lukáš. *Dobyvatelé akustických scén: od radioartu k hudebnímu divadlu : Goebbels, Neuwirth, Ammer, Oehring*. Praha: NAMU, 2015. Srov. také ADÁMEK, Jiří. *Théâtre musical: divadlo poutané hudbou*. Praha: NAMU, 2010. A též NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně-scénických forem*. Brno, 2014. Disertační práce. Janáčkova akademie múzických umění v Brně.

28 Angl. audiovisual composition nebo audio-visual composition.

29 O vizuální hudbě i fenoménu synestezie jsem psal již dříve v publikaci *Paralely hudební a filmové řeči*. KLUSÁK, Martin. *Paralely hudební a filmové řeči*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2019.

„The composition of sound and image informed by traditions of music in which materials are structured within time. This form is here defined as audio-visual music because works contain both sonic and image elements. The sound and image are regarded as equal components joined in the context of a work and are both structured musically. A work itself would be an audio-visual composition.“³⁰

Dostupnost technologií v období zhruba od začátku nového milénia do současnosti je příznačná pro vznik a rozvoj tohoto nového „skladatelského odvětví“:

„The merging of previously disparate technologies and platforms through the digital turn, and the subsequent developments in computer hardware and software capabilities during the 1990s, impacted significantly on both music composition and production practices, as well as moving image production (Cope 2012, 35).“³¹

V nedávné době se *audiovizuální kompozice* dokonce institucionalizovala na některých hudebních akademiích jakožto relevantní obor po boku hudebně-kompozičních studií. Například na Estonské hudební a divadelní akademii v Tallinnu existuje v současnosti studijní program magisterského stupně „audiovisual composition“ samostatně vedle běžných programů „composition“ a „electroacoustic composition“. ³² Určité zaměření na audiovizuální kompozici v rámci výuky hudební skladby nabízejí běžně také další univerzity a hudební akademie, jak naznačují početné články na toto téma z hudebního akademického prostředí. Např. Cope a Howle hovoří o současné situaci v anglosaském prostředí, především ve Velké Británii:

„Since the turn of the millennium there have been increasing contexts where such work has been able to find an audience and screening opportunities. Sonic arts and electroacoustic concerts, conferences and performances have opened up to include a widening range of electroacoustic composition and moving image combinations. [...] It has [...] been interesting to see how forward looking the music conferences we have engaged with have been in readily accepting and accommodating audio-visual practices into programmes, concerts and performances.“³³

30 HILL, Andrew, s. 40.

31 COPE a HOWLE, 2018, s. 120.

32 *Curricula - Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia* [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://eamt.ee/en/departments/composition-and-improvisational-performing-arts/composition-and-music-technology/masters-studies/curricula/>.

33 COPE a HOWLE, 2018, s. 122, 128.

Taktéž ve Spojených státech lze vysledovat jasné důkazy této tendence – např. online přehlídka audiovizuálních kompozic a experimentálního videoartu *Audiovisual Frontiers*³⁴ je výsledkem mezinárodní otevřené výzvy v rámci společného projektu University of California Department of Music a UCR ARTS a je mimo jiné galerií audiovizuální tvorby v režii hudebních skladatelů.

Tento nově vznikající „hudební“ obor je nejčastěji vnímán jakožto nová vývojová linie v rámci elektroakustické hudby, nicméně fakticky hudební oblast velmi přesahuje a prolíná se s oblastí experimentální audiovize v kontextu filmu a výtvarných umění. Cope a Howle hledají vlastními slovy prostor pro umístění fenoménu *audiovizuální kompozice* jakožto nové vývojové linie ve stávající tradici elektroakustické hudby:

„From Howle’s perspective 'audio-visual composition opens up the area of electroacoustic music composition and becomes a key area of research and exploration of new knowledge and practice' (Cope 2014b) in Piché’s 'new paradigm for composition'.“³⁵

Cope a Howle tuto tendenci shrnují a pro audiovizuální útvar vycházející z hudební tradice používají také vlastní označení *electroacoustic movie*,³⁶ přičemž o něm hovoří v souvislosti s možnou novou linií post-akusmatické hudby.³⁷ Tento nový termín a význam, který pro ně představuje, opírají o dřívější texty zásadních autorů, kteří fenomén zkoumali z perspektivy teorie hudby a filmu v první i druhé polovině 20. století – Pierra Schaeffera, Michela Chiona³⁸ a dalších autorů. Howle dokonce v úvahách přichází s vizuální paralelou Schaefferova módu *čistého naslouchání*,³⁹ který je již v angličtině ustálený pod pojmem

34 UCR | *Audiovisual Music* [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://audiovisualmusic.ucr.edu/>.

35 COPE a HOWLE, 2018, s. 123.

36 „What is an 'electroacoustic movie'? The experimental exploration of the combination of sound and moving image beyond commercial production parameters, informed by notions of affective trans-sensory perception [...] can be seen to constitute key themes underpinning the collaboration. Music is looked to for models and modes of organisation and audio-visual articulation. [...] Such work 'diverges from the primacy of vision as the dominant perceptual sense: from the other side of representation, the images, with their reconfigured 'dream-aura', require a method of viewing more akin to listening than seeing' [...].“ Tamtéž, s. 118.

37 Srov. ADKINS, Monty, Richard SCOTT a Pierre Alexandre TREMBLAY. Post-Acoustic Practice: Re-evaluating Schaeffer’s heritage. *Organised Sound*. 2016, 21(2), s. 106–116.

38 Poznámky M. Chiona dalším způsobem reflektují v dřívější publikaci KLUSÁK, Martin, s. 36, 49–52 a na s. 29 tohoto textu.

39 Z angl. *reduced listening* pojem takto překládá Radim Lapčík, viz LAPČÍK, Radim. *Slovníček audiovize*. Praha, 2019. Překlad pojmů a jejich výkladů v rámci přílohových materiálů k přednášce Michela Chiona "Audio-vize: vzájemný vliv auditivních a vizuálních vjemů (ve filmu a dalších audiovizuálních formách)". 25.–26. 10. 2019, FAMU, Praha.

reduced listening.⁴⁰ Howle v tomto případě uvažuje o *reduced seeing* – neboli stavu, kdy vidíme a vnímáme obrazy čistě nezávisle na jejich významových a sémantických souvislostech a přirovnává tento mód vizuálního vnímání k auditivní akusmatické situaci:

„Taking the notion of ‘reduced listening’ from Pierre Schaeffer, ‘the listening mode that focuses on the traits of the sound itself, independent of its cause and of its meaning’ (Chion 1994, 29), we might apply this to video and draw from this the possibility that there is such a thing as ‘reduced seeing’ (Howle 2009). In either case, the fact that the material is recorded suggests the possibility of generating correspondence between the lines of content that function in an electroacoustic manner, with the video operating in an acousmatic mode but in reverse. [...] Seeing [...] becomes a nonlogocentric experience, a sensuous (indeed, cross-sensual), tactile, sonorous, and visual activity’ (Williams 2003, 13).“⁴¹

Toto uvažování má již velmi blízko ke stanoviskům, k nimž dospěli experimentální filmoví tvůrci usilující o tzv. *absolutní film*.⁴² Naopak začne-li skladatel v audiovizuální kompozici uvažovat o práci s mluveným slovem (a to jiným, než desemantizovaným rytmickým nebo témbrovým způsobem), se symboly, narací, apod., nejedná se již o příbuznost s absolutním filmem, neboť ten takovou práci s audiovizuální matérií vylučuje, a přichází na řadu zcela nová kapitola uvažování, která by již měla vzít v potaz širší teorii dramatu, dokumentu nebo poezie. Skladatel se tak již ve větší míře stává režisérem a jeho dílo je o to méně příbuzné s čistou hudbou, o co více se zvyšuje podíl prvků reprezentujících význam, příběh nebo svědectví.

I přestože se dříve zmiňované pojmy *audiovizuální kompozice*, *electroacoustic movie* nebo další pojmenování tohoto druhu tvorby dají vztáhnout na lineární i nelineární uměleckou formu ovlivněnou hudebně-strukturním myšlením, pro srovnání s možnými podobami *absolutního filmu* a jiné experimentální tvorby vycházející z tradičních filmových oborů je nejlepší zvažovat takové tvůrčí přístupy, kdy výsledkem je lineárně-fixovaná audiovizuální skladba.⁴³ V případě této formy se totiž nepochybně oba přístupy

40 CHION, Michel, s. 29.

41 COPE a HOWLE, 2018, s. 118–122. Původní citace z: CHION, Michel. s. 29. HOWLE, Tim. *Making Electroacoustic Movies II*. 2009. Příspěvek na konferenci Seeing Sound Practice-led International Research Symposium, Bath Spa University, 19.–20. září 2009. WILLIAMS, Kevin. s. 13.

42 Viz níže v tomto textu, s. 15–16.

43 Nelze samozřejmě nezmínit také filmovou paralelu nelineární vnější formy – tvorbu

blíží a prolínají, až ztotožňují. Vzniká zde zajímavá socio-kulturní situace, kdy de facto institucionálně oddělené skupiny tvůrců – skladatelé a filmaři – dospívají navzdory lišícím se akademicko-teoretickým zázemím a tradicím (a někdy i komunitní nepropojenosti) ke stejnému výsledku, o kterém obě komunity mohou akademicky hovořit jinak, prismatem svého oboru. Zmatení oborů a tudíž i průvodního teoretického názvosloví přispívá skutečnost, že audiovizuální díla vytvořená skladateli se běžně dostávají i na programy festivalů experimentálního filmu,⁴⁴ čímž je hranice mezi výchozími obory různých autorů již zcela rozmazána.

Bylo by zavádějící hovořit v tuto chvíli o nějaké zavedené *teorii audiovizuální kompozice* v rámci teorie hudby nebo elektroakustické kompozice. Data vzniku citovaných textů napovídají, že v současnosti jsme teprve v zárodku přijetí audiovizuální praxe do skupiny hudebně-kompozičních oborů. Pro další analýzu možných vnitřních estetik a žánrů audiovizuálních kompozic proto nezbývá, než zavítat na pole stávající teorie experimentálního filmu, odkud lze čerpat inspiraci i pro analýzu a možná zařazení audiovizuální tvorby skladatelů.

nejčastěji shrnutou v rámci *expanded cinema* – viz pozn. č. 25. Nelineární tvorba je však nad rámec tohoto textu a i u dalších pohledů budu akcentovat primárně lineární formu. V této souvislosti je také potřeba rozlišovat linearitu či nelinearitu vnější formy a vnitřní struktury. Vnější forma, která je lineárně-fixní, může mít nelineární vnitřní strukturu. V dalších úvahách proto bude možné bavit se o nelinearitě v rámci zafixované audiovizuální formy.

44 V mém případě konkrétně Mezinárodní festival dokumentárního filmu v Jihlavě, Marienbad Film Festival v Mariánských lázních, Experimental Forum LA, Bogotá Experimental Film Festival a jiné.

1.2 Pohled filmového režiséra

V rámci stávající teorie experimentálního filmu a některých módů hraného, dokumentárního a animovaného filmu je možné si všimnout žánrových tendencí, u kterých vnímám inklinaci k hudebně-strukturnímu myšlení. Filmový režisér se prostřednictvím specifické práce s audiovizuálním materiálem vzdaluje formě klasického filmového dramatu nebo dokumentu a blíží se abstraktní či poetické audiovizuální formě, silněji se vědomě nebo nevědomě dotýká také principů myšlení hudebního skladatele.

Teorie experimentálního filmu sice fakticky zahrnuje experimentální hranou, dokumentární i animovanou tvorbu a zorné pole rovněž rozšiřuje též o oblast ryzího experimentu – filmů nespádajících ani do jedné ze tří klasických oblastí – považuji však za přínosné shrnout žánry související s tématem jak prostřednictvím pohledu stávajících teoretiků experimentu (a vytyčit ty, které mají blízko k hudebně-strukturnímu uvažování), tak následně provést totéž s reflexí pohledů vycházejících z teorie dokumentární a animované tvorby. V návaznosti na předchozí kapitolu zde rovněž nebudu reflektovat nelineární tvorbu spadající do kontextu *expanded cinema* a zaměřím se na vnitřní žánrové a formální různosti v rámci fixované audiovizuální formy.

1.2.1 Experimentální film

V českém prostředí jsou žánry experimentálního filmu dobře shrnuty a diverzifikovány v publikaci Martina Čiháka *Ponorná řeka kinematografie*.⁴⁵ Čihák čerpá ze světové literatury k tématu s doložením příkladů z klasických i novodobých experimentálních filmů a jmenuje několik druhů experimentálního filmu seřazených podle autorského přístupu:

- *strukturální film*
- *absolutní film*
- *čistý film*
- *sklizený film*
- *spontánní film*
- *avantgardní film*

Některé z těchto pojmů se názvem i výkladem shodují se zavedeným západním názvoslovím (například *strukturální film*, *absolutní film*, *čistý film*),⁴⁶

45 ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013.

46 Angl. *structural film*, *absolute film*, *pure cinema*, fr. *cinéma pur*, srov. THOMPSON, Kristin a David BORDWELL, s. 187–188. Také LE GRICE, Malcolm. *Abstract film and*

v jiných případech Čihák upřednostňuje vlastní uchopení pojmů (např. *sklizený film*, *avantgardní film*).

Čihák se v rámci svého textu pokouší o srovnání dílčích druhů prostřednictvím osobité škály,⁴⁷ v rámci které přirovnává *absolutní film* k nejdokonalejší formě zobrazující čistý pohyb a tvar bez zatížení odkazováním na cokoliv vnějšího. Zdůrazňuje, že absolutní film neznamená abstraktní – tj. nejedná se o genezi prostřednictvím abstrakce jiné skutečnosti, ale o syntézu materiálu zcela nového, autonomního.⁴⁸ Mary Ellen Bute ve svém manifestu absolutního filmu *Light*Form*Movement*Sound* z roku 1935 píše:

„For example, in realistic films, the medium is subordinate to story, symbol or representation. We view an Absolute Film as a stimulant by its own inherent powers of sensation, without the encumbrance of literary meaning, photographic imitation, or symbolism.”⁴⁹

Pokračujeme-li na stanovené škále k méně dokonalým tvarům, po absolutním filmu ihned následují *ryze abstraktní film* a *čistý film*. Oba formáty se také snaží o akcentování rytmu a tvaru a potlačení jakékoliv významové reprezentace. Na rozdíl od absolutního filmu však již zobrazují objekty vyňaté ze všední reality, které lze dále stylizovat a technicky zkreslovat.

„Ryze abstraktní film – pod tímto pojmem si připomeneme abstraktní filmy v aristotelovském slova smyslu, které nepracují s geometrickými ani amorfními tvary samotnými, ale odvozují je opravdu abstrahováním z reality, přičemž tento proces probíhá za pomoci optických vlastností kamery a filmového materiálu.”⁵⁰

Především pak *čistý film* zakládá na vnitřní fotogenii a poetice zobrazovaného a zejména prostřednictvím rytmu, pohybu a významové desemantizace se blíží principu absolutního filmu. Jeden z představitelů čistého filmu, režisér Henri Chomette (1896–1941) říká, že čistý film „je oddělen od ostatních prvků, jak dramatických, tak dokumentárních [...]. Tady teprve začíná filmová radost fabulace a odtud se může jednou vyvinout 'vizuální symfonie'. [...] Tento universální kaleidoskop, který vize každého jemného odstínu povznáší od smyslového k transcendentnímu, by měl být vedle říše tónů také říší světla,

beyond. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1977.

47 Osobitá teorie tzv. *kinogeometrie*. ČIHÁK, Martin, 2013, s. 245–263, též ČIHÁK, Martin, Dominik KRUTSKÝ, Martin MLYNARIČ, Tomáš HOFFMANN POLENSKÝ a Ondřej VAVREČKA. *K tvarozpytu montážních struktur*. Olomouc: PAF, 2015., s. 134–147.

48 ČIHÁK, Martin, 2013, s. 69, KLUSÁK, Martin, s. 13.

49 BUTE, Mary Ellen. *Light*Form*Movement*Sound* (USA, 1935). In: MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*, s. 48.

50 ČIHÁK, Martin, 2013, s. 115.

rytmu a formy.“⁵¹

Oproti tomu *strukturální film*, který zakládá na podobné myšlence, se významně liší vnějším přístupem k rytmizaci celku. Statické záběry jsou konceptuálně rytmizovány střihem, jehož vysoká frekvence může vést až k fyziologicky podmíněným kognitivním jevům.⁵² Čihák zmiňuje, že strukturální film, oproti absolutnímu, se zpravidla rovněž zakládá na „fotogenickém podloží“.⁵³

„Strukturální film obrací naši pozornost k samotnému aktu percepce, umožňuje nám, abychom si uvědomili, že obraz viděný na plátně je výsledkem našeho vnímání a že je zcela odlišný od toho, co se ve skutečnosti nachází na filmovém pásu.“⁵⁴

Charakterizaci strukturálního filmu se v minulosti věnoval především P. Adams Sitney, který napsal:

„[...] cinema of structure wherein the shape of the whole film is predetermined and simplified, and it is that shape that is the primal impression of the film. [...] what content it has is minimal and subsidiary to the outline.“⁵⁵

Skutečnost, že strukturální film zcela redefinuje nejen vnitřní obsah filmu (minimální, prázdný, v extrémním případě střídání jen bílé a černé plochy), ale i technologii (možnosti projektoru jakožto tvůrčího nástroje, namísto kamery), si uvědomuje také Keewatin Dewdney v rámci svého manifestu *Discontinuous films* (1967).⁵⁶

Uvedenou škálu doplní také ostatní žánry – *sklížený film*, *spontánní film*, *avantgardní film*. Pod pojmem sklížený film jsou shrnuty experimentální filmové útvary, které osobitým autorským přístupem vkládají nový rytmus existujícímu a již dříve použitému obrazovému materiálu.⁵⁷ Spontánní film hraničí

51 ČIHÁK, Martin, 2013, s. 123.

52 Např. flikr efekt.

53 ČIHÁK, Martin, 2013, s. 23.

54 Tamtéž, s. 23.

55 ELDER, R. Bruce. The Structural Film: Ruptures and Continuities in Avant-Garde Art. In: HOPKINS, David a Anna Katharina SCHAFFNER, s. 119-120. Původní citace z: SITNEY, P. Adams. Structural Film. In: SITNEY, P. Adams, s. 327.

56 DEWDNEY, Keewatin. Discontinuous Films (Canada, 1967). In: MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley: University of California Press, 2014, s. 72–76.

57 „Skupina filmů, kterou zde uvádím pod společným označením sklížený film, nebývá prakticky nikdy nahlížena v této jednotné celistvosti. [...] základem sklíženého filmu je dávat nový význam použitým (a často nalezeným) fragmentům. [...] Ať už totiž používá časopiseckých fotografií nebo filmů, které natočil někdo jiný, případně vlastních, nejde tu nikdy o nápodobu skutečnosti, ale tento ‚nalezený materiál‘ je chápán jako zcela nový reálný předmět [...]“. ČIHÁK, Martin, 2013, s. 151–152. V rámci této skupiny Čihák uvádí poddruhy: *Kolážovitý film* (tamtéž s. 156), *Found*

s dokumentárním pojetím filmu a je úzce spojen s metodou improvizace a „stříhu v kameře“. Čihák zde zmiňuje srovnání s principem automatické kresby nebo řízené náhody a píše:

„Mohli bychom rovněž hovořit o čistém non-fiction filmu, kdy film přestává být záznamovým médiem dění před kamerou, ale stává se jakýmsi zápisem či záznamem svého vlastního vzniku, čili 'absolutním dokumentem'.“⁵⁸

Klasickému hranému filmu má nejbližší kategorie, kterou Čihák vymezí pod názvem *avantgardní film*. Jedině u tohoto druhu je přiznána možnost narativu a reprezentace vnějšího světa prostřednictvím vytváření „podivné reality“:⁵⁹

„Pojem avantgardní film chápu v užším slova smyslu než termín filmová avantgarda [...]. [...] Hraný avantgardní film [...] prakticky vždy staví na vyprávění. Spíše ovšem než o příběh v klasickém slova smyslu tu jde o běh či postupné vrstvení událostí, které mezi sebou nemusejí mít [...] logiku návaznosti či paralelnosti. Montáž je ovšem [...] spoutávána svou *asociativní povinností*, [...] a to od vytváření pouhého protikladného kontrastu, přes symboličnost, metaforičnost až k nejrůznějšímu protahování a zahušťování času.“⁶⁰

Čihák ještě dodává, že avantgardní film může často být fiktivní autorskou sebereflexí, přičemž hlavní hrdina, vyskytuje-li se ve filmu, je někdy ztvárněn přímo jeho autorem.⁶¹

Čihákem uvedená a zdá se, že přehledná škála žánrů může nacházet své paralely i v hudbě, kde již s delší tradicí existuje rozlišování na absolutní⁶² a programní hudbu. V rámci filmových žánrů je právě *absolutní film* ekvivalentem toho, co v hudbě znamená *absolutní hudba*. Ostatní druhy experimentálního filmu jmenované Čihákem mohou nacházet paralely v hudbě obsahující různou míru programnosti či zvukomalby.

footage (s. 171), *Materiálový film* (s. 176) a *Materiálovou performance* (s. 191).

58 Tamtéž, s. 197–198.

59 Tamtéž, s. 207.

60 Tamtéž, s. 207–208.

61 Tamtéž, s. 209. „Avantgardní film bývá povětšinou ryze autorský, a to až do té míry, že film je přímou životní sebereflexí, čímž se výrazně odlišuje od autorských hraných filmů, kde je vesměs základem určitá fikce, smyšlenka ztvárňovaná herci. Snaha po sebevyjádření je často dovedena až do situace, kdy autor sám se stává hlavním protagonistou. V určité fázi své tvorby totiž ani nemůže z vnitřních pohnutek jinak učinit, má-li dostat tomu, proč film točí – tedy, aby se vyrovnal sám se sebou a se světem, což činí tím, že propojuje svět za kamerou (režie) se světem před kamerou (herec) ve své vlastní osobě.“

62 Srov. MOLLAGHAN, Aimee, s. 35 a KLUSÁK, Martin, s. 12.

1.2.2 Poetický dokument

V žánrovém spektru dokumentárního filmu lze narazit na ryze poetické formy, které se z hlediska autorského přístupu mohou přibližovat některé ze jmenovaných forem experimentálního filmu.

V publikaci Billa Nicholse *Introduction to Documentary*⁶³ v rámci přehledu žánrů dokumentárního filmu autor hovoří o módu poetického dokumentu:

„[...] poetic documentary shares a common terrain with the modernist avant-garde. The poetic mode sacrifices the conventions of continuity editing and the sense of a very specific location in time and place that follows from it to explore associations and patterns that involve temporal rhythms and spatial juxtapositions.“⁶⁴

Poetický mód existuje u Nicholse po boku ostatních dokumentárních módů, z nichž většina má mnohem dále od abstrakce a blíže k ryze dokumentárnímu uvažování – např. „expoziční“ dokument s průvodním mluveným komentářem, „observační“ dokument, kdy režisér nezasahuje do dění před kamerou, „participační“ dokument, kdy naopak dokumentarista ovlivňuje dění, apod.⁶⁵ Poetický dokument má zcela jistě ze jmenovaných dokumentárních módů nejbliže k předchozímu uvažování o vizuální hudbě, abstraktních a avantgardních filmech, mnohdy je s nimi žánrově příbuzný, avšak užívající různou míru poměru dokumentu a fikce, logocentrismu a bezeslovnosti, sémantiky a desemantizace apod.

Nicholsovo členění používá také anglo-americká režisérka a pedagožka Maxine Trump, která však mírně oponuje a Nicholsovu perspektivu obohacuje o vlastní pohled na žánry dokumentárního filmu:

„This list isn't exhaustive, and my students and I often discuss types that don't fit neatly into these categories [...]. There could definitely be more examination and theoretical discussion about documentary genres [...]“⁶⁶

63 NICHOLS, Bill. *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2001.

64 Tamtéž, s. 102.

65 Tamtéž, s. 138. Nichols ve shrnující tabulce uvažuje nad těmito „módy“ dokumentárního filmu, které rovněž řadí podle dat prvního výskytu: *Poetic documentary* (poetický, abstraktní přístup – výskyt od 20. let 20. století), *Expository documentary* (dokument s průvodním komentářem – výskyt také od 20. let 20. století), *Observational documentary* (dokument založený na pozorování a nezasahování do situace – objevuje se v 60. letech v souvislosti s tvorbou F. Wisemana), *Participatory documentary* (dokumentarista se angažuje v dění – protipól observačního dokumentu, rovněž se objevuje od 60. let), *Reflexive documentary* (sebereflexivní dokument – od 80. let), *Performative documentary* (dokument o aktu, který činí přímo jeho autor – od 80. let).

66 TRUMP, Maxine. *The Documentary Filmmaker's Roadmap: A Practical Guide*

V návaznosti na toto stanovisko jmenuje např. žánry *filmovou esej* nebo *hybridní dokument*, v rámci nichž dokáže nalézt filmy, které ne zcela spadají do Nicholsových žánrových skupin.⁶⁷ Ve vodách hybridního žánru na pomezí dokumentu, fikce a poetického dokumentárního módu bychom nejspíše nejlépe našli konkrétní díla příbuzná koncepci vizuální hudby. Trumková v rámci úvah nad poetickými dokumenty jmenuje i relativně nová díla režisérů Godfrey Reggia – *The Qatsi Trilogy* (1982 – 2002) a Rona Frickeho – *Baraka* (1992) a *Samsara* (2011). Dalo by se říci, že tyto filmy jsou novodobými pokračovateli původních *filmových symfonií*, resp. *městských symfonií*⁶⁸ klasických autorů, jako byl například Walter Ruttmann se svou *Berlín – symfonie velkoměsta*,⁶⁹ popř. avantgardních dokumentárních experimentů, jako např. známý film Dziga Vertova – *Muž s kinoaparátem*.⁷⁰ Městských symfonií a podobných poeticko-rytmicky pojatých dokumentů vznikalo v době rozkvětu filmové avantgardy mnohem více, a také v Čechách nalezneme příklady tohoto přístupu – např. v rámci tvorby autorů Jiří Lehovce, Alexandra Hackenschmieda, či Svatopluka Innemanna. Některé z experimentálních kamerových či stříhových technik u těchto filmů mohou hraničit s animací; vzniká tak žánrové pole na pomezí dokumentu a animace fotografované reality.⁷¹

V rámci úvah nad poetickým módem dokumentárního filmu je nutné zmínit také *filmovou báseň* – útvar vsutku na pomezí poetického dokumentu, avantgardního hraného filmu a čistého filmu. O filmové básni hovoří jeden z průkopníků absolutního filmu Hans Richter (1888–1976), který vyzdvihuje podobné metody práce, které jsem dříve v tomto textu zmiňoval v souvislosti s Čihákovým popisem *spontánního filmu*, nicméně nevylučuje metodu jakési „nezáměrné“ kompoziční práce:

„There is a kind of script, there is a general direction, there is an aim, a meaning, a mood in the process of production. But all that grows is not foreseen. It is a result of the creative process itself. [...] In other words, the material you accumulate during the shooting is more or less raw material: though it has been planned to contribute to a specific scene or aim, it might,

to Planning, Production and Distribution. New York: Routledge, 2018, s. 21.

67 Tamtéž, s. 21–25.

68 Srov. THOMPSON, Kristin a David BORDWELL, s. 189–190.

69 *Berlín: Symfonie velkoměsta* [Berlin: Die Sinfonie der Großstadt][film]. Režie Walter RUTTMANN, Německá říše, 1927.

70 *Muž s kinoaparátem* [Человек с Киноаппаратом][film]. Režie Dziga VERTOV. Sovětský svaz, 1929.

71 Viz kapitolu 1.2.3 *Nenarativní animace*, níže v tomto textu, s. 21.

in the end, assume a different meaning altogether. This I would call sensitive improvisation. This listening to oneself as well as to the material you accumulate, is essential to a film poem."⁷²

Možná přítomnost mluveného slova vnáší do poetického dokumentu a filmové básně nový kompoziční prvek, který v případě absolutního filmu a jiných experimentálních forem často absentuje. Vyšší míra poetizace a v krajním případě až desemantizace mluveného slova celý útvar přibližuje abstraktnímu básnickému až hudebně-strukturálnímu přístupu. Dokument se pak může estetikou přiblížit abstraktnímu filmu, přičemž může nad ostatními prvky převážit rytmicko-pohybový tvůrčí přístup charakteristický pro absolutní film a vizuální hudbu.

Současnou neoficiální žánrovou linií na unikátním pomezí fikce, dokumentu, experimentu a vizuální hudby, která nenarativním způsobem využívá jemné rytmizace civilního pohybu (ne)herců i ostatních scénických i zvukových prvků, je *ambientní film* – žánr, o kterém se hovořilo především v souvislosti s tvorbou maďarského režiséra Benedeka Fliegaufa (nar. 1974). Tato estetika je v posledním desetiletí na experimentální scéně poměrně rozšířená a nalezneme ji i u jiných umělců nebo jednotlivých děl.⁷³ Vedle *audiovizuální kompozice* se jedná o dalšího současného pokračovatele avantgardní vizuální hudby nebo filmové symfonie, přeloženo do kontextu filmové řeči, technických možností a uměleckých trendů současnosti.

1.2.3 Nenarativní animace

Alternativní pohled na vizuální hudbu / filmovou poezii může nabídnout také kontext animovaného filmu. Historie experimentálního filmu v sobě zahrnuje i dějiny experimentální animace, vzhledem k tomu, že první tvůrci experimentálních filmů se často uchýlovali k animaci, popř. experimentální stříhové metody hraničily s animátorskými postupy. Dříve zmínění autoři Hans Richter a Walter Ruttmann „považovali hudbu za přímou analogii abstraktního výtvarného umění.“⁷⁴ Také Oskar Fischinger (1900–1967) „se Ruttmannem

72 COPE a HOWLE, 2018, s. 120. Původní citace z: RICHTER, Hans, GRAY, Cleve, ed. *Hans Richter by Hans Richter*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1971, s. 144.

73 Např. skupina Flatform – více titulů. *Home | flatform.it* [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.flatform.it/>. Nebo film Daniela Zimmermanna: *Walden* (2018, zvláštní uznání na MFF Karlovy Vary 2018). *Walden* [film]. Režie Daniel ZIMMERMANN, Švýcarsko, Rakousko, 2018.

74 COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca, 2011. s. 306.

inspiroval při výběru hudby ke svým abstraktním animacím, kterým říkal *cinérythmes* (1932–35); [...] ruttmannovské 'prázdné obrazy a bezdůvodné kadence' ve Fischingerových dílech se 'díky hudebnímu obsahu, s nimiž jsou spojeny, proměňují v čistý rytmus' [...].⁷⁵ Trojici autorů by bylo možné doplnit ještě o často skloňované režiséry – Normana McLarena (1914–1987) a Vikinga Eggelinga (1880–1925); o všech se velmi často hovoří v souvislosti s fenoménem vizuální hudby a v souvislosti s absolutním filmem o nich mluví také Čihák.⁷⁶

Samozřejmě i jiné Čihákem jmenované kategorie experimentálního filmu lze považovat za mezní podoby filmové animace; jedná se zpravidla o případy přímé bezkamerové modifikace filmového materiálu – tzv. *hand-made films*⁷⁷ a stříhání filmu po jednotlivých okénkách (případy strukturálního filmu, užití flickr efektu⁷⁸ apod.). Animačními technikami, jejichž výsledkem může být rytmizovaný filmový útvar na pomezí poetického dokumentu a nenarativní animace, jsou techniky *nefázové animace*:

„Autor se zcela záměrně vzdává možnosti obraz fázovat a k animaci si vybírá objekty [...] či kresby, s nimiž z jejich podstaty není možné pohnout nebo se jich vůbec dotknout. Výsledný pohyb pak vzniká jinými tvůrčími cestami – stříhem, změnami úhlů záběru, změnou vzdálenosti a podobné. [...] Statické ožívá, pulzuje, putuje obrazem, a to většinou v reálném prostoru, vše dříve snímané na filmový materiál, nyní častěji foceně digitálním fotoaparátem.“⁷⁹

Asi nejznámější technikou nefázované animace je *časosběr* – *time-lapse*. Byť je tato technika hojně využívána i v konvenčních hraných a dokumentárních snímcích, je mocným nástrojem i pro tvorbu více či méně konceptuálních experimentálních poetických až abstraktních filmů. Sílu účinku techniky časosběru si uvědomovali již raní avantgardní umělci i mimo kontext animovaného filmu, například – „Maya Deren recognized the potential of time-

75 Tamtéž s. 306–307.

76 ČIHÁK, Martin, 2013, s. 69–119. O počátcích abstraktní experimentální animace referuje Robert Russett a Cecile Starr v publikaci *Experimental animation: Origins of a New Art* (1976): „Russett and Starr propose the 1920s pioneering European abstract animators, and their shared with the abstract art forms of music, poetry and painting to be a major historical precedent of 1970s experimental animation. In works such as these, concerns with rhythm, motion and form are common to those found in the wider arts [...]“ SMITH, Vicky a Nicky HAMLIN, s. 5.

77 Srov. THOMS, Albie. *Hand-made Films Manifesto* (Australia, 1968). In: MACKENZIE, Scott, s. 76–77.

78 Tyto techniky v kontextu novodobé animace popisuje např. text B. Dickera *Twenty-First Century Flicker: Jodie Mack, Benedict Drew and Sebastian Buerkner*. In: SMITH, Vicky a Nicky HAMLIN, s. 61–78.

79 *Anifilm 2019* (oficiální katalog filmového festivalu), s. 190.

lapse footage that untethered to anthropomorphism, reveals change in objects that is not attributed to human intent and that would otherwise be impossible to experience."⁸⁰

Derivací klasické *time-lapse* animace, kdy staticky umístěná kamera natáčí proměnlivé prostředí, je animace pohybu kamery prostředím – techniky souhrnně pojmenované termínem *hyper-lapse*. U těchto technik „autor postupuje podobně jako u časoběrného snímání, ale o animovaný pohyb se postará sám tím, že nenechává kameru staticky na jednom místě.“⁸¹ Tímto způsobem je možné animovat městkou i přírodní krajinu,⁸² reliéfy, textury, existující malby a mnoho jiných reálných objektů. V městské nebo přírodní krajině tak mohou vznikat iluze rytmizovaných průchodů / průletů krajinou nebo „oživlé“ krajiny, naopak v rámci fotografování existujícího umění (sochy, malby) může vzniknout reference na loutkovou nebo kreslenou animaci.

U některých snímků se „český tvůrce Vojtěch Domlátil [...] kloní k termínu *replacing* (střídání, vyměňování).“⁸³ Jde o filmy, pro které je příznačná záměna podobných předmětů, reliéfů, krajin apod. v jednom záběru s totožným nebo podobným kompozičním uspořádáním tak, aby vznikal zdánlivý dojem kontinuity – jednoty místa, příp. času.

K těmto technikám je třeba stručně zmínit ještě také mnohem více rozšířenou, avšak fázovanou techniku *stop-motion*, využívanou k animaci loutek, živých osob⁸⁴ nebo předmětů, která se od výše uvedených liší tím, že před nejčastěji staticky umístěnou kamerou autor pohybuje objekty, čímž vytváří výsledný dojem pohybu. Oproti metodám nefázové animace je tato triková metoda výrazně rozšířená i v narativních a figurativních formách animovaného filmu.

Některé ze jmenovaných animačních technik, jejichž z koncepční užití může předznamenat dílčí subžánry nenarativní animace, jsou stručně shrnuty v úvodu

80 SMITH, Vicky. Experimental Time-Lapse Animation and the Manifestation of Change and Agency in Objects. In: SMITH, Vicky a Nicky HAMLIN, s. 79. Dále na s. 81 autorka textu odlišuje *time-lapse* od *stop motion* animace; zatímco ve *stop-motion* animaci autor animuje předměty před kamerou tím, že s nimi aktivně pohybuje, v *time-lapse* animaci se natáčený předmět pohybuje / proměňuje sám.

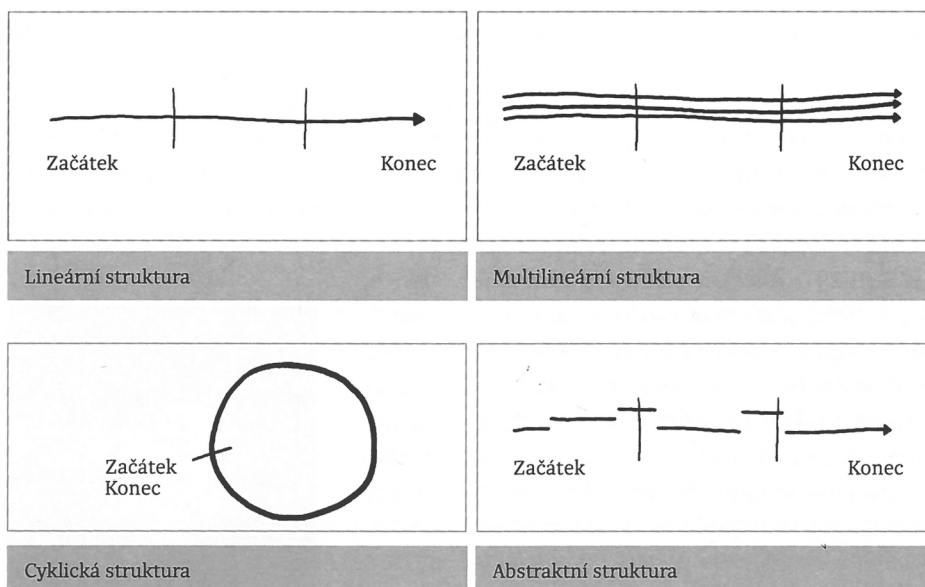
81 „V českém prostředí se v souvislosti s tvorbou režiséra Matyáše Trnky objevil pro tento typ filmů také termín 'bezdotyková animace' vycházející z toho, že tvůrce animuje, aniž by se animovaného materiálu vůbec dotknul.“ *Anifilm 2019*, s. 190–191.

82 „[...] někdy nazývanou 'nature animation' či 'pixilace krajiny'.“ Tamtéž, s. 191.

83 Tamtéž, s. 191.

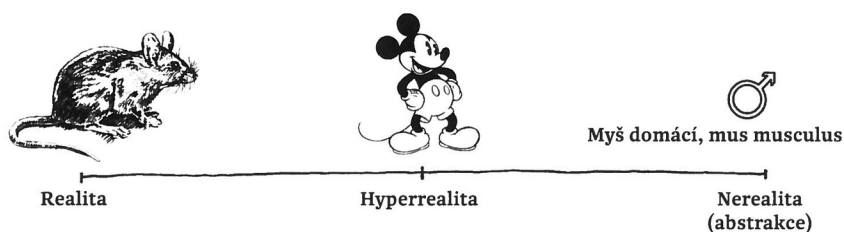
84 Tzv. *pixilace* – viz PIKKOV, Ůlo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017, s. 21.

publikace estonského animátora a teoretika Ülo Pikkova – *Animasofie*.⁸⁵ Pikkov dále nastiňuje možné podoby struktury animovaného filmu z hlediska vnitřní časové osy filmového „děje“:⁸⁶



Ne náhodou jsou tyto náčrtky podobné tektonickým a hudebně-fakturním koncepcím, potažmo grafickým partiturám hudebních skladeb, a předznamenávají téma, kterému se budu věnovat v následující kapitole tohoto textu – otázce lineární a nelineární struktury.

Téma, kterého se Pikkov také dotýká v souvislosti s animovaným filmem, a které je stěžejní pro tuto práci, je škála míry realismu a abstrakce. Pikkov uvádí její grafický nástin s uvedením komentáře teoretika animace Paula Wellse; podle něj „lze iluzi realismu v animaci nazvat *hyperrealismem*.“⁸⁷



Na načrtnuté škále⁸⁸ však stále chybí krajní případ, o kterém mluvil Čihák v souvislosti s absolutním filmem – situace, kdy zobrazované zcela nereferuje k ničemu vnějšímu. Této diferenciaci si v kontextu animovaného filmu všímají

85 Tamtéž, s. 18–22.

86 Tamtéž, s. 56.

87 Tamtéž, s. 73. Pikkov dodává: "Koncept hyperrealismu poprvé zavedl sémiotik Umberto Eco."

88 Tamtéž, s. 74.

např. autoři sborníku *Experimental and Expanded Animation*,⁸⁹ Vicky Smith a Nicky Hamlyn:

„Film is abstract in the sense might carry no real-world referent [...] but also extends to imagery that does capture the trace of the concrete [...].“⁹⁰

Smith a Hamlyn zmiňují, že terčem jejich zájmu je *nenarativní* animace;⁹¹ v následujících úvahách se ale pokusím zaměřit na obecný problém narace – nejen nenarativních útvarů, ale i latentní nebo plnohodnotné přítomnosti narativu. Jsem si vědom, že díla vizuální hudby (vč. audiovizuální kompozice) a experimentálního či poetického filmu nemusejí být všechna absolutně nenarativní, ale mohou skýtat i určitou míru narace (být značně zastřené nebo asociativní), považuji proto za důležité zvážit vztahy posbíraných žánrů i s přihlédnutím na míru přítomnosti či absence fiktivního či dokumentárního vyprávění. V následujících úvahách budu proto vycházet z postřehů různých teoretiků ohledně narativity a její souvztažnosti s vnitřní lineární či nelineární formou díla. Pro návrh nové analytické metody na prozkoumání vztahů dosud sesbíraných žánrů v závěru následující podkapitoly bude stěžejní také Pikkovův nástin osy realismu – abstrakce.

89 SMITH, Vicky a Nicky HAMLYN, ed. *Experimental and expanded animation*. Palgrave Macmillan, 2018.

90 Tamtéž, s. 10.

91 Tamtéž, s. 2.

1.3 Linearita, nelinearita, abstrakce a narace: žánrové spektrum audiovizuálního pomezí

Bavíme-li se v případě časových forem audiovizuálního experimentálního umění o realismu, abstrakci, naraci a nenarativnosti, linearitě, nelinearitě apod., může docházet k dílčímu zmatení v interpretaci každého z pojmů. Jak již bylo nastíněno,⁹² např. u nelineárních forem musíme mít v povědomí, jde-li o nelinearitu z pohledu vnější formy (tj. otevřené formy – v hudbě *open form*, ve filmu *expanded cinema*, *expanded animation*) nebo o vnitřní nelinearitu – diskontinuitu logiky kauzality a následnosti v rámci formálně fixně-lineární formy.

Malcolm Le Grice si v jednom ze svých textů všímá velice zajímavého postřehu k tématům linearity uměleckého tvaru, narativity, abstrakce a reprezentace. V otázce duelu pojmů *narativní* – *nenarativní* Le Grice nejprve klade několik otázek ve vztahu narativity a linearity – je *narativní* to samé co *lineární*? Existují nenarativní formy s lineární vnitřní strukturou? Divákem jsou všechny formy časového umění ve výsledku přijímány časově lineárně – jakými způsoby je možné nelineární koncepty včlenit do díla?⁹³

Aby bylo možné tyto otázky zodpovědět, Le Grice upozorňuje na různé módy nelineární situace. Je-li jakékoliv dílo probíhající v čase ve výsledku lineární, i přestože jeho zdrojem je partitura, scénář nebo improvizace otevřené formy, musíme vzít v úvahu ještě i kognitivní povahu percepce, která je schopná „vykonstruovat koncepty, které ve své podstatě nejsou časové,“ – například koncepty prostorové, nebo jinak nelineárně hierarchicky uchopené, založené na podobných nelineárních souvztažnostech, jako např. asociativní povaha paměti.⁹⁴ Takové koncepty mohou způsobit nelinearitu v percepci i za předpokladu fixně-lineární formy díla.

V úvahách o vztahu narace a linearity, Le Grice uvažuje o problému narativity v kontextu experimentálního filmu:

92 Viz poznámku č. 43.

93 LE GRICE, Malcolm, 2001, s. 289. V originále: „Is linearity synonymous with narrative? Are there forms of sequential structure which are linear but not narrative? Can concepts of dramaturgy be applied to linear structures which are non-narrative? Given that, for the viewer, the sequence in which any time-based work is experienced is inevitably 'linear', how are non-linear concepts and experiences embodied in a work?“

94 Tamtéž, s. 292. V originále: „In a sense, all our perceptions and consciousness take place in a 'timeline' but it is evident that from these discrete temporal elements – our perceptions – we are able to construct concepts which are not themselves fundamentally temporal. For example, from our temporal perceptions we can model spatial relationships, or link temporal events to construct a hierarchy which is not itself linearly casual – as in the psychological associations of memory.“

„The problem [...] of narrative is not the linearity of presentation or perception but the ideology hidden beneath the unproblematic 'linearity' – the particular causal chain of representation – made invisible and validated in dominant culture. This linearity of causal sequence is by definition authoritarian. [...] It is the linear coherence of the narrative and its conclusion which represses the subject (viewer) by implicitly suppressing the complexity of the viewer's own construction of meaning.“⁹⁵

Z výše uvedeného usuzuji, že narace je jen jedním z druhů lineárních konceptů – konkrétně takového, který v konvenční podobě svým přímočarým pojetím aktivuje pouze „kauzální“ percepci diváka a znesnadňuje individuální „tvůrčí“ „čisté“ nahlížení.⁹⁶ Opačný pohled může oponovat, že právě narativní linie a související kauzální percepce divákovi usnadňuje orientaci v autorem stanoveném schématu díla. Myslím, že jde o dva různé pohledy na věc a současně tvůrčí přístupy podporující každý jiné módy divácké percepce: první, „čistý“ mód má aktivovat vnímání okamžitého „hudebního“ prožitku a jeho vývoje, oproštěného od všech významových reprezentací, potažmo individuální diváckou „tvůrčí“ interpretaci vývoje a konstrukci významu díla, druhý, „kauzální“ mód má podpořit jednotné pochopení významového kódu stanoveného autorem díla.⁹⁷ Je na autorovi, který z těchto percepčních módů charakterem díla podpoří a jakou měrou. Téma linearity a narativity je obecně velmi komplexní, touto prací nevyčerpatelné, a diskuze o něm se liší nejen v závislosti na různých hierarchických rovinách. Pro další úvahy vycházím z předpokladu, že *lineární* není to samé, co *narativní*, byť v některých hierarchických úrovních existuje určitá spojitost, a že je potřeba o obou termínech uvažovat zvlášť a individuálně zkoumat jejich vztahy.

Co se týče nelineárních konceptů, Le Grice předznamenává dvě hlavní osy, jejichž krajní případy mohou charakterizovat nelineární díla. První osa značí míru abstrakce – od jasné *reprezentace* – přímé a realistické zobrazení vnějšího subjektu či jiné způsoby zřetelných referencí na „svět tam venku“⁹⁸ – po abstrakci, až absolutní *ne-reprezentaci*. Druhá představuje míru narativity –

95 Tamtéž, s. 292.

96 Srov. *reduced seeing*, s. 13 této práce a pozn. č. 41.

97 Toto členění módů vnímání má svou paralelu i v čistě akustických uměních a v minulosti se tématem zabývali např. Pierre Scheffer nebo Michel Chion. Terminologickým překlad do češtiny dříve navrhl Radim Lapčík. Viz s. 12–13, pozn. č. 39–41 této práce.

98 Označení „svět tam venku“ přejímám z: ČIHÁK, Martin, 2013, s. 208. Srov. OPLIŠTILOVÁ, Iva. *Hudební čas: jeho odklon od času fyzikálního*. Praha, 2013, s. 4–5.

od narativně pojatých po nenarativní tvary:

„Starting from the experimental cinema, with the risk of over-simplification, there have been two broad directions or features of its history which can be related to the current notions of non-linearity:

- the first direction is abstraction – in the sense of non-representational imagery;
- the second is the break with narrative form – including work which incorporates photographic representation.”⁹⁹

Le Grice dále obhajuje svou hypotézu, že míry reprezentace a narace se navzájem nepodmiňují, lze tedy o obou osách uvažovat nezávisle:

„So 'abstract cinema', based on colour, shape, movement and rhythm and without representational imagery [...], is an aspect of the non-narrative enterprise but the majority of non- or anti-narrative works are based on or include photographically representational imagery: non-narrative is not synonymous with non-representation.”¹⁰⁰

Pro vlastní zpřehlednění žánrových rozdílů a příbuzností jsem tyto dvě osy vypůjčil a s jejich pomocí vytvořil grafický prostor, na který bude možné klást různé žánry a formy vizuálně-hudebního pomezí, o kterých byla řeč v minulých podkapitolách. Pro všechny fixní audiovizuální útvary navrhuji prostor horizontálním směrem definovat osou *narativity–nenarativity*,¹⁰¹ kterou u dokumentárních žánrů může nahradit spíše osa *dokumentárnosti–nedokumentárnosti* ve smyslu míry přítomnosti linie dokumentárního vyprávění. Ve vertikálním směru tento prostor ohraničuje osa *reprezentace–nereprezentace* (resp. osa obsahující tři centra: *realismus–abstrakce–nereprezentace*).¹⁰² Pohyb na obou osách je velice aproximativního a subjektivně zkresleného charakteru z důvodu přílišného rozsahu a komplexnosti exaktního výkladu užitých pojmů. Pro další pohyb v problematice, jehož výsledkem má být orientační teoretická reflexe z pohledu tvůrce a především návrh nové praktické tvůrčí metody, je však tato metoda dostačující.

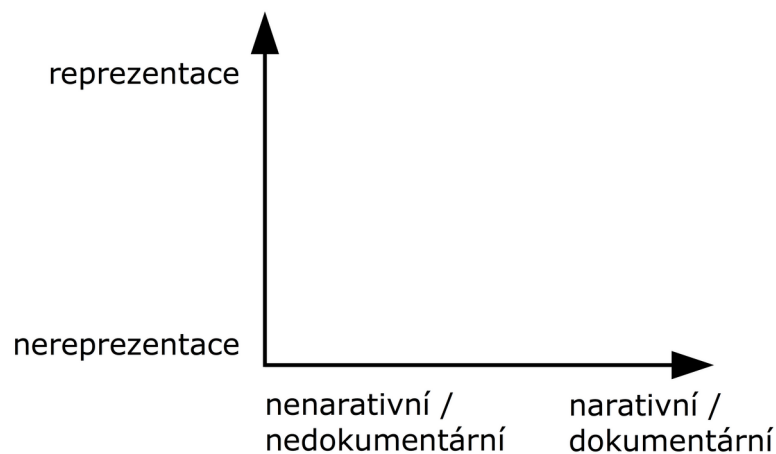
Tento prostor pro audiovizuální formy navrhuji následovně:

99 LE GRICE, Malcolm, 2001, s. 289–290.

100 Tamtéž, s. 290.

101 Kromě duality pojmů narativní-nenarativní Le Grice hovoří až o „anti-narativním“ pojetí některých umělců-teoretiků. Tamtéž, s. 290.

102 Záměrně se zde vyhýbám slovu abstrakce.



Do pomyslného bodu 0, ze kterého vyrůstají obě osy, jsem záměrně umístil absolutní abstrakci, tj. *nereprezentaci* a ryze *nenarativní / nedokumentární* přístup, nikoliv obráceně. Tímto způsobem bude možné do centra grafu umístit žánry s „absolutní“ povahou, dále od středu se budou objevovat žánry více či méně abstraktní a z hlediska vnitřního obsahu spíše stále nelineární, a nejdále od středu budou formy realistické a lineárně-narativní, popř. dokumentární.

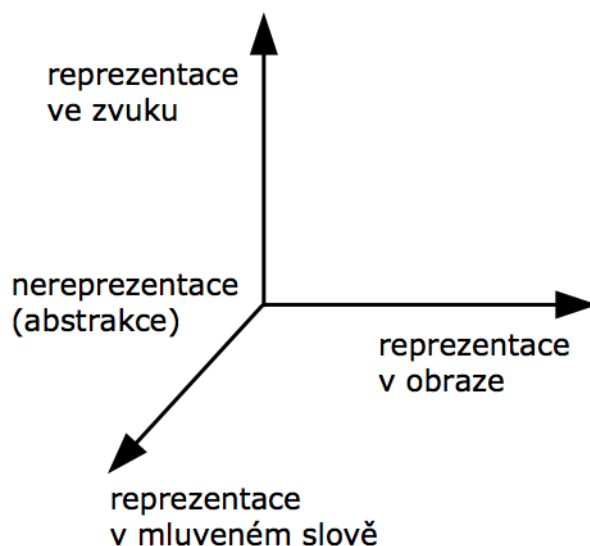
V tuto chvíli bych chtěl zohlednit také připomínku Michela Chiona, který podotýká, že film je médium nejen audio-vizuální, ale *audio-logo-vizuální*¹⁰³ – čili kromě zvuků a obrazů je třetí rovnocennou složkou filmové formy i jazyk¹⁰⁴ a význam, který reprezentuje. Dalo by se říci, že míra logocentrismu je svým způsobem paralelní k míře reprezentace, neboť jazyk je reprezentací vnějšího významu, a kromě situací, kdy je kupříkladu mluvené slovo záměrně desémantizované, tj. zbavené srozumitelnosti, zpravidla odkazuje k něčemu jinému; nereprezentuje samo sebe.

Obecné téma míry abstrakce a ne-reprezentace však považuji za nadřazené diskuzi o logocentrismu – míře, srozumitelnosti a linearity mluveného slova – neboť tuto zahrnuje i s obsažením domény zvukové a obrazové. S tímto na vědomí si jaksi „uvnitř“ osy *reprezentace – nereprezentace* mohu představit nový trojrozměrný *audio-logo-vizuální* prostor:¹⁰⁵

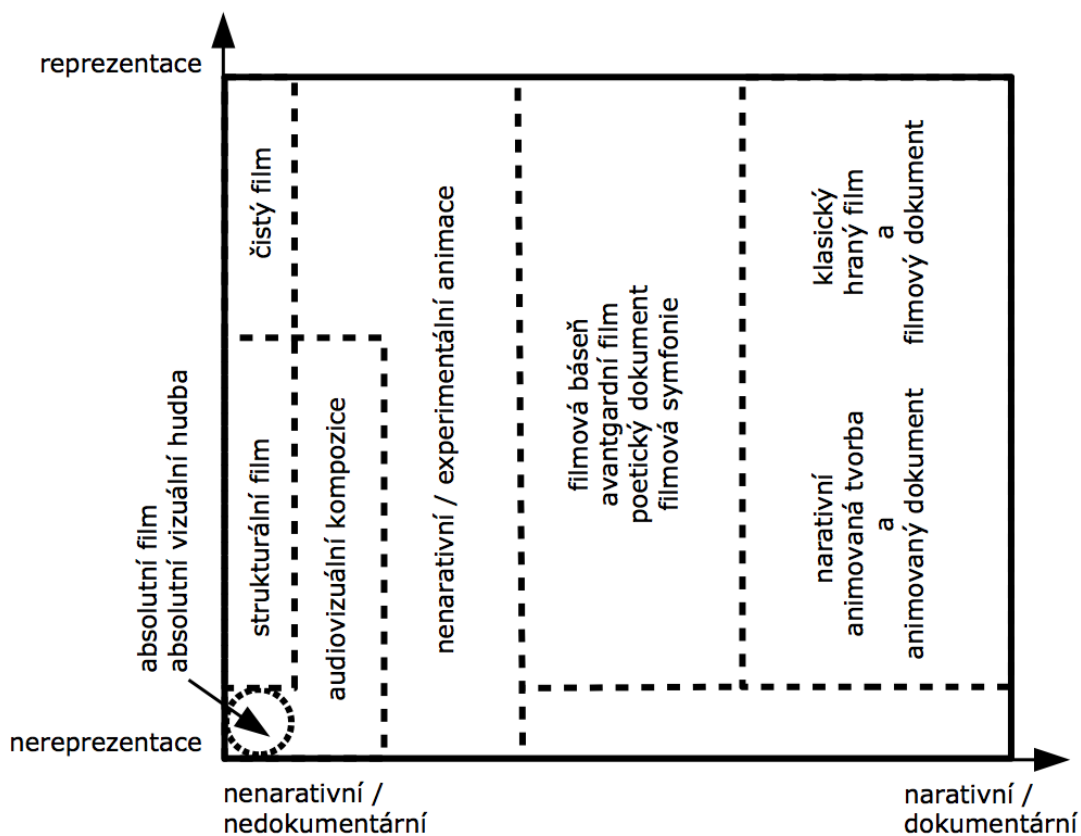
103 „Audio-logo-vizuální [...]: výraz navrhovaný namísto výrazu 'audiovizuální' jako přesnější pojmenování pro díla, která pracují s jazykem, ať už mluveným či psaným, vzhledem k tomu, že jazyk sféru viděného či slyšeného přesahuje.“ LAPČÍK, Radim. *Slovníček audiovize*. Praha, 2019. Překlad pojmů a jejich výkladů v rámci přílohových materiálů k přednášce Michela Chiona "Audio-vize: vzájemný vliv auditivních a vizuálních vjemů (ve filmu a dalších audiovizuálních formách)" – 25.–26. 10. 2019, FAMU, Praha. Pojem je *audio-logo-vizuální* je Michele Chionem využíván např. v kapitole *Toward an audiologovisual poetics*. In: CHION, Michel, s. 169–184.

104 V audiovizi zpravidla v podobě mluveného slova nebo titulku.

105 Jiné osy realismu – abstrakce uvádí také Pikkov: „Míra realističnosti v animovaných filmech závisí dle Wellse na čtyřech aspektech: design, postavy, zvuk, pohyb. →



Vrátím se k prvnímu dvourozměrnému prostoru; tento prostor je nyní možné začít vyplňovat žánry a formami, o kterých byla řeč v předchozích kapitolách:



Místo, kde se setkávají obě osy – pomyslný bod 0 – bude patřit absolutním audiovizuálním formám – *absolutnímu filmu* a *absolutní vizuální hudbě*. V bodu 0 se totiž setkává krajní míra ne-reprezentace (absolutní tvary za hranicí

Teoretik animace Stephen Rowley zastává jiné stanovisko, navrhuje [...] studovat určité verze realistického zobrazení [...]: Vizuální realismus, zvukový realismus, realismus pohybu, realismus příběhu a postav, sociální realismus." Viz PIKKOV, Ůlo, s. 74.

abstrakce) s totální absencí narace. Směrem výše po vertikální ose se začínají zjevovat zcela nenarativní strukturální a čisté filmové formy, audiovizuální kompozice a animované formy, které již pracují s větší či menší mírou abstrakce. Při pohybu po horizontální ose doprava přibývají útvary s možným zábleskem narativní formy – některé audiovizuální kompozice, některé avantgardní hrané a animované filmy, filmové básně apod. Prostor na horizontální ose zcela vpravo patří tradiční filmovému dramatu nebo dokumentu. Mezi filmy „živé akce“¹⁰⁶ a animovanými filmy mohou být rozdíly v míře abstrakce; animované narativní či dokumentární žánry budou oproti filmům „živé akce“ tíhnout k různé míře abstrakce nebo zobrazení hyperreality – posunuté reprezentace reality.

Dovedu si nyní představit další možné kroky tohoto výzkumu:

Za první, bylo by zde možné uvažovat o využití tohoto schematického prostoru k identifikaci a charakterizaci konkrétních audiovizuálních kompozic, které jsou předmětem tvorby hudebních skladatelů, jak bylo popsáno v jedné z úvodních kapitol. Lokalizace jejich žánrových inklinací v rámci schématu může napomoci určit, jaká je nejčastěji koncepční tendence hudebních skladatelů při práci s audiovizuálním materiálem.

Za druhé, audiovizuální díla nemusejí nutně mít fixní žánrovou lokalizaci po celou dobu svého trvání (přestože se většina z centra své lokalizace příliš nevzdálí). Jistě je možné určit konkrétní filmy či audiovizuální díla, která v rámci svého trvání putují napříč schématem; jinými slovy jejich žánrovost je po dobu jejich trvání proměnlivá. Dovedu si nyní představit křivky, které by znázorňovaly proměnu žánrové tendence konkrétního díla v rámci jeho trvání. Tento prostor proto může sloužit i jako analytický nástroj pro určení statickosti či dynamiky žánrovosti audiovizuálního díla.

Za třetí, přibližuje-li se hudební uvažování filmovému a filmové hudebnímu, bude nejspíš možné vytvořit hypotézu průsečíku, kde se obě skutečně protnou. Jistě se tyto průsečíky objevovaly v minulosti např. v podobě klasických avantgardních *absolutních* filmů, nyní mám však na mysli aktualizaci těchto tendencí prostřednictvím identifikace a popisu současných následovníků – tj. nalezení oblasti filmové vizuální hudby perspektivou současných trendů nezávislé a experimentální audiovize se současným zohledněním vývoje v audiovizuální tvorbě skladatelů.

106 Pojem přebírám z českého překladu Ülo Pikkovovy *Animasofie*, a myslím jím filmovou hranou fikci. Viz PIKKOV, Ülo, s. 19.

2. Audiovizuální kompozice a její žánrové inklinace

Těžištěm následujících úvah je snaha o vymezení žánru *audiovizuální kompozice*, jeho důkladnější prozkoumání prostřednictvím definice množiny zkoumaných vzorků (uměleckých děl) a posléze jejich popisem, reflexí a možným konstatováním charakteristických rysů.

Přestože díla vizuální hudby jsou a byla často realizována ve dvojici složené z vizuálního umělce (výtvarník, filmový režisér apod.) a hudebního či zvukového umělce (skladatel, interpret, zvukový designér) – jeden se zaměří na vizualitu díla, druhý na jeho hudební či zvukovou složku¹⁰⁷ – popř. jsou realizována jen vizuálním umělcem, který sám zajistí zvukovou složku díla (např. videoart, instalace), pro následující kvantitativně-kvalitativní výzkum se rozhlížím na poli autonomní audiovizuální tvorby autorů-skladatelů, bez tandemu s jiným tvůrcem vizuální složky. Jde mi především o zachycení autorského přemýšlení, které může rozvinout skladatel při strukturování pohyblivého (audio-)vizuálního materiálu. Spíše než v prostředí filmových festivalů a videoartových výstav a eventů, kde je uváděna dominantně tvorba filmových režisérů a umělců z oblasti výtvarných umění, nacházím většinu autorské audiovizuální tvorby skladatelů přímo „u zdroje“ – v rámci kulturního působení hudebně zaměřených segmentů univerzit a akademií.¹⁰⁸

V roce 2021 vznikla v rámci spolupráce University of California Riverside (UCR) Department of Music a UCR ARTS online databáze experimentální audiovize s názvem *Audiovisual Frontiers*,¹⁰⁹ jejíž obsah vznikl na základě otevřené výzvy propagovaného v komunitě hudebních skladatelů.¹¹⁰ Vznikla pro tento výzkum jedinečná kolekce děl autorů z celého světa – audiovizuálních kompozic, experimentálních filmů, videoartu, audiovizuálních performance a instalací, experimentálních hudebních klipů a hudebních provedení s využitím audiovizuálních technologií; díla všech těchto založení lze zhlédnout přímo

107 Příkladem z kapitoly 1. *Žánrové spektrum audiovizuálního pomezí* je např. britské umělecko-akademické duo Nick Cope (režisér) a Tim Howle (skladatel).

108 S konkrétními tvůrci audiovizuálních kompozic jsem se v rámci své osobní zkušenosti setkal např. na různých showcase, seminářích a festivalových účastech členů hudebních segmentů Akademie múzických umění v Praze, University of Liverpool, Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia a dalších.

109 UCR | *Audiovisual Music* [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://audiovisualmusic.ucr.edu/>. Viz s. 12, pozn. č. 34.

110 Např. prostřednictvím portálu Soundandmusic.org. *Opportunities - Sound and Music* [online]. [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://soundandmusic.org/opportunities/>.

na webu Audiovisual Frontiers formou vložených videí.¹¹¹ Kolekce obsahuje celkem 82 děl, která jsou veskrze aktuální a z nichž zhruba polovina (okolo 45) byla vytvořena autorsky přímo skladateli samotnými a ne tvůrčí dvojicí s vizuálním umělcem, jinak definovanou skupinou nebo umělcem-jednotlivcem jiného zaměření. Je pravděpodobné, že vznik této databáze i části jejího obsahu byl motivován celospolečenskou pandemickou krizí v letech 2020–2021, kdy online video stream byl jedním z dominantních způsobů umělecké komunikace. Lze však současně konstatovat, že většina uvedených děl tematicky s pandemií nesouvisí a soubor děl je tedy z hlediska jejich vnitřní estetiky možné analyzovat se závěry aplikovatelnými v obecném sociokulturním horizontu. Beru na vědomí, že jde o práci s jedním zdrojem audiovizuálních děl, nicméně z hlediska celosvětového geografického zastoupení (do kolekce přispěli autoři ze všech amerických kontinentů, Evropy a Asie blízkého i dálného východu), rovnoměrnosti v zastoupení tvůrčích principů v rámci zkoumané oblasti a dostačující celkové kvantitativní množství děl vytvořených skladateli tuto kolekci považují za relevantní a aktuální vzorek pro další zkoumání. Při jiných příležitostech (festivaly, konference, online prostředí) jsem se setkal pouze s individuálními díly relevantního formátu a kontextu, které co do počtu zdaleka nevytvoří takto kompletní soubor, ani tento základ již dále principiálně zásadně neobohatí z hlediska spektra tvůrčích přístupů. V následujícím výzkumu se proto omezím na tuto kolekci, jakožto dostačující zdroj pro kvantitativní výzkum.

Kurátoři projektu Paolo C. Chagas (profesor skladby na UCR)¹¹² a Nikolay Maslov (kurátor multimediálních projektů UCR)¹¹³ člení získaná audiovizuální díla do kategorií: *Audiovisual Installation*, *Audiovisual Narrative*, *Audiovisual Performance*, *Electronic Music Video*, *Experimental Video* a *Music Performance*.¹¹⁴

111 Nejčastěji „embed“ z YouTube nebo Vimeo přímo z autorských profilů nebo kopie na profilu UCR Audiovisual Music.

112 *Home - Paulo C. Chagas* [online]. [cit. 2022-05-07].
Dostupné z: <https://paulocchagas.com/>.

113 *Nikolay Maslov - Curator of Film & Media Projects - University of California, Riverside | LinkedIn* [online]. [cit. 2022-05-07].
Dostupné z: <https://www.linkedin.com/in/nikolay-maslov-6269131a>.

114 „*Audiovisual installation* describes mixed-media constructions that can take place in both physical and virtual spaces and can include different kinds of materials and processes. *Audiovisual narrative* refers to a story and the story-telling process. It accounts for events, experiences, and intersections with language, poetry and different forms of art. *Audiovisual performance* emphasizes the action or process of carrying out or accomplishing an action in terms of sound and image, and oft engaging the body. The *electronic music video* is an audiovisual composition focused on electroacoustic sound/music in combination with visuals, addressing multimodal perception and sensibility. *Experimental video* is an audiovisual work that experiments with some aspect of the composition process with sound

Tato kategorizace je sice neoficiální, stanovená pro tento konkrétní účel kurátory projektu, přesto však může napomoci při obecné primární orientaci v audiovizuální tvorbě skladatelů; na základě kvantity přihlášených a prezentovaných děl v rámci tohoto projektu lze totiž již vyvodit obecné tendence.¹¹⁵ Již z názvů kategorií je zřejmé, že tvorbu současných „audiovizuálních skladatelů“ (která vznikla sbírkou děl na základě otevřené výzvy, je tudíž kolekcí značně nahodilého složení) je možné rozřadit podle zvoleného klíče na audiovizuální performance, instalace, fixní i živě generovaná videa s různou měrou abstrakce či realismu, experimentální filmy s narativní složkou nebo bez ní a koncerty s rozšířenou nebo nahrazenou digitální či online formou provedení. Příznačné pro všechny umělecké projekty v této kolekci je, že existují ve verzi prezentovatelné jako zafixovaný audiovizuální výstup pro online video stream bez živé performativní složky. To však neznamená, že všechna videa v kolekci jsou nutně *audiovizuální kompozice*. Ve své esenci se tam totiž nacházejí jak autonomní audiovizuální díla určená pro tuto formu uvedení (tj. de facto ucelené fixní experimentální filmy od počátku tak koncipované), tak hybridní audiovizuální díla (proveditelná rovnocenně buď s živou performativní složkou nebo bez ní), tak rovněž ostatní audiovizuální formáty (videozáznamy či dokumentace živých uvedení audiovizuálních performance a instalací). Je zřejmé, že např. pouhá videodokumentace není totéž, co plnohodnotné umělecké dílo, které je jejím předmětem. Je tudíž nutné uvažovat, jaké mohou být základní druhové charakteristické rysy *audiovizuální kompozice*, předpokládáme-li, že se má jednat o pojmenování typu suverénního uměleckého díla a nikoliv jen dokumentace díla jiného.

Zdá se, že u *audiovizuální kompozice* často není důležité, zda vznikla přímo pro účel fixní projekce bez účasti jakýchkoliv interpretů, nebo zda bylo součástí jejího vzniku živé uvedení s performativní složkou, přičemž k fixaci pro opakovanou strojovou projekci či stream bez živé přítomnosti interpreta došlo až zpětně. Zejména u audiovizuální tvorby skladatelů je častým jevem

and/or visuals and also with the mode of presentation. *Music performance* highlights the musical process and the interpretative audiovisual art through which musical ideas are conveyed to the listeners. It encompasses different styles and musical traditions.” Viz UCR | *Audiovisual Music* [online].

115 Kolekce *Audiovisual Frontiers* obsahuje celkem 82 audiovizuálních děl: *Audiovisual Installation* – 8, *Audiovisual Narrative* – 9, *Audiovisual Performance* – 15, *Electronic Music Video* – 25, *Experimental Video* – 22, *Music Performance* – 3. Jedná se o první edici, u níž je záměrem postupné rozšíření o další díla: „The first iteration of *Audiovisual Frontiers* features over 80 works from 125+ artists, composers, filmmakers, and programmers from around the world.” Tamtéž.

právě hybridita formátu díla; tj. audiovizuální kompozice může být uváděna oběma způsoby – jak formou *koncertu* či *performance* (tj. živého hudebního provedení se simultánně promítanou, potažmo i živě vytvářenou vizuální složkou díla), tak formou *filmové* či *video projekce* (tj. fixní audiovizuální projekce popř. stream bez žádné další živé performativní složky). U audiovizuálních děl, která se mohou jevit takto hybridní, je nutné ověřit, zda je jejich fixní a jaksi distanční „filmová“ podoba skutečně plnohodnotně fungujícím audiovizuálním dílem primární hodnoty a nikoliv jen sekundární dokumentací performativního aktu. V kontextu autorství se jedná o zásadní rozdíl, přičemž první předznamenává skutečně hybridní dílo (autonomní a přibližně rovnocenné dílo v živém prezenčním i fixovaném distančním módu), zatímco druhé identifikuje určitou strmější hierarchii (prezenční akt *performance* nebo instalace je hlavním dílem, audiovizuální dokumentace je vedlejším produktem).¹¹⁶ Existuje samozřejmě velká prostupnost mezi prvním a druhým módem; jsou mezistupně, kdy například základem díla je audiovizuální *performance* či instalace, nicméně jejich filmová „dokumentace“ je na tak mimořádné a originální estetické úrovni, že ji lze prohlásit novým nezávislým dílem (novým filmem / audiovizuální kompozicí), které původní dílo reprezentuje jen do určité míry; není s ním již tak těsně ztotožněno jako čistě hybridního dílo (které nerozlišuje původní a nové dílo, ale integruje v sobě dva a více způsobů provedení téhož). Důležitý pro další úvahy je tudíž charakter momentu fixace daného audiovizuálního díla: zda došlo k současnému prohlášení rovnocennosti a „dvojjednosti“ performativní i projekční podoby téhož díla či nikoliv. Pokud ano, půjde totiž nejspíš o moment, kdy se z (hudebně) performativního kontextu totéž dílo ocitne současně v kontextu filmovém a lze jej tedy jak zkoumat perspektivou teorie hudby, *performance* i filmu zároveň.¹¹⁷ Pokud ne, vznikají vlastně dvě nerovná díla – jedno performativní a jedno filmové, na která lze v teorii nahlížet zvlášť. *Audiovizuální kompozicí* dle mého názoru může být jak audiovizuální fixace díla hybridního, tak také vysoce umělecky koncipovaná forma audiovizuální dokumentace díla nadřazeného. Mám také za to, že *audiovizuální kompozice* je formátem výsostně fixní ucelené formy (buť někdy i živě interpretované, resp. reprodukované, případně vzniklé prostřednictvím fixace *performance*).

116 Statusem audiovizuálního díla z hlediska autorství či hierarchie vztahu původní *performance* a nové podoby fixní audiovizuální kompozice se zabývám podrobně níže v podkapitole 2.4 *Audiovisual Performance* (tj. od s. 60 této práce), kde uvádím také konkrétní příklady kompozic, u kterých lze o jejich statusu polemizovat.

117 Pro srovnání *expanded cinema* se začleněním performativní nebo nelineární složky naopak přenáší z filmového do performativního kontextu.

Při výskytu nelineární, improvizované, smyčkové, interaktivní či jinak nestabilní vnější formy bych již volil pojmenování *audiovizuální performance* nebo *audiovizuální instalace*.

Vztaženo na kategorie projektu *Audiovisual Frontiers* ve výše uvedeném smyslu, hybriditu díla (rovnocennost mezi performativní a filmovou podobou), příp. absenci jeho performativní podoby, budou předznamenávat kategorie *Audiovisual Narrative*, *Electronic Music Video* a *Experimental Video* a důraz na prezenční základ performance nebo instalace budou předznamenávat skupiny *Audiovisual Installation*, *Audiovisual Performance*, *Music Performance*. I přes tento předpoklad je však na místě počítat s prostupností kategorií či přístupů. V následujícím kvalitativním porovnání jsou tudíž ze všech kategorií vybrány relevantní ukázky autonomních *audiovizuálních kompozic* skladatelů, podle předchozího vymezení tohoto pojmu. Pro další členění využívám klasifikaci z projektu *Audiovisual Frontiers* s plným vědomím, že je neoficiální a pro daný účel takto stanovená. Napomůže však zpřehlednění žánrové identifikace konkrétních zkoumaných *audiovizuálních kompozic*. V následujících podkapitolách všechny posbírané kompozice stručně popíšu, čímž uvedu v patrnost žánrově-strukturní rozdíly a souvislosti nejen mezi jednotlivými skupinami (což odůvodní a podpoří zvolené členění), ale i mezi dílčími popisovanými kompozicemi. Na závěr této kapitoly (v podkapitole 2.6 *Vyhodnocení ukázek: žánrové inklinace audiovizuální kompozice*) zakreslím všechny popisované kompozice do parametrické mapy, kterou jsem navrhl v kapitole 1. *Žánrové spektrum audiovizuálního pomezí*¹¹⁸ na základě jejich předchozí slovní charakterizace. Zakreslením dané kvantity analyzovaných kompozic (celkem 41 děl) vznikne vztahové schéma, které grafickým způsobem znázorní možný žánrový prostor charakterizující *audiovizuální kompozici*, a to přesněji, než jak bylo v závěru kapitoly 1 graficky nahrubo odhadnuto. Pro odkazování na zdrojová umělecká díla využívám nyní jednotnou referenci na web *Audiovisual Frontiers*,¹¹⁹ ze kterého jsou všechna díla v plné délce dostupná, a dále v textu již na zdrojové podstránky není třeba odkazovat.

118 Resp. v podkapitole 1.3 *Linearita, nelinearita, abstrakce a narace: žánrové spektrum audiovizuálního pomezí*, na s. 30 této práce.

119 *UCR | Audiovisual Music* [online]. [cit. 2022-04-12].
Dostupné z: <https://audiovisualmusic.ucr.edu/>.

2.1 *Electronic Music Video*

Asi nejbliže absolutnímu filmu ve smyslu, jak jsem pojem dříve vymezil s pomocí předchozí literatury,¹²⁰ mají audiovizuální kompozice, které jsou v projektu *Audiovisual Frontiers* označené klasifikací *Electronic Music Video*; jsou současně v rámci projektu nejčetnější skupinou a také do ní nejčastěji spadají díla skladatelů coby autonomních audiovizuálních tvůrců (skupina obsahuje celkem 25 děl, přičemž relevantních pro tento výzkum z hlediska dřívějšího vymezení jich je 14).

Electronic Music Video, slovy kurátorů projektu, je „audiovizuální kompozice zaměřená na elektroakustický zvuk/hudbu v kombinaci s vizuální složkou, adresuje multimodální vnímání a [synestetickou] citlivost.“¹²¹ Audiovizuální kompozice zařazené v této skupině nejčastěji rezonují s kontexty uměleckých forem abstraktního (resp. absolutního) filmu a současně animace, cinedance, barevných varhan, expanded cinema, VJingu, softwarového umění aj.¹²² Skladatelé zde zpravidla využili softwarové geneze pro tvorbu zvukového i obrazového materiálu; zvuk a obraz spolu často velmi těsně souvisí, někdy dokonce vzájemnou technickou konfigurací. V kontextu dřívějších úvah tato skupina také nejvíce souzní s principem akusmatické hudby a módu vnímání výše popsaného jako „reduced listening“ event. „reduced seeing“;¹²³ zvuk a obraz jako takový je hlavním předmětem audiovizuálního díla, nikoliv jeho význam a to, co reprezentuje.

Analyzovaných 14 audiovizuálních kompozic má tyto společné rysy:

- Jedná se o autorské audiovizuální počiny umělců jednotlivců – skladatelů.
- Díla byla až na výjimky vytvořena s výraznou tvůrčí asistencí softwaru – nikoliv pouhé využití digitálního média či editingu, ale práce s efektovými až animačními postprodukčními metodami (Video: 2D nebo 3D generovaná pohyblivá grafika, animace natočeného materiálu, pokročilé vizuální efekty. Zvuk: stejný princip – generovaný syntetický zvuk nebo pokročilé postprodukční zpracování sejmutého akustického materiálu).
- Perspektivou druhů experimentálního filmu, jak je vymezil Čihák, díla odkazováním na vnější svět nevykročí z kontextu absolutního, čistého,

120 Viz s. 16 této práce.

121 “The electronic music video is an audiovisual composition focused on electroacoustic sound/music in combination with visuals, addressing multimodal perception and sensibility.” *UCR | Audiovisual Music* [online].

122 Srov. DANIELS, Dieter a Sandra NAUMANN a s. 7–8 této práce.

123 Viz s. 12–13 této práce.

strukturálního či sklíženého filmu¹²⁴ a nevykazují narativní ani dokumentární rysy.

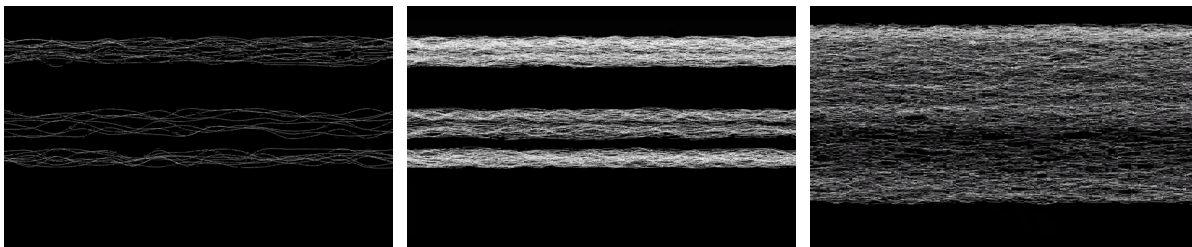
- Tato díla mohou obsahovat různou míru reprezentace objektů vnějšího světa – od takřka nulové (barevné plochy, zvuk sinusového tónu) po vysokou (hejno ptactva, zvuk loutny). S případnou reprezentací je však pracováno dominantně hudebně a strukturně (rytmicky a proporčně), nikoliv významotvorně.
- Ve výběru se vyskytují fixované podoby děl k hybridnímu provedení, ale i díla od počátku bez záměru performativní složky.

Výběr kompozic však lze dále diferenciovat z hlediska žánrového pole, které jsem navrhl dříve v této práci na s. 30. Ze 14 kompozic 4 vykazují rysy absolutního filmu resp. absolutní hudby v tom nejčistším smyslu. Tyto čtyři audiovizuální kompozice jsou atematické a svým názvem, obsahem ani užitým obrazovým i zvukovým materiálem neodkazují takřka k ničemu vnějšímu, kromě své vlastní struktury. Mnohé z nich se estetikou velice blíží dílům vizuální hudby avantgardistů 20. století, nicméně oproti minulosti je nyní geneze často dosaženo digitální animační technologií či současnými technikami audiovizuálního programování.

Nicholas Shaheed: *Chaotic Substrate*

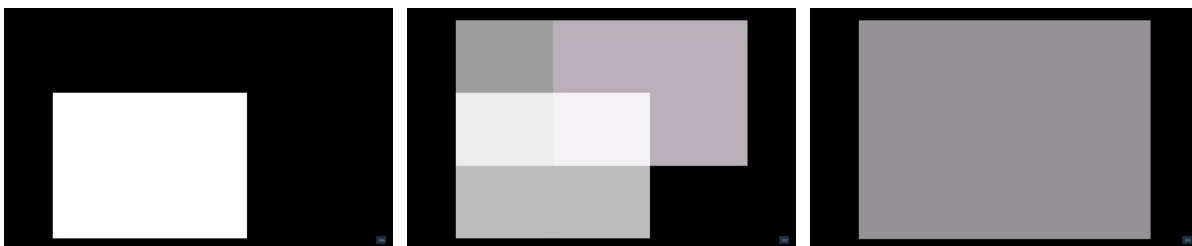
Audiovizuální kompozice postavená na přísné souvislosti obrazu a zvuku; viděné i slyšené je založeno na principech abstraktní elektronické syntézy zvukových frekvencí a vizuálních vln, těžiště leží ve struktuře vývoje kompozice. Skladba začíná jako jeden klouzavý tón a jedna vizuální vlnící se křivka. Tyto zdroje se následně rozmnoží nejprve do malého počtu instancí vytvářejících jednoduchou audiovizuální harmonii, následně do většího počtu kopií situovaných v různých zvukových i vizuálních polohách, což se ve zvuku i v obraze projeví dynamickou, v maximu až šumovou strukturou. Těsnou blízkostí zvukových tónů místy vzniká rázování (percepční pulzace tónů blízkých frekvencí). Po kulminaci zvukově-vizuálního objemu je skladba opět redukována do jednodušších souzvuků a v závěru do jednoho klesajícího tónu a korespondujícího vizuálního chvění, avšak je střihově pracováno s návraty noisových struktur. Skladbu je možné provést i živě v módu performance.

124 Viz podkapitulu 1.2.1 *Experimentální film*.



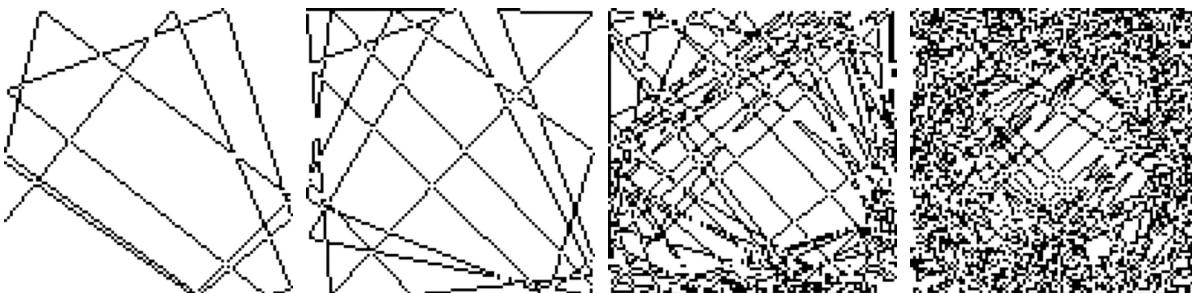
Willyn Whiting: *Framework II*

Algoritmická strukturální audiovizuální kompozice, jejímž předmětem je strukturování objevování a mizení čtverců a obdélníků chudé barevné škály za současné kompozice akusmatických elektronických zvukových objektů neurčitého původu. Kompozice má dle autora devět vrstev, které jsou přeloženy přes sebe, a které se algoritmicky objevují a mizejí. Vzniká poměrně monotónní celek jednotného charakteru přísné obdélníkové a akusmatické estetiky.



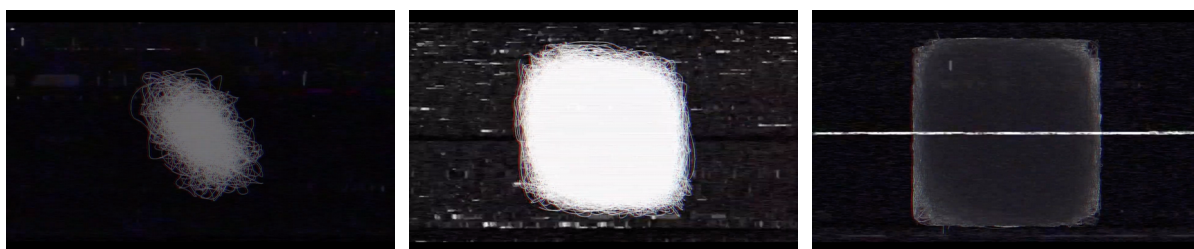
Jörg Lindenmaier: *LINES*

Technicky provázaný lo-fi zvukový noise s korespondující vizuální strukturou. Zahušťování a ředění linií nízkého rozlišení je ilustrováno podobným principem ve zvukovém šumu. Čtvercový vizuální formát odkazuje k pixelové digitální vizualitě nízkého rozlišení; při šumovém zahuštění liniemi může obraz připomínat estetiku QR kódu, při nízkém zahuštění rozpoznáme jednotlivé linie v lo-fi zkreslení. Struktura obrazu i zvuku se proměňuje spíš improvizovaně, každopádně video končí nejhustší šumovou strukturou, která je však v rámci estetiky noise stále strohá v rámci velice omezených kvalitativních mezí.



Chelidon Frame: *MIST OF NUMBERS, FOG OF WORDS*

Evolující konceptuální kompozice, ve které je nejprve animací vytvořen bílý objekt, který po celý další průběh skladby dalším animováním tmavne za současného narušování glitchovou vizuální vrstvou. Zvuková stopa obsahuje hutný dron, který s vizuální složkou koresponduje jen volně – prostřednictvím obecné ambientní estetiky, nikoliv přísné vazby. Od prvních tří kompozic ji nepatrně odlišuje jen skutečnost, že přední vizuální vrstva svou estetikou připomíná televizní šum a že známe informaci, že zvuková stopa byla připravena za pomoci elektrické kytary, avšak ne explicitně a bez žádného přiřazeného významu.



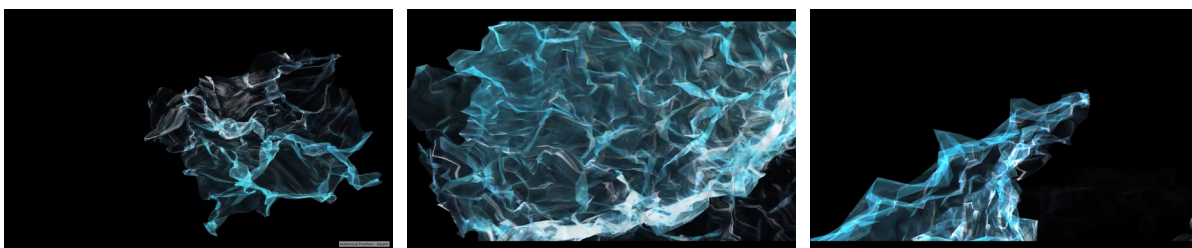
Další čtyři kompozice mají prvním čtyřem velice blízko, avšak nesou již určité téma nebo referují již k „hmatatelnému“ audiovizuálnímu jevu spojitelnému s reálným světem. Přestože je vizuální složka stále počítačově generovaná, prostřednictvím zvoleného tématu či autorské anotace se jí dostává nového významu. Zvuk v rámci zvolených konceptů nemusí být již pouze neurčitě abstraktní, ale může vycházet z akustických nesyntetických zvuků reálného světa (rozpoznatelné zvuky reálných objektů či hudebních nástrojů), buď ve jménu podpoření divácké interpretace daného tématu nebo i nahodile za možného vzniku nové individuální percepční hodnoty. Názvem, anotací či užitým audiovizuálním materiálem tyto kompozice tudíž explicitně nebo mimoděk odkazují na konkrétní vnější jevy, byť se stále nemusí jednat o významotvorné reference, ale spíše o spojitosti v tematické, materiálové nebo rytmické rovině. Na první pohled jsou tyto kompozice esteticky velmi podobné prvním čtyřem ukázkám absolutních filmů, avšak z důvodu přítomnosti vnější reference o nich zde budu hovořit jako o filmech abstraktních.¹²⁵

Ishii: *Aquatic*

Generovaná abstraktní audiovizuální kompozice, která je sjednocena

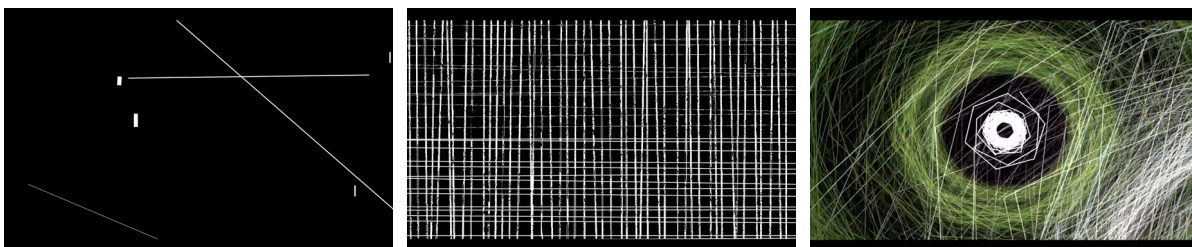
125 Srov. s. 16 této práce.

tématem vody a vodních bytostí. Hudba i video mají dle anotace asociovat zvuk a pohyb vody a vodních organismů, bez autorčiny explikace by však nejspíš byl prostor i pro širší interpretaci. S tématem souvisí barva, tvar a pohyb vizuálních objektů a materiálová povaha elektroakustického zvuku, který obsahuje náznaky (pod)vodní atmosféry a zvuku mořských vln. Skladba má jednoduchý průběh od expozice a růstu organického objektu, přes pokrytí celé obrazovky modrou hmotou, až po její zformování do tvarů připomínajících mořské vlny.



Qi Mengjie: *Breathing*

Audiovizuální meditativní skladba, jejímž tématem je dýchání a jeho uvědomění během sledování. Vizuální složka je počítačově generovaná, hudební stopa je tvořena zvukem violoncella a elektronických zvuků. Kompozice má jednoduchou dramaturgii od bodů a rovných linií, přes jejich vrstvení připomínající síťový vzor, až do více-úhelníkových motivů, které při navrstvení vytvářejí až kruhovitě šumové struktury. Zvuk violoncella a akusmatických objektů fantazijně ilustruje tento vývoj. Vzhledem ke zvolenému tématu a způsobu zpracování se jedná o dílo zcela na hranici toho, co můžeme vnímat jako *absolutní* na jedné straně a *abstraktní* na straně druhé.



Joel Rust: *Coruscation*

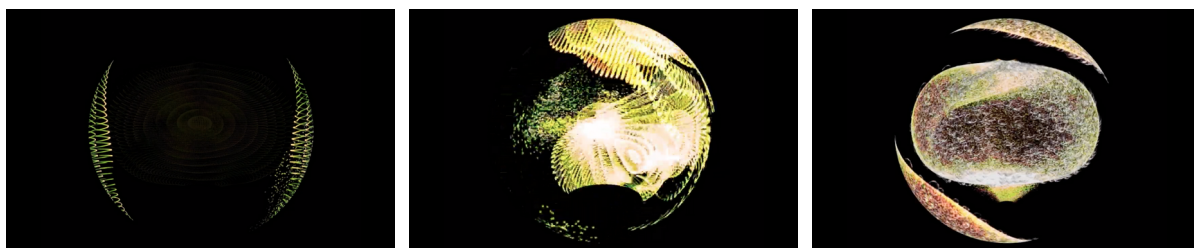
Velmi podobným případem je i následující film, jehož tématem je sice lidská kremace se všemi „poetickými“ průvodními jevy („shimmering dance of heat escaping into the humid midday air“), nicméně bez autorovy anotace je dílo zcela příbuzné předchozím ukázkám v duchu ryze absolutního filmu – 2D animovaná grafika je více či méně těsně spjata s generovanou elektroakustickou stopou a bez autorského komentáře nepřipomíná nic vnějšího. Skladba je založena

na variaci jedné hudební harmonie, jejíž zvukové provedení je jemným způsobem tvarováno v paralele s pohybem výhradně horizontálně položených bílých linií a obdélníků na černém pozadí.



Wilfried Jentsch: *i_Sphere*

Téměř absolutní vizuálně-hudební film, který sice používá akustického zvuku čínské loutny, ale nepřirazuje mu žádný specifický nosný význam a pracuje s ním z autorského pohledu kompozičně jako s neutrálním zvukovým objektem. Vizuální složka je počítačově generovaná a technicky propojená se zvukovou stopou, od níž se její pohyb a tvar odvíjí. Přesto se z hlediska individuální percepce nelze ubránit dojmu, že užití čínské písně v rámci zvukového materiálu určuje orientální atmosféru celého díla a může být zdrojem subjektivních projekcí orientálních motivů v jinak neurčitých vizuálních tvarech. Proto váhám se zařazením této kompozice mezi díla ryze absolutní.



Následující analyzovaná skupina šesti audivizuálních kompozic již ve videu pracuje s reálným kamerově natočeným materiálem nebo s fotografiemi, které mohou být dále postprodukčně modifikovány, nejedná se již o ryze počítačově generovanou pohyblivou grafiku. Míra abstrakce je stále vysoká, blízká maximu, jednoznačně ale již nelze hovořit o absolutní absenci motivické reprezentace. Naopak z vizuálních motivů pocházejících původně z vnějšího světa se stávají objekty pro kompoziční práci. Tvůrčí přístupy u těchto kompozic jsou blízké čistému filmu (nenarativní abstrakce a rytmizace reálných kamerových záběrů) a sklíženému filmu (opětovné využití existujícího video-materiálu, princip koláže a found footage).¹²⁶ Oproti prvním osmi filmům se zde objevuje zárodek

¹²⁶ Viz s. 17 této práce, pozn. č. 57.

realistického avšak různou měrou desematizovaného zobrazení. Zvuk sleduje stejný princip a u těchto kompozic se již zřídka setkáme s ryze synteticky generovaným zvukem. Spíš se bude jednat o využití nahrávek akustických zvuků (nástrojů, objektů, ruchů, atmosfér) a jejich digitální modifikaci (bazální i komplexní). Zvuk syntezátoru však u těchto kompozic také není vyloučen, spíš se do popředí diskuze dostane jeho role a význam jeho zapojení v rámci kompozičního rozvržení. Poslední tři audiovizuální kompozice následujícího výběru navíc přecházejí ve svém průběhu mezi předchozími kategorickými módy – mohou obsahovat záběry realistických objektů, ale i scény připomínající počítačově generovanou absolutní animaci a ve zvuku mohou reagovat obdobnou strukturní změnou.

Colin I. Nossek: *Arboretum*

Miniatura založená na autorových fotografiích a záběrech reálných rostlinných textur botanické zahrady, které jsou v postprodukcí dále barevně, tvarově a pohybově morfovány. V hudební stopě se rozvíjí volně esteticky související oblouk, který začíná zvukem netradičních technik smyčcových nástrojů a přes harmonii akordů hutnějšího synteticky modifikovaného zvuku, který připomíná smyčcový orchestr, se po chvíli vrací do původní zvukovosti. Autor k tvorbě zvukové stopy využívá zvuky smyčcových nástrojů, syntezátorů a přírodních objektů. Souvislost zvuku a obrazu zde tedy není technická, ale estetická a materiálová. S rozvojem střízlivé akustické hudby do bohaté synteticky modifikované až syntezátorové se z černobílého obrazu stává barevný, který navíc pohybem a digitálním morphingem tvaru a barev ožívá. Jedná se o náhled do skryté „živočišnosti“ rostlinného světa, který jako lidé obvykle nevnímáme, a jeho opětovné navrácení do percepčně běžné statické polohy.



Kimia Koochakzadeh-Yazdi: *Blue Glint Submergence*

Abstraktní audiovizuální kompozice, u které čistá kamerová práce s proměnlivou barevností a intenzitou osvětlení (pravděpodobně bez výrazného syntetického postprodukčního zásahu) vytváří dvouplánovou pohyblivou texturu

v rámci jednoho záběru. Po prvním dojmu ryze abstraktního obrazu si uvědomíme materiál strukturovaného dna kovové nádoby, která je naplněna vodou, na jejíž hladině vzniká přední plán výsledné pohyblivé textury. Na kovovém dně občas spatříme uchycené bublinky vzduchu, na vodní hladině jsou obrazce sypkého plovoucího materiálu. Kamera není statická, uvědomujeme si autorčiny kamerové a scénické zásahy – vznášení objektivu různými směry nad vodní hladinou, přibližování a oddalování vodní hladině, čímž vzniká různé rozostřování a zaostřování, proměnlivost barevnosti a intenzity světla (dané proměnlivostí nasvícení či expozice), mechanické čerání vodní hladiny, sypaní objektů na vodní hladinu. Všechny autorské zásahy jsou rytmicky komponovány a propojeny se syntetickou zvukovou stopou.



Erich Barganier: *Geisslerlieder*

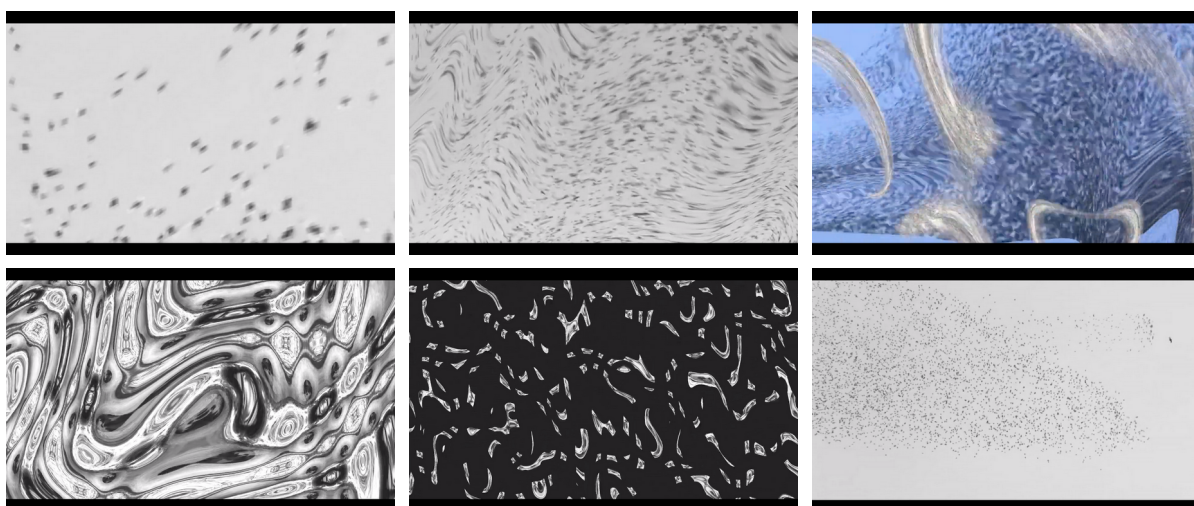
Surrealistická koláž posbíraných video záběrů vzájemně do sebe datově sloučených za výskytu digitálních artefaktů a glitchů. Zvuk je tvořen záměrně degradovaným zvukem cembala následně parametricky komponovaným. Kompozičně jsou obě složky rytmicky latentně propojeny, přičemž u zvukové stopy si lze všimnout materiálového vývoje (od samotného zvuku cembala po přítomnost více vrstev syntetických zvuků), zatímco obraz víceméně drží zvolenou strukturní polohu – obměňuje nasnímané motivy, jež jsou předmětem další digitální deformace. Zvuková a obrazová složka je koncepčně spjata zejména skrz zmíněné principy digitální degradace.



Margarita Stepanova: *Murmur*

Z analytického hlediska velmi zajímavá audiovizuální kompozice zabývající se různými úhly pohledu na strukturu obřího letícího ptačího hejna (organického

vizuálního tvaru měnícího plynule mj. svou hustotu a hybnost). Kompoziční proměny přístupů zde již hraničí se subžánrovou změnou estetiky – zatímco kompozice začíná jako kamerově záběrováný film (byť v rozlišení digitálně degradovaný), postupně je navyšován princip digitálního tvarového morphingu až do jeho extrémní polohy, kdy změna tvaru je natolik radikální, že zasahuje do původního záběrového rámce, z něhož se tak stává nový vizuální objekt uvnitř animovaného videa. Velice deformovaný původní rámeček záběru je navíc postupně zmenšován a rozmnožen, ve výsledku v granulačním módu desítek až stovek instancí, což má za následek náhlou estetickou příbuznost počítačově generovaným animačním technikám za současného razantního vzdálení až negování módu kamerově natočeného filmu, než se film vrátí do své původní polohy. Dalo by se zde tedy konstatovat, že film přechází z módu čistého filmu (rytmizace kamerových záběrů) do módu abstraktního až absolutního filmu (generativní estetika práce s vizuálními efekty, desemantizace obsahu vizuální složky) a zpět. Vizuální motivy sjednocuje jen zvolené téma, které je inspirací především strukturní. Motivy ve zvuku patrně vycházejí z field-recordingového záznamu ptáků, jsou však stylizovány a strukturovány v podobném kompozičním vývoji jako obraz. Na začátku a na konci je akustický základ zvuku lépe rozeznatelný, v průběhu kompozice však dochází i k jeho desemantizaci a není jasné, zda se jedná o vysoce procesovaný akustický zvuk nebo spíše zvuk elektronicky generovaný, což je jasnou paralelou vizuálního pojetí skladby.



Danilo Rossetti: *Substâncias moldáveis version 2*

Druhá audiovizuální skladba, u které by se dala zaregistrovat kompoziční práce se subžánrovou příslušností uvnitř díla. Úvodní krátká ouvertura je obrazem abstraktních motivů charakterem nejvíce připomínajících půdorysný

pohled na vlny mořského příboje, jejichž tempo je však zrychleno a velmi vizuálně stylizováno. Následující první hlavní část kompozice zobrazuje dvě vrstvy: v první vrstvě je time-lapse realistického statického celku zálivu severské krajiny s noční oblohou, polární září a pulzujícím osvětlením silniční komunikace, tvořeném projíždějící dopravou, v druhé vrstvě je pohled na neurčitě digitálně zkreslený, avšak realistický záběr vlnící se vodní hladiny. V průběhu této části kompozice dochází k proměně barevnosti obou vrstev od realistického zobrazení po barevně inverzní, v jejím průběhu také dojde ke skrytí vrstvy krajiny a jejího „zanoření“ za vrstvu vodní hladiny, a k opětovnému objevení. Druhá hlavní a závěrečná část kompozice obsahuje opět abstraktní tvary blízké ouvertuře díla. Tentokrát je s nimi pracováno v módu flicker-filmu;¹²⁷ byť po předchozí zkušenosti opět latentně rozeznáváme pohled shora na vlny mořského příboje, efekt celoobrazového blikání a značná vizuální stylizace z této části činí estetický útvar blízký strukturálnímu filmu a někdy dokonce hand-made filmu (motivy a rytmička jejich střídání připomínající manuální chemické naleptání filmového pásu), přestože jím není. Čím blíže k závěru díla se nacházíme, tím spíše ve vizuální složce dochází k desemantizaci až absolutizaci struktury, a tím i lokálního percepčního vyznění. Autor si je vědomý kompozičních procesů, které aplikuje jak v obraze, tak ve zvuku. Hudba tak proměny obrazu provází obdobně rytmizovanými strukturálními postupy. Není zde jasné, co je zdrojem zvuku, ale dle sónického charakteru se jedná o nahrané samplý modifikované různým způsobem podle potřeby kompoziční osy. Obě audiovizuální složky zastřešuje idea dlouhého parametrického vývoje obou hlavních částí díla (především v parametrech barevnosti a textury – zvukové i obrazové), přičemž obě části se liší v pojetí kontinuity audiovizuálního materiálu – první hlavní část pracuje s kontinuálním charakterem materiálu, druhá s přerušovaným až granulovaným.

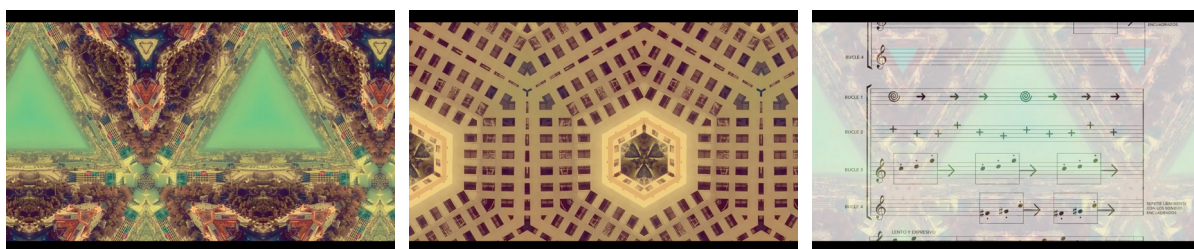


Frida V. de la Sota: *Telaraña*

Záběr městské krajiny autorka této kompozice kaleidoskopicky prostorově strukturuje a animuje. K obrazu zní záznam zvuku sólové flétny, jejíž

¹²⁷ Viz s. 17 této práce, pozn. č. 52.

improvizované motivy jsou elektronicky vrstveny a smyčkovány bez dalších přidaných zvukových efektů. Koncepce hudby, byť materiálově odlišného charakteru než obraz, strukturálně souvisí s prostorovou hierarchií vizuálních motivů („like a spider web“). Charakter zvuku je dokumentační (záznam z koncertní premiéry skladby, nikoliv precizní studiový snímek) a stejně tak úplný závěr audiovizuální kompozice je tvořen velnutím zobrazení hudební partitury tohoto díla. Tušíme-li proto od počátku dokumentační atmosféru koncertní akce v prostřednictvím charakteru zvuku, v samotném závěru kompozice dojde k otevřenému sebereflexivnímu přiznání scénáře akce. Tato kompozice se proto z víceméně čistě abstraktního díla ve svém průběhu stává nositelem dokumentární informace.



V případě kompozic s kolektivním autorským podílem dvojice skladatele a vizuálního umělce (nebo u jiného týmového složení) jsem měl při sledování častěji pocit, že poslouchám natolik samostatně fungující hudbu, že obraz měl spíše roli volného vizuálního klipu k hudbě, resp. hudba vyzněla jako volně přiložený doprovod k filmu¹²⁸ nebo měla obraz charakter VJingu ke klubovému hudebnímu setu.¹²⁹ Tyto módy se mohou ocitat na hranici toho, co ještě lze považovat za audiovizuální kompozici v dříve vymezeném smyslu; hudba vyznívá autonomně, má vlastní žánrové usazení a obraz k ní volně přiložený odděleně sleduje vlastní estetiku, obě složky nejsou strukturálně a kompozičně od počátku koncepce propojeny a jsou de facto vzájemně postradatelné. Samozřejmě se jedná jen o část kolektivních kompozic; mnoho z nich nepochybně splňuje nárok na prokomponovanost vizuálního materiálu se zvukovým i v případě společné práce několika autorů.¹³⁰

128 Např. Kateryna Bortsova, Graziano Eschini: *Union – Communion* nebo Zlatko Ćosić, Brad Decker: *ILLUSIVE ECHOES*. V kategorii *Electronic Music Video* projektu *Audiovisual Frontiers*.

129 Např. Dedeco, ttttuto (Artur Souza): *Live for Orla* nebo Robin Amos, Blaik Ripton, Allison Tanenhaus: *Vapor 1 (Excerpt)*. Tamtéž.

130 Např. Jack Ballard, Brandon T. Truscott: *Seven Days* nebo Igor Kefalidis, Andrew Quinn: *Vega_S*. Tamtéž.

2.2 Experimental Video

Experimental Video je označení druhé skupiny audiovizuálních kompozic uvedených v rámci projektu Audiovisual Frontiers. Jedná se již o diverznější skupinu filmů a audiovizuálních děl, na jejichž vzniku se podíleli umělci různých tvůrčích portfolií. Oproti předchozí skupině *Electronic Music Video*, již zde není patrná taková četnost skladatelů jako jediných tvůrců díla, přesto je z celkových 22 uvedených děl osm autorsky vytvořeno skladateli „životopisem“ a další čtyři intermediálními tvůrci, jejichž esenciální částí produkce je hudební tvorba nebo jsou absolventy hudebně kompozičních, muzikologických či sound designových oborů, a byť se dále v biografii neoznačují za skladatele, lze je za skladatele považovat.

Filmy této skupiny mají již poměrně daleko od ideje atematického absolutního filmu, často se nejedná ani o ryze abstraktní filmy z redukovanou složkou významové reprezentace. Do hry již vstupuje prvek narativního nebo dokumentárního přístupu, sice ne u všech ukázek a nikoliv explicitně, ale v latentní míře, oproti skupině děl analyzovaných v podkapitole 2.1 *Electronic Music Video*, kde tento prvek až na výjimky byl zcela nepřítomný. V kontextu dalších uměleckých druhů do hry vstupuje nová tematická nebo formální inspirace nebo často dokonce přímá souvislost s dalšími uměleckými obory – literaturou, architekturou, malbou, fotografií, divadlem a performance, herním uměním, hraným nebo dokumentárním filmem, sound artem, hudebním klipem a dalšími.¹³¹ Začíná být patrné, že zatímco autory těchto audiovizuálních kompozic mohou stále být hudební skladatelé nebo hudebníci, žánrový přesah vystupuje z pozice čisté vizuální hudby a dostává se mnohem blíže do pozice filmové tvorby s náznakem „příběhu“. Samozřejmě se zatím zdaleka nejedná o klasický hraný ani dokumentární film (tak daleko se zpravidla nedostanou ani díla v nadcházející podkapitole 2.3 *Audiovisual Narrative*, ale spíš o zastávku na interpolační linii od úplné nenarativnosti abstraktní a absolutní vizuální hudby směrem zárodkům přístupu narativního nebo dokumentárního scénáře. Mnohem častěji je také v obraze upouštěno od softwarově generované pohyblivé grafiky a hlavním těžištěm estetiky začíná být kamerově natočený obraz, fotografie nebo převzatý videomateriál. Občasné užití textu v obraze nebo mluveného slova ve zvuku (vč. zpěvu na text) předznamenává volnější přístup těchto kompozic k sémantické reprezentaci přenášených významů.

131 Srov. DANIELS, Dieter a Sandra NAUMANN a s. 8 této práce.

Následující výběr je tvořen kompozicemi prvních osmi autorů, kteří se životopisem primárně profilují jako hudební skladatelé. Esteticky již nelze tento výběr sjednotit nebo roztrždit do podskupin tak dobře, jako v podkapitole 2.1 *Electronic Music Video*. U následujících děl je s ohledem na předchozí body již rozpuštěna jistá hranice míry čistého formalismu, a tudíž se otevírá prostor pro méně uchopitelnou volnější kreativitu, kterou každé dílo rozvíjí vlastním osobitým způsobem.

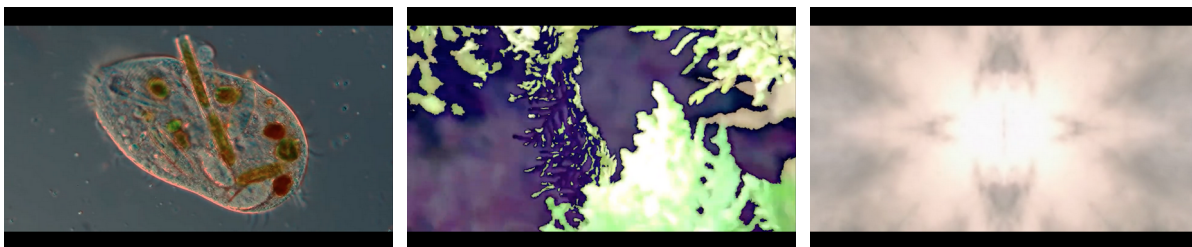
Vlad Shlek: *Digital Decay*

Audiovizuální kompozice, která v sobě kloubí prvky hororového filmu, herní „1st-person walkthrough“ perspektivy a zvuk hutnějšího elektronického dronu v hudební stopě (náladou příbuzného k sludge-metalové estetice) se zakódovanou zvukovou citací Tarkovského filmu Andreje Rubleva. Atmosférické dílo nejprve uvádí skoro až dějovou zápletku, kdy postava, jejímž pohledem sledujeme scénu opakovaně probíhá temnou lesní krajinou v tísnivé atmosféře. Z opakování téhož záběru se však stane až schizofrenní rutina a skrz problikávání druhého motivu běžících nohou postavy a postupného zmenšování a zmnožování celého záběrového rámce se zanedlouho náš pohled přenesse hierarchicky nad první scénu, ze kterého se tím postupně stane jeden z vizuálních objektů rytmické strukturální kompozice. Připojují se i další obrazy, vč. textového nápisu „WITHOUT US“, které rovněž lineárním způsobem pracují s nenápadnou změnou své velikosti při současném vzájemném rytmickém střihovém střídání v mezích estetiky strukturálního filmu. Zvuk je kromě repetitivního elektronického hutného dronu obohacován o mluvené slovo, které je v celku v mixu téměř nesrozumitelné a v různých fázích deklamace utínané.



Ben Zucker: *Incognita Ex Terra*

Poetická filmová báseň tematicky odrážející naši percepci mikro a makro krajin s hudební složkou koncertního charakteru pro ženský hlas, violoncello a elektroniku. Zpěv obsahuje text v angličtině a vrstvy elektronického a samplovaného zvuku taktéž obsahují nesrozumitelné mluvené slovo. Video záběry vnějších krajin i zvětšenin přírodních mikrostruktur poeticky ladí ke zvolené estetice hudby, a přestože tak není explicitně řečeno, jedná se pravděpodobně o stříhový film – autor vzhledem k užitým motivům nejspíš pracuje se záběry převzatými z jiných zdrojů a je pouze tvůrcem vizuální dramaturgie, ve které osciluje mezi realistickými zobrazeními přírodních motivů, jejich jemnou stylizací, ale i totální abstrakcí obrazu do barevných ploch a nezřetelných tvarových motivů. Esteticky celé dílo hraničí s estetikou bezeslovných dokumentárních „filmových symfonií“, ke kterým řadím i například podobným způsobem hudebně-vizuálně laděný *Mikrokosmos*.¹³²



Hassan Estakhrian: *Junk Food of the Sea*

Audiovizuální skladba estetikou hraničící s žánrem „music video“, resp. žánrem popkulturního videoklipu – k vypracované jazz-popové hudební skladbě vidíme gestický video doprovod s jemným vývojem obsahu (zamoření plasty). Hudební i vizuální stopa jsou autorsky provázané, celek patrně vznikl jako jedno dílo, a nedá se tudíž říci, že by jedna ze složek byla koncepčně podřazena té druhé, přestože tak dílo působí. Těžištěm kompozice je zpěv srozumitelného textu, který sarkasticky komentuje globální ekologickou krizi a přítomnost plastů v oceánech. Instrumentálním doprovodem je zvuk klavíru, plastových objektů, vrstvených hlasů a field recordingu. Video je tvořeno objektem úst pohybujících se do rytmu skladby a vyslovujících zpívaný text, následně rámem záběru (plastové materiály) a obsahu hlavního pole záběru (různé pohledy na moře v pozadí a animované fotografie plyšových zvířátek a plastových objektů).

132 *Mikrokosmos* [Microcosmos: Le peuple de l'herbe][film]. Réžie Marie PÉRENNOU, Claude NURIDSANY. Francie / Švýcarsko / Itálie, 1996.



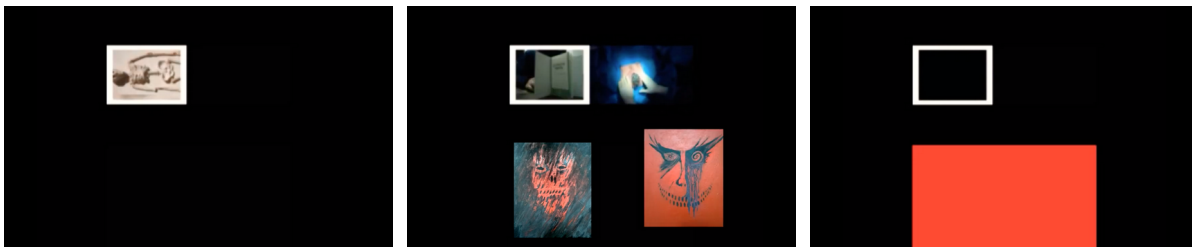
Joseph Bohigian: *Lullaby for Stepanakert*

Politicky motivované audiovizuální in memoriam ostřelování města Stepanakert ve sporném arménsko-azerbajžánském území, které bylo uvrženo do vojenského konfliktu v září a říjnu 2020. Skladba začíná dokumentárním záběrem z bezpečnostní kamery, který zachycuje bombardování ulice Stepankertu se současným zvukem městské sirény a explozemi výbušnin. Do této atmosféry je exponována tklivá jednoduchá skladba složená ze zvuků ženského zpěvu, fléten a dalších dřevěných dechových nástrojů a drnkacího nástroje. Druhý, delší záběr skladby pokračuje v dané hudební náladě a instrumentaci s postupným rozsvěcením fotografie pomníku v horské krajině, již bez ilustrativních válečných zvuků. Skladba má teskný poetický nádech malé dokumentární vzpomínkové ódy.



Argentino Docente: *Mas allá*

Tato koláž pohyblivých zarámovaných motivů má z kompozic uvedených v této podkapitole asi nejbližší klasické avantgardě vizuální hudby první poloviny 20. století. Přestože je v jednotlivých motivických boxech této kompozice uvedeno několik realistických i abstraktních motivů týkajících se smrti, života a tarotových karet, s jejich rytmem a vizuální kompozicí je pracováno zcela dadaisticky, stejně jako se zvukem, v němž až naivisticky ostinátní ruchy (hodiny, metronom, tlukot srdce) doplňují jiné (psací stroj, fotoaparát), vše v nízkém kvalitativním rozlišení s funkcí obnaženého gesta.



Andersen Viana: *Moonscape Adagio*

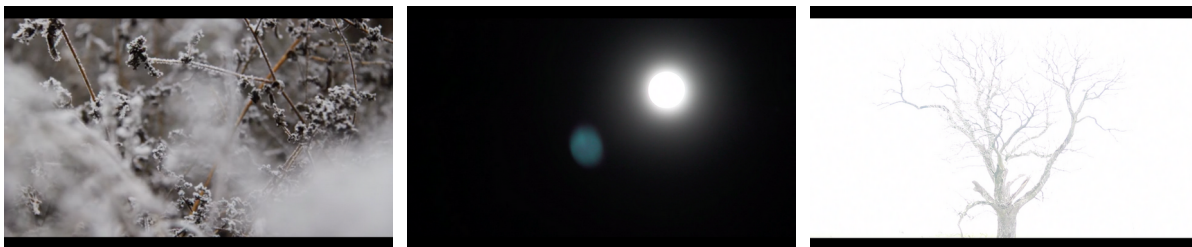
Filmová báseň kamerově volně plovoucí mezi až kýčovitě stylizovanými vesmírnými objekty s retro estetikou postarší 3D animace i samplovaného a syntezátorového zvuku. Paralely s vizuální estetikou můžeme najít např. v animované sekvenci Kubrickova filmu *2001: Vesmírná Odysea*, kde k poletujícím vesmírným objektům z dnešního pohledu zastaralé animace hraje valčíková hudba J. Strausse. Také *Moonscape Adagio* působí jako bezcílná vesmírná filmová balada nostalgicky ponořená do zvuku a vizuality 70. až 90. let minulého století, která svým celkovým vyzněním připomíná i poeticko-dokumentárně laděnou tvorbu režiséra Godfrey Reggia, avšak bez naléhavého sdělení, s ryze hudebně-fantazijním účelem.



Martin Klusák: *Praevernal*

Vlastní audiovizuální kompozice určená ke koncertnímu i k filmovému provedení. „Plynulý vývoj sedmi dlouhých záběrů ve spojení s ambientní orchestrální hudbou vytváří živý audiovizuální organismus – meditativní pohled na zimní kosmos, který v tiché nejistotě čeká na jarní rozkvět.“¹³³ Kompozice využívá pouze kamerových záběrů, reálného zvuku bicích a smyčcových nástrojů a field-recordingových nahrávek. V každé z částí je vypracována dramaturgie časových přechodů mezi abstraktní polohou audiovizuálního materiálu a konkrétními obrazovými a zvukovými motivy, a to zpravidla vnitrozáběrově. Kompozice se příliš nevychýlí žánrově, ale spíše v rámci svého nenarativního plynutí jemně a plynule přechází mezi módy abstrakce a realismu.

133 *MASTERFILM* :: CZ [online]. [cit. 2022-06-26]. Dostupné z: <https://www.masterfilm.cz/#predjari>.



Bernd Schumann: *Zwei Planquadrate*

Dva krátké příběhy v rámci animovaných reálných modelů situací. První je pohledem na stavebnicový model města, které je ostřelováno nálety dětských kuliček – zachycuje destrukci tohoto „města“ za zvuku lo-fi ambientního technického dronu. Druhá kompozice celku zobrazuje animovanou šachovou partii na písečném podkladu, jenž v průběhu partie prorostou stonky trávy a zničí tak celý průběh hry. Zvukovým doprovodem je zde kakofonní koláž zvuků různých hudebních i nehudebních předmětů s groteskním vyzněním. Jedná se o dva příběhy s až narativním vyzněním jasného poselství o „charakteristice ničení a absurditě lidské ambice“.

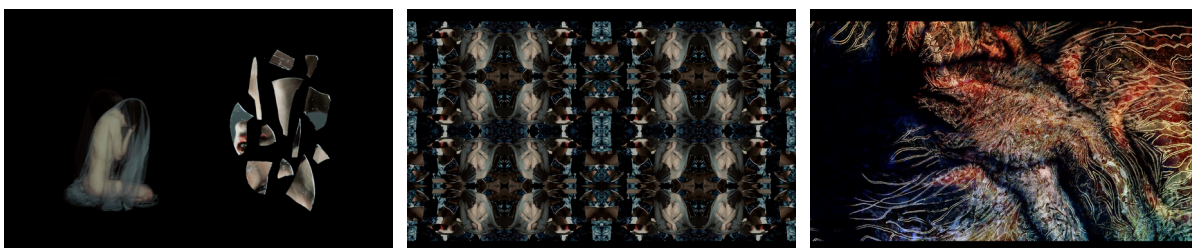


K předchozím osmi ukázkám přikládám ještě další čtyři kompozice z tvorby umělců z hudebních, muzikologických a jiných souvisejících oborů, kteří se za skladatele sami neoznačují, ale které však lze s čistým svědomím za hudební či intermediální skladatele považovat. Tyto kompozice přidávám za účelem obohacení pohledu na to, co vše lze za audiovizuální kompozici považovat, aniž bych se v této analýze oborově vzdálil z hudebně nebo muzikologicky uvědomělého autorského kontextu.

Ursula San Cristóbal: *En lo profundo de la piel*

Působivá audiovizuální zpodobnění k tématu autoerotiky barcelonské umělkyně Ursuly San Cristóbal se druhově nachází na pomezí hudby, performance a výtvarného umění. Vlastním hlasem autorka natáčí vícehlasé zpěvy, které noří celou skladbu do atmosféry střízlivého středověkého vícehlasu. Ambientními elektronickými zvuky doplňuje mysteriózní atmosféru a připravuje prostor

pro svůj hlasový komentář, kterým až deníkovou metodou shrnuje své úvahy a pocity k danému tématu. Video obsahuje figurální zobrazení autorčina těla v juxtapozici s různými dalšími vizuálními motivy (např. střepy zrcadla s vlastním odrazem) a v konfrontaci s plošnými vizuálními texturami získanými digitální syntézou nebo procesingem. Celková atmosféra hraje stěžejní roli a snímek jako celek je tudíž žánrově na pomezí deníkové dokumentární tvorby a abstraktně-surrealistické vizuální hudby. Autorka je absolventkou muzikologie a dějin umění.



Eric Deerly: *Entropy*

Černobílý urbexový náhled do chátrající vybydlené obytné budovy prostřednictvím poklidné kamerové jízdy skrz jednotlivé místnosti za zvuku stálého elektronického dronu. Plynulost kamerového průchodu budovou je narušena jemnou prací s editingovými glitchi – nepatrné štěpení obrazovky a delay částí obrazu vytváří osobitou estetiku na pomezí nefázové animace reálného prostředí, které tímto zásahem mírně ožívá, přesto zůstává v nehybnosti vlastního opuštění. Autor je intermediálním umělcem s akademickým vzděláním původně v hudební kompozici a později v rámci kariéry i ve vizuálním umění.



Lloyd May: *Pixels Apart #1 [The First Dance]*

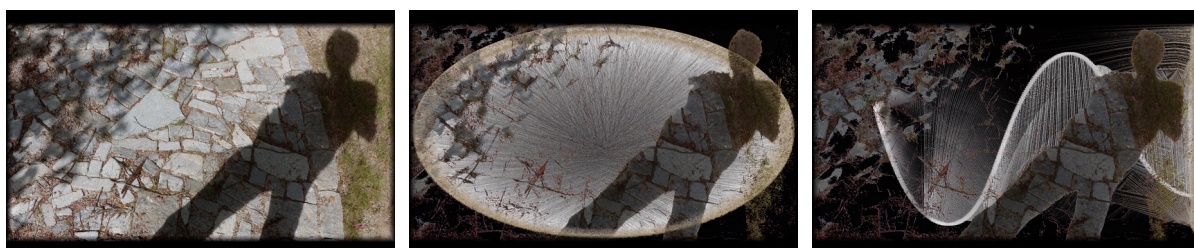
Audiovizuální kompozice hraničící s herním přístupem, kdy dva hráči hrají dvě různé videohry a „dirigent“ následně z těchto dvou zdrojů vybírá aktivní audiovizuální kanál, případně oba zdrojové kanály různě prolíná nebo modifikuje do abstraktních kombinací. Výsledná kompozice je tudíž tvořena přepínáním, prolínáním nebo úpravou pohledů na postup „interpretů“ v těchto dvou hrách (a souvisejících soundtracků) a její struktura reaguje na kolize narativů obou

videoher, čímž vzniká narativ nový. V obecnější rovině kompozice přispívá do diskuze současného tématu hudby a počítačového gamingu a v rovině kompoziční je zde přímočarý herní příběh mírně zaoblen do abstraktnějšího vizuálně-hudebního tvaru. Auto je absolventem oboru Digital Musics a současným studentem doktorského stupně v oboru Computer-Based Music Theory and Acoustics na Stanford University.



Jean-Michel Rolland: *Presence*

Jednoduchá audiovizuální kompozice vychází z fotografie stínu autora, který se postupně v mikroskopickém měřítku pixelů hromadně rozpadá do abstraktních a různě tvarově morfujících struktur, než se na závěr všechny pixely vrátí zpět do původní pozice v rámci fotografie. Tato audiovizuální kompozice nemá mezi jinými v této skupině téměř žádný prvek narativního nebo dokumentárního charakteru (kromě „autoportrétní“ dokumentace vlastního stínu), je pouze odlehčeným komentářem k tématu proměny vnějšího a zachování vnitřního světa jedince a svou estetikou je nejbližší abstraktním filmům popsaným v kapitole 2.1 *Electronic Music Video*, mezi něž by stejně dobře mohla spadat. Konceptuální je v tomto případě především obrazová složka, zvukový ambient může být v tomto případě vnímán jako druhořadý.



Shrnutο v bodech, analyzovaných 12 kompozic má tyto společné rysy:

- Jedná se o autorské audiovizuální kompozice umělců jednotlivců – profesionálních skladatelů nebo intermediálních umělců s explicitním těžištěm tvorby v hudbě a zvuku.
- Díla zpravidla vycházejí z kamerově natočeného materiálu, fotografie nebo z převzatého videomateriálu. U příkladů spíše nejsou technicky propojeny

způsoby geneze zvuku a obrazu – k propojení dochází až při střihu výsledného audiovizuálního útvaru nebo pouze percepčně. Případný syntetický zvuk nebo vizuální element může být jedním ze stavebních kamenů celkové audiovizuální dramaturgie, těžiště však není ve tvorbě prostřednictvím počítačové syntézy, ale ve zprostředkování a distorzi obrazů a zvuků reálného světa. Větší kompoziční význam, než rytmické strukturování detailů kompozice (nejen prostřednictvím pokročilých softwarových metod), má obecná dramaturgie, střih, vyznění a divácká interpretace celku – jinými slovy nesledujeme již vizuální hudbu pro účel čistého sledování a poslechu, ale tážeme se po významu. V obraze někteří autoři začínají pracovat s textem a ve zvuku s mluveným slovem.

- V kontextu teorie experimentálního filmu můžeme výběr řadit do oblasti abstraktního, strukturálního, čistého a sklíženého filmu, možná žánrová identifikace však pokračuje přes pole avantgardního a surrealistického filmu směrem k jiným kvazi-narativním a poeticky-dokumentárním formám. Již se však jednoznačně nejedná o absolutní filmy (tj. není již relevantní uvažovat o čistém – akusmatickém módu poslechu zvuku a absolutním módu pozorování obrazu, jako tomu bylo často v předchozí podkapitole *2.1 Electronic Music Video*).
- Určitá míra reprezentace objektů vnějšího světa je vždy přítomná – od minimální (významová abstrakce, surrealistická koláž motivů) přes zobrazení konkrétních pojmenovatelných a význam nesoucích objektů (např. planeta Země, zvuk městské sirény) až po kódovou sémantickou informaci (text, mluvené slovo). Užité vizuální a zvukové objekty již nemusejí mít ryze „hudební“ rytmickou roli, ale již významotvornou v rámci zvoleného tématu nebo případného zárodku narativního nebo dokumentárního schématu.
- Ve výběru se vyskytují fixované podoby děl k hybridnímu provedení, ale idíla od počátku bez záměru performativní složky.
- Opět platí, že pokud na díle pracuje tým složený z dvojice vizuálního a hudebního umělce, může nastat dojem odpojenosti obrazu a zvuku, v závislosti na míře vzájemné komunikace a koncepčně-kompoziční provázanosti obou autorů.¹³⁴

134 Srov. s. 47 této práce.

2.3 Audiovisual Narrative

Sekce *Audiovisual Narrative* analyzované kolekce *Audiovisual Frontiers* dává prostor pro zamyšlení nad aspekty narativity a jejích projevů v abstraktní audiovizuální tvorbě. Souhrnně lze usuzovat, že kompozice v této skupině mohou mít podobná strukturální pravidla jako příklady v předchozí podkapitole 2.2 *Experimental Video*, ale do popředí se zde dostává silnější narativní nebo dokumentární aspekt. Tento aspekt může být tvořen posílenou rolí vyprávění nebo vědomým rozvojem tématu v čase (nikoliv pouze jeho konstatováním a následným abstraktním ztvárněním). Do hry se také nyní často vkládá motiv ústřední postavy hraného nebo dokumentárního příběhu, ať už jde o autora samotného nebo jiného představitele fikce nebo dokumentu. Skupina *Audiovisual Narrative* obsahuje celkem devět děl, z nichž pět, které popisují níže, bylo vytvořeno autorsky skladateli.

Otto Wanke: *Moving speeds*

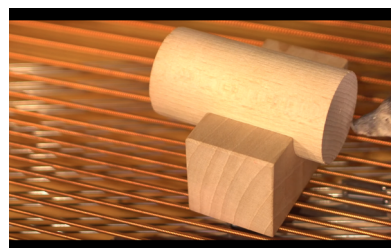
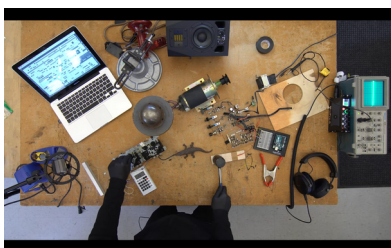
Strukturálně pojatá stříhová kompozice parafrázující původní kinematografické dílo estetiky filmu noir, avšak zachovávající kontury jeho původní narativity. Autor ve třech kapitolách restrukturuje rytmiku obrazového stříhu i zvukovou stopu původního díla, v rámci každé však zůstávají i projevy původního dramatu – hlavní hrdina, průběh, rysy napětí, gradace, vrcholu a pointy. Se zvukem je zacházeno hudebně-kompozičně, nenarativním způsobem, přesto zvuk napomáhá akcentovat dramatická těžiště a místy je dějovost posílena srozumitelným mluveným slovem, které je patrně vyňato z dialogů původního filmu. Výsledná audiovizuální kompozice tak nepřijde o podrobné audiovizuální rysy ústředního hrdiny z původní citované předlohy.



Constantin Basica: *Post-Music #33*

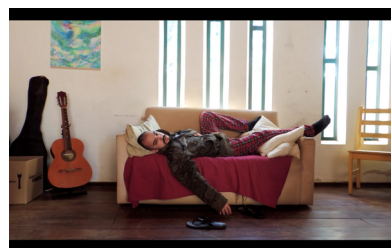
Skladba, která koncepcí hraničí s performance, resp. dokumentací svého vlastního vzniku, a u které tudíž poprvé možné polemizovat, zda se jedná o plnohodnotnou audiovizuální kompozici. Autor je sám ústřední postavou, jež

přímo ve filmu vytváří a nahrává zvuky pomocí nejrůznějších objektů; ty následně slyšíme v odlišně komponované podobě ve zvukové stopě. Prostředí, kde autor zvuky vytváří, je realistické; jedná se o zvukovou „dílnu“ – autorův ateliér, dále hudební studio s různými hudebními nástroji, se kterými je interagováno, a přírodní prostředí, ve kterém autor získává field-recordingové nahrávky. Vizuální dokumentační estetika je stylizována pouze částečně: kostýmem ústřední postavy, občasným užitím nonsensových objektů pro tvorbu zvuku (gumová zvířátka, dřevěné kostky) a stříhovou rytmizací záběrů (zrychlené záběry, rychlá stříhová rytmika). V části videa dokonce vidíme i slyšíme zcela realistický záznam v reálném čase (kontaktní zvuk v synchronu s natáčenou scénou). Skladba nemá narativní průběh, střídání zvukových i vizuálních motivů vytváří spíš chaotický dojem, s výjimkou dramaturgického vývoje k závěru kompozice vč. jejího zakončení.



André Tuffo: *Some intends to go out*

Klaustrofobní video amatérské estetiky o domácí izolaci hudebního umělce v pandemické době. Auto-video-portrét autora ve vlastním domácím prostředí je elementárně stříhově rytmizován za synchronu jednoduchého hudebního soundtracku.



Jack Van Zandt: *Two Arias from On the Shores of Eternity*

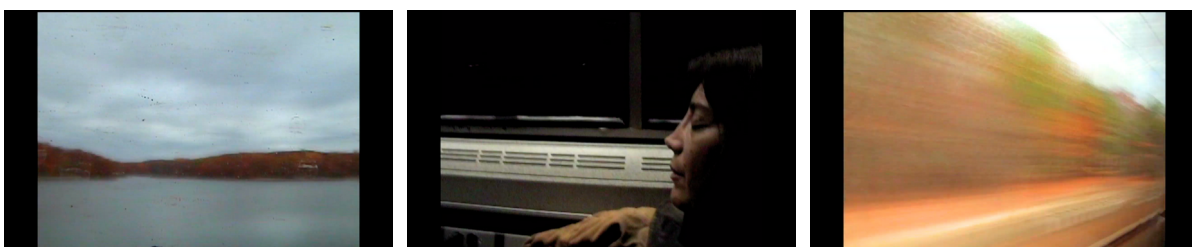
Filmová báseň vytvořená z původní hudebně-dramatické inscenace, ze které však po momentu formátové fixace do podoby audiovizuální kompozice vymizel scénický i dramatický element. Hudební obsah se opírá o báseň Rabíndranátha Thákura ve zpěvu s instrumentálně-elektronickým doprovodem. Vizuální složka volně pracuje s vesmírnými, přírodními a krajinnými motivy. Vzniká kompozice,

kteřá je, až na lyrický text jako součást pěveckého výkonu, příbuzná dříve analyzovaným kompozicím (např. Ben Zucker: *Incognita Ex Terra*, viz s. 50 nebo Andersen Viana: *Moonscape Adagio*, viz s. 52).



David Jason Snow: *Wake me when we get there*

Jednoduchá audiovizuální meditace na téma jízdy vlakem za doprovodu konstantního harmonického akordu a sónických koloratur zvuků kovového a píšťalového charakteru takřka bez vývoje. Obrazová linka je také spíš statická – snové záběry plynoucí rozostřené krajiny občas vystřídá pohled na spící ústřední postavu – cestujícího vlakem, k závěru kompozice i autem. Celek kompozice má spíš banální charakter hraničící s estetikou home-videa.



Jak je patrné, soubor děl v této skupině je kvantitativně menšího rozsahu, než předchozí kategorie, což může implikovat (nikoliv však definitivně znamenat), že skladatelé spíš netíhnou k narativu jakožto vyjadřovacímu prostředku. I ve shrnutých ukázkách se zdá, že dojem narativu je jen sekundárním jevem nebo výsledkem zkreslené derivace jiného původního díla. Linie narativu je každopádně spíš podvědomá, zastřená, až v některých ukázkách skoro nepřítomná. Posun od ukázek ve skupině *Experimental Video* zde vnímám především v expozici jednotné hlavní postavy společné pro trvání celého díla, což vytváří prostor pro diváckou kauzální interpretaci a vlastní určení míry narativu v každém z děl. Přestože jsou v dosavadních příkladech nejblíže k narativnímu schématu, kompozice shrnuté v této podkapitole většinou zůstávají díky všeobecné poetické, rytmické či asociativní stylizaci spíše stále na nenarativním břehu experimentální audiovize.

2.4 Audiovisual Performance

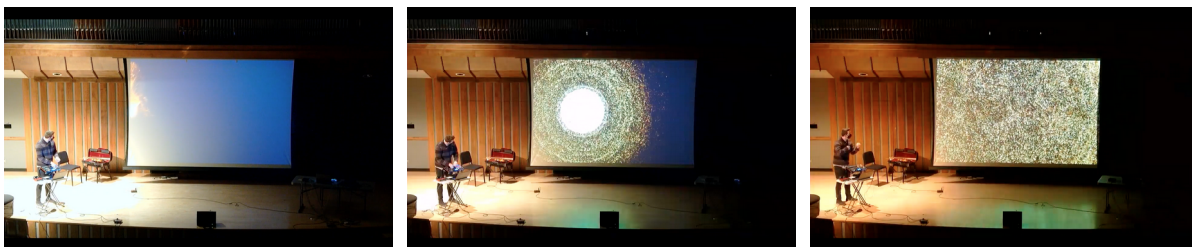
Na skupině děl s názvem *Audiovisual Performance* bude nejlépe možné promítnout dřívější úvahy o možném vymezení formátu audiovizuální kompozice – čím ještě může být a čím již není. Jádrem většiny audiovizuálních děl uvedených v této skupině je totiž performance v živém koncertním kontextu, nikoliv fixní audiovizuální dílo pro variabilní projekční uvedení. V úvodní části kapitoly 2 této práce bylo uvažováno, že pokud audiovizuální materiál vzniká na základě předchozího performativního díla nebo instalace, důležitý je moment fixace, který může vyústit buď do pouhé video-dokumentace předchozího „živého“ díla nebo naopak do suverénního nového uměleckého díla – nové audiovizuální kompozice. V tomto se však díla vedená v této skupině rozcházejí. U některých se jedná o pouhé video-zprostředkování původní performance takřka bez přidané umělecké hodnoty (ty již nepovažuji za audiovizuální kompozice), u jiných jde o nové audiovizuální tvůrčí zpracování zachyceného performativního aktu, které originální kamerovou, stříhovou a zvukovou prací ústí v nové samostatné dílo, které je možné už zařadit po bok jiných audiovizuálních kompozic (zejména jedná-li se o autorský režijní počín přímo skladatele – autora původní performance). Některá z uvedených videí vykazují spornou míru ryze dokumentační výpovědi na jedné straně a nové umělecké hodnoty na straně druhé – tato díla jsou na úplné hranici toho, co ještě mohu považovat za audiovizuální kompozici, a do celkového kvantitativního výzkumu je z tohoto důvodu ještě zahrnuji. Výjimky v tomto výběru nepočítají s rekonceptí žádného „původního“ performativního záměru vzhledem k jeho absenci.

Audiovizuální kompozice, jež jsou součástí této skupiny, mají různou estetiku s ohledem na již popsané žánrově-strukturní jevy – vzniká zde celé spektrum audiovizuálních přístupů, od abstraktní rytmické audiovizuální kompozice, přes poetické experimentální filmy s latentním narativem až po nový čistý a plnohodnotný narativ takřka bez estetické návaznosti na původní dílo.

Audiovisual Performance jakožto kategorická skupina v rámci projektu *Audiovisual Frontiers* obsahuje celkem 15 děl k online video-přehrávání; pro tento výzkum jich je relevantních deset,¹³⁵ z nichž zcela původními audiovizuálními díly jsou tři, dalších pět je zdařilou inovativní autorskou parafrází předchozí performance a u dvou je sporné, zda video-parafráze původní performance je dostatečně autorsky silná, aby se mohlo ještě jednat o nové

135 Resp. 11 je vytvořeno skladateli-jednotlivci, ale jednu z přehledu vyřazují, viz níže.

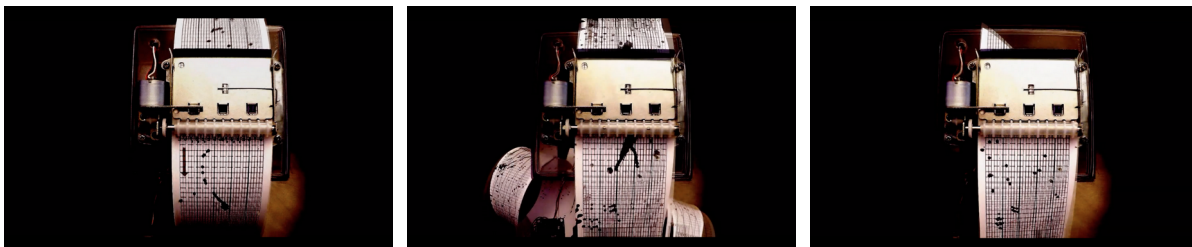
původní audiovizuální dílo a ne pouze dokumentaci předchozí akce. U jedenácté vyřazené ukázky Kevina Patricka Anthonyho: *Double Pendulum* již jednoznačně převládá dokumentační charakter a prezentovaný kamerový video-záznam není novou autorskou audiovizuální kompozicí, ale dokumentací živého provedení předchozí akce:



Z ukázek, které zůstanou zahrnuty v tomto výzkumu a závěrečném vyhodnocení, první tři jsou tedy principiálně velmi příbuzné s díly ve skupinách *Experimental Video* (podkapitola 2.2) a *Audiovisual Narrative* (podkapitola 2.3). Půjde o autonomní audiovizuální kompozice obsahující značnou míru realistické vizuální reprezentace a u některých z nich také vnitřního narativu:

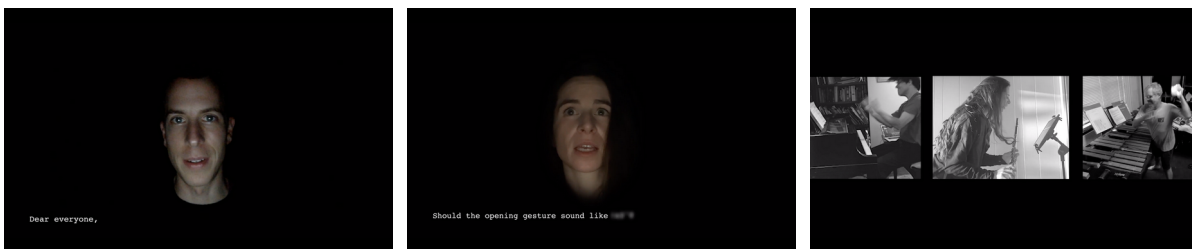
Stephen Montalvo: *Music Box Study #6 (SF)*

Objekt této audiovizuální kompozice zdánlivě připomíná jakousi zvukovou instalaci – jedná se o hudební skříňku přehrávající papírovou roli mechanicky vyrobené partitury (ve stylu automatických hudebních strojků). Po přečtení autorovy anotace se však dozvídáme, že se jedná o modifikaci audiovizuálního záznamu tohoto objektu, přičemž celý akt je inscenován právě a jedině pro vznik finální audiovizuální kompozice; žádné původní dílo (instalace, performance) zde neexistuje ani u tohoto díla nebylo nikdy uvažováno o živém performativním nebo instalačním uvedení. Zvuk i obraz jsou navíc modifikovány digitálním způsobem (obě složky v příslušných softwarech), takže ve výsledné audiovizuální kompozici neslyšíme původní zvuk, který strojek vydává, ani nevidíme zcela realistický záběr v jeho původní podobě. V obraze je pracováno mimo jiné se zalínačkami do černé (obraz často rytmicky synchronně s tichem zalne do černé obrazovky a s nástupem výraznějšího zvuku zvukem opět vylne do zobrazení objektu) nebo s jemnými tvarovými distorzemi obrazové kompozice. Zvuk je modulován do basových a subbasových frekvencí a původní cinkavé zvuky hudebního strojku jsou obsaženy jen v podprahové hlasitosti.



Oren Boneh: *Please Find Attached*

Audiovizuální kompozice, která nezakládá na přímé parafrázi předchozí performance, ale je svébytným audiovizuálním dílem na pomezí žánru hrané anekdoty. Skladatel inscenuje sebe a kolegy do dialogového scénáře, kdy protagonisté čtou texty emailové komunikace, která se současně formou animovaného textu zobrazuje v záběru. Předmětem dialogů je korespondence mladého hudebního autora a členů ansámblu pro novou hudbu, který od autora objednává a přijímá k nazkoušení novou skladbu. Distancí autora od interpretů a jejich pouhou písemnou komunikací vzniká při zkouškách mnoho nepochopení a komunikačních faux pas. V celé kompozici je pracováno s určitou gradací, která je primárně dialogově-dramatická, nicméně akcenty a růst elektronické hudby anekdoticky podtrhává klíčové momenty a obrysy gradace. Groteskní elektronická hudba, která je současně podkresem celého videa, patrně vznikla ze samplů zvuků akustických nástrojů, pravděpodobně ze záznamu skladby, jež je předmětem konverzace.



Pietro Dossena: *Untitled. Hands on Canvas*

Audiovizuální choreografie dlaní a předloktí v jednom statickém polodetailu s indiferentním pozadím. Pohyby paží nejprve doprovází téměř realistické postsynchronní ruchy (zvuk pohybu a tření končetiny po ploše), než se rozvinou i v jiné hudebně-zvukové ilustrace gest (např. zvuk hlubokého klavírního flažoletu na pohybový akcent). Byť se tedy jedná o jaksi přenesenou divadelně-choreografickou estetiku, její vnitřní rozvoj a celkové vyznění je originálního a nepřenositelného audiovizuálního formátu vázaného na kompozici kamerového záběru a proměnu zvukové koncepce; je tudíž relevantní v tomto případě hovořit

o čisté audiovizuální kompozici, bez možnosti jiného módu prezentace při zachování kompoziční čistoty.



Jiná situace než u prvních tří ukázek nastává v případě dalších pěti děl – u nich se již jednoznačně jedná o parafráze původních performance, které jejich autoři berou za materiál při tvorbě nových fixních video-kompozic. Tyto nové audiovizuální skladby mají různou míru nového autorsky-režijního vkladu; ten je však vždy natolik významný, že je neváhám označit novými, autorskými a svébytnými audiovizuálními kompozicemi. Některé z nich hraničí s etablovanými filmovými žánry (např. taneční film, cestovatelský dokument), jiné jsou podobné spíše rytmickým abstraktním kompozicím vizuální hudby.

Joseph Klein: *Chain of Circumstances*

Zdařilá kombinace tanečního filmu (s přidruženou klavírní interpretací skladby) a rytmické kamerově inscenované audiovizuální kompozice. Přestože jsou choreografie i skladba pro sólový klavír původně určeny pro koncertní, resp. taneční provedení, video varianta projektu přináší právě prostřednictvím osobité kamerově-kompoziční, stříhově-rytmické a trikové práce rysy nového originálního audiovizuálního díla v režii skladatele. Hudební složka projektu jde zpravidla volně v dialogu se záběry taneční choreografie, někdy se však dotkne módu realistického zobrazení, především v momentech zobrazení klavíristových rukou při hře na nástroj. Toto zobrazení je však vždy stále mírně stylizované, nejedná se proto o stoprocentně realistický záznam, jako by tomu mohlo být v přísné dokumentaci hudebního provedení nebo v audio-vizuálně synchronním hudebním klipu. S motivem rukou klavíristy je navíc pracováno důsledně stříhově-rytmicky – funkce vizuálního rytmického objektu proto mírně převládá nad funkcí realistického zobrazení hudební interpretace. Významným charakteristickým kompozičním prvkem celého díla je jemně provedený přechod z černobílé barevnosti do barevné v úvodu a nazpět v poslední třetině kompozice. Jedná se rovněž o prvek bytostně spjatý s audiovizuálním formátem tohoto díla, který pravděpodobně původní pódiová choreografie neobsahovala

nebo ztvárnila jiným způsobem.



Maike Zimmermann: *Hybrid Autoharp*

Původní audiovizuální performance pro akordovou citeru (autoharp) se fixací materiálu a eliminací performativní složky stává působivou audiovizuální kompozicí. K hypnotické pomalu se vyvíjející hudební stopě tvořené samplý zmiňovaného hudebního nástroje a jejich elektronickou modifikací autorka zvolila vizuální obrazy z vlastního road tripu po Islandu. Amatérský charakter cestovního home-video, ve kterém kromě občasných zhlédnutí spolucestovatele a stínu autorky vidíme pouze plynoucí záběry drsné islandské krajiny, povyšuje právě kombinace s mystickou konstantní a přesto vyvíjející se hudbou; „a road trip through Iceland becomes a mysterious quest that blurs the outer and inner boundaries of perception“. V kompozici se tím rozvíjí jemný narativ bez zápletky a s podprahovým vnímáním ústředních postav.



Soheil Shirangi: *Suspension No.1*

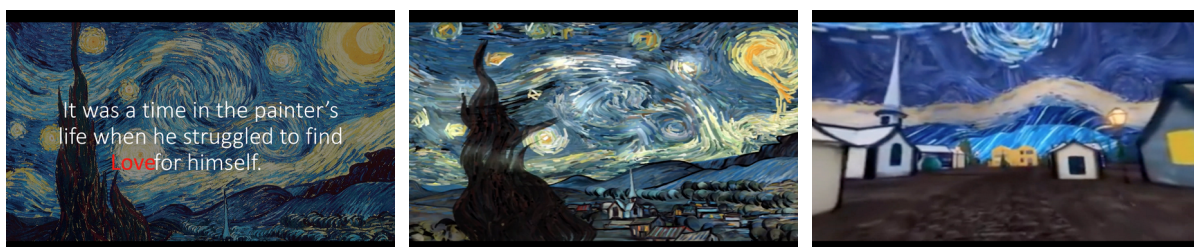
Tato audiovizuální kompozice vznikla v návaznosti na čistě hudební skladbu pro akordeon a zvukovou stopu v poměrně velkém časovém odstupu osmi let (hudební skladba vznikla v roce 2012, audiovizuální verze v roce 2020). Nejprve se zdá, že se jedná o banální vizuální dokumentaci interpretace této skladby v pandemickém období, kdy nebylo možné hrát živě; v první polovině skladby slyšíme pouze akustický zvuk akordeonu a povětšinou vidíme interpreta s nástrojem hrát realisticky v synchronu s obrazem, s občasnými krátkými prostřihy na obrazy průchodu zahradou. Co však povýší celý audiovizuální záměr, je druhá polovina skladby, která uvádí zkreslené zvuky akordeonu a další zvukové objekty v rámci zvukové stopy. V té chvíli se totiž obraz a zvuk vzdálí

od přísně realistického synchronního pojetí a audiovizuální estetiky tak přechází z módy „dokumentace provedení“ do více kinematografické polohy, kdy zvuk najednou funguje jako soundtrack k záběrům městské periferní krajiny, které jsou svou lo-fi estetikou na hranici abstrakce. Zvuk a obraz až do konce trvání skladby zůstávají v tomto módu oddělenější, než jak kompozice začínala.



Derek Cooper: *The Music of Starry Night*

Původní čistě hudební skladbu pro komorní orchestr autor doplnil o video obsahující fotografie a animace obrazů Vincenta Van Gogha. Video nejprve uvádí statické fotografie malířových děl s textovým dokumentárním komentářem, jejichž ústředním tématem je obraz *Hvězdná noc* v kontextu malířova života. Ve výrazném bodě skladby text ustává a obraz ožívá – přenášíme se do animované podoby obrazu (2D i 3D animace). Je pravděpodobné, že autor pracuje s převzatým vizuálním materiálem, audiovizuální autorství však spočívá v propojení obrazu s vlastní hudbou narativně-dokumentárním charakterem. První polovina filmu je dokumentárního ladění (fotografie, text, hudba), v druhé polovině nás hudba i obraz podnítl k imerzivnímu proniknutí do malířova světa (živější hudba, animovaná malba), kdy jako účastníci děje procházíme Van Goghovou krajinou a dostáváme se až do jeho pokoje, z jehož okna malíř spatřil zobrazovanou krajinu.



Adam Mirza: *Wood*

Poetické dílo na pomezí žánrů je vynikajícím příkladem využití potenciálu audiovizuálního média a jeho propojení s hudbou, poezií a vytříbenou vizualitou a atmosférou v jedné audiovizuální kompozici. Centrálním vizuálním motivem kompozice je materiál dřeva, který je v základní interpretaci básně autorky

Rimony Afany vnímán perspektivou objektu židle. Autor a skladatel této kompozice však přidává ještě jeden objekt – violoncello, které přebírá roli ústřední „postavy“ básně i celého filmu. Prostřednictvím deformovaného zvuku interpretace na tento nástroj a rovněž upraveného rytmu dikce četby původní básně (avšak ne za hranou desemantizace; obsah básně je stále srozumitelný) vzniká unikátní zvukový materiál pro další audiovizuální práci. K poetickým záběrům violoncellové interpretace nejprve v interiéru (interpret sedí na dřevěné židli, černé pozadí) a posléze i exteriéru (interpretace hudby probíhá v lese) jsou přikomponovány záběry přírodních motivů (zejména lesních, ale i pod vodou) a vizuální materiál je dále postprodukčně stylizován buď jednoduše stříhem do různých poloh rytmického plynutí nebo jsou přidávány i jiné vizuální efekty pro narušení realismu zobrazení (zrcadlení ploch uvnitř záběru, více-expozice apod.). Audiovizuální kompozice vznikla na základě původní hudební skladby pro živé uvedení, video vzniklo až dodatečně po koncertní premiéře.

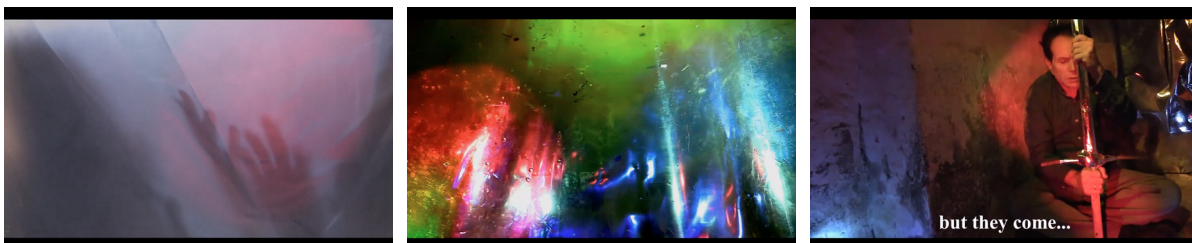


U následujících dvou děl skupiny *Audiovisual Performance* již váhám se zařazením mezi plnohodnotné audiovizuální kompozice. Zdá se, že performativní složka obsahu již natolik převládá, že se tato díla pohybují skutečně na hranici toho, co ještě může být audiovizuální kompozicí a co je už pouhou dokumentací nebo alternativní audiovizuální formou hudebního či hudebně-dramatického provedení. Z důvodu sporného statusu těchto dvou děl je ještě raději zařazuji do podrobnějšího popisu i do kvantitativního vyhodnocení v kapitole 2.6.

Olga Krashenko: *Tintagiles (Excerpts)*

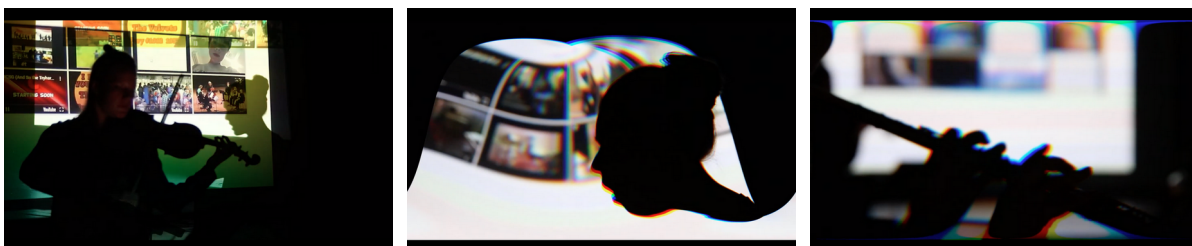
U video-opery Olgy Krashenko lze jasně rozpoznat, že se původně jednalo dominantně o scénické hudebně-dramatické dílo, které bylo do video podoby převedeno s dodatečnou koncepcí nového audiovizuálního záměru. Z původní opery autorka vybírá jen dílčí části (preludium, scéna 2, interludium, scéna 3), které i v tomto zúženém výběru dávají dohromady přes hodinu audiovizuálního výsledku. Záznam zvuku opery je dokumentačního charakteru, z čehož usuzuji, že mohl být pořízen během provedení nebo zkoušek scénického díla. Obraz je

zřejmě tvořen záběry scény původní opery, ale z anotace nelze zjistit, kolik bylo do natočení videa vloženo nového tvůrčího úsilí nad rámec původní inscenace; autorka pouze zmiňuje, že záběry vznikly za pomoci zrcadel, reflexních fólií, stínů a vody. Nová estetika videa se tak skládá z různých objektů i osob záměrně stylizovaných do abstraktně nasvícených a zachycených obrazových kompozic. Usuzuji, že se jedná se o hraniční příklad toho, kdy dílo nevykazuje známky ani ryzí dokumentace předchozího díla ani nové funkční audiovizuální kompozice pro ten účel vytvořené.



Andreja Andric: YTConcerto

Projekt YT concerto je též spíš stylizovanou dokumentací dřívější audiovizuální performance, než suverénní audiovizuální kompozicí. Tématem původní performance byla živá hudební interakce interpretů k současně generované audiovizuální kompozici několika přehrávačů YouTube spouštějících obsah podle předem daného algoritmu. Autor uvádí, že k samostatné distribuci prostřednictvím zamknutého formátu videozáznamu jej donutily technicko-licenční komplikace. Od stroze-dokumentačního charakteru však toto video povyšuje občasná postprodukční práce autora, která k dokumentačnímu charakteru zvuku z živého provedení díla nastavuje obraz s abstrahující stylizací.



Je zřejmé, že díla v této skupině zaujímají již velmi široké formální rozkročení a mnohdy již přesahují formát audiovizuální kompozice. Pro tvůrce i teoretika je velmi přínosné pohybovat se na úplné hraně zkoumaného druhu a polemizovat o příslušnosti dílčích děl uvnitř či vně zvolené kategorie, příp. na základě komparativní zkušenosti uvažovat o rozšíření nebo aktualizaci charakteristiky

dané množiny, je-li dosud nepřesná či neaktuální.¹³⁶ Příklady popsané výše v této podkapitole jsou ukázkovou skupinou děl, na kterých je možné ohledávat hranice *audiovizuální kompozice* a její formální definice. Příklady v následující podkapitole již řadím mimo tuto „množinu“.

136 Srov. OPLIŠTILOVÁ, Iva. Přeměna paradigmatu, *Živá hudba*, s. 40–41.

2.5 *Audiovisual Installation, Music Performance*

Do posledních dvou kategorií projektu *Audiovisual Frontiers* jsou zařazena díla, která již z níže uvedených důvodů nepovažuji za plnohodnotné autorské audiovizuální kompozice, nezařazuji je tudíž do finální evaluace v podkapitole 2.6. Díla obou těchto skupin jsou však nosným příspěvkem do diskuze ohledně audiovizuálních formátů, jimiž se vůbec hudební skladatelé autorsky zabývají.

Skupina děl pod označením *Audiovisual Installation* obsahuje celkem 8 děl, z čehož tři jsou vytvořena skladateli-jednotlivci. Přesto ji jako celek nezahrnuji do tohoto výzkumu, především z důvodu, že se jedná o dokumentace instalací ve veřejném nebo galerijním prostoru nebo jde o interaktivní online webové projekty (z nichž některé mohou hybridním způsobem současně fungovat i v reálném prostředí). Z hlediska předchozího vymezení je interaktivita formátu již za hranicí zkoumané oblasti.

Kategorie *Music Performance* je nejméně početná, skýtá pouze tři díla celkem, všechna vytvořená skladateli (jedno jednotlivcem a dvě skupinami skladatelů). Dvě z těchto kompozic¹³⁷ jsou specifického formátu, který se rozšířil v období covidu – jedná se o formát online provedení hudby, kdy se jednotliví interpreti natočí v izolaci studiového či vlastního domácího prostředí, načež je celá kompozice skladatelem postprodukčně sestavena dodatečně pro audiovizuální uvedení online. Tyto dvě skladby nezahrnuji do výzkumu, neboť audiovizuální médium zde není primární tvůrčí motivací a jedná se pouze o zprostředkování dominantně hudebního provedení alternativními technickými prostředky při nemožnosti koncertního provozu, což je v kolizi s ideou audiovizuální kompozice jakožto útvaru pracujícího s autorsky rovnocennými a vědomě komponovanými rovinami obrazu a zvuku. Třetí kompozice této skupiny¹³⁸ však může podnítit další diskuzi o tom, co vlastně je či není vědomou audiovizuální kompozicí. Esteticky velmi podobná přístupu prvních dvou, kompozice zobrazuje verbální improvizátory, kteří se rovněž sami natáčejí v izolaci a v živém online konferenčním hovoru jsou zaznamenáváni do výsledné fixní audiovizuální kompozice, která je divákovi prezentována. Užívání vizuálních i hudebních objektů přímo v rámci performance, vložení obrazovky prezentace nebo dodatečné vložení psaného titulku rozšiřuje koncepci této kompozice

137 Anuj Bhutani: *After the Freeze*. Paulo C. Chagas, Eliane Tokeshi, Cássia Carrascoza, Beto Machado: *Re-soundings Diptych*. Oba příklady v kategorii *Music Performance* projektu *Audiovisual Frontiers*.

138 Michael Boyd, Stephen Lilly: *Friday, May 18 at a distance*. Tamtéž.

od pouhého záznamu improvizální performance na dílo na hranici autorské audiovizuální kompozice s tím záměrem vytvořené. Vzhledem ke statusu kolektivního díla dominantně performativně-improvizačního charakteru tuto skladbu také nezahrnuji do celkového předchozího výzkumu, nicméně kontrast dvou esteticky velmi podobných, přesto koncepčně odlišných děl uvádím jako bod k diskusi při ohledávání hranic pojmu *audiovizuální kompozice*.

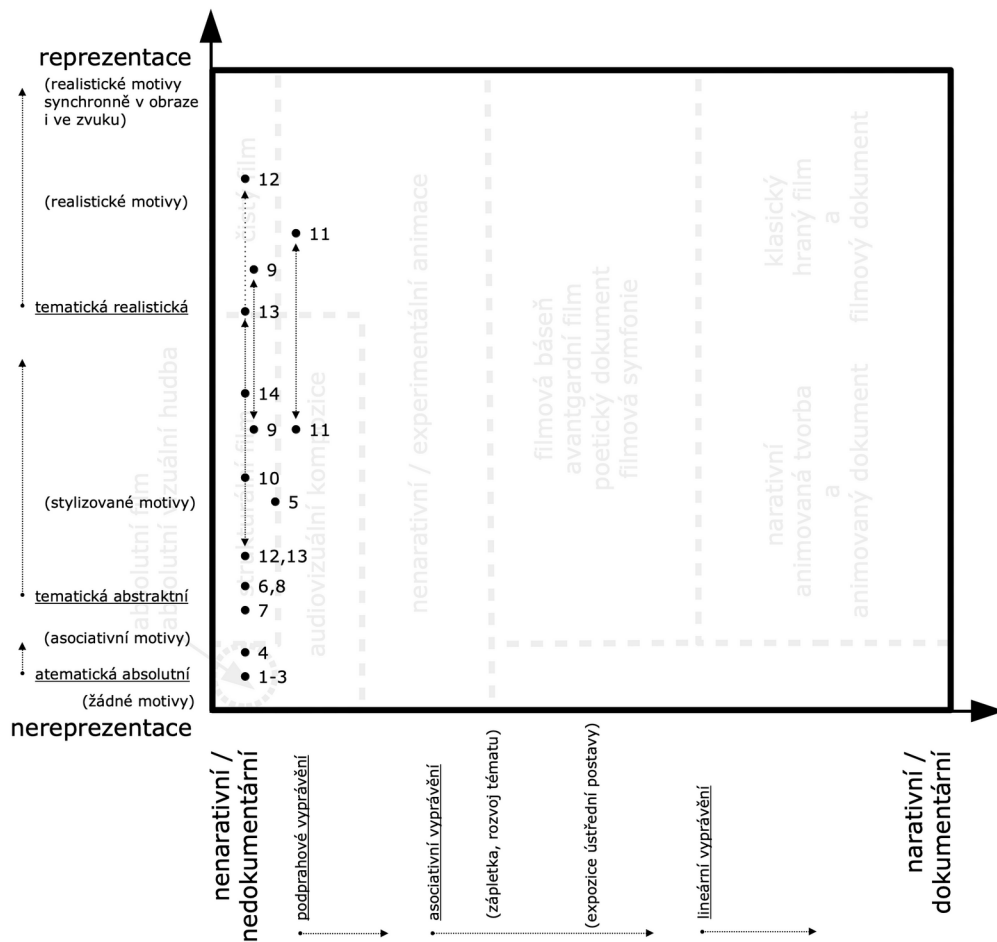
2.6 Vyhodnocení ukázek: žánrové inklinace audiovizuální kompozice

V celkovém přehledu je zahrnuto celkem 41 audiovizuálních kompozic, které spojuje především skutečnost, že byly vytvořeny autorsky – umělci profilujícími se jako skladatelé nebo takovými umělci, které lze za skladatele s ohledem na jejich celkové portfolio považovat. Společným jmenovatelem vybraných kompozic byla také zafixovanost formátu – všechna díla byla popisována po jejich zhlédnutí skrze platformy YouTube nebo Vimeo, případně jiných podobných online přehrávačů bez autorského záměru interaktivity formátu. Z výzkumu byla vyřazena čtyři díla vytvořená skladateli – v jednom případě nešlo o audiovizuální kompozici, ale o video-dokumentaci performance bez jakékoliv tvůrčí stylizace, a ve třech případech šlo o webové interaktivní instalace nebo dokumentace instalací ve veřejném či galerijním prostoru. Dvě díla se sporným statusem audiovizuální kompozice zůstala v popisovaném výběru coby ukázky hraničících forem tohoto druhu. Z celkových 82 děl projektu *Audiovisual Frontiers* bylo také zbývajících 37 vyřazeno z dalšího popisu – jednalo se o kolektivní díla nebo díla vytvořená výtvarnými umělci a autory jiných tvůrčích, než skladatelských profilací.

Při sledování týmových kompozic jsem se často neubráníl povšimnutí, že zatímco audiovizuální kompozice vytvořené samotnými skladateli byly zpravidla strukturně i percepčně kompaktní (většinou vykazovaly vysokou míru uvědomělé práce s audiovizuálním materiálem a kompozičním či koncepčním propojením zvukové a obrazové složky), díla vytvořená dvojicí nebo kolektivem autorů mohla častěji znamenat volnější propojení až oddělenost auditivní a vizuální složky, v závislosti na míře komunikace mezi tvůrci při formování společné koncepce.

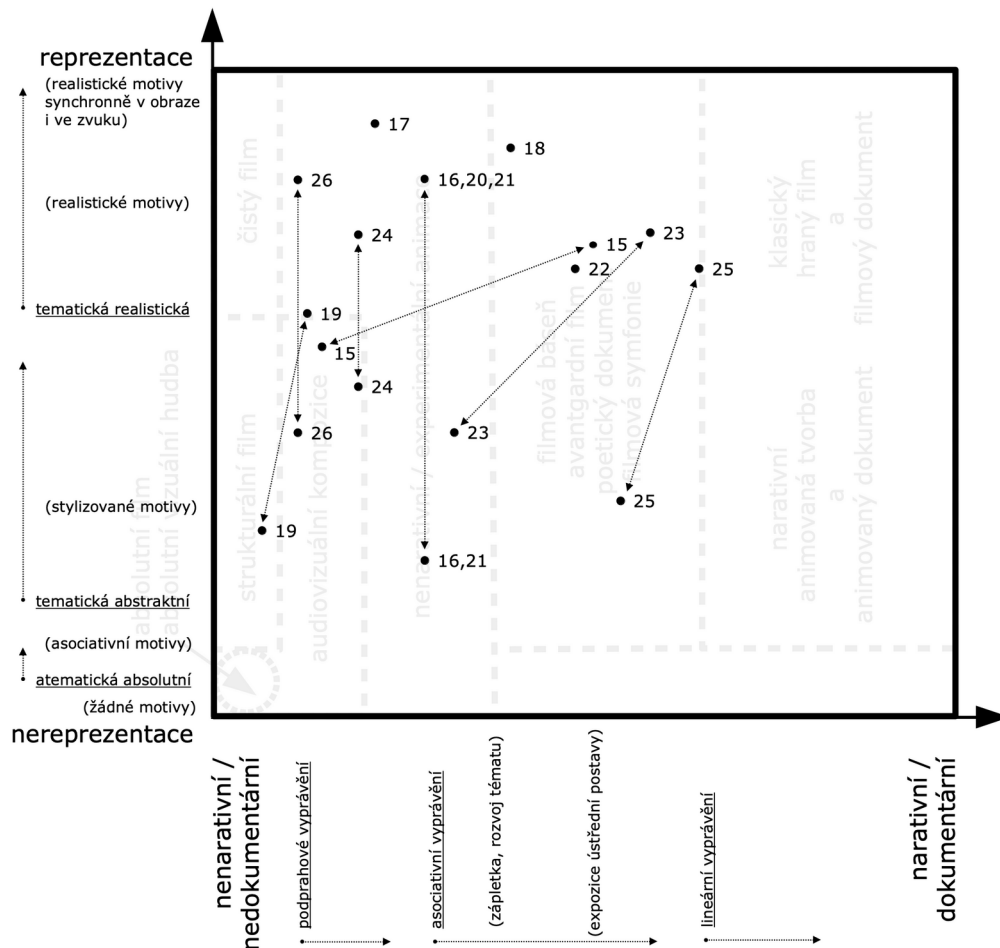
Finální výběr 41 kompozic nyní popořadě dle podkapitol 2.1 až 2.4 situuji v dvoudimenzionální parametrické mapě, kterou jsem navrhl v závěru kapitoly 1.3:

- 14 kompozic shrnutých v podkapitole 2.1 *Electronic Music Video* je situováno v levé části grafu, tj. takřka nevykazují rysy narativity ani dokumentárnosti, ale využívají celou šíři škály míry motivické reprezentace – od abstraktních až absolutních pojetí až k realistickému zobrazení. Některé z kompozic mění svůj charakter na ose abstrakce-realismu v průběhu svého trvání. Rozsah této vnitřní oscilace dílčích kompozic je v následujícím grafu naznačen čárkovanými oboustrannými šipkami:



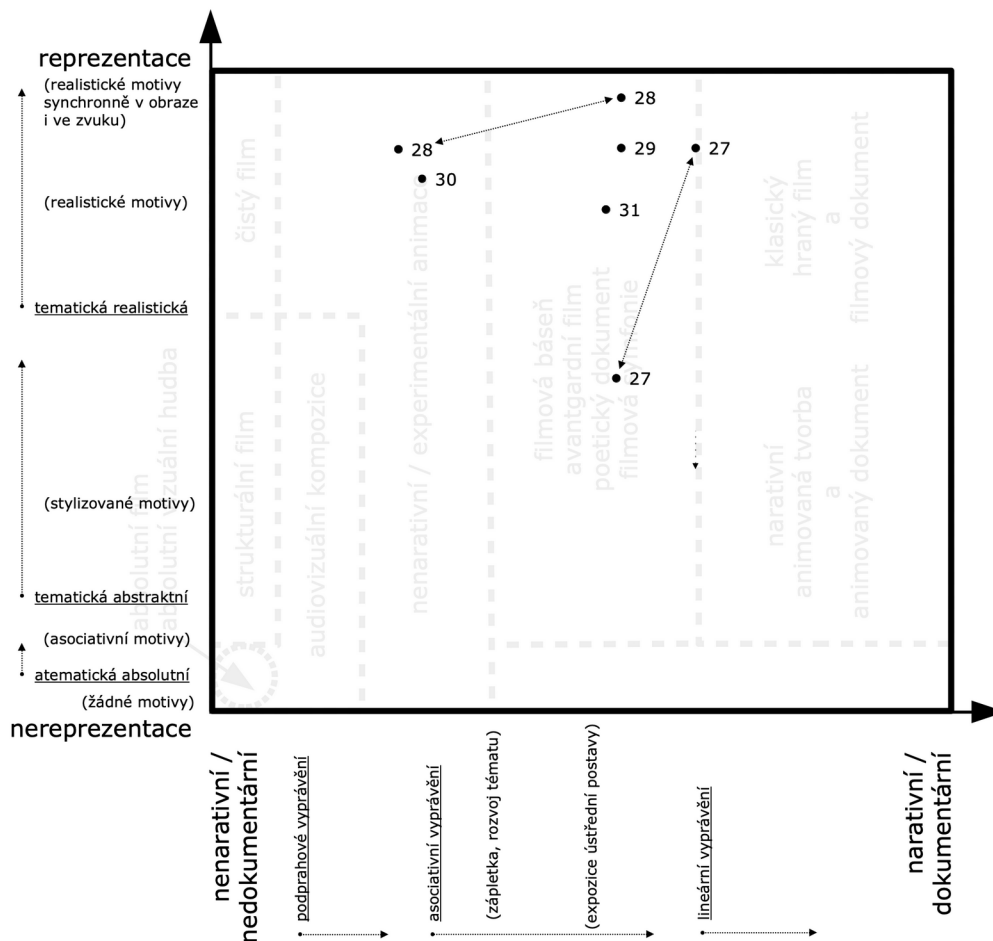
<p>2.1 Electronic Music Video</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nicholas Shaheed: <i>Chaotic Substrate</i> 2. Willyn Whiting: <i>Framework II</i> 3. Jörg Lindenmaier: <i>LINES</i> 4. Chelidon Frame: <i>MIST OF NUMBERS, FOG OF WORDS</i> 5. Ishii: <i>Aquatic</i> 6. Qi Mengjie: <i>Breathing</i> 7. Joel Rust: <i>Coruscation</i> 8. Wilfried Jentzsch: <i>i_Sphere</i> 9. Colin I. Nossek: <i>Arboretum</i> 10. Kimia Koochakzadeh-Yazdi: <i>Blue Glint Submergence</i> 11. Erich Barganier: <i>Geisslerlieder</i> 12. Margarita Stepanova: <i>Murmur</i> 13. Danilo Rossetti: <i>Substâncias moldáveis version 2</i> 14. Frida V. de la Sota: <i>Telaraña</i>
-----------------------------------	---

- 12 kompozic popsaných v podkapitole 2.2 *Experimental Video* pracuje volnějším tvůrčím způsobem se základy narativu nebo dokumentárního pojetí. Některé kompozice se během svého trvání navrací z realistického do abstraktního módu nebo naopak, jiné během svého trvání upouštějí od stanoveného narativu nebo jej posilují, příp. volí kombinaci všech zmíněných proměn současně (znázorněno šipkami):



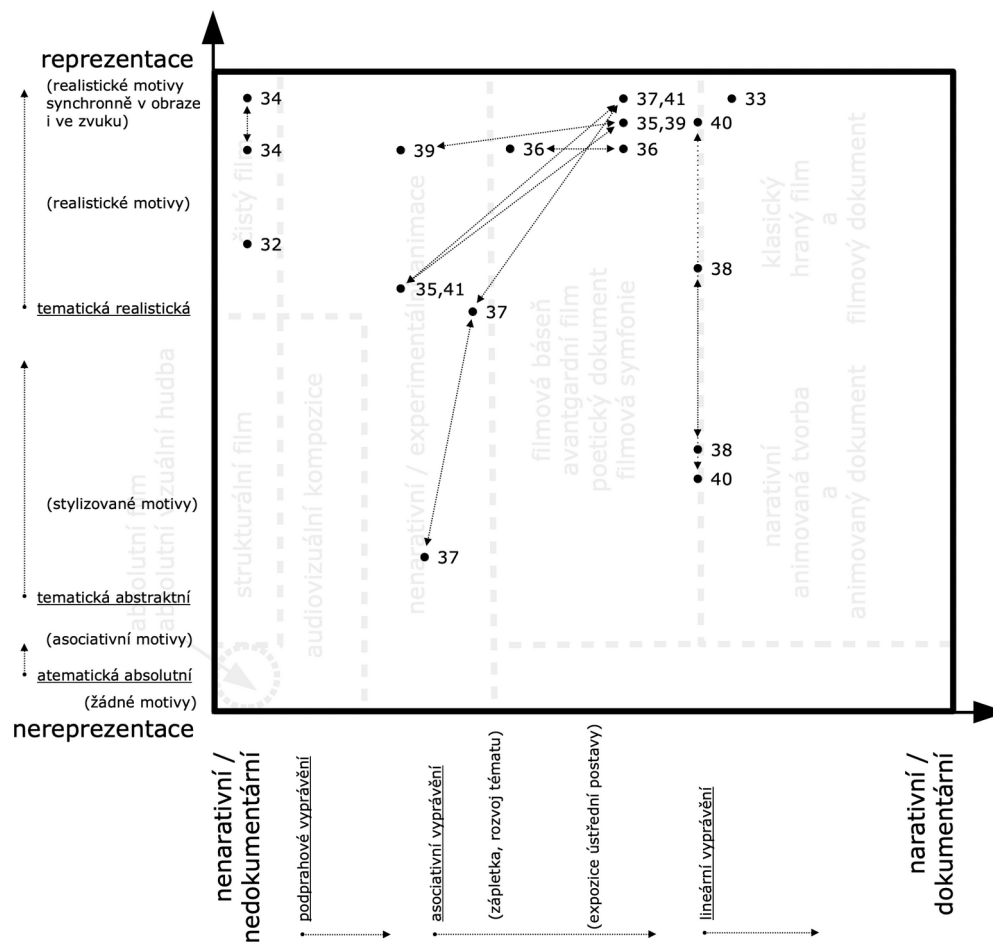
2.2 Experimental Video	<p>15. Vlad Shlek: <i>Digital Decay</i></p> <p>16. Ben Zucker: <i>Incognita Ex Terra</i></p> <p>17. Hassan Estakhrian: <i>Junk Food of the Sea</i></p> <p>18. Joseph Bohigian: <i>Lullaby for Stepanakert</i></p> <p>19. Argentino Docente: <i>Mas allá</i></p> <p>20. Andersen Viana: <i>Moonscape Adagio</i></p> <p>21. Martin Klusák: <i>Praevernal</i></p> <p>22. Bernd Schumann: <i>Zwei Planquadrate</i></p> <p>23. Ursula San Cristóbal: <i>En lo profundo de la piel</i></p> <p>24. Eric Deerly: <i>Entropy</i></p> <p>25. Lloyd May: <i>Pixels Apart #1 [The First Dance]</i></p> <p>26. Jean-Michel Rolland: <i>Presence</i></p>
------------------------	--

- Společným rysem pěti kompozic z podkapitoly 2.3 *Audiovisual Narrative* je výrazné posílení role ústřední postavy (nebo vypravěče), která nás vede pomyslným příběhem – ten je sice stále daleko od plnohodnotného narativu klasického hraného filmu, ale oproti většině předchozích kompozic se zde jedná o výrazný motivický skok. Hlavní postava je přítomná s jednou výjimkou ve všech těchto kompozicích, které se tím vzdalují principu abstraktního zobrazení a nefigurální vizuální hudby.



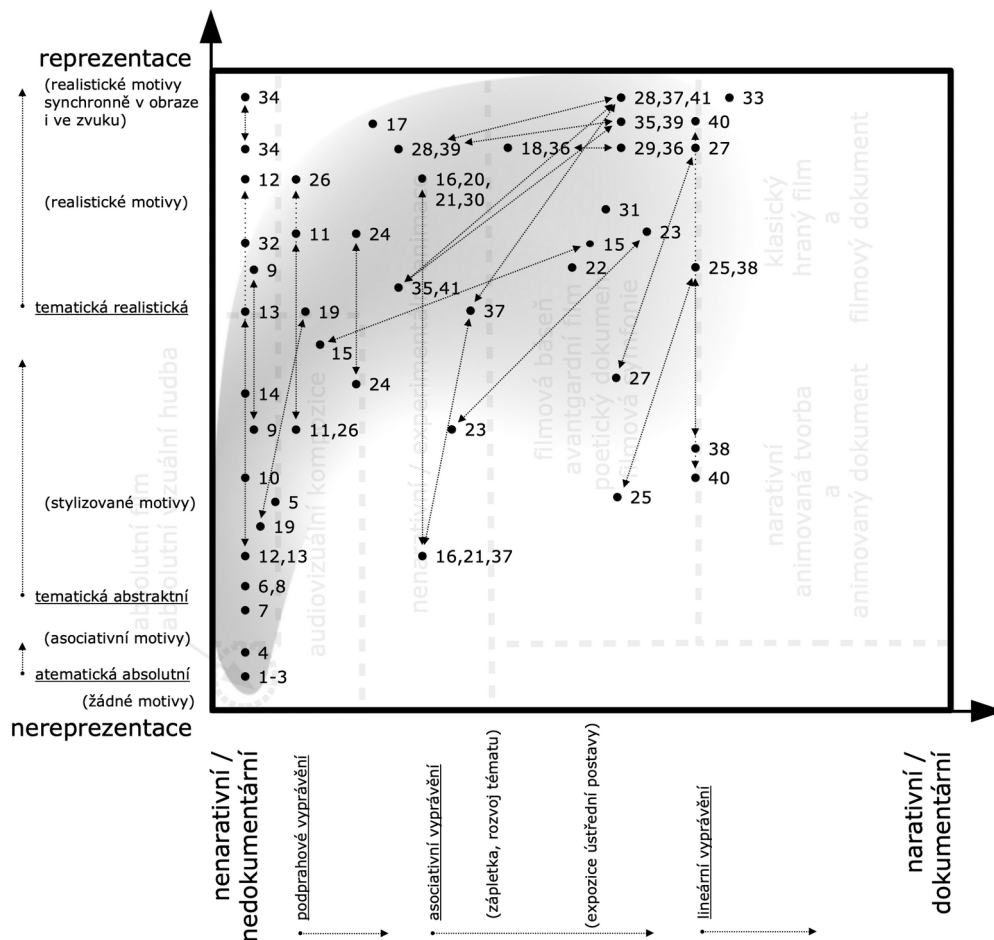
2.3 Audiovisual Narrative	27. Otto Wanke: <i>Moving Speeds</i> 28. Constantin Basica: <i>Post-Music #33</i> 29. André Tuffo: <i>Some intends to go out</i> 30. Jack Van Zandt: <i>Two Arias from On the Shores of Eternity</i> 31. David Jason Snow: <i>Wake me when we get there</i>
---------------------------	---

- Posledních 10 kompozic popsaných v podkapitole 2.4 *Audiovisual Performance* se pohybuje na skutečné hraně toho, co ještě může být považováno za audiovizuální kompozici. Je-li vůbec autorský audiovizuální záměr, který u těchto kompozic zpravidla parafrázuje předchozí performativní dílo, dostatečně přesvědčivý, výsledná audiovizuální kompozice může nést téměř jakékoliv estetické rysy. Je zřejmé, že pracuje-li taková kompozice zpravidla s audio nebo video materiály pořízenými na základě původní reálné performance, nebude daný materiál příliš abstraktního obsahu, spíše bude recyklovat více nebo méně realistické audiovizuální ideje natočené v rámci reálného happeningu.



<p>2.4 Audiovisual Performance</p>	<p>32. Stephen Montalvo: <i>Music Box Study #6 (SF)</i> 33. Oren Boneh: <i>Please Find Attached</i> 34. Pietro Dossena: <i>Untitled. Hands on Canvas</i> 35. Joseph Klein: <i>Chain of Circumstances</i> 36. Maike Zimmermann: <i>Hybrid Autoharp</i> 37. Soheil Shirangi: <i>Suspension No.1</i> 38. Derek Cooper: <i>The Music of Starry Night</i> 39. Adam Mirza: <i>Wood</i> 40. Olga Krashenko: <i>Tintagiles (Excerpts)</i> 41. Andreja Andric: <i>YTConcerto</i></p>
------------------------------------	--

- Ve finálním znázornění kombinuji všech 41 popsanych kompozic v jednom grafickém prostoru, s rozložením ve vzájemných vztazích, které nejsou stanoveny kategoricky, ale prostupně parametricky na základě zvolených kritérií míry reprezentace a míry narace/dokumentárnosti, samozřejmě s jistou složkou subjektivity pojmové a škálové interpretace. Šedou barvou v pozadí jemně stínuji přibližně zprůměrovaná charakterová těžiště úplné kvantity zkoumaných kompozic, čímž chci podtrhnout opuštění kategorického přemýšlení a zavedení uvažování vztahově-prostorového, které neupřednostňuje dílčí kategorická centra, ale staví se k porovnání spektra tvůrčích přístupů interpolačním diagramovým způsobem:



Na diagramu je vidět, že obsahové určení *audiovizuální kompozice* může být daleko pestřejšího charakteru, než jak bylo odhadnuto v hrubém grafickém nastínění závěru kapitoly 1.3. Překvapivá je poměrně vysoká četnost práce s principem ústřední postavy, a tudíž se záchvěvem narativu pomyslného příběhu. S estetikou plnohodnotného hraného nebo dokumentárního filmu se však audiovizuální kompozice již neztotožňuje. Nejblíže dialogovému hranému filmu má příklad anekdotické inscenace četby korespondence (33. Oren Boneh:

Please Find Attached), blízko k estetice nedialogového hraného dramatu má autorská stříhová rytmizace scén převzatých z původního filmu (27. Otto Wanke: *Moving Speeds*). Dokumentární mód využívá více ukázek, které sebereflexivně odrážejí svůj vznik či původ (28. Constantin Basica: *Post-Music #33*, 40. Olga Krashenko: *Tintagiles*, 41. *Andreja Andric: YTConcerto* a v latentní míře i jiné projekty), ale především také kompozice, které se figurálním nebo nefigurálním způsobem věnují reálnému vnějšímu sociologickému, politickému, kulturnímu nebo psychologickému tématu (23. Ursula San Cristóbal: *En lo profundo de la piel*, 38. *Derek Cooper: The Music of Starry Night* a na úrovni konstatování tématu také 18. Joseph Bohigian: *Lullaby for Stepanakert* a 29. André Tuffo: *Some intends to go out*). Nejblíže animovanému hranému filmu má jednoznačně kombinace scénářů dvou počítačových her do jedné kompozice (25. Lloyd May: *Pixels Apart #1 [The First Dance]*), animovanému dokumentu kompozice již zmíněná v předchozím kontextu – animace obrazu Vincenta Van Gogha s průvodním textovým komentářem (38. *Derek Cooper: The Music of Starry Night*) a s módem nenarativní animace se ztotožňuje velmi mnoho kompozic absolutní i abstraktní povahy (1.–9., 12., 17., 22., 26., a další kompozice v závislosti na tom, jak definujeme pojem „nenarativní animace“).

Zdá se, že je obtížné pracovat s narativní linií nebo alespoň s potenciálem narativu a současně zachovat vysokou míru abstraktního nebo dokonce absolutního zobrazení. Dříve bylo odhadnuto, a tento odhad se nyní potvrzuje, že nelze kombinovat ideu absolutního filmu s narativní nebo dokumentární tematickou osou – narativ nebo dokument totiž pracuje s jedním opakujícím se motivem, ze kterého se tak stává reprezentant významu, nebo tématem, které učiní celé dílo nositelem vnější ideje, což je v rozporu s ideálem absolutní vizuální hudby.¹³⁹ Navíc, čím blíže se pohybujeme k pomyslnému ideálu, tím spíše je na obtíž jakákoliv tematická práce; ta nejčistší absolutní díla jsou principiálně atematická.

Věřím, že získaný diagram i zjištění, která přinesl, podnítl další diskuzi o žánrově-strukturních vztazích nejen jmenovaných audiovizuálních kompozic mezi sebou, ale především v diskurzu obecné roviny audiovize a jejích nových možných směrů. Potenciál tvůrčí inovace nyní silně vnímám v koncentraci pozornosti na nezaplňená místa diagramu a především v hypotéze ještě

139 Sousloví „absolutní vizuální hudba“ přejímám od Aimee Mollaghan, která průnik koncepce absolutního filmu a vizuální hudby označuje termínem „Absolute Visual Music Film“. Viz MOLLAGHAN, Aimee. *The Visual Music Film*.

nevyužitých trajektorií vnitřní žánrovosti audiovizuálního díla. Z dílčích uvedených příkladů totiž vyplývá, že audiovizuální kompozice někdy nesetrvají v jedné charakterové poloze, ale oscilují mezi různými žánrovými inklinacemi v průběhu vlastního trvání – to je téma, které otevřu v následující kapitole.

3. Žánrovost jako kompoziční parametr v audiovizí

Přestože jsem v předchozí kapitole prostřednictvím kvantitativního výzkumu identifikoval možné charakteristické rysy *audiovizuální kompozice* (resp. vybraných a k tomuto výzkumu relevantních audiovizuálních děl autorsky vytvořených hudebními skladateli), bylo současně řečeno, že vnitřní žánrová inklinace nemusí nutně být statická po celou dobu trvání díla. V této kapitole blíže nahlédnu na možnou vnitřní dynamiku díla s přihlédnutím k parametru *žánrovosti*.

Pojem *žánr* lze vyložit jako kategorickou klasifikaci nebo soubor klasifikací, kterými je možné popsat základní rysy konkrétního (audiovizuálního) díla,¹⁴⁰ přičemž v případě filmu či audiovizuálního díla může být žánr upevněn zejména obecným převládajícím „kódem“ (filmové) řeči, případně celkovým emočním vyzněním daného díla. Systém klasifikace však může být z kvalitativního hlediska různý, jak je patrné na příkladu vybraných žánrů hraného filmu:

„[...] genre-categories [...] can be based on time ('historical films'); time and place (Westerns); types of action and themes (detective fiction, war films, love stories); addresser-intention (avant-garde films, art films); and they can be constructed with a large time-horizon (claiming to map all films or all types of fiction), or a small one ('screwball' comedy).“¹⁴¹

Získaná klasifikace, ať už pro její etablování zvolíme jakýkoliv rys díla, může sloužit nejrůznějším účelům od autorského plánování, producentské a distribuční komunikace, přes diváckou identifikaci, až po účely výzkumu, archivace apod.¹⁴² Příznačným účelem je v mém případě autorské vědomí žánrové klasifikace, příp. žánrového pohybu vlastního díla již při tvorbě námětu a posléze scénáře či partitury.

Pojem *žánrovost*, jak jej zde vykládám, souvisí s lokální žánrovou inklinací

140 The word 'genre' generally just means a category or a set of categories used to describe some general features in works of fiction. Works of fiction are complex phenomena, that can be analyzed, and therefore categorized, in many different ways. GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. New York: Oxford University Press, 1997, reprinted 2002, s. 162.

141 Tamtéž.

142 First, genre can exist in different ways. The producer of a given work of fiction may have some notions of general schemata serving as models for producing a given work; the distributor may market products according to certain genre-labels; the critic may use certain categories in his guidance to consumers; viewers may use certain genre schemata to structure their total consumption or as schemata to be used during viewing; and the researcher may use historical or systematic genre-categories to organize a vast quantity of material. Tamtéž.

dílčí části, scény nebo sekvence díla, přičemž její proměna nějakým způsobem souvisí se změnou modality tvůrčího přístupu či vnímání. Michal Klodner v disertační práci vyjadřuje názor, že právě nejednoznačnost žánrové identifikace díla, příp. dynamika jeho vnitřní žánrovosti předznamenává jeho jedinečnou charakteristiku:

„Víme, že modality například experimentálního filmu a videoartu jsou jiné, blíží se někdy výtvarnému umění, podobně do jiných modalit zasahuje umění performační, interaktivní, počítačové hry a další. Každý film, obraz nebo hudební celek se podobá svému žánrovému vzoru, ovšem jen do určité míry. Může okrajově přebírat styly jiných žánrů, zasazuje kódy nebo lidské stereotypy do jiného kontextu a tím vytváří jedinečný charakter díla.“¹⁴³

Lokální žánrovost však může mít nejen různou kvalitativní povahu (viz výše), ale i různou váhu – sílu projevu. Na příkladech zvolených celovečerních filmů nyní demonstрую vlastní úvahy o různé míře a tvaru projevu změny žánrovosti uvnitř audiovizuálního díla.

143 KLODNER, Michal. *Postmedialita*. Praha, 2014. Disertační práce. Akademie múzických umění v Praze, s. 85.

3.1 Vnitřní žánrová dynamika a její váha na příkladech děl celovečerní kinematografie

Na nejvyšší úrovni, tak, jak si ji představuji, dochází při změně žánrovosti k diametrální proměně způsobu vyprávění, resp. radikální proměně kódu zvolené (filmové/hudební) řeči. Například film začíná jako hraná fikce, v jeho průběhu se kód vyprávění zvrtné, narace se přerušuje a film pokračuje a končí jako fiktivní dokument o filmu – o sobě samém a v rámci sebe samého. Mám konkrétně na mysli celovečerní film *Ztraceni v Mnichově* režiséra Petra Zelenky z roku 2015,¹⁴⁴ jehož ústředním tématem je nový až konspirační pohled na realie Mnichovské dohody a následné československé krize. Ten začíná jako hraný film – fikce s občasnými explicitními nebo podprahovými absurdními prvky, přičemž v určitém bodě svého trvání přechází zásadním střihově-dramaturgickým zlomem do žánru „filmu o filmu“ – dokumentu o sobě samém, stále však smyšleném, fiktivním. Změna je zásadní i co se týče filmové řeči – ostrým předělem je opuštěn stanovený kód hraného filmu (kamera ze stativu, jeřábu či jízdy) a aktivován mód dokumentárního zobrazování (ruční kamera). Nová „dokumentární“ část filmu však také vykazuje nepřehlédnutelné rysy absurdity a zakrátko přichází uvědomění, že je také součástí fiktivního celku. Míra vnitřní i vnější sebereflexe (pojmenování postav podle skutečných jmen herců, komplexní vzájemná propletenost motivů hrané i dokumentární části filmu) aktivuje divákovo zpochybňování viděného, nenechá jej „pasivně“ sledovat fikci, ale nutí jej klást si otázku, co bylo skutečně od počátku promyšleným záměrem scénáře a co improvizací; kde leží hranice fikce a kde Zelenka improvizovaně začlenil nahodilé momenty ze skutečného natáčení. Toto pochybování a vnitřní dotazování je navíc rozšířeno o přednesení modifikace většinového výkladu historických událostí a záměrů E. Beneše v době Mnichovské dohody, a tato paralela filmové a dějepisné mystifikace velmi rezonuje s ústředním dramaturgickým principem filmu. Podobný princip volí i např. celovečerní film Bena Riverse *The Sky Trembles and the Earth Is Afraid and the Two Eyes Are Not Brothers*, taktéž z roku 2015,¹⁴⁵ který začíná naopak jako „film o filmu“ zobrazující zákulisí natáčení skutečného hraného filmu režiséra Olivera Laxe *Mimósy*¹⁴⁶ natáčeného v marocké poušti a končí jako fikce s vlastním scénářem.

144 *Ztraceni v Mnichově* [film]. Režie Petr ZELENKÁ, Česko, 2015.

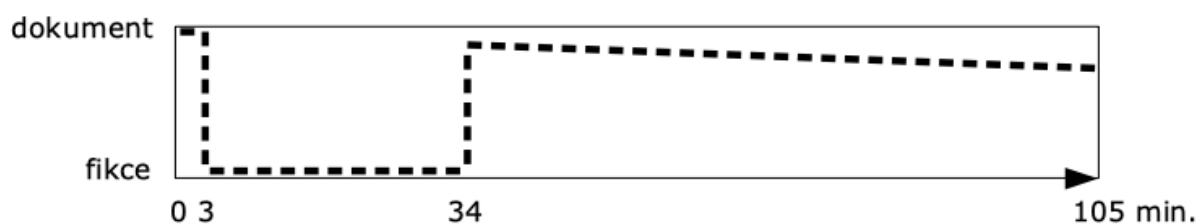
145 *Nebesa se chvějí a země se bojí a oko oku bratrem není* [The Sky Trembles and the Earth Is Afraid and the Two Eyes Are Not Brothers][film]. Režie Ben RIVERS, Velká Británie, 2015. Česká premiéra na MFF Karlovy Vary 2016.

146 *Mimósy* [Mimosas][film]. Režie Oliver LAXE, Maroko / Španělsko / Francie, 2016.

Během natáčení je O. Laxe unesen bandity a kamera Bena Riverse dále sleduje nový vlastní fiktivní příběh, aniž by do děje zasahovala. Celé vyprávění tedy přechází ze skutečně dokumentárního módu do módu hraného filmu, avšak nyní oproti prvnímu příkladu jemnějším přechodem, skrze dlouho trvající scénu portrétující „podvečerní samotu“ režiséra O. Laxe po natáčecím dni, během které k dojde k únosu, bez radikální změny filmové řeči. Tvary přechodů v žánrovosti je v obou filmech možné přibližně znázornit na grafické časové ose (s údaji uvedenými aproximativně v minutách):

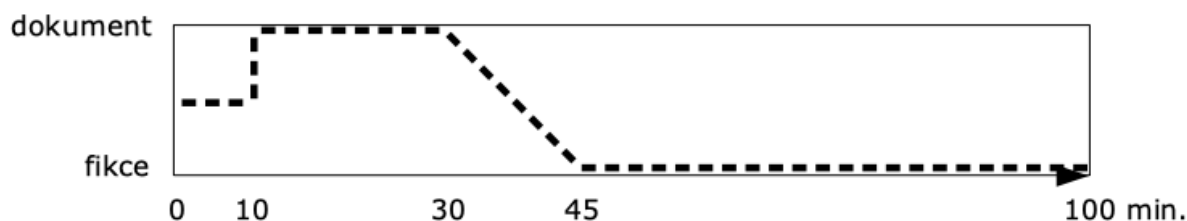
Petr Zelenka: *Ztraceni v Mnichově*

- 0' – 3' introdukce z archivních záběrů
- 3' – 34' hraná část
- 34' – 105' dokumentární část



Ben Rivers: *The Sky Trembles and the Earth Is Afraid and the Two Eyes Are Not Brothers*

- 0' – 10' introdukce bez žánrové inklinace
- 10' – 30' dokumentární část
- 30' – 45' přechod
- 45' – 100' hraná část



V obou těchto případech divák percepčně nevystupuje z kontextu filmové projekce daného filmového formátu, může však zažít mystifikaci v podobě neočekávané změny žánru. Předchozí poučenost diváka je zde zásadním faktorem: divák, který byl dříve konfrontován s touto mystifikační technikou, zná autora a jeho předchozí tvorbu, či dokonce zná předem koncepci daného filmu,

odtuší situaci a snáze akceptuje dramaturgickou změnu jako součást celistvého díla; dílo jako celek nejspíš subjektivně klasifikuje na hranici fikce a experimentu. Divák, který se bez předtuchy vnoří do vyprávění první části filmu, je posléze překvapen předělem v žánru. Existuje samozřejmě mnoho dalších příkladů filmů, které se dotýkají až mystifikačního principu změny kódu vyprávění, například *Monty Python and the Holy Grail*,¹⁴⁷ který v závěru filmu radikálně vystoupí z kontextu předchozího filmového časoprostoru, česká „duchovní“ komedie *Cesta do Říma*,¹⁴⁸ u které jsem měl možnost se podílet na vzniku hudební složky, jejíž narativní linie po celé délce svého 100 minutového trvání vyprchá do ztracena abstraktního zobecňujícího závěru, aniž by divákovi nabídla konkrétní doslovné rozuzlení započatého příběhu, nebo sovětský film *Romance o zamilovaných*,¹⁴⁹ který od jistého bodu vyprávění exponuje a dále stupňuje četnost příznaků vlastního režijního zázemí (reflektory filmových světel), čímž originálním způsobem podporuje vlastní dramatický vývoj aniž by přerušil linii hlavního fiktivního děje. Po momentu vygradování tohoto principu film přepne vlastní barevnost do černobílé a z pohledu hlavního hrdiny se začne odehrávat nová defetistická vztahová linie v rámci vnitřního narativu filmu, než se film v závěru opět probarví, nejspíš v souvislosti s mentálním prozřením hlavního hrdiny.

Jak je vidět na posledním příkladu, variací výrazného dramaturgického předělu může být i změna technického formátu v rámci trvání daného díla. Taková změna může být čistě estetická následně zahrnutá uvnitř finálního kino-projekčního master formátu (např. u výše popsaných příkladů uvození filmu *Ztraceni v Mnichově* černobílými archivními historickými záběry, přechod na černobílou barevnost jako dramaturgický prvek vyprávění filmu *Romance o zamilovaných*) nebo technická, kdy dochází ke změnám fyzického formátu během projekce (např. projekt *Pramítačka* Jana Kulky, ve kterém autor v prezenční projekční situaci kombinuje různé technické zdroje; *Pramítačka* „je schopná promítat veškeré klasické filmové formáty, ale současně také širokou škálu dalších materiálů – například obinadla, izolepu, krajky, bublinkovou fólii, pokladní pásky apod.“¹⁵⁰). Reálným střídáním fyzických formátů může tudíž projekce nabýt až performativního charakteru, za předpokladu sálové prezenze

147 *Monty Python a Svatý Grál* [Monty Python and the Holy Grail][film]. Režie Terry GILLIAM a Terry JONES, Velká Británie, 1975.

148 *Cesta do Říma* [film]. Režie Tomasz MIELNIK, Česko, 2015.

149 *Romance o zamilovaných* [Романс о влюбленных][film]. Režie Andrej KONČALOVSKIJ, Sovětský svaz, 1974.

150 *Pramítačka (2017)* | ČSFD.cz [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/537027-pramitacka>.

diváka a současně promítače / autora filmu.

Tím se dostávám až ke krajnímu případu změny celkového recepčního kontextu, v němž je dílo přijímáno – např. dílo začne ve standardní kino-projekční situaci, divák se naladí na obsah filmu, jehož průběh je však narušen (resp. obohacen) vnějším „živým“ performativním prvkem – na scénu překvapivě vstupuje živý interpret a akce se tím přenáší z čistě filmového do náhlého performativního kontextu.¹⁵¹ Je zde patrné, že krajní polohy změn již nemají co do činění se změnou žánru, ale spíše formátu nebo druhu uměleckého díla. Čili hranice filmového kódu jsou překračovány natolik, že se ocitáme již v kontextu jiného druhu umění (expanded cinema, performance, instalace apod.) nebo v novém žánrovém kontextu, jehož předmětem je proměnlivost formátu, resp. recepčního módu, a který je aplikovatelný na soubor různých druhů umělecké činnosti (flash mob).

Při střední intenzitě proměny žánrovosti v průběhu díla může docházet k situacím typu „filmu ve filmu“ (obdobný princip, jako „divadlo na divadle“) – v rámci fikce se odehraje jiná fikce, v rámci příběhu se odehraje jiný příběh, nehrozí však již celková mystifikace diváka. Změna filmové řeči je součástí žánrové celistvosti díla – divák je na danou míru změny připraven a snáze ji akceptuje (i změnu radikální, až formátovou, kdy např. vzpomínku reprezentuje černobílý zpomalený analogový záznam, zatímco „aktivní“ příběh barevný digitální obraz). Příklady „příběhu v příběhu“ nabízí opravdu mnoho filmových titulů. Z těch, o kterých byla řeč, je to např. *Cesta do Říma* (občasné změny barevnosti obrazu nebo estetiky hudebního doprovodu při vloženém příběhu), *Ztraceni v Mnichově* (již zmiňované užití archivních záběrů a detašovaného dokumentárního vyprávění v úvodu filmu). Typickým příkladem explicitně vložených příběhů v rámci hlavní narativní linie je např. film *Ave Caesar!*,¹⁵² jehož hlavní dějová linie se odehrává v kulisách hollywoodského studia, vyprávění je prokládáno scénami z filmů, které v tomto prostředí vznikají. Netradičním a velmi citlivým způsobem je tento princip uplatněn v celovečerním dokumentu *L'esprit des lieux*,¹⁵³ který portrétuje francouzského sound designera, „lovce“ přírodních zvuků, přičemž plynulost celovečerní dokumentární linie je občas modifikována poslechovými sekvencemi, kdy máme možnost „v přímém

151 Příklady takového přístupu uvedu níže v podkapitole 3.2 *Tvůrčí aplikace parametru žánrovosti ve vlastní audiovizuální tvorbě* při demonstraci vlastního uměleckého uvažování u posledních dvou audiovizuálních projektů.

152 *Ave Caesar!* [Hail, Caesar!][film]. Režie Joel COEN, Ethan COEN, USA, 2016.

153 *Zvuk v tichu* [L'esprit des lieux][film] Režie Stéphane MANCHEMATIN, Serge STEYER, Francie, 2018.

přenosu“ nerušeně poslouchat hlavním protagonistou natáčený zvukový materiál. V těchto sekvencích je obvykle zastavena hybnost vizuální složky, při současném posílení poetiky vizuální kompozice (noční lesní motivy), aby atmosféra zvukových krajin co nejvíce poslechově vynikla. Přepínání mezi hlavní dokumentární výpovědní linií a módem soundscapového poslechu přibližuje tento film v daných úsecích estetiky některých audiovizuálních kompozic popsaných v kapitole 2 této práce – jakoby se film včleněním čistě poslechových scén přibližoval ideji kompozice vizuální hudby z druhého směru – ze směru klasické kinematografie. V dokumentárním filmu obecně může mít tato míra změny paralelu i v užití archivních scén mezi scénami nově natočenými.

V jaksi „mělké“ míře dochází k pouhým náladovým emočním změnám u dílčích situací v rámci jinak žánrově kompaktního a jednotného díla; k tomuto jevu patrně dochází v běžném filmovém dramatu i v jiných žánrech hraného filmu. Torben Grodal, z jehož reflexe teorie žánrů a žánrové topologie vycházím, tuto míru lokální proměnlivosti nazývá proměnou *nálady* (shift of mood).¹⁵⁴ Je velmi zajímavé, že si všímá kompozičního potenciálu tohoto parametru a vybízí k paralele s hudebně-kompozičním uvažováním skrze citaci Beardsleye:

„The effect of shifts of mood is related in some way to what M. C. Beardsley has described as the kinetic pattern of music.*

*Cf. Beardsley (1958: 184): 'I propose to say that a musical composition has [...] *kinetic pattern*: it is the pattern of variation in its propulsion, or intensity of movement [...] music, as a process in time, has varying regional qualities that can be described, metaphorically, by terms borrowed from physical motions: the music is rushing, hesitating, pausing, picking up speed, becoming calm, driving ahead, overcoming resistance, building up inertia'.¹⁵⁵

Výčtem výrazových tvarů hudby, které lze aplikovat i na „náladovou“ proměnlivost, resp. žánrovost filmu, Beardsey předznamenává můj záměr identifikovat a analyzovat konkrétní dramaturgické tvary práce s žánrovostí jakožto kompozičním parametrem v audiovizuální tvorbě. Změna žánrovosti o různé intenzitě tudíž může proběhnout ostrým stříhem, strmým či pozvolným přechodem, přerušovanou náznakovou anticipací, kumulující gradací apod.,

154 As genre is often determined by a global or dominant narrative pattern and correlated emotional tone, we need a term to describe the local, situation- and sequence-bound narrative pattern and its correlated emotional tone; I shall use the word *mood* to describe the local pattern and its affective tone [...]. [...] Shifts of mood allow the creation of complex emotional configurations [...], and the creation of emotional contrast. GRODAL, Torben, s. 164.

155 Tamtéž.

přičemž znalost a kontrola tvaru vývoje tohoto parametru v čase může být účinným prvkem uvědomělé vnitřní filmové dramaturgie. Základní tvarové možnosti práce s parametrem žánrovosti, zejména kontrast ostrého a pozvolného přechodu, již vplynuly z grafických analýz výše.¹⁵⁶

Čím statictější je vnitřní žánrovost (a krajním případem jsou díla takřka beze změn vnitřní dynamiky), tím formálně průzračnější, přísnější, až emočně chladnější, distancované, je celé dílo. Mezi celovečerní filmová díla s nejstatictější „žánrovostí“, která de facto implikuje velice minimalistická konceptuální pojetí, řadím například filmy *Tejút*,¹⁵⁷ *Unser täglich Brot*,¹⁵⁸ *Walden*¹⁵⁹ a mnoho dalších, které nasazují velmi statický formalistický průběh s absolutním minimem vnitřní formální dynamiky až „ambientního“ filmu.¹⁶⁰ Svým způsobem bych sem mohl řadit i starší trilogii Qatsi¹⁶¹ a jí příbuzné filmy,¹⁶² i když tyto vizuálně-hudební symfonie již procházejí širším hudebně-vizuálním výrazivem a potenciál pestrosti lokální žánrové inklinace je tak vyšší, než u prvních tří jmenovaných ukázek. Ty se drží striktnějšího audiovizuálního konceptualismu a zpravidla exponují dlouhé statické a bezeslovné záběry s minimem děje, avšak se synchronní zvukovou stopou, přesto s akcentací čisté (nikoliv však abstraktní, absolutní ani atematické) audiovizuální percepce. Taková po formální stránce přísně vymezená díla neskýtají prostor k žánrové oscilaci ve svém průběhu, v dílčích scénách ani situacích (podobně jako tomu bylo u formálně nejprísnejších absolutních a abstraktních audiovizuálních kompozic¹⁶³), mají velmi blízko principu čisté vizuální hudby, akorát oproti ní mohou být nositelem tematické práce i narativně-dokumentární linie v realistickém zobrazení. V analytickém zobrazení bych tyto filmy situoval přibližně do následující pozice:

156 Viz s. 82 této práce.

157 *Mléčná dráha* [Tejút][film]. Režie Benedek FLIEGAUF, Maďarsko, 2007.

158 *Chléb náš vezdejší* [Unser täglich Brot][film]. Režie Nikolaus GEYRHALTER, Rakousko / Německo, 2005.

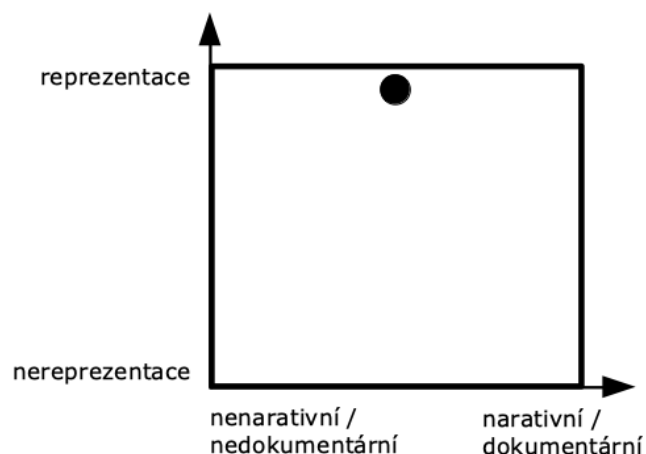
159 *Walden* [film]. Režie Daniel ZIMMERMANN, Švýcarsko, Rakousko, 2018.

160 Viz s. 21 této práce.

161 Qatsi trilogie – *Koyaanisqatsi*, *Powaqqatsi*, *Naqoyqatsi* [film]. Režie Godfrey REGGIO, USA, 1982, 1988, 2002.

162 Např. filmy *Baraka* a *Samsara* Rona Frickeho, a další. *Baraka - Odysea země* [Baraka][film]. Režie Ron FRICKE, USA, 1992. *Samsara* [film]. Režie Ron FRICKE, USA, 2011. Srov. TRUMP, Maxine, s. 23. Viz též s. 20 této práce.

163 Viz kapitolu 2.6 *Vyhodnocení ukázek: žánrové inklinace audiovizuální kompozice*, zejména příklady č. 1–8.



Absence formálních výkyvů nemusí nutně znamenat absenci diváckého prožitku. Naopak, do popředí se dostává parametr času a trvání, jakožto hlavní účinný prvek, který souběžnou všeobecnou neproměnlivostí ostatních parametrů může nabývat silného imerzivního až hypnotického potenciálu, při rychlém i pomalém tempu plynutí díla. Le Grice píše o skupině filmových příkladů:¹⁶⁴

„We must now move into the more difficult area of: *Duration as a 'concrete' dimension*. [...] Each of these films has some conscious awareness of the factor of actual duration, the period of watching the film, to some extent treating duration as a quasi-sculptural dimension.“¹⁶⁵

Trvání a správné načasování je jistě stěžejním faktorem i pro kýžené vyznění práce s proměnlivou žánrovostí. Čím více dojde k divácké imerzi při trvajícím stabilitě vyprávění, tím silnější mystifikační efekt nastane při narušení proudu; změny s nejvyšší vahou musí být precizně načasovány a příprava na ně musí být patřičně vystavěna, aby došlo k požadovanému percepčnímu účinku. Naopak pravidelné změny žánrovosti po určitém čase vytvoří percepční návyk na specifický rytmus změn, ze kterého se může stát nová výrazová stabilita. Chaotické nebo nepřipravené změny žánrovosti vyžadují vysokou míru diváckého nadhledu a riskují divácké nepřijetí. Například český film *Mars*,¹⁶⁶ na kterém jsem měl možnost se dodatečně hudebně-dramaturgicky podílet, mělce osciluje na hraně vážné sci-fi, komické divadelní improvizace a absurdního sebeironizujícího dramatu způsobem, který je již za hranou většinové akceptace – vzdává se zcela hlavního nástroje žánrové narativní formy jakkoliv vést diváka

164 Warhol – *Sleep* (1963), *Empire* (1964), *Snow – Wavelength* (1966), *One second in Montreal* (1969), Le Grice – *Blind White Duration* (1967) a další. LE GRICE, Malcolm, 2001, s. 166.

165 Tamtéž. Srov. OPLIŠTILOVÁ, Iva, 2013.

166 *Mars* [film]. Režie Benjamin TUČEK, Česko, 2018.

podle zvoleného klíče (který zde absentuje nebo má sebe-negující pravidla) a současně není ve svém průběhu nikdy jasně kategoricky situován v některém z žánrových center (ani v těch experimentálních), čímž z hlediska většinového názoru vzniká neakceptovatelné percepční zmatení. Z hlediska tohoto výzkumu však oceňuji, že se film pustil do vod křehké žánrové neuchopitelnosti, kterou sám v sobě navíc podporoval improvizacími bezscénářovými a sebeironickými technikami tvorby, avšak v plnohodnotných filmových kulisách. I přes neúspěch v diváckém přijetí vnímám, že volba záměrně nejisté žánrové situace či oscilace mohou být jednou z metod, které v budoucnosti přinesou zcela nové tvůrčí přístupy divácky úspěšných i neúspěšných děl. Na toto tvůrčí riziko jsem ostatně upozorňoval již v úvodu celé této práce¹⁶⁷ a také jiné popisované filmy (*Ztraceni v Mnichově*, *Cesta do Říma*, *The Sky Trembles and the Earth Is Afraid and the Two Eyes Are Not Brothers* a další) toto riziko podstupují a setkávají se následně se segmentací diváckého přijetí za současného zvýšeného potenciálu inovativního přínosu v žánrově-strukturně-dramaturgické umělecké rovině. S určitým rizikem diváckého nepřijetí jsem podstupoval i při tvorbě vlastních audiovizuálních děl, při záměru navýšení potenciálu nalezení inovativního žánrově mezidruhového tvaru. Vlastní hotová díla představím a zpětně analyzuji v následující kapitole.

167 Viz s. 1 této práce.

3.2 Tvůrčí aplikace parametru žánrovosti ve vlastní audiovizuální tvorbě

Nyní se dostávám ke stěžejní části výzkumu – aplikace předchozích úvah a jejich projekce do nové tvůrčí metody tvorby scénáře, partitury či formální osy audiovizuálního díla. Na konci kapitoly 2 jsem uvažoval o tvorbě statických nebo dynamických žánrových lokalizací mimo stávající klasifikaci a hledání nových interpolačních linií a křivek mezi nimi. Ohledávání nevyužitých míst a tvarů průběhu v diagramu, který jsem předtím vyvinul v kapitole 1, vnímám jako dobrý předpoklad pro nalezení žánrových či formálních novotvarů; jistě to znamená tvůrčí inspiraci pro vytváření děl s inovativním funkčním kódem.

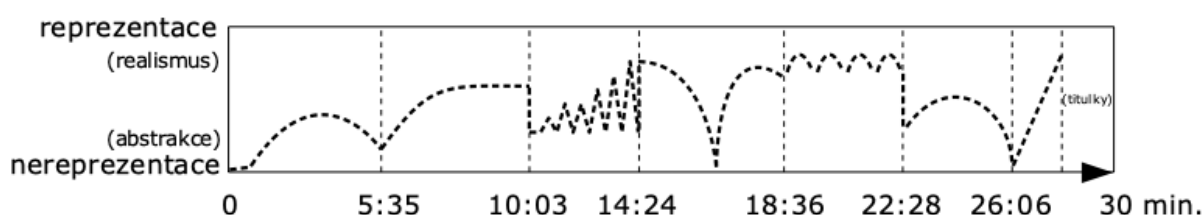
V současnosti mám dokončená tři vlastní audiovizuální díla – audiovizuální kompozice / experimentální filmy s různou měrou přímé účasti hudby, které lze shrnout a analyzovat metodami, jež jsem využíval v kapitolách 2 a 3.1 této práce. Všechna tři díla jsou inspirována možnou hybriditou formátu audiovizuální kompozice, jehož vymezení bylo přiblíženo v kapitole 2, a stejnou měrou i konkrétními koncepcemi některých celovečerních filmů, které jsem popisoval v podkapitole 3.1. Nejstarším z nich je *Předjaří* (2017), u kterého ještě nebyla záměrem komponovaná žánrová proměna, dochází však v něm k vnitřnímu pohybu na ose míry realistického a abstraktního zobrazení. Druhý projekt *Svídna* (2020) je již ovlivněn záměrnou snahou pohybovat se v neprobádaných oblastech dynamické žánrovosti a mj. docílit i krajního případu změny formátu až druhu uměleckého díla a s tím souvisejícího recepčního kontextu. Třetí ukázkou je nejnovější *Znovuzrození* (2022), které jiným způsobem parafrázuje tentýž princip překvapivé a kompozičně plánované změny recepčního kontextu na ose dvou druhů prezentace – filmové projekce a hudebního koncertu.

Předjaří / Preavernal (2017)

V prvním případě audiovizuální kompozice *Předjaří* se jednalo o žánrově statictější hudebně-filmové dílo, u kterého ještě nebyl záměrem komponovaný žánrový pohyb. Třicetiminutová hybridní kompozice v koncertní podobě pro bicí nástroje, smyčcový orchestr a audiovizuální stopu lze prezentovat také v kinoformátu jako film s hudební složkou obsaženou v soundtracku. Vnitřní audiovizuální kompoziční principy této skladby jsem již popsal v předchozí publikaci,¹⁶⁸ stručně proto nyní analyzuji, v čem vnímám žánrovou staticčnost díla

168 KLUSÁK, Martin, s. 69–74.

a v čem její dynamičnost. Byť formální inspirace čerpala z výše uvedených žánrově statických celovečerních „ambientních“ filmů, které pracují spíš s realistickým zobrazováním,¹⁶⁹ výsledkem je v mém případě hudebně-filmová báseň, která zakládá na jemných vykomponovaných přechodech mezi abstraktním a realistickým zobrazením. Tento strukturní pohyb je ostatně již předznamenán ve výsledcích kapitoly 2.6 této práce, kdy se projekt *Předjaří* (angl. *Praevernal*) jakožto součást virtuální expozice *Audiovisual Frontiers*¹⁷⁰ promítl do schematického prostoru vertikální úsečkou – tudíž zaujímal proměnlivou pozici na ose parametru míry motivické reprezentace. Kompoziční průběh oscilace mezi abstraktním a realistickým zobrazením lze znázornit na jednoduché časové ose díla:



Členění analýzy do časových bloků je shodné s členěním kompozice do jednotlivých dlouhých záběrů, které tvoří uzavřené avšak spolu komunikující celky; kompozice má jen sedm záběrů celkem.

Svídna (2020)

Uvědoměle dynamičtější formální průběh z hlediska celkové žánrovosti jsem zvolil v autorském filmu *Svídna*, který byl poprvé uveden jako součást pásma filmů *Krastí* (2019), jež přibližuji v úvodu první kapitoly této práce.¹⁷¹ *Krastí* je projekt rovněž hybridního užití – premiérován byl s živým hudebním provedením, přičemž hudba je integrální složkou vyprávění čtyř obsažených krátkých filmů.¹⁷² Pro následné kino-projekční uvedení vznikla z koncertní premiéry hudební nahrávka, která se stala součástí finálního zvukového mixu nejprve celého pásma filmů a posléze i samostatně individuálních filmů odděleně. Tři ze čtyř filmů projektu byly natočeny na barevný 16mm filmový materiál, estetikou tudíž

¹⁶⁹ Viz výše, s. 86–87 této práce.

¹⁷⁰ Popis díla viz s. 52–53 této práce, jeho žánrová schematická lokalizace na s. 73 této práce, příklad č. 21. Viz také s. 7 této práce a pozn. č. 18.

¹⁷¹ Viz s. 6 této práce a pozn. č. 14 a 15.

¹⁷² Květa Chaloupková (roz. Příbylová): *Země havrana z archy*, Jan Rybář: *Rytmus mého města*, Marek Matvija: *Habitat*, Martin Klusák: *Svídna*. Viz tamtéž.

odkazují ke klasické kinematografické tvorbě více, než audiovizuální kompozice uvedené v kapitole 2 této práce, které jsou všechny digitálně generovaného nebo digitálně nasnímaného původu. I vlastní autorský film *Svědna* mnohem více, než předchodí *Předjaří*, svou kvazi-narativní linií, vědomým modelováním filmového časoprostoru a záběrováním na užitý filmový materiál odkazuje k tradici kinematografie, spíše než audiovizuální kompozice, nicméně během svého průběhu volí vnitřní transformaci tohoto principu a ve výsledku osciluje mezi narativním, dokumentárním, abstraktním a hudebně-koncertním přístupem zastřešen všeobjímajícím označením „experimentální film“. U filmu *Svědna* je proměna žánrovosti jedním z hlavních vědomých kompozičních, resp. režijně-dramatugických nástrojů, s průvodním jevem narušení návaznosti scénáře a logiky filmového narativu, který se daným přístupem nejprve vytváří a posléze zkresluje a bortí. V začátku filmu volím stabilitu, jednotu a logiku filmového časoprostoru po delší dobu trvání (do cca deváté minuty filmu), abych docílil určitého diváckého návyku na daná pravidla a mohl je následně účinně narušovat plánovanými i improvizovanými cizími motivy a změnou filmového kódu.

Film začíná hudebně-abstraktní introdukcí, která ve velmi rozostřeném módu připomíná budoucí obsah, v tuto chvíli nezřetelný, v odstínech šedobílé, v pomalém kamerovém chvění a v doprovodu ponorné ambientní hudby. Úvodní abstraktní záběr je místy překryt surreálním pocitem obklopení vertikálně visícími kinofilmovými pásy, kterými procházíme. Introdukce je završena úvodním titulkem filmu, načež následuje první část lineárního charakteru, kdy pohledem hlavní „postavy“ procházíme zimním lesem. Zobrazení je realistické, slyšíme její kroky i dech. Chůze žánrově rezonuje s 1st person walkthrough žánry, které jsou rozšířené především při záznamu nebo imitaci některých počítačových her. V předchozích ukázkách jsem tento pohled, dokonce i se stejným motivem průchodu lesem, popsal u ukázky audiovizuální kompozice *Digital Decay*¹⁷³ avšak v jiném stříhově-strukturním vyústění. Ve *Svědně* je pohled hlavní postavy pozvolnější (postava bezeslovně prochází krajinou poklidněji a delší dobu), je prokládán čistě kamerovou interpunkcí vnějšího pohledu, která vnímá tutéž krajinu v tichosti bez přítomné postavy a uvozuje linii chůze. Ta přechází z jehličnatého zimního lesa, přes podmáčený listnatý, na zamíženou zasněženou planinu, na které se postava nejprve ztrácí, posléze bezvýhodně nachází prázdnou opuštěnou kapličku, a nakonec na větrném ostrohu dochází k osamocenému stromu. Před tímto výrazným bodem scénáře je poprvé

173 Viz s. 49 a příklad č. 15 na s. 73.

exponována postava v rámci záběru vnějším pohledem velkého celku vyvýšené planiny se jdoucí postavou. Kamera se postupným záběrováním dostává blíže postavě a přechodem přes záběr pohledu „přes rameno“ vnímáme v momentě příchodu postavy ke stromu již jen její ruku, skrz jejíž detail (přiložení ke kmeni) a zvonění ve zvuku nastává první velký a zásadní dramaturgický zlom filmu.

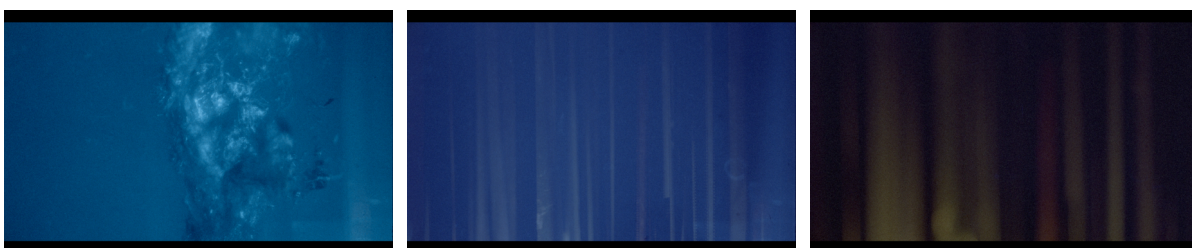


Skrze strom jakoby se náš pohled dostal do letní borovicově-pískovcové lesní krajiny s odlišnými protagonisty i řádem filmového času a prostoru. Nejprve ožívají lidskýma rukama okolní stromy, posléze se film pouští do více dadaistické sebe-reflektující a filmový kód narušující pasáže, kdy „obyvatelé lesa“ (a současně zřetelní členové štábu) do zvuku vokální hudby a bubnu graduji podivné choreografie nejprve končetin a posléze i celých svých postav a obličejů s maskami. Imerzivní kontinuita poetického hudebního plynutí je sarkasticky narušována pseudo-dokumentárními sebereflexivními gagy, které vznikly lokační improvizací nejen s „oficiálními“ protagonisty, ale i s kolemjdoucími a objekty na místě. Denní světlo se v průběhu záběrování zatahuje a večerní ohnivé a jeskynní motivy přenesou děj do exaltovaného rytmického víru masek opouštějícího logický časoprostor skrze rapidmontáž všech dosavadních motivů, vč. těch zimních, režijně-zákulisních i dosud nepoznaných. V bodě, kdy gradace nemá již kam pokračovat, přichází druhý velký dramaturgický předěl.





Pohled diváka spadne náhle do vody a za zvuku zastřené hudby se několik minut kamera potápí pod vodní hladinou. Barva vody během tohoto dlouhého abstraktního záběru mění odstín, jas a míru zlatavého odlesku, skrz který sem probleskávají i pruhy kinofilmů, podobně jako v introdukci celého filmu. Dominantní a zásadní roli zde zastává hudba (zde jsme neblíže módu abstraktní vizuální hudby), která v koncertní verzi projektu poprvé za celou dobu trvání filmu vystupuje z plátna formou živé koncertně-scénické interpretace. Scénicky dominantním hudebním nástrojem jsou zde krotaly, na které hraje smyčcem i kovovou tyčinkou interpret, otočený k publiku zády a nasvícený tak, aby vynikla pouze jeho silueta. Zlatavé nasvícení interpreta a krotalů vizuálně komunikuje se zlatavými odlesky vody na plátně a konvenuje i charakteristickému zvuku nástroje. Ostatní nástroje – klarinet a pozoun hrají unisono klouzavé zastřené melodické tvary s dronem kontrabasů v základu souzvuku. Tyto nástroje jsou v rámci scény upozaděné, mohou být situovány i za plátnem. Jakmile se vizualita i hudebnost této části uchýlí ke konci, následuje poslední výrazný dramaturgický předěl filmu.



V závěrečné části filmu se dostáváme do estetiky ambientního filmu ve smyslu *Tejút B. Fliegaufa*,¹⁷⁴ kdy se v jednom velmi dlouhém záběru velkého celku v realistickém zobrazení zimního zavodněného lomu odehraje závěrečná minimalistická scéna figurálně-objektové choreografie. Po velmi dlouhém klidu celé scény při současném doznívání předchozí „vodní“ atmosféry se postupně zvukem vynořujeme z vody, než se v dáli na hladině polozamrzlého jezera lomu

¹⁷⁴ Viz podkapitolu 1.2.2 *Poetický dokument*, s. 21 a podkapitolu 3.1 *Vnitřní žánrová dynamika a její váha na příkladech děl celovečerní kinematografie*, s. 86 této práce.

skutečně vynoří postava. Ve velkém celku je postava miniaturní, na projekčním plátně nebo ve fullscreen playbackové situaci ji však zahlédneme. Realistický zvuk ilustruje snahu postavy doplatit ke břehu a následně vylézt strmý břeh lomu. Nákladní auto, které se pohybuje v lomu, zastaví a řidič pomůže plavci vylézt na nebezpečnou cestu a nastoupit do kabiny vozidla. Automobil posléze odjede a za nedalekým balvanem zřetelně stop trikově¹⁷⁵ zmizí. Prázdný lom mezitím z ticha ožil zvuky moderní těžbařské činnosti, čímž celý film končí.



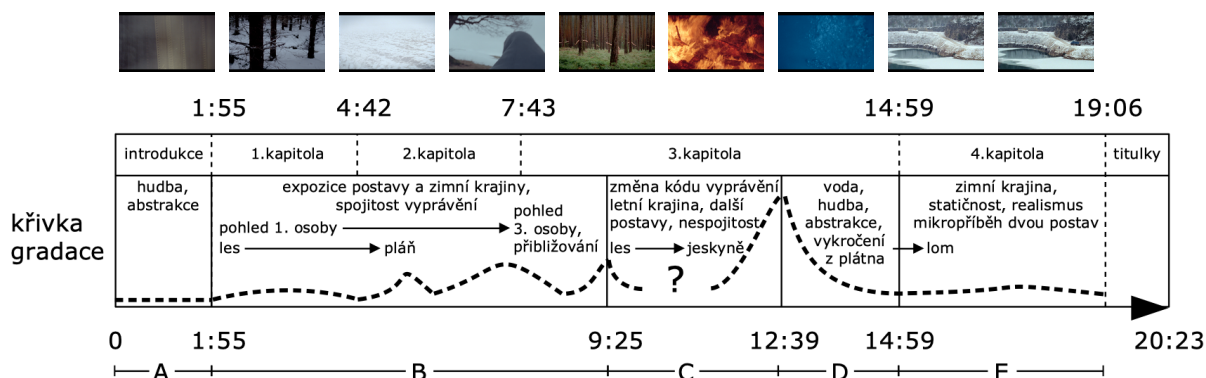
Podle výše uvedeného popisu „děje“ filmu je jasné, že scénář filmu je značně experimentální co do nelogičnosti návaznosti jednotlivých scén a kontinuity filmového časoprostoru. Logika filmové kauzality zde však nebyla záměrem; z hlediska motivické práce jsem se pokoušel umístit dílo zcela na hranu asociativního vyprávění, kdy každý individuální divák může být tvůrcem vlastní významové interpretace toho, co mohou audiovizuální motivy komponované v daném rytmu, souslednosti a obsahu znamenat, i s rizikem, že některý divák zvolený princip nepřijme. Sám jako autor mohu mít od počátku vlastní výklad díla, ale záměrně jej nechci vyvyšovat nad další možné interpretace. Naopak toužím vlastní záměr metodou spontánního filmu a improvizovaných vstupů místy neplánovaně modifikovat a tím de facto svůj vlastní záměr již při vytváření díla zastříť, vědomě dostat mimo vlastní kontrolu, aby ve finále došlo k překvapivému výsledku vyzývajícího k nové interpretaci i pro mě samotného nebo abych docílil díla jinak formálně překvapivého s ohledem na stávající přístupy.

Celkem tedy ve filmu dojde ke čtyřem výrazným dramaturgickým změnám kódu vyprávění. Přestože film člením do čtyř oficiálních kapitol,¹⁷⁶ rytmus

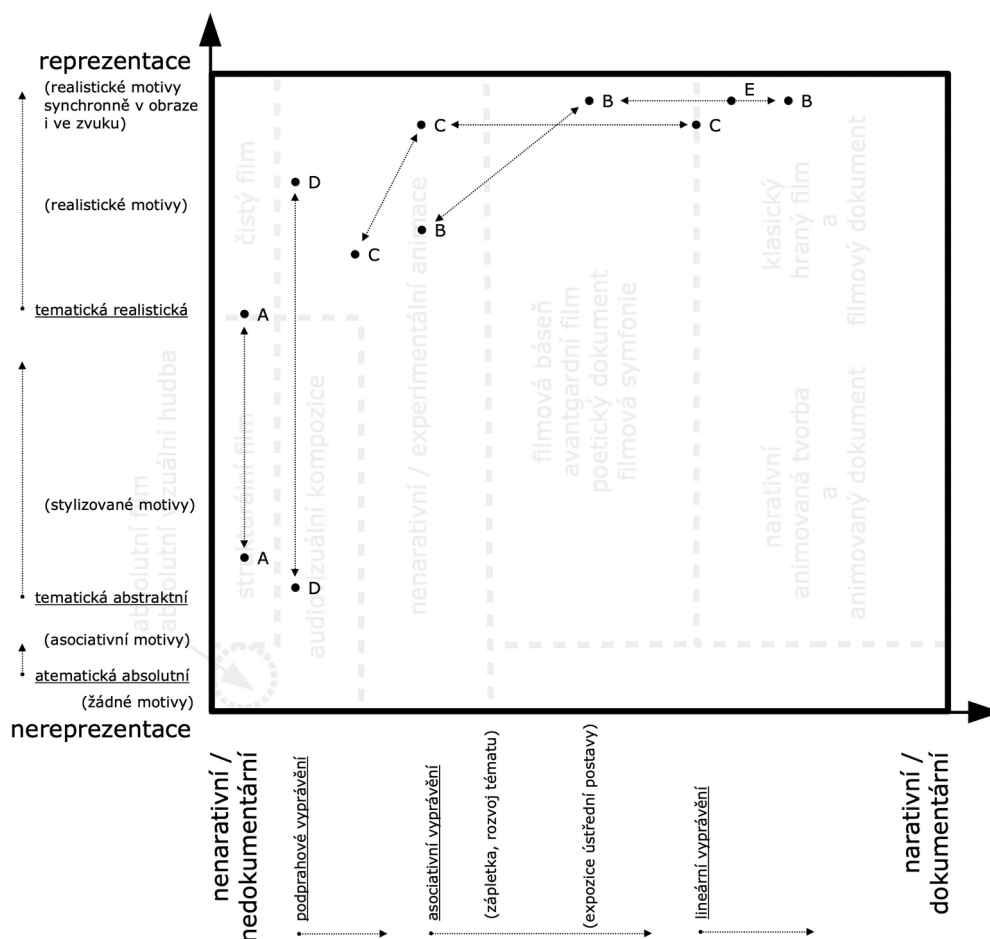
175 *Stop trik* je jedna ze základních technik filmového triku, kdy v rámci vizuální časové spojitosti celé scény dojde k narušení nebo přerušení kontinuity choreografie vnitřních vizuálních objektů jejich skokovým přemístěním na jiné místo scény, skokovým objevením nebo zmizením. *Time-lapse* a *stop-motion* – animační techniky popsané v podkapitole 1.2.3 *Nenarrativní animace* jsou de facto techniky, které řetězí stop trikový princip se záměrem vytvoření iluze nové kontinuity.

176 Kapitoly jsou uvozené titulky s asociativními názvy *Eden*, *Mars*, *Počátek*, *Ticho* a slouží spíše pro účely členění rytmiky toku filmu, sekundárně i k asociativní identifikaci obsahu.

výrazných dramaturgických předělů popsaných výše nesleduje rytmus střídání kapitol. První dvě kapitoly a začátek třetí proběhnou před prvním výrazným dramaturgickým předělem. Třetí kapitola je nejdelší a obsahuje většinu výrazných dramaturgických změn. Čtvrtá kapitola nastává s posledním velkým dramaturgickým předělem. Střídání principů a kapitol je možné znázornit tímto tektonickým schématem díla:



Žánrovou dynamiku celého díla lze vyjádřit i prostřednictvím umístění v parametrickém poli, které jsem navrhl v kapitole 1.3 a využil dále v kapitole 2.6 této práce:



Zpětným pohledem hodnotím projekt *Svidna* jako úspěšný poetický hybrid, splňující záměr experimentu s komponovanou i improvizovanou proměnou žánrovosti a s vědomým přístupem k proporcím a trvání uvnitř audiovizuálního díla. Zajímavým výsledkem uvedení projektu je rovněž sběr různorodých diváckých interpretací díla (v případech, kdy došlo k diváckému přijetí a reflexi), včetně nových vlastních. Mezinárodní festival dokumentárních filmů v Jihlavě pro svůj katalog v roce 2021, kdy byl film uveden, o filmu sestavil následující synopsi, která na základní úrovni rezonuje s původní ideou, kterou jsem do námětu vkládal:

„Svidna je zaniklá středověká vesnice západně od Slaného, která byla objevena v roce 1966. Barvínkem porostlé stopy zdí uprostřed lesa či kaplička v zasněžené pustině ztvárňují hlavní postavu poetického experimentu, který se ve čtyřech kapitolách noří do historie zapomenutého místa. Za šumění celuloidových pásů a působení elementárních živlů se probouzí magické rituály, sahající až k počátkům lidstva i ke zrodu filmového obrazu.“¹⁷⁷

Přikládám ještě i část rozhovoru, který jsem v rámci festivalu na podzim 2021 poskytoval kolegovi, studentovi doktorského stupně FAMU Ondřejovi Belicovi, a který je prozatím nepublikovaný, se záměrem budoucí publikace v periodiku s kinematografickým zaměřením:

„[...]“

[OB:] Když se vrátím oklikou k Svidně, co bylo inspiračním zdrojem pro toto dílo? Co byla ta inspirační fotografie?

[MK:] Tam byly dva hlavní inspirační zdroje. Prvním byla samotná představa o formě toho filmu. Dlouhou dobu jsme v zimní krajině, kterou procházíme z pohledu hlavní postavy. Trochu si na tento způsob dívání zvykneme, po pár minutách se to promění, vidíme siluetu postavy a pak se film začíná strukturálně měnit. Objevují se jiné postavy v takové hravé dokumentární pasáži a pak se vše zase vrátí a zklidní. Tato představa formálního posunu v čase byla asi hlavní inspirace. Druhý inspirační zdroj byl už samotný nález konkrétních míst, krajiny a středověké vesnice, který tomu dal záblesk konkrétnějšího tématu – to je však ve filmu reflektováno jen velmi volně.

[OB:] Každopádně už od začátku jsi věděl, že budeš natáčet v zimě a v létě.

[MK:] Byla to taková spojitá linie už v scénáři. Bylo to spojité v tom, že vytvořím nějakou realitu v zimním lese a tu postupně bourám. Je tam takový

177 *Svidna* | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/svidna>.

silný moment, kdy se skrz obraz a zvuk zvonečku dostanu pocitově dovnitř do stromu, kde probíhá léto. V této pasáži se používají jiná pravidla filmové řeči, dochází k jiným střihům. Posléze se vše zhrouť do vody a skrz její obraz se vynoříme zpět do zimního světa, který už je jiný než na začátku filmu. Tohle všechno je obsaženo hodně nevědomě, byla pro mě důležitá ta linka rytmizace, zvykání si na nějaká pravidla, která se pak postupně ve filmové řeči bortí. Dospěje to ke žblunknutí do vody, což během koncertní premiéry byl moment, kdy hudba vyjde z plátna do sálu a objeví se živý hudebník. Tedy, narušují se pravidla filmu, až se doslova poruší princip filmu samotného.

[OB:] Zeptám se možná trochu banálně. Film *Svídna* je natočen na 16mm film, tedy hmotový záznam. Stejně tak zmiňuješ fyzičnost hudebníka. Jak je pro Tebe filmový materiál a jeho hmota důležitá?

[MK:] Myslím, že v tomto filmu je to zásadní. Pro mě to znamenalo ještě intenzivnější prožitek při natáčení. Všechny záběry jsem si musel hodně zkoušet a teprve potom spustit kameru, protože to musí být na „první dobrou“. Vlastně zkouším, zkouším a pak ten prožitek musí vzniknout s tou kamerou. Zkoušel jsem třeba tři až čtyři hodiny, abych pak natočil půlminutový záběr. Třeba jsem to i zkoušel kousek vedle původní lokace, abych si nevytvořil stopy ve sněhu a pak ostrý záběr natočil někde jinde, aniž bych třeba věděl, co se objeví v záběru za odhrnutou větví. Byl to takový prožitek jakési performance během natáčení a to je pro mě hodně důležité.

[OB:] Takže přínos natáčení na filmovou surovinu byl spíš v tom procesu natáčení samotném.

[MK:] Vzhledem k tomu, že zobrazuji i motiv kinofilmu, tak bych asi *Svídnu* nemohl točit na digitál. Kromě toho, že jsem víc prožíval tu krajinu a průnik do ní, tak jde i o médium paměti. Což je ve *Svídně* symbolizováno třeba stromem nebo zmíněným filmovým materiálem. Zás na druhou stranu, teď zrovna nedokážu říct, proč pro mě není důležitá projekce z 16mm pásu. Nad tím bych se musel důkladněji zamyslet.

[OB:] Je tedy pro Tebe podstatné uvažování digitál-analog?

[MK:] Je určitě pro mě důležité, na co točím. Rozhodně můžu říct, že jako autor nemám moc v oblibě počítačově generované věci jako grafiku a 3D. Snažím se na svět dívat fotograficky a pomocí objektivu a reality vytvořit situace na pomezí reality a abstrakce. Na druhou stranu mě fascinují možnosti digitální postprodukce, kde si můžu hrát s hranou, co je realita a co je už fikce. V dalším díle bych nad tím chtěl uvažovat jako o parametru, který chci mít strukturálně

v čase pod kontrolou.“

Skrze toto zpětné ohlédnutí vnímám, že film *Svídna* vznikl ještě s intuitivním přístupem ke kompoziční práci s parametry žánrové a formátové proměnlivosti. Touto analýzou založenou na předchozí teoretické práci došlo k uvědomění a reflexi vlastních tvůrčích postupů, což se promítlo i do koncepce posledního dokončeného audiovizuálního díla již v procesu jeho tvorby.

Znovuzrození / Rebirth (2022)

Princip hudební performance jakožto překvapivý moment narušení plynutí filmového časoprostoru využívám i v audiovizuální kompozici / performance *Znovuzrození*, která je mým nejnovějším dílem na toto téma. Hudba v této audiovizuální kompozici není má autorská, ale z režijně-dramaturgické pozice jsem oslovil skladatelku Soňu Vetchou, se kterou jsem komunikoval vznik hudební složky, a které tudíž přísluší hlavní autorský podíl, co se týče hudební partitury pro toto dílo. Dramaturgickým rozhodnutím také bylo, aby nová skladba reagovala na původní skladbu letošního jubilanta Marka Kopelenta (nar. 1932). Svou „koncertní“ premiéru kompozice měla necelý měsíc před dokončením této disertační práce a její další uvádění nebo konsolidace do čistě projekčního formátu je teprve v procesu jednání. Kompozici objednal OSA¹⁷⁸ jako event, který měl zaznít během předávání výročních cen za rok 2021 ve vážné hudbě. Z hlediska námětu díla jsem se rozhodl pro zpracování těchto hlavních témat, cituji z anotace:

„*Znovuzrození / Rebirth* je reakcí na 90. jubileum skladatele Marka Kopelenta. Skladatelskou štafetu po zasloužilém umělci přebírá nová generace. Soňa Vetchá, mladá skladatelka a laureátka Výročních cen OSA za rok 2020, komponuje pro tento večer novinku na motivy Kopelentovy původní skladby *Black and White Tears*. Interpretka Michaela Palová je tváří obou skladeb - původní i nové. Audiovizuální dramaturgie Martina Klusáka reaguje na covidový způsob hudebního vyjádření – jednotliví hudebníci se natáčejí v izolaci a teprve v online videu se složí obraz a zvuk do více hlasů a tváří. Společnost je stále postižena tíhou pandemie a jejích následků, pomalu však dochází ke znovuzrození kultury [...].“¹⁷⁹

„Covidovým způsobem hudebního vyjádření“ zde mám na mysli častý způsob šíření hudby v době covidu – videa, která v pandemické době reprezentovala

178 Ochranný svaz autorský pro práva k dílům hudebním.

179 Vlastní anotace – podklad pro moderaci Výročních cen OSA za rok 2021.

alternativní distanční možnost hudebního provedení skrze online komponované video tvořené dílčími hudebními výkony natočenými v izolaci a následně propojenými do jednoho celku skladatelem či editorem. Příklady charakteristických děl jsem stručně zmínil i výše v kapitole 2.5 – ukázky byly součástí kolekce *Audiovisual Frontiers* v kategorii *Music Performance*. Idea *Znovuzrození* na tento princip reaguje a trikovou technikou kopíruje a vrství různé pěvecké linky též interpretky jak ve zvuku, tak v jednotném prostoru sálu. Výsledek působí, jako by interpretka zpívala sborově s dalšími instancemi sebe sama v jednom sále. Tento sál je navíc shodný s místem první prezentace projektu, divák si všimne, že v témže sále sedí. Tato jednota místa následně připraví zajímavý efekt, když po zhruba třech a půl minutách trvání čistě projekční kompozice s reprodukováným zvukem se reálný prezenční hlas interpretky přidá k závěrečnému akordu videa, skutečná postava se nečekaně objeví na pódiu, naváže na hudební, pohybové i kostýmní motivy z videa a za zpěvu závěrečné melodické linie vchází mezi reálné diváky, mezi něž usedá. Tento performativní moment má symbolicky akcentovat nedávnou minulost doby covidových videí a obnovenou možnost prezenze hudby pro živé publikum v sále. Pódiová hra s bílým kostýmem a oblékáním černého kabátu symbolizuje zásah covidové doby na naši společnost a kulturu a současně reaguje na původní skladbu Marka Kopelenta *Black and White Tears* v podání téže interpretky, kde je s obdobným kostýmním motivem pracováno.



Jak bylo řečeno, další zpracování a uvedení kompozice je teprve v procesu, je tedy předběžné další dosah projektu v této chvíli reflektovat.¹⁸⁰

180 V době dokončení této práce ještě není k dispozici foto- ani video- dokumentace z premiéry živého vystoupení, příkládám proto jen ukázky z filmové části projektu.

Závěr – Hledání nového „mezi“

Vrátím-li se obloukem k úvodním otázkám a úvahám, dojdou k závěru, že nic není pro stanovenou oblast výzkumu příznačnější, než přítomnost a současná nejistota prostorů „mezi“ obory a žánry. Čím více se snažíme posilovat definici hlavních kategorických oblastí (hudba, film) a čím více vytváříme kategorií a podkategorií nových (audiovizuální kompozice, ambientní film), tím silněji se ozývají oblasti jiné, alternativní, nezapadající do systému, dynamické, neuchopitelné, mezi definicemi. Uzpůsobíme-li pro ně nové kategorie pro snadnější praktické uchopení, pojmenování a využití (v konečném důsledku až komerční), tím raději odcházejí do nových neprobádaných míst a dynamik, aby se skryly vůči ovládnutí. Žánrová a formální diferenciaci však z principu nemůže probíhat schodovitě; nelze dosáhnout stavu absolutní teoretické kategorizace všech děl, protože se vždy najde nějaké dílo, které na interpolační linii mezi žánrovým centrem a již zmapovanou anomálií najde nový prostor „mezi“, popřípadě zvolí dynamiku pohybu mezi definicemi. Výskyt děl v dosud neprozkoumaných žánrových meziprostorech je o to frekventovanější, o co je umělcům všech tvůrčích oborů v současnosti dostupnější audiovizuální technologie, virtuální komunikace a způsoby prezentace – vizuální umělci mohou snadno vytvářet např. soundart, skladatelé audiovizuální kompozice, filmoví režiséři hybridní instalace, filozofové videoart, muzikologové dokumentární filmy atd.; a všechna tato díla se mohou šířit reálným i virtuálním prostorem. Filozof Václav Bělohradský ostatně naráží na toto téma:

„Elektronické povětří rozválo naše historické světy, ocitli jsme se v *mezisvěttech*, které ještě neumíme obývat. [...] Elektronické medium je totiž úplně nový typ toho *mezi*. Všechny historické světy jsou drceny na fragmenty a vtaženy do sítě, v níž obíhají obrovskou rychlostí, zatímco prostory mezi nimi se závratně zmenšují. Díky rychlosti internetu nakukujeme simultánně do všech historických světů.“¹⁸¹

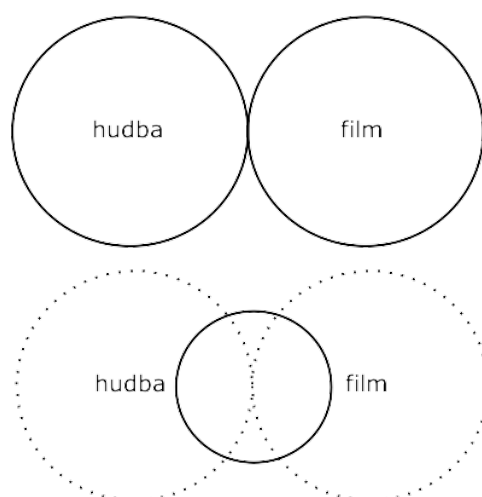
Při charakteristice dosavadního přemýšlení o konkrétním meziprostoru na ose dvou oborů hudba–film se lze opřít i o úvahy Miroslava Petříčka k obecnému tématu hranic a pomezí, nejen těch mezioborových:

„Hranice a pohraničí, [...] je cosi, co si zasluhuje důkladnější úvahy. [...] Centrum je na hranicích *reprezentováno*, [...] avšak současně s tím vykazuje

181 BĚLOHRADSKÝ, Václav. *Mezi světy & mezisvěty: reloaded 2013*. 2., opr. a rozš. vyd. Praha: Novela bohémica, 2013, s. 33 a s. 161.

hranice, resp. pohraničí či pomezí, znaky značné vzdálenosti od centra, tedy svůj „periferní“ ráz; místo, kde moc centrálních orgánů rovněž slábne [...]. Hranice je jasná hraniční čára [...], zároveň se ale na hranici a v její blízkosti stírají rozdíly mezi různými centry [...]; obyvatelé pohraničí patří nějak na obě strany [...].¹⁸²

Lze-li dílčí „centra“ (v našem případě hudba, film), popřípadě i „hraniční čáru“ (v našem případě mezní projevy hudby nebo filmu) jakkoliv definovat, zůstává i nadále neuchopitelnost prostoru „mezi“, který je při pohybu na ose mezi centrem a hranicí dále rozostřován. Jak bylo řečeno, na této linii lze totiž pohybem či interpolací najít další neurčité prostory mimo stávající definice. Abych se mohl v této zóně pohybovat a orientovat, posouvám svůj náhled hierarchicky nad oba obory a snažím se najít společnou teoretickou řeč srozumitelnou oběma centrům původních polí.



Petříček si tento náhled také uvědomuje a svou zkušenost srozumitelně popisuje:

„Sledujeme-li pozorněji přechody mezi centrem a periférií, po chvíli zjišťujeme, že struktura vyznačená diferencí a diferencemi se v přechodech pomalu rozpouští; co nakonec vidíme, jsou už jen různá „mezi“. [...] jako bychom se těmito úvahami pohybovali v samých základech teoretického jazyka, bez ohledu [...] na obory, které pak tím či oním způsobem budují vlastní „teoretický jazyk“, a snad se lze potom odvážit i hypotézy, že právě tyto velmi vágní a nevyhraněné základy umožňují, abychom si navzájem rozuměli i přes hranice disciplín [...].¹⁸³

182 PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009, s. 104.

183 Tamtéž, s. 104–106.

Také Iva Oplištilová vnímá možnost využití obecného mezioborového náhledu a jeho aplikaci na konkrétní problematiky dílčích oborů, v jejím případě také na oblasti hudby a filmu. Odkazuje při tom na publikaci *Ponorná řeka kinematografie* Martina Čiháka, o kterou se i v této disertační práci zásadním způsobem opírám:

„Při čtení *Ponorné řeky kinematografie* mne tak často napadaly přímé analogie s hudbou, až se mi začala vyjevovat možnost, že procházím uzly schématu nezávislého na médiu – uzly vázanými spíš na percepci a její zákonitosti. Uvědomila jsem si, že popisovaní filmoví tvůrci si kladou otázky, s nimiž se opakovaně setkávám při analýzách hudebních kompozic, a tyto otázky řeší v podstatě stejným způsobem. Je pravděpodobné, že předkládaný proces proměny je relevantní i pro další umělecké disciplíny, jen je třeba do uzlů dosadit vhodné konkrétní pojmy.“¹⁸⁴

Právě z důvodu mezioborového porozumění jsem v první kapitole této práce navrhl parametrické pole obsahující možnosti aproximativní grafické žánrové lokalizace děl všech zkoumaných audiovizuálních oblastí (těch vycházejících z filmové tradice i těch se základem v hudbě) ve dvou- i více- dimenzionálním prostoru definovaným osou, popř. osami míry reprezentace (od realismu po abstraktní až absolutní pojetí) a osou míry narace / dokumentárnosti. V tomto poli je možné nekategoricky lokalizovat veškerá díla fixní audiovize – žánrově statické hrané filmy, dokumenty, experimenty a avantgardní filmy, animované filmy, audiovizuální kompozice, filmy vizuální hudby atd. a veškeré jejich subžánry, ale i žánrově proměnlivá audiovizuální díla. Statická žánrovost díla způsobí jeho lokalizaci formou bodu v diagramu, dynamická žánrovost díla se v diagramu promítne jako úsečka nebo křivka. Meziprostory a nové způsoby práce s žánrem díla vzniknou interpolací nebo ohledáváním doposavad nevyužitých míst či tvarů v tomto diagramu. Tuto práci vykonávám s vědomím, že schéma i použité parametry mohou být aproximativního a subjektivně zbarveného výkladu, přesto si myslím, že i při riziku určité míry subjektivního zkreslení se jedná o potenciálně funkční analytickou i tvůrčí metodu.

Zaostřeno na oblast pomezí hudby a filmu, jaké fenomény jsem tedy sledoval? Obdobně jako ve své předchozí publikaci jsem ani zde neměl na mysli kontext filmové hudby, ani hudebního videoklipu nebo jiné vizualizace hudby, tj. vyjadřovací komponenty „podružné vyššímu konceptu nadřazeného díla“¹⁸⁵

184 OPLIŠTILOVÁ, Iva, 2016, s. 40.

185 KLUSÁK, Martin, s. 6.

(čili v prvním případě hudby podřízené celku filmu, v druhém případě videa podřízeného hudební skladbě). Šlo mi především o pokrytí skutečného prolnutí hudebního a filmového autorského tvůrčího záměru, tedy momentu, kdy skladatel ke svému autorskému komponování začíná sám používat audiovizuální prostředky a naopak, kdy filmový režisér ve jménu vlastní originální filmové řeči sahá po hudebním myšlení a parametrech hudební řeči, jimiž alternuje nebo nahrazuje dramatickou strukturu scénáře. S tímto zaměřením mapuji stávající žánry a kategorie autorských děl, včetně těch nejnověji etablovaných (audiovizuální kompozice) či spekulovaných (ambientní film).

U *audiovizuální kompozice* došlo v druhé kapitole této práce k pozastavení nad její definicí a vymezením. Příznačná vysoká estetická příbuznost k experimentálnímu filmu dovoluje použít slovník teorie experimentálního filmu i k popisu a žánrovému vymezení audiovizuálních kompozic (děl vytvářených hudebními skladateli), čehož v této práci bylo dosaženo na základě kvantitativně-kvalitativního výzkumu a jeho projekcí do určeného parametrického vztahového pole. Na vzorcích 41 konkrétních děl z relevantního zdroje, který formou open callu (tj. značně neselektivním až nahodilým způsobem) v sobě koncentroval vysoký počet audiovizuálních kompozic konkrétních autorů z celého světa, bylo možné vysledovat obecné strukturní trendy tohoto formátu, komentovat možnosti sub-klasifikace a popsat hlavní tvůrčí směry a oscilace v rámci daného druhu. Při výzkumu jsem zjistil, že zhruba třetina audiovizuálních kompozic skladatelů se vyhýbá jakémukoliv narativu, dokumentárnímu nebo sebereflektujícímu vyjádření, třetina pracuje s jeho různou měrou – od nenarativnosti přes pouhý záchvěv narativního či dokumentárního principu až po zřetelnější kontury lineárních příběhů – a zhruba třetina se narativu nebrání, ale nikdy se nedostane do tak explicitní míry narativity nebo dokumentárnosti jako klasický hraný film nebo klasický filmový dokument. Zato co se týče míry motivické reprezentace (abstrakce–realismus), ukázky vyváženě zaujímají celou tuto škálu – od zcela abstraktních až absolutních vizuálních kompozic, přes animované nebo specifickými kamerovými nebo efektovými způsoby nasnímané stylizované motivy reprezentující reálné motivy, až po různou míru realismu, od realistického zobrazení s „odpojeným“ zvukem po synchronicitu zvuku a obrazu v naprosto realistickém zobrazení. Žánrově statické příklady se do výsledného grafického prostoru promítnou jako body, u žánrově dynamických kompozic je jejich umístění zjednodušeně načrtnuto úsečkou, potažmo skupinou úseček.

Téma žánrové dynamiky resp. proměnlivé žánrovosti uvnitř jednoho díla je dále rozpracováno ve třetí kapitole této práce. „Žánrovost“ zde chápu jako parametr lokální inklinace daného díla k existujícímu žánrovému kontextu, který se může v průběhu trvání díla měnit. Žánrová příslušnost a případná související změna v žánrovosti nemusí mít jen kvalitativní povahu, kterou jsem se zabýval především v kapitole 2; může mít i různou váhu projevu. Na příkladech vybraných celovečerních filmů v podkapitole 3.1 polemizuji nad různou silou projevu změny žánrovosti v rámci trvání daného díla. Významné změny v žánrovosti se zásadně podepisují na celé dramaturgii audiovizuálního díla, v krajních případech na jeho technickém formátu nebo dokonce umělecko-druhovém určení a mohou ústít až v diváckou mystifikaci, co se týče celkové recepce díla. Střední změny jsou již divácky většinově akceptované v daném recepčním kontextu, ale i tak znamenají poměrně velké estetické skoky v kódu vyprávění. Mělké změny jsou již charakteru pouhých změn „nálady“, resp. střídání mírných žánrových inklinací díla – k nim může docházet vědomě komponovaně nebo improvizovaně až nahodile. Mód zcela statické žánrovosti je také zmíněn s návrhy konkrétních reprezentujících celovečerních děl. Všechna předchozí zjištění aplikuji v praktických úvahách a reflexích vlastních děl v podkapitole 3.2. Na audiovizuální kompozici *Předjaří* je demonstrován pohyb na ose realistického a abstraktního zobrazení, experimentální film *Svídna* záměrně komponovaným způsobem pracuje se změnou žánrovosti a formátu – jsou provedeny detailní analýzy práce s těmito parametry – a audiovizuální performance *Znovuzrození* parafrázuje princip komponované změny recepčního kontextu z formátu filmové projekce do formátu hudebního koncertu.

Závěrečnou úvahu této práce věnuji obecné hypotéze oblasti žánrového meziprostoru, která je z mého autorského pohledu nejatraktivnější k dalšímu tvůrčímu prozkoumání. Úvaha vychází z pocitu podloženého předchozími myšlenkami – žánrová centra jsou jasně vymezená, nové kategorie vznikají a jsou popisovány; pro zajímavé tvůrčí inspirace a potenciál formálních novotvarů je třeba zabrousit do oblastí mezi nimi.

V rámci vlastní divácké festivalové zkušenosti jsem se setkal s uměleckou skupinou, která dle mého názoru reprezentuje současné možnosti a trendy experimentální audiovizuální tvorby na skutečném pomezí hudebního a filmového uvažování – italsko-německá skupina *Flatform*,¹⁸⁶ která je umělecky aktivní

186 Home | [flatform.it](https://www.flatform.it/) [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.flatform.it/>.

Osobní setkání a rozhovor se členem skupiny Robertem Taroni proběhl v rámci

zhruba od roku 2007. Její díla mají uplatnění v kontextu filmových festivalů jako experimentální filmy, mohou ale fungovat také jako audiovizuální instalace.¹⁸⁷ Žánrově se konsistentně pohybují v oblasti realisticky zobrazované choreografické vizuální hudby s neurčitou přítomností narativního přístupu – jde o díla příbuzná žánrově statickým filmům, z nichž některé (především ty estetikou „ambientní“) jsem popsal dříve v podkapitole 3.1.¹⁸⁸ Nejsou povahou absolutní – je zde velmi zajímavá až dráždivá hranice „filmovosti“ a hudebnosti“: z hlediska „filmovosti“ identifikujeme vysokou, ale ne maximální inklinaci k realismu, naraci, dokumentu a obecně sdělení významu, a z hlediska „hudebnosti“ zachování hudebních pravidel „scénáře“ – rozhodujícími rysy filmové řeči jsou proporce, trvání, rytmus, kompozice, barva, pohyb, atmosféra a podobné povahou hudební parametry. Opakujícími motivy uměleckého výraziva bývá zpravidla buď rozpohybování a animace krajiny a environmentálních prvků jako takových nebo vnořená nonverbální choreografie pohybu postav v ní, přičemž důraz je kladen právě na hudebně-rytmickou poetiku vyprávění s různou, ale vždy pouze latentní měrou narativu nebo dokumentárnosti. Následující ukázky lze z většiny dohledat ke zhlédnutí v plné délce přímo na webu skupiny Flatform,¹⁸⁹ popř. byly součástí projekce v rámci Mezinárodního festivalu dokumentárního filmu Ji.hlava 2021. V textu již dále neodkazují na dílčí zdroje, které jsou dohledatelné skrze hlavní web této umělecké skupiny, případně odkazují na anotace jihlavského festivalu.

S minimalistickou bezeslovnou, ale přesto komponovanou choreografií postav za doprovodu realistických ruchů se setkáme např. v audiovizuální kompozici *57.600 secondi di notte e luce invisibili* (angl. *57.600 seconds of invisible night and light*). Dominantním prvkem audiovizuálního vyjádření je zde lehce nadpřirozená trajektorie všech protagonistů prostřednictvím trikové metody, kdy táž postava může např. vycházet ze scény jedním směrem a simultánně do ní vcházet odjinud. Choreografie jednotlivců navazuje plynule a přirozeně i přesto, že autoři trikovou metodou mění v rámci téhož statického záběru denní dobu filmového děje ze dne na noc a zpět dle stanoveného rytmu. Kompozice je tak tvořena jednozáběrovou plynulou vnitřní pohybovou rytmikou a spojitými prostorovými trajektoriemi postav, jejich nonsensovými mikropříběhy

Mezinárodního festivalu dokumentárních filmů Ji.hlava 2021.

187 Srov. CIMORELLI, Dario, ed. *Flatform: Storia di un albero : History of a tree*. Moncalieri, Torino: Silvana Editoriale S.p.A., 2020, s. 7.

188 Viz s. 86 této práce.

189 Viz pozn. č. 186.

a interakcemi s objekty scény a současnou pravidelnou proměnou denní doby filmového časoprostoru.



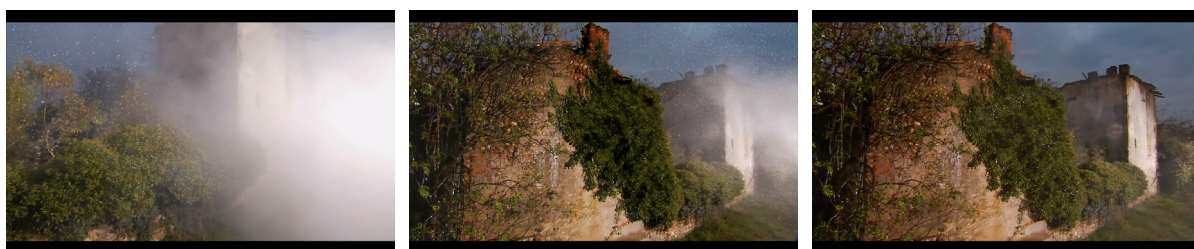
Obdobný princip je exponován i v novějším jednozáběrovém trikovém filmu skupiny Flatform *Quello che verrà è solo una promessa* (angl. *That which is to come is just a promise*),¹⁹⁰ kdy plynulé choreografie a trajektorie postav žijících na oceánském ostrově ze souostroví Tuvalu jsou obohaceny o let dronu, jenž nese kameru. Oproti předchozímu příkladu tak kamera již není statická, ale dynamická a pohyb kamerového pohledu se tak stává jedním z choreografických prvků. Spojitost filmového časoprostoru perspektivou jednoho dronového leteckého záběru tentokrát není narušována střídáním den–noc, ale v rámci trvání záběru se střídá klimatický ráz různých ročních období – období sucha a období monzunových záplav oceánského ostrova. Tímto stylem je dosaženo technicky a esteticky podivuhodné filmové básně, která téma ostrovních monzunových záplav (a klimatické krize obecně) zpracovává.



Princip pohyblivé kamery snímající jednozáběrově změny „klimatu“, resp. počasí krajiny byl předtím rozvinut u kompozice *Movimenti di un tempo impossibile* (angl. *Movements of an impossible time*). Ta se navíc již nekoncentruje na realistický zvukový doprovod, ale koncepčně pracuje

190 *To co má přijít je jen slib* | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/to-co-ma-prijit-je-jen-slib>.

s hudebním základem své zvukové složky. Hudební základ, který je tvořen Ravelovým *Smyčcovým kvartetem F dur*, je dekomponován na jednotlivé hlasy, které následně v izolované a každý v charakteristicky zvukově modulované podobě tvoří hudební doprovod k různým projevům počasí, jež jsou konfrontovány ve vzájemné kontaktní blízkosti v rámci spojitého průletu okolím opuštěné rozvaliny historické budovy obklopené náletovou vegetací. První houslový hlas, který doprovází déšť, je glitchově rozstříhán na fragmenty, viola ve větru panoramaticky osciluje na ose levý-pravý zvukový kanál, hlas druhých houslí je filtračně zastřený, aby ilustroval sněžení, a violoncello hraje s dlouhým dozvukem atmosféru příchozí mlhy. Na závěr se všechny nástroje opět sjednotí do společného zvuku a počasí nad celou scénou se opět uklidní.



Velmi hudební základ má i audiovizuální kompozice *Trento Symphonia*, která je audiovizuální choreografií exteriérového provedení Mahlerovy osmé symfonie, a která, co se týče hudebně kompozičního přístupu také principiálně zcela přináší ke kontextu vizuální hudby, jako předchozí příklad. Orchestrální hudební provedení je opět v rámci jednoho statického kamerového záběru: symfonický orchestr hraje v působivé alpské krajině, přičemž drobné figurální choreografie vznikají pohyblivými trajektoriemi dílčích interpretů během hry. V průběhu kompozice se někteří interpreti vzdálí ze záběru, čímž hudba přijde i o hlasy, které byly danými interprety reprezentovány. Dochází tak ke skutečně prokomponované vizuálně-hudební dekompozici užití skladby, s paralelou opět v proměně krajiny – k celému procesu dochází za postupného západu slunce a tím i tmavnutí oblohy a celé scény. Autorsky je celý proces vědomý, ústící do společné identifikace vizuální a hudební složky v prořídle hudební faktuře a tmavém šeru v obraze.



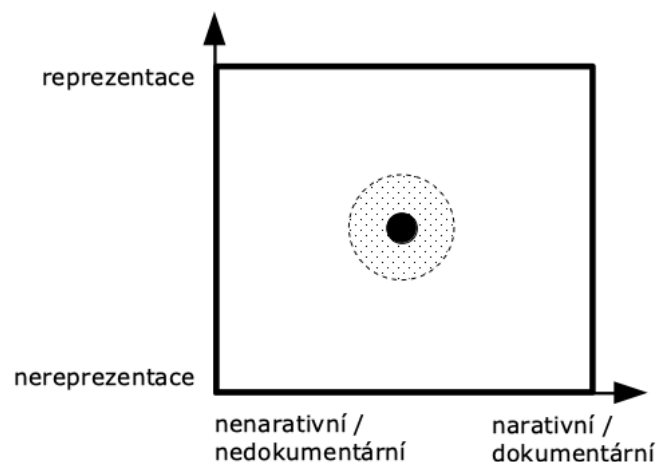
Také další filmy/kompozice skupiny Flatform jsou nesmírně invenční a zasahují skutečné rozhraní toho, co je interpretovatelné pod pojmy vizuální hudba a filmová báseň. Ze strukturálního hlediska až provokativním znemožněním původního kategorického uvažování jsou prvky mluveného komentáře u některých děl, které z vizuálně-rytmického principu činí skutečně neurčitelné experimentální dílo. V nejnovějším díle skupiny s názvem *Storia di un albero* (angl. *History of a tree*)¹⁹¹ dochází k mixu předchozích přístupů ve formálně více svobodném a přesto jednotném tvůrčím tvaru. Záběr z dronu kroužícího kolem starého stromu je kombinován se zvuky hudby, zpěvu a ruchů, které tvoří auditivní příběhy z paměti tohoto stromu. Choreografii zde tvoří let kamery, tj. ladný pomalý pohyb kmene a větví stromu před kamerou a trikově umístěná fauna, která obývá jeho mikroklima. Vše je komponováno plynule a bez explicitního narativu tak, aby vznikla poetická audiovizuální báseň na hranici filmu, instalace, hudby, soundscape kompozice, poezie a dokumentu.



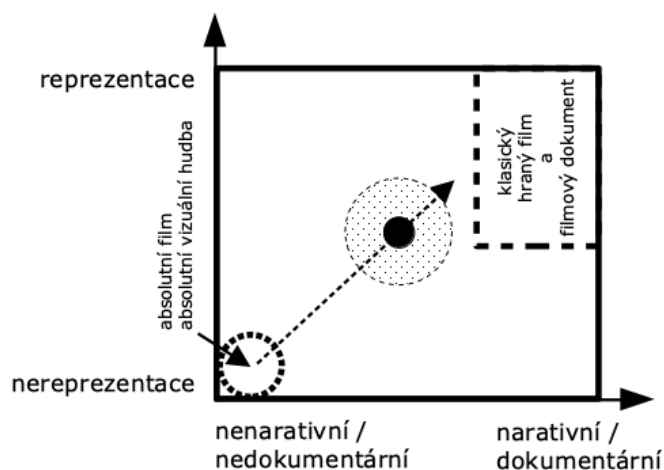
V návaznosti na reflexi činnosti skupiny Flatform, ale především i ze závěrů kvantitativního výzkumu kapitoly 2 této práce, z analyzovaných ukázek principů proměnlivé žánrovosti u celovečerních filmů v podkapitole 3.1 a z vlastní umělecké zkušenosti shrnuté v podkapitole 3.2 jsem nabyl dojmu, že oblast absolutní vizuální hudby, resp. absolutního filmu je již tak přísně formálně vymezená a v historii i v současnosti využívaná, že již v uvažování z hlediska žánrové inovace nemá čím překvapit – vždy se bude jednat o čisté tvary nevycházející z fotografické reality a akusmatické zvuky nepřipomínající mikrofonický field-recording ani akustické hudební nástroje – objekty, které se s hudební rytmikou pohybují, prolétají atematicky bez účelu jakýchkoliv významových reprezentací. „Klasický“ hraný nebo dokumentární film se stabilním žánrovým určením je naopak v daleké opozici opačného pólu k tomuto principu – obsahuje plnohodnotnou linii příběhu či jiné formy vyprávění a je založen

191 *Flatform: Příběh stromu* | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/flatform-pribeh-stromu>.

na kauzální logické posloupnosti zobrazování realistických motivů a přítomnosti souvisejících dialogů či výpovědí, které nejenže jsou akustické povahy reálného zdroje lidského hlasu, ale obsahují i znásobenou míru reprezentace formou sémantického jazykového kódu. Uvažuji proto o meziprostoru mezi těmito póly, kde s vědomím subjektivního a autorsky zaujatého pohledu nacházím nejzajímavější formální přístupy experimentálního filmu a audiovizuální kompozice – v neurčité oblasti kolem středu navrženého schématu:



Postupuji-li směrem od průsečíku obou os (absolutní film) diagonálně napříč schématem (směrem k hrané a dokumentární kinematografii), odhlédnutí od absolutních forem vizuální hudby (úplná abstrakce) a naopak posilování „filmových“ parametrů (narace, realismus atd.) za současného udržení jádra tvůrčího uvažování na pomezí hudebně-kompoziční a filmově-dramatické domény, vnímám jako silný žánrový prostor, který může dále velmi rezonovat na obecné současné experimentální scéně audiovize.



Hypotézou je také prostor od vertikální osy grafu směrem doleva – prostředí, ve kterém si představuji různé žánry čistě auditivních forem – od akusmatické a absolutní hudby (ekvivalent absolutního filmu a vizuální hudby), přes programní hudbu, až po hudebně-dramatické či hudebně-literární formy. Hudební žánry by následně mohly doplnit také některé umělecké rozhlasové formy (od experimentálního radioartu ke konvenční rozhlasové hře a rozhlasovému dokumentu), čímž by se spektrum narativních i nenarativních, abstraktních i realistických čistě auditivních žánrů zkompletovalo. Tyto úvahy o podobně vymezeném spektru ryze auditivních žánrů jsou prozatím jen náznakem mého doposud nerealizovaného uvažování, které však naznačuje široké pole budoucího badatelského zájmu.

Index pojmů

- **Absolutní film** (angl. *absolute film*)
Film zobrazující čistý pohyb a tvar bez zatížení odkazováním na cokoliv vnějšího. Viz s. 16.
- **Absolutní vizuální hudba** (angl. *absolute visual music*)
Díla *vizuální hudby* se stejnými obsahovými rysy jako *absolutní film*.
- **Abstraktní film** (angl. *abstract film*)
Pojem zahrnující veškerou abstraktní kinematografii, občas chybně zaměňovaný s pojmem *absolutní film*.
- **Ambientní film**
Neoficiální žánr na pomezí fikce, *poetického dokumentu*, experimentálního filmu a *vizuální hudby*, který nenarrativním způsobem využívá jemné rytmizace civilního pohybu (ne)herců i ostatních scénických i zvukových prvků. Viz s. 21.
- **Akusmatická situace**
Poslechová situace, kdy posluchačem není posuzován zdroj ani význam zvuku nebo jej není možné posoudit. Viz s. 12–13. Srov. *Čisté naslouchání*.
- **Audiovizuální hudba** (angl. *audiovisual music*)
Vizuální hudba obsahující zvukovou složku. Vizuální a zvukový materiál je rovnocenné povahy a je strukturován v čase s vědomím hudebně-kompoziční tradice. Viz s. 10–14.
- **Audiovizuální instalace**
Instalace s významným využitím audiovizuálního média. Viz s. 36 a 39.
- **Audiovizuální kompozice**
Kompozice *audiovizuální hudby* s možným (ale ne nutným) zahrnutím performativní složky. Viz s. 10–14.
- **Audiovizuální performance**
Performance s významným využitím audiovizuálního média. Viz s. 36 a 60.

- **Avantgardní film**
Film s možnou přítomností asociativního narativu a reprezentace vnějšího světa prostřednictvím vytváření „podivné reality“. Viz s. 18. Srov. *Filmová avantgarda*.
- **Cinedance**
Druh experimentálního filmu příbuzný *absolutnímu, čistému* a někdy *avantgardnímu filmu* akcentující choreografii vizuálních objektů nebo osob v eventuální synchronizaci s hudbou.
- **Časoběr** (angl. *time-lapse*)
Druh nefázové kamerové či fotografické animace – natáčený předmět se pohybuje či proměňuje sám, kamera či fotoaparát scénu snímá s delším časovým intervalem mezi jednotlivými snímky. Viz s. 22–23.
- **Čisté naslouchání** (angl. *reduced listening*, fr. *écoute réduite*)
Poslechový mód, který se soustředí na kvalitu zvuku jako takového nezávisle na jeho zdroji a významu. Viz s. 12–13. Srov. *Akusmatická situace*.
- **Čistý film** (angl. *pure cinema*, fr. *cinéma pur*)
Film, který zakládá na vnitřní fotogenii a poetice zobrazovaného a zejména prostřednictvím rytmu, pohybu a významové desemantizace se blíží principu absolutního filmu. Viz s. 16.
- **Electroacoustic movie**
Označení, které používá Nick Cope a Tim Howle pro kooperativní *audiovizuální kompozici* počítající s multimodální percepcí *akusmatického* charakteru. Viz pozn. č. 36.
- **Expanded cinema**
Druh umění, který zakládá na klasickém kinematografickém tvůrčím přístupu, ale vystupuje z lineárně-zafixovaného filmového formátu do nelineární, mnohdy interaktivní, živě prováděné, polyekranové či jinak alternativní formy prezentace. Viz s. 7.
- **Film živé akce**
Pojem zde interpretovaný jako hraná filmová fikce, v širším smyslu neanimovaný film. Viz s. 31, pozn. 106.

- **Filmová avantgarda**
Vymezení historického experimentálního směru z hlediska filmové vědy. Viz s. 18. Srov. *Avantgardní film*.
- **Filmová báseň**
Žánr na pomezí *poetického dokumentu, avantgardního filmu, čistého filmu a spontánního filmu*. Viz s. 20.
- **Filmová symfonie**
Poeticko-rytmicky pojatý dokumentární film na pomezí *dokumentárního filmu a vizuální hudby* s příznačnou redukcí či absencí mluveného slova a s důrazem na vizualitu a rytmiku filmové řeči, potažmo hudebnost zvukové složky. Viz s. 20. Srov. *Městská symfonie*.
- **Flikr efekt** (angl. *flicker effect*)
Vysoká frekvence rytmizace střihu (blikání), která může vést až k fyziologicky podmíněným kognitivním jevům. Viz s. 17 a 22.
- **Hand-made film**
Film, jehož tvorba spočívá v přímé bezkamerové modifikaci filmového materiálu. Viz s. 22.
- **Hybridní dílo**
V kontextu tohoto výzkumu umělecké dílo, které v sobě integruje dva a více způsobů prezentace téhož obsahu. Způsoby prezentace či provedení pramení z tradic odlišných uměleckých oborů. Viz s. 35.
- **Hyper-lapse**
Druh nefázové kamerové či fotografické animace – animace prostřednictvím pohybu kamery či fotoaparátu vnějším prostředím. Derivace klasické *časoběrné (time-lapse)* animace.
- **Městská symfonie**
Filmová symfonie s tematikou městské krajiny. Viz s. 20. Srov. *Filmová symfonie*.
- **Nefázová animace**
K animaci jsou vybírány objekty či kresby, s nimiž z jejich podstaty není možné pohnout nebo se jich vůbec dotknout. Výsledný pohyb vzniká jinými tvůrčími cestami – střihem, změnami úhlů záběru, změnou vzdálenosti a podobné. Viz s. 22–23.

- **Nenarativní animace**
Množina animovaných filmů s výraznou redukcí nebo absencí linie narativu nebo dokumentárního vyprávění. Viz s. 21–25.
- **Otevřená forma** (angl. *open form*)
Hudební forma nelineárního vnějšího charakteru. Viz s. 7.
- **Pixilace**
Druh *stop-motion* animace, kdy animovaným objektem je typicky živý herec popř. jiná živá bytost.
- **Poetický dokument** (angl. *poetic documentary*)
Žánr podobného základu jako *avantgardní film*. Vzdává se konvencí spojitosti a logického filmového časoprostoru, aby zkoumal rytmiku a prostorové juxta pozice asociativního vyprávění. Viz s. 19–21.
- **Reduced listening**
Viz *Čisté naslouchání*.
- **Reduced seeing**
Hypotetická paralela módu *čistého naslouchání* ve vizuální sensorické doméně.
- **Replacing**
Animační technika – záměna podobných předmětů, reliéfů, krajin apod. v jednom záběru s totožným nebo podobným kompozičním uspořádáním tak, aby vznikl zdánlivý dojem kontinuity – jednoty místa, příp. času. Viz s. 23.
- **Ryze abstraktní film**
Abstraktní film, který nepracuje s geometrickými ani amorfními tvary samotnými, ale odvozuje je opravdu abstrahováním z reality. Viz s. 16.
- **Sklížený film**
Experimentální filmové útvary, které osobitým autorským přístupem vkládají nový rytmus existujícímu a již dříve použitému obrazovému materiálu. Viz s. 17–18.
- **Spontánní film**
Hraničí s dokumentárním pojetím filmu a je úzce spojen s metodou improvizace a „stříhu v kameře“. Viz s. 17–18.

- **Stop-motion**
Fázová kamerová či fotografická animace – autor animuje reálné objekty před kamerou tím, že s nimi aktivně pohybuje o malé kroky snímek po snímku. Viz s. 23. Srov. *Pixilace*.
- **Stop trik**
Jedna ze základních technik filmového triku, kdy v rámci vizuální časové spojitosti celé scény dojde k narušení nebo přerušení kontinuity choreografie vnitřních vizuálních objektů jejich skokovým přemístěním na jiné místo scény, skokovým objevením nebo zmizením. Viz s. 94, pozn. č. 175.
- **Strukturální film**
Film, jehož obsah je redukován, a který zdůrazňuje vlastní formu a samotný akt percepce. Viz s. 17.
- **Time-lapse**
Viz *Časosběr*.
- **Videoart**
Umělecký druh pracující s technologií videa jako s tvůrčím médiem.
- **Vizuální hudba**
Díla různých druhů vizuálních, audiovizuálních či intermediálních umění strukturující vizuální materiál hudebním způsobem a s vědomím hudebně-kompoziční tradice. Viz s. 7–8.
- **Žánr**
Kategorická klasifikace nebo soubor klasifikací, kterými je možné popsat základní rysy konkrétního díla. Viz s. 79.
- **Žánrovost**
Parametr související s lokální žánrovou inklinací dílčí části, scény nebo sekvence díla. Viz s. 79–80.

Prameny a literatura

ABBADO, Adriano. *Visual Music Masters*. Milano: Skira Editore S.p.A., 2017. ISBN 978-88-572-2223-3.

ADÁMEK, Jiří. *Théâtre musical: divadlo poutané hudbou*. Praha: NAMU, 2010. ISBN 978-80-7331-191-9.

ADKINS, Monty, Richard SCOTT a Pierre Alexandre TREMBLAY. Post-Acoustic Practice: Re-evaluating Schaeffer's heritage. *Organised Sound*. 2016, 21(2), s. 106-116. ISSN 1355-7718. Dostupné z: doi:10.1017/S1355771816000030

Anifilm 2019: International Festival of Animated Films (oficiální katalog filmového festivalu). 2019.

BELL, Desmond. Creative film and media practice as research: In pursuit of that obscure object of knowledge. *Journal of Media Practice* [online]. 2006, 7(2), 85-100 [cit. 2019-12-28]. DOI: 10.1386/jmpr.7.2.85_1. ISSN 1468-2753.

BĚLOHRADSKÝ, Václav. *Mezi světy & mezisvěty: reloaded 2013*. 2., opr. a rozš. vyd. Praha: Novela bohemia, 2013. ISBN 978-80-87683-04-0.

BIRTWISTLE, Andy. *Cinesonica: sounding film and video*. Manchester: Manchester University Press, 2010.

BORGDORFF, Henk. The Production of Knowledge in Artistic Research. In: BIGGS, Michael a Henrik KARLSSON. *The Routledge Companion to Research in the Arts*. New York: Routledge, 2011, s. 44-63. ISBN 978-0-415-58169-1.

BROUGHER, Kerry a Olivia MATTIS. *Visual music: synaesthesia in art and music since 1900*. London: Thames & Hudson Ltd., 2005.

BUTE, Mary Ellen. Light*Form*Movement*Sound (USA, 1935). In: MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley: University of California Press, 2014, s. 47-48. ISBN 978-052-0276-741.

CIMORELLI, Dario, ed. *Flatform: Storia di un albero : History of a tree*. Moncalieri, Torino: Silvana Editoriale S.p.A., 2020.

COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3.

COPE, Nick a Tim HOWLE. *Open Circuits – Screenworks* [online]. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <http://screenworks.org.uk/archive/volume-1/open-circuits>.

COPE, Nick a Tim HOWLE. Electroacoustic moviemaking: a creative media practice research collaboration case study. In: *Studies in Australasian Cinema*. 2018, 12(2-3), 116-134. DOI: 10.1080/17503175.2018.1539539. ISSN 1750-3175. Dostupné také z: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17503175.2018.1539539>.

CSERES, Josef a Michal MURIN, ed. *Od analógového k digitálnemu: nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku*. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umeni, 2010. ISBN 978–80–89078–78–3.

ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-283-1.

ČIHÁK, Martin, Dominik KRUTSKÝ, Martin MLYNARIČ, Tomáš HOFFMANN POLENSKÝ a Ondřej VAVREČKA. *K tvarozpytu montážních struktur*. Olomouc: PAF, 2015. ISBN 987-80-87662-09-0.

DANIELS, Dieter a Sandra NAUMANN, ed. *Audiovisuology: See This Sound, An interdisciplinary Compendium of Audiovisual Culture*. Köln: Walther König, 2010.

DEWDNEY, Keewatin. *Discontinuous Films* (Canada, 1967). In: MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley: University of California Press, 2014, s. 72-76. ISBN 978-052-0276-741.

DICKER, Barnaby. *Twenty-First Century Flicker: Jodie Mack, Benedict Drew and Sebastian Buerkner*. In: SMITH, Vicky a Nicky HAMLYN. *Experimental and Expanded Animation: New Perspectives and Practices*. Palgrave Macmillan, 2018, s. 61-78. ISBN 978-3-319-73872-7.

ELDER, R. Bruce. *The Structural Film: Ruptures and Continuities in Avant-Garde Art*. In: HOPKINS, David a Anna Katharina SCHAFFNER. *Neo-avant-garde*. Amsterdam: Rodopi, 2006, s. 119-142. ISBN 978-90-420-2125-9.

GRODAL, Torben. *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. New York: Oxford University Press, 1997, reprinted 2002. ISBN 0-19-815983-8.

HILL, Andrew. *What is Electroacoustic Audio-Visual Music?* In: WOLF, Motje a Andrew HILL, ed. *Proceedings of Sound, Sight, Space and Play 2010: Postgraduate Symposium for the Creative Sonic Arts*. Leicester, United Kingdom: De Montfort University, 2010, s. 37-46.

HOWLE, Tim. *Making Electroacoustic Movies II*. 2009. Dostupné také z: <http://www.seeingsound.co.uk/docs/howle.pdf>. Příspěvek na konferenci Seeing Sound Practice-led International Research Symposium, Bath Spa University, 19.–20. září 2009.

CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN 0231078994.

JIŘIČKA, Lukáš. *Dobyvatelé akustických scén: od radioartu k hudebnímu divadlu : Goebbels, Neuwirth, Ammer, Oehring*. Praha: NAMU, 2015. ISBN 978-80-7331-375-3.

JOST, François. *Realita - fikce: říše klamu*. V Praze: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 80-733-1056-2.

KLEIN, Julian. What is artistic research? In: *Journal for Artistic Research* [online]. 2018 [cit. 2019-12-28]. DOI: 10.22501/jarnet.0004. ISSN 22350225. Dostupné z: <https://jar-online.net/what-artistic-research>.

KLODNER, Michal. *Postmedialita*. Praha, 2014. Disertační práce. Akademie múzických umění v Praze, Fakulta Filmová a televizní, Teorie filmové a multimediální tvorby. Vedoucí práce doc. Mgr. Vít Janeček.

NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně-scénických forem*. Brno, 2014. Disertační práce. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Fakulta hudební, Katedra kompozice, dirigování a operní režie. Vedoucí diplomové práce doc. Martin Smolka.

KLUSÁK, Martin. *Paralely hudební a filmové řeči*. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2019. ISBN 978-80-7331-544-3.

LAPČÍK, Radim. *Slovníček audiovize*. Praha, 2019. Překlad pojmů a jejich výkladů v rámci přílohových materiálů k přednášce Michela Chiona "Audio-vize: vzájemný vliv auditivních a vizuálních vjemů (ve filmu a dalších audiovizuálních formách)". 25.–26. 10. 2019, FAMU, Praha.

LE GRICE, Malcolm. *Abstract film and beyond*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1977. ISBN 02-621-2077-1.

LE GRICE, Malcolm. *Experimental cinema in the digital age*. London: BFI Pub., 2001. ISBN 08-517-0872-2.

MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley: University of California Press, 2014. ISBN 978-052-0276-741.

MCDONNELL, Maura. *Visual Music*. In: *Visual Music Marathon*: Boston Cyberarts Festival Programme. Boston: Northeastern University, 2007. Dostupné také z: https://www.academia.edu/525310/Visual_Music.

MCDONNELL, Maura. *Visual Music - A Composition of Things Themselves*. 2010. Dostupné také z: http://tcd.academia.edu/MauraMcDonnell/Papers/521371/Visual_Music_-_A_Composition_Of_The_Things_Themselves.

MOLLAGHAN, Aimee. *The Visual Music Film*. Palgrave Macmillan, 2015. ISBN 9781137492821.

NICHOLS, Bill. *Introduction to documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2001. ISBN 978-0253214690.

OPLIŠTILOVÁ, Iva. *Hudební čas: jeho odklon od času fyzikálního*. Praha, 2013. Disertační práce. Akademie múzických umění v Praze, Hudební a taneční fakulta, Obecná hudební teorie. Vedoucí práce Prof. Vladimír Tichý, Csc.

OPLIŠTILOVÁ, Iva. Přeměna paradigmatu. *Živá hudba*. 2016, (7), 38–56. ISSN 0514-7735.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.

PICHÉ, Jean. *Interview with Paul Steenhuisen* [online]. [cit. 2019-12-28]. Dostupné z: <http://www.jeanpiche.com/Textes/Interview.htm>

PIKKOV, Ülo. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU, 2017. ISBN 978-80-7331-446-0.

RICHTER, Hans, GRAY, Cleve, ed. *Hans Richter by Hans Richter*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1971. ISBN 978-0030834752.

RUSSETT, Robert a Cecile STARR. *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Boston, MA: Da Capo Press, 1976.

RŮŽIČKOVÁ, Alice. Ohledávání hranic dokumentárních žánrů. *Cinepur*. 2002, 10(19), 42-25.

SITNEY, P. Adams. Structural Film. In: SITNEY, P. Adams. *Film Culture Reader*. New York: Praeger Publishers, 1970, s. 326-348.

SMITH, Vicky. Experimental Time-Lapse Animation and the Manifestation of Change and Agency in Objects. In: SMITH, Vicky a Nicky HAMLIN. *Experimental and Expanded Animation: New Perspectives and Practices*. Palgrave Macmillan, 2018, s. 79-102. ISBN 978-3-319-73872-7.

SMITH, Vicky a Nicky HAMLIN, ed. *Experimental and expanded animation*. Palgrave Macmillan, 2018. ISBN 978-3-319-73872-7.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.

THOMS, Albie. Hand-made Films Manifesto (Australia, 1968). In: MACKENZIE, Scott. *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: A Critical Anthology*. Berkeley: University of California Press, 2014, s. 76-77. ISBN 978-052-0276-741.

TRUMP, Maxine. *The Documentary Filmmaker's Roadmap: A Practical Guide to Planning, Production and Distribution*. New York: Routledge, 2018. ISBN 978-1-138-07088.

WILLIAMS, Kevin. *Why I (still) want my MTV: music video and aesthetic communication*. Cresskill, N.J.: Hampton Press, c2003. Hampton Press communication series. ISBN 1-57273-344-6.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. New York: P. Dutton, 1970. ISBN 05-251-0152-7.

Internetové zdroje

Curricula - Eesti Muusika- ja Teatriakadeemia [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://eamt.ee/en/departments/composition-and-improvisational-performing-arts/composition-and-music-technology/masters-studies/curricula/>.

Flatform: Příběh stromu | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/flatform-pribeh-stromu>.

Home | flatform.it [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.flatform.it/>.

Home - Paulo C. Chagas [online]. [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://paulocchagas.com/>.

Kindling | Czech Film Center [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z: <https://www.filmcenter.cz/cs/filmy-tvurci/1189-kindling>.

MASTERFILM :: CZ [online]. [cit. 2022-06-26]. Dostupné z: <https://www.masterfilm.cz/#predjari>.

Nikolay Maslov - Curator of Film & Media Projects - University of California, Riverside | LinkedIn [online]. [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/in/nikolay-maslov-6269131a>.

Opportunities - Sound and Music [online]. [cit. 2022-05-07]. Dostupné z: <https://soundandmusic.org/opportunities/>.

Praevernal – UCR | Audiovisual Music [online]. [cit. 2022-06-24]. Dostupné z: <https://audiovisualmusic.ucr.edu/audiovisual-frontiers-all/praevernal/>.

Pramítačka (2017) | ČSFD.cz [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/537027-pramitacka>.

Svídna | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25]. Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/svidna>.

To co má přijít je jen slib | MFDF Ji.hlava [online]. [cit. 2022-06-25].
Dostupné z: <https://www.ji-hlava.cz/filmy/to-co-ma-prijit-je-jen-slib>.

UCR | *Audiovisual Music* [online]. [cit. 2022-04-12]. Dostupné z:
<https://audiovisualmusic.ucr.edu/>.

Filmy

Ave Caesar! [Hail, Caesar!][film]. Režie Joel COEN, Ethan COEN, USA, 2016.

Baraka – Odysea země [Baraka][film]. Režie Ron FRICKE, USA, 1992.

Berlín: Symfonie velkoměsta [Berlin: Die Sinfonie der Großstadt][film]. Režie
Walter RUTTMANN, Německá říše, 1927.

Cesta do Říma [film]. Režie Tomasz MIELNIK, Česko, 2015.

Chléb náš vezdejší [Unser täglich Brot][film]. Režie Nikolaus GEYRHALTER,
Rakousko / Německo, 2005.

Mars [film]. Režie Benjamin TUČEK, Česko, 2018.

Mikrokosmos [Microcosmos: Le peuple de l'herbe][film]. Režie Marie
PÉRENNOU, Claude NURIDSANY. Francie / Švýcarsko / Itálie, 1996.

Mimósy [Mimosas][film]. Režie Oliver LAXE, Maroko / Španělsko / Francie,
2016.

Mléčná dráha [Tejút][film]. Režie Benedek FLIEGAUF, Maďarsko, 2007.

Monty Python a Svatý Grál [Monty Python and the Holy Grail][film]. Režie
Terry GILLIAM a Terry JONES, Velká Británie, 1975.

Muž s kinoaparátom [Человек с Киноаппаратом][film]. Režie Dziga VERTOV.
Sovětský svaz, 1929.

Nebesa se chvějí a země se bojí a oko oku bratrem není [The Sky Trembles and the Earth Is Afraid and the Two Eyes Are Not Brothers][film]. Režie Ben RIVERS, Velká Británie, 2015.

Qatsi trilogie – *Koyaanisqatsi, Powaqqatsi, Naqoyqatsi* [film]. Režie Godfrey REGGIO, USA, 1982, 1988, 2002.

Romance o zamilovaných [Романс о влюбленных][film]. Režie Andrej KONČALOVSKIJ, Sovětský svaz, 1974.

Samsara [film]. Režie Ron FRICKE, USA, 2011.

Walden [film]. Režie Daniel ZIMMERMANN, Švýcarsko, Rakousko, 2018.

Ztraceni v Mnichově [film]. Režie Petr ZELENKA, Česko, 2015.

Zvuk v tichu [L'esprit des lieux][film] Režie Stéphane MANCHEMATIN, Serge STEYER, Francie, 2018.