

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA  
FILMOVÉ, TELEVIZNÍ A FOTOGRAFICKÉ UMĚNÍ A NOVÁ MÉDIA  
TEORIE FILMOVÉ A MULTIMEDIÁLNÍ TVORBY

**DISERTAČNÍ PRÁCE**

**LIVE CINEMA**

**Martin Blažíček**

Vedoucí práce: Mgr. Miloš Vojtěchovský

Oponent práce: Georgy Bagdasarov, PhD; Mgr. Martin Mazanec, PhD

Datum obhajoby: 12. 6. 2014

Přidělovaný akademický titul: PhD

Praha, 2014.

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION SCHOOL

FILM, TELEVISION AND PHOTOGRAPHIC ART AND NEW MEDIA

THEORY OF FILM AND MULTIMEDIA

**PHD THESIS**

# **LIVE CINEMA**

**Martin Blažíček**

Thesis supervisor: Mgr. Miloš Vojtěchovský

Thesis oponent: Georgy Bagdasarov, PhD; Mgr. Martin Mazanec, PhD

Thesis defence: 12. 6. 2014

Title to be gained: PhD

Prague, 2014.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

LIVE CINEMA

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

Tato práce kontextualizuje soudobý fenomén live cinema, jak jej na přelomu milénia formulovala řada kurátorů, umělců a teoretiků. Práce reflektuje dílčí díla, texty, manifesty a rozhovory, analyzuje jejich diskurz, zaměřuje se prvky diverzity vůči tradičním obrazovým formám. Předmětem zájmu práce jsou vybraná ukázková umělecká díla a reflexe doprovodných zdrojů. Jejich dílčí teze práce reviduje v souvislosti s různých kulturně-sociálními, nebo geografickými východisky, či jejich praktickým uplatněním v uměleckém provozu. Na základě konkrétního výzkumu práce několika vybraných českých tvůrců pak poukazuje na některé prvky live cinema v rámci různých uměleckých a žánrových praxí současné umělecké tvorby.

## Abstract

This paper provides contextual analysis of contemporary live cinema practice as an art practice articulated by curators, artists and theorists of 2010s. The main purpose of this paper is to provide a reflection of selected artworks, artist manifestos, texts, program notes, discussions, interviews and other contextual material related to live cinema practice, to analyze its discourse, historical background and its diversity towards traditional art forms. Based on reflection of selected works by czech artists it points to various aspects of contemporary live cinema practice in a context of media- and fine arts.

# Obsah

## Část 1 – Studie

- 2 Úvod
- 6 Co je live cinema
- 13 Kino znovu oživené
- 17 Diskurz a vize: revoluce v kině i mimo něj
- 22 Kontext a historie
  - Imerze ... 28
  - Od expanze ke kontrakci ... 28
  - Synestezie ... 37
  - Interface ... 44
- 56 Resumé

## Část 2 – Tvůrci

- 59 David Vrbík – Ekonomie zážitku
- 64 Petr Šprincl – Archeologie mediálního odpadu
- 67 Jiří Havlíček – Umělec/VJ ve světě filmu
- 72 Pavel Mrkus – Mezi obrazem, objektem a enviromentem
  
- 76 Závěr
- 78 Použitá literatura

## Příloha –

Obrazová příloha

# Úvod

Tato práce vznikala z největší části v letech 2010-2014 a je výsledkem mého badatelského, kurátorského i praktického zájmu o oblast živě vytvářených audiovizuální forem, pro něž bývá používáno označení *live cinema*. Tento pojem je možné uplatnit na celou škálu různorodých aktivit, pro které lze použít i označení *VJ-ing, real-time video, audiovizuální performance a improvizace, live media, videomapping, živá animace* a řada dalších. Není smyslem tohoto textu stanovovat hierarchické vztahy mezi uvedenými pojmy, ani zkoumat jejich vzájemnou podmíněnost. Pojem *live cinema* používám jako zástupný pojem pro vyjádření vztahů soudobé audiovizuální praxe vůči starším formám expandující kinematografie v souvislosti s rozšiřujícím se technickým dispozitivem a novými , odvozenými kulturními formami.

Svým stylem se tato práce blíží volné eseji na základě reflexe širokého spektra odborných i laických zdrojů. V textu budu pracovat s řadou referencí k různému typu literatury, vycházím z akademických textů, manifestů, autorských textů umělců, doprovodných katalogových textů, on-line zdrojů, diskuzí, přednášek a v neposlední řadě z rozhovorů s konkrétními umělci, které vznikly na přelomu let 2012-13. Tento fakt částečně vychází z organické povahy *live cinema*, vyrůstající často v rámci malých komunit, či subkultur, nepřesahující významem úzké geografické pásmo, nebo kulturní rámec.

Jako kontextové odkazy uvádím v řadě případů internetové odkazy na videosekvence a další dokumentace k uváděným příkladům, nebo odkazuji na závěrečnou obrazovou přílohu.

—

V rámci své vlastní kurátorské praxe jsem v letech 2007-09 dramaturgicky vedl sekci NoLab v kulturním centru NoD, v němž jsem pravidelně inicioval živé audiovizuální představení, v řadě případů vznikající premiérově na základě

otevřené výzvy. Tato práce vyvrcholila několikadenním festivalem Expandia v roce 2008. V podobném duchu jsem pokračoval v letech 2010-12 jako kurátor série ScreenLab v galerii Školská 28, kde jsem svůj zájem rozšířil na formy vycházející z prostředí galerie. Mimo tyto aktivity jsem realizoval řadu menších stejně zaměřených kurátorských projektů, jako byl Mír Lab na Letní filmové škole Uherské Hradiště (s Martinem Mazancem), nebo experimentální sekci festivalu CinepurChoice (2008). V průběhu této doby jsem publikoval řadu textů k tématům živé audiovizuální performance v časopisech Cinepur, A2, Film a doba, Kino-ikon, Flash Art, Art&Antique a dalších.

Souběžně s kurátorskou praxí jsem v letech 2000-2013 ve své vlastní tvorbě uplatňoval různé prvky živých audiovizuálních forem. Nejprve na základě modifikovaných 16mm projektorů ve skupinách **Ultra** (2000-2002, s Františkem Wirthem a Alicí Růžičkovou) a **Mikroloops** (2007-2011, s Michalem Cábem, Georgijem Bagdasarovem a Stanislavem Abrahámem). Zde jsem se pokoušel hledat nové možnosti proměn filmového média během projekce s použitím optických, chemických a mechanických nástrojů. Po roce 2011 jsem se pak začal věnovat hybridním, digitálně-analogovým principům živé animace statických obrazových forem, mezi které patřil i filmový pás. Jako softwarovou platformu jsem v tomto období začal používat prostředí QuartzComposer. Výsledkem těchto snah byla spolupráce s řadou českých i zahraničních hudebníků, která později vyústila ve tři představení. **42:43** s Kateřinou Zochovou, kde jsem použil ruční prohlížecí přístroje pro 8mm film a algoritmický živý střih, **Tape-2** s Andraszem Blazskem založené na použití kotoučového magnetofonu jako hudebního i vizuálního nástroje a v posledním období jako duo s **Michalem Zbořilem**, kde využívám pro projekci princip rotujícího disku známého jako thaumatrop. Všechny uvedené nástroje byly vyvíjeny jako univerzální a v řadě případů jsem je používal v různých hudebních a jevištních kontextech. Tyto práce byly v průběhu let představeny na řadě domácích, evropských a amerických mediálních a filmových festivalů.

Má vlastní tvůrčí praxe se odrazila při psaní tohoto textu, v řadě bodů se opírám o konkrétní znalost určitých tvůrčích, či technických postupů mých vlastních, nebo z praxe svých spolupracovníků. Od roku 2010 tuto linii dále rozvíjím se studenty Centra audiovizuálních studií FAMU, kde se v rámci dílny Live cinema zabývám



experimentálními vizuálními formami na úrovni volného i užitého umění.

K této práci nemalou změnou přispěla výzkumná činnost v rámci projektu Mediabáze.cz, který jsem inicioval jako výzkumnou platformu pro studium a propagaci českého mediálního umění společně s Martinem Mazancem, Sylvou Polákovou a Alexandrem Jančíkem. Některé části této práce vznikly přímo v rámci projektu Mediabáze.cz a byly publikovány na webových stránkách, nebo v různých periodikách.

Poděkování za připomínky a podporu při vzniku tohoto textu patří Miloši Vojtěchovskému.

Martin Blažíček,  
květen 2014.

## Co je live cinema?

Live cinema je představuje fluidní oblast audiovizuální kultury, která si přibližně od roku 2004 klade za cíl revitalizaci kinematografie jako živého umění. V době, kdy začaly mé vlastní výzkumy i praktické experimenty na poli živého kina, šlo o vizionářskou praxi oživení, animace něčeho, co začíná vyčerpávat vlastní zdroje. Tím zatuchlým a umrtveným byl právě film, a nejlépe film hraný. Petrifikovaný tvar filmového artefaktu, odsouzený k existenci na filmovém plátně, umrtvující diváky ve frontálně orientované pozici, v pohodlných sedačkách kina. Rétorika propagátorů nového žánru, jakými byl Hans Beekmans, Mia Mekella, nebo Peter Greenaway, budu-li jmenovat ty nejviditelnější, deklarovala nutnost osvobodit film od jeho stereotypů, například fixní pozice vůči divákovi, od závislosti na hercích a narativu, ale zejména od časové chronologie uzavřeného tvaru.

Jakoby přelom tisíciletí vyvolával potřebu hledat v kině novou energii, skutečný potenciál filmu, který se zdál být někde mimo oblast zšeřelých kinosálů. Období rozvolňování a hledání nových formátů zároveň přichází v době technologického rozvoje přenosných počítačů, které byly nejen schopny výkonem zvládat přepočty obrazu v reálném čase, ale mohl je zároveň vlastnit v podstatě kdokoliv. Souběžně nastává rozvoj alternativních zařízení pro sledování pohyblivého obrazu. Film přestává být doménou pláten a televizních obrazovek a začíná se zabydlovat na obrazovkách počítačů, displejích mobilních telefonů a tabletů. Přístroje pro záznam, reprodukci, zpracování a projekci obrazu se postupně zmenšují a stávají se dostupnějšími, pohyblivý obraz přestává být také tím, co divák sleduje s přiměřeným odstupem a začíná být blíže privátnímu vlastnění - doslovnému držení v ruce. Všechna tato fakta vyvolával v polovině první dekády otázky po tom, co vlastně kino je a kde se s ním můžeme setkat.

Samotný pojem *live cinema* přichází od holandského kurátora a teoretika Hanse Beekmanse<sup>1</sup> a je spjat s kurátorskými aktivitami rotterdamského kulturního centra WORM. V první řadě označoval alternativní události v kontextu klubové kultury,

<sup>1</sup> Beekmans, Hans. A perspective. 2004. Dostupné on-line na <http://web.archive.org/web/20060113062044/http://www.live-cinema.org/content/view/8/>. Shlédnuto 10. 2. 2013.

tedy jakousi sofistikovanou podobu VJ-ingu. Beekmansova edice DVD **Live Cinema 01** (WORM, 2010) naznačila, že klubové prostředí není jediným místem, kde by mělo být kino rozšiřováno. Zařadil na ní totiž krom sofistikovaných geometrických vizuálů Jasche [obr. 1] a Martina van Boveny také zcela analogové a domácí experimentální duo Optical Machines [obr.2]. Pro samotnou definici live cinema je tak od počátku příznačný pohyb mezi tradičními a novými formami, novodobou formou klubových parties, galerijními prostory, mediálními divadly a kinosály. Spíše než technologicky podmíněný žánr tak bylo aktuální deklarácí prvků novosti, revitalizace zbytnělého kinematografu. Ačkoliv v dobových rozhovorech bývají zdůrazňovány prvky modularity a zpracování v reálném čase v kombinaci s všeobecnou dostupností digitálních nástrojů, lze jej z dnešního pohledu chápat spíše jako symptom post-digitální přítomnosti. Jako něco, co z digitální kultury vychází, avšak míří zpět do prostředí médií tradičních, zkušeností digitálního světa pozměněných. Více než žánr, nebo sadu stylových pravidel směřujících k estetickému kánonu, přistupuji k live cinema jako symptomatickému popisu aktuálních tendencí obrazové kultury poloviny první dekády. K tomuto tvrzení směřuje široká škála použití tohoto termínu<sup>2</sup>, ale i řada výpovědí samotných umělců, kteří jej navrhuji použít jako pojmenování různých forem živé jevištní interakce s médii.<sup>3</sup>

Live cinema obecně neplodí silné autorské kultury. I reference sledované v dostupné literatuře dosahují takové variety, že je obtížné nalézt daný příklad více než v jednom konkrétním textu. Je více symptomem, než za žánrem. Není snadné jmenovat autora, který by jej bezvýhradně ztělesňoval. Neplodí ani ikonická díla. Lze je nacházet v podobě konkrétních výrazových prvků jednotlivých děl, nebo v příklonosti jejich tvůrců k prvkům kinematografie a archeologie médií. Principy live

<sup>2</sup> Jako live cinema v různých případech bývá označován i mimofilmový obsah tradičních kin, živé přenosy oper, nebo alternativní hudební doprovod němých filmů. Např. v rámci Toronto Silent Film Festivalu zní krédo programu: "*Experience Live Cinema. Where images and music do the talking*". – *We screen silent films with live musical accompaniment during the festival...*" Dostupné online na <https://www.facebook.com/TorontoSilentFilmFestival/info>. Shlédnuto 28. 5. 2014. Švédská společnost Live Cinema se zaměřuje na živé přenosy koncertů v tradičních kinech: "*What is Live Cinema? It's new, It's live, It's yours to experience. Live Cinema is focusing on a brand new repertoire of live performances possible to screen at local cinemas. We have previously seen opera, ballet and theatre performances in movie theatres, but now Live Cinema also brings pop and rock concerts together with musical theatre performances to the big screen.*" Dostupné online na <http://livecinema.se/en/about>. Shlédnuto 28. 5. 2014.

<sup>3</sup> Např. Re: Interview #003: Mia Makela interview. Dostupné on-line na <http://cont3xt.net/blog/?p=541>, nebo portál Live Cinema Research. On-line na <http://prototypen.com/lc/blog/archive/001602.html>, nebo dokumentární video Tobyho Sparka dostupné on-line na <http://tobyz.net/projects/livecinemadoc/>

cinema nacházíme v řadě instancí napříč vysokou a nízkou kulturou, ve formách performancí, instalací i objektů. Vymežujícím kritériem pro mě bude vztažnost k tradicím audiovizuální kultury, přednostně pak k její kinematografické podobě. Na live cinema se budu dívat jako na transformační formu diváckých očekávání vůči tradičním i nově vynikajícím mediálním prostorům.

V následující sérii příkladů se pokusím demonstrovat varietu prostředí, použitých prostředků a kulturních kontextů, v jakých lze prvky live cinema spatřovat. Vzhledem k prostorově specifické a efemérní povaze live cinema, jejíž archivační metodika není dosud významněji rozvíjena, se budu přednostně věnovat tvůrcům a představením, se kterými mám osobní zkušenost. Závěrečný oddíl tohoto textu pak tvoří rozsáhlejší profily několika českých tvůrců.

—

Pravděpodobně nejviditelnější formu live cinema představují velkolepé projekční instalace. Typicky se pohybují na špičce technologických možností doby a směřují k sensoricky plným imerzivním zážitkům. Jejich obvyklou formou je hypermediální mozaika, spojující obrazy, texty, statistická a sensorická data a internetové zdroje. Nejviditelnějšími zástupci této linie mohou být londýnské skupiny D-Fuse a Light Surgeons. První ze jmenovaných vytvořila v roce 2001 instalaci **Small Global**<sup>4</sup>, jejímž tématem je globální monokultura spotřeby v kontrastu k enviromentálním a politickým změnám světa. [Obr. 3-4] Instalaci tvoří 5 poloprůsvitných projekčních ploch ve tvary krychle, na něž jsou v rychlém sledu promítány žánrové výjevy přírodních a městských scénérií, společně s vizualizacemi statistických dat růstu nadnárodních korporací a jejich enviromentálními dopady: mizení biotopů, válečné konflikty, produkce zbraní a vymírající živočišné druhy. Jako zdrojová data využívají dostupné statistické zdroje a datové vstupy neziskových a aktivistických organizací, jako je The Rainforest Foundation, nebo data London Greenpeace v souvislosti s kauzou McLibel<sup>5</sup>. D-Fuse tak demonstrují rostoucí prvky blahobytu v kontrastu k mizející enviromentální diverzitě. Na druhou stranu jsou autory i zcela užitych forem, jakou je projekce ke koncertním turné, např. Beck, nebo Scanner<sup>6</sup>. V

<sup>4</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <http://www.dfuse.com/installations/all/smallglobal/dfuse.pdf>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>5</sup> Tzv. *McLibel trial* je známým příkladem soudního sporu mezi občanskou aktivistickou platformou a nadnárodní organizací. Viz např. on-line na <http://www.mcspotlight.org/case/trial/story.html>. Shlédnuto 21. 4. 2014.

<sup>6</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <https://vimeo.com/23530778>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

nich využívají sensoricky působivé spojení zvuku a obrazu v duchu tradic synestetické obraznosti ovlivněné estetikou dat a digitálních artefaktů.

Podobně instalace Light Surgeons **In passing** (2003)<sup>7</sup> vychází z psychogeografie Brightonu v perspektivě nevidomých. [Obr. 5] Záběry městského prostoru natočené nevidomým kameramanem tvůrci doplnili o ikonografické a textové prvky argumentované reality a videosekvence umístili zpět do původního městského prostředí na rozměrných obrazovkách. Jejich práce tak vytváří zjevná spojení mezi digitálními a skutečnými světy, zároveň však tematizuje samotný pojem vnímání a virtuality. Formát nasycené mediální tapety, kombinující sensorická a statistická data je vlastní i jiným dílům Light Surgeons, o nichž bude řeč v následujících kapitolách.

V našem prostředí je tomuto typu vizuality nejbližší práce skupiny SPAM. Jejich představení **Karel Gott Prager** (2009) [Obr. 13] a **Bit** (2010) [Obr. 14] vychází z predispozic architektonického prostoru, do něž zpětně promítají fragmenty jeho infrastruktur, konstrukčních principů, či historických reálií. **Karel Gott Prager** je například poctou architektu Karlu Pragerovi, respektive jeho nejznámější stavbě – Národnímu shromáždění. Vizuelní dokumentace, třírozměrné modely stavebních prvků, fragmenty výkresů a historická data jsou vrstveny do efektní dokumentární mozaiky vizuelních atrakcí, podpořené elektronickou taneční hudbou.

Monumentální formy nejsou jedinou možnou podobou live cinema, ačkoliv jsou jednou z nejviditelnějších. Kinematické prvky jsou součástí koncertních programů tvůrců, jež sami sebe začali označovat jako tvůrce audiovizuální, ačkoliv je jejich praxe obecně vnímána jako hudební. Kanadský multimediální umělec Herman Kolgen například v programu **Dust** (2011)<sup>8</sup> [Obr. 15] vychází ze známého Man Rayova díla **Élevage de poussière** (1920), které tvoří fotografie Duchampova **Velkého skla** pokrytého vrstvou prachu. Kolgenova práce je sondou do mikrosvěta prachových částic. Pomocí mikrokamer natáčí zrna a pigmenty na hranici percepce, převádí je do digitálních modelů a z nich dále komponuje výsledné audiovizuální tvary. Podstatné však je, jakým způsobem organizuje prostor a jak do

<sup>7</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <http://www.lightsurgeons.com/art/in-passing/>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>8</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <http://www.kolgen.net/projects/dust>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

něj vnáší nové typy sledování. Postava účinkujícího se dostává na okraj scény, nebo za hlediště, do roviny promítací kabiny, ve prospěch dominance audiovizuálního vjemu na plátně. Tento typ sledování, jak bude popsáno v kapitole o performanci, představuje zvláštní formu mediálního představení, ve které jsou samotné audiovizuální obsahy a technické procesy vnímány jako externalita skrytého "herce". Divácky jsou tak přijímány současně jako kinematografické i "živé", ačkoliv situace nijak nevypovídá o skutečných, či virtuálních gestech performerů. Podobnou formu programní audiovizuální skladby představují interpreti pracující s abstraktními digitálními formami. Tvůrci, jako je Carsten Nicolai, nebo Ryoji Ikeda, vizualizují datové a elektronické procesy do ornamentálních grafických vzorců, abstraktních reprezentací evokujících virtuální svět dat a signálů.

Bohatým zdrojem inspirace live cinema je samotná historie přístrojů a prvky mediální archeologie, ačkoliv se ukazuje spíše v méně monumentálních podobách. Často využívanými a revidovanými technologiemi je zpětné projekce, 8 a 16mm filmy, nebo zcela zapomenuté projekční přístroje. Švýcarská skupina Mobileskino<sup>9</sup> vytvořila v letech 2004-07 řadu interaktivních instalací, které se silným odkazem k DIY kultuře kombinují prvky filmové projekce, mobilní sítě a principy hracích automatů 80. let. Jejich **Game Arcade** (2005) je například funkční kartonovou replikou původních hracích strojů, v nichž jsou původní počítačové prvky nahrazeny 8mm projekcemi a herní mechanismy převedeny na fyzické a optické interakce. Ve hře **High Noon** (2008) rekonstruuje ikonickou scénu přestřelky z původního filmu do podoby interaktivní 8mm projekce. [Obr. 16] Dvě postavy kovbojů stojí proti sobě na protilehlých plátnech. Dva náhodně vybraní účastníci hry obdrží SMS s kódovým slovem, které musí obratem znovu zaslat na stejné číslo. Hráč, který odpoví jako první, iniciuje složitý mechanismus, který postupně přehraje danou variantu přestřelky z několika nezávislých projektorů. Mobileskino se tak s pomocí uměle vytvářených technologicky absurdních vazeb vyjadřuje k utopickým aspektům digitálního prostředí a jejich práce lze také chápat jako ironické komentáře k digitální virtualitě a temporalitě.

Tvorba Luly del Ray [Obr. 17] oproti tomu vychází z tradice laterny magiky a stínového divadla. Vytváří scénický prostor kombinující prvky stínohry, zpětných

<sup>9</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <http://www.mobileskino.ch/projekte.html>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

projekcí a objektových animací a improvizované hudby. V představení z roku 2012<sup>10</sup> touto formou například vypráví poetický příběh dívky žijící na okraji pouště v oblasti amerického středozápadu. Samotná tvůrkyně se tu stává operátorkou světelných obrazů, znovu objeveným typem vizuálního eskamotéra.

Do této oblasti mohu řadit i současné práce klasických tvůrců expanded cinema, jako je Ken Jacobs, nebo Guy Sherwin, jejichž tvůrčí praxe, překlenující několik dekád, souběžně s tímto trendem opouští svá původní, mediálně explorační témata a přiklání se k volnějším formám s prvky hry a improvizace.

Poslední oblastí, kterou budu sledovat, jsou tvůrci etablovaní v galerijním prostředí, v jejichž tvorbě jsou uplatňovány prvky kinematografického dispozitivu. Současný americký umělec Cory Arcangel například kombinuje v apropriačních videoinstalacích různé mediální prvky s odkazem na jejich původní filmové rámce. **Colors** (2005)<sup>11</sup> [Obr. 17] je přepracováním stejnojmenného filmu Dennise Hoppera (1988), jehož děj se odehrává pro středí amerických pouličních gangů. Arcangel pomocí jednoduchého software převádí barevné hodnoty filmových políček na řadu svislých barevných pruhů, připomínajících efekt slit-scan. Nový film, který již tvoří pouze dynamická abstrakce původních zborcených obrazů, je v této podobě prezentován v plné délce s nezměněným zvukem v galerijní situaci připomínající kino. **Structural Film** (2007) je pouhým generickým převodem prázdného 16mm filmu do digitálního média a poté zpět do média filmového. Výsledný film pak zachycuje drobné artefakty a chyby a jejich vzájemná zkresení vyvstávající mezi digitálním a analogovým prostředím, čímž poukazuje na tenzi mezi tradičními médii a jejich numerickou reprezentací. Různé formy manipulace filmového dispozitivu lze nalézt i u českých tvůrců, jako je Dominik Gajarský (**Journey to the Beginning of Time**, 2014), nebo Vojtěch Fröhlich (**Křehké kino**, 2012).

<sup>10</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <https://vimeo.com/52391900>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>11</sup> Dokumentace je dostupná on-line na <http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2006-004-colors>. Shlédnuto 20. 4. 2014.





## ***Kino znovu oživené***

Při pohledu na dějiny kultury pohyblivého obrazu nemůže nevyvstat otázka, co je tím, co je v rámci live cinema revitalizováno, na jaké otázky odpovídá nový myšlenkový rámec novým způsobem. Jako pomocnou sadu nástrojů mohou aplikovat sadu problémů, se kterými se na přelomu 60. a 70. let potýká částečně americká, ale převážně evropská část hnutí expanded cinema. Mezi ně patří provokativní tázání "Kde je kino", "Kdy je kino", "Co je kino", "Kdo je divák", "Kam se dívá", a nejpodstatněji "Je film umění"? Tázání po skutečném potenciálu filmu bylo v 70. letech vyvoláno nejen jako reflexe rozvoje happeningu, akčního umění a volných uměleckých forem, ale i jako umělecká kritika petrifikovaných forem filmového průmyslu, jejímž ztělesněním byla tradice hollywoodského filmu. Odpovědi na takto kladené otázky lze chápat na úrovni nové formální explorační média, jakou byl McCallův **Light Describing a Cone** [Obr. 9], Rabanova performance **2min 45sec**, nebo Welsbyho **Wind Vane**. Témata percepce a nových forem vizuální komunikace jsou oproti tomu ztělesněny VanDerBeekovým **Moviedromem** [Obr. 10], či jeho vlastním termínem *kulturní intercom*<sup>12</sup>. VanDerBeek jím označuje nový vizuální prožitek, imerzivní prostředí volně plovoucích obrazů bez jasných vodítek a interpretačních klíčů, založené na volném asociativním prohlížení, čímž tematizuje jak samotný participativní zážitek, ale i nelineární způsob čtení pohyblivého obrazu. Abych nepominul sociálně kritickou polohu expanded cinema, musíme zmínit genderově orientované akce Valie Export a Petera Weibela (**Tap und Tast Kino**), nebo kontroverzní rétoriku Petra Gidala v jeho manifestu strukturálně-materialistického filmu<sup>13</sup> (1976, 78). Weibel a Export si za hlavní cíl své kritiky vybírají genderové a sociální stereotypy narativní kinematografie, typicky ženské postavy, jež jsou zbaveny své svobodné vůle k nakládání se svým fyzickým tělem, či sexualitou. Pomocí dílčích intervencí do kinematografického dispozitivu tak odhalují jeho skryté funkční principy jako genderově determinované, avšak nevyhýbají se ani jiným ožehavým tématům morálky, autorství, či vlastnictví. Ve srovnání s britskou školou i americkými umělci

<sup>12</sup> VanDerBeek, Stan. Culture: Intercom and Expanded Cinema. Film Culture No. 40, 1966. Dostupné on-line na [http://www.stanvanderbeek.com/\\_PDF/CultureIntercom1,2,3\\_PDF\\_LORES.pdf](http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/CultureIntercom1,2,3_PDF_LORES.pdf). Shlédnuto 12. 2. 2014.

<sup>13</sup> Gidal, Peter. Structural film anthology. BFI 1978, druhé vydání. Str. 1. Text byl pů

je vyústěním jejich práce společenská kritika, ač využívají podobné formálně-explorační techniky jako jejich britští současníci.

Odpovědí na výše zmíněné otázky je revize samotného pojmu kinematografie (cinema). Prostorem, v němž operují umělci se stává rozšířený rámec filmového dispozitivu, včetně otázek optiky, akustiky, fotochemie, způsobu prezentace, tradice kina, vzorců chování diváků, distribuce, autorství, herectví a vše ostatní. "Kouzlem" expanded cinema je pak redukce "problému kina" pouze na některé z těchto aspektů, na příkladu akcí Petera Weibela projekce, zvuku, titulků a autora, například **Nivea** (1967) [Obr. 11]. Toto dílo tvoří Weibel sám, stojící před plátnem s nafukovacím balónem Nivea nad hlavou. Přes něj je promítán kužel bílého světla a z reproduktorů se ozývá zvuk projektoru. Práce tak obsahuje, alespoň dle Weibela, veškeré podstatné indície díla kinematografie: autora, světelnou projekci, titulek a zvuk. Podobné směřování mají i jiná jeho díla tohoto období, je však zajímavější pozorovat, jak tento způsob práce obnažuje kontextuální prvky filmu a dostává se k dílčí problematizaci jednotlivých společenských konvencí souvisejících s pohyblivým obrazem. V tomto ohledu jsou díla evropského expanded cinema velkou měrou demaskující. Více než o nový, syntetizující zážitek směřují k rozkladu kina jako prostoru, který byl již zabydlen konvencemi narativity, a který je bez problému přijímán jako médium příběhů a vyprávění. Jakoby v dílech expanded cinema bylo stále přítomné tázání: co je tedy vlastně film? Kdo je to autor? Není to jen akt projekce, triacetátový pás se statickými okénky. Může existovat film bez herců? Je to stále ještě film, nebo něco jiného?

Vrátím se zpět k otázkám po původu a smyslu pohyblivého obrazu a podívám se jejich prismaťem podívat na kulturu live cinema. Je v ní opět přítomna kritická reflexi zbytnělých filmových forem, převážně hollywoodského původů, kritika determinovanosti filmu, jeho časově uzavřeného a jednokanálového způsobu prezentace. Formát filmové projekce - sál kina, sedící diváci, začátek a konce projekce a příběh na plátně - je znovu podrobován testu integrity, jeho výsledkem není filmová dekonstrukce, či tanec na ruinách filmových forem, ale nová syntetizující forma audiovizuálního zážitku. Jakoby se prostorem pro ideální manifestaci kina staly rituální prostory klubů, dedikované mediální divadlo a především nový a všeobecně dostupný prostor elektronických médií. V tomto

ohledu nemíří live cinema otázky ke vztahu společnosti, vyprávění a pohyblivého obrazů, jako spíše ke způsobu, jakým se pohybujeme ve světě, v němž tradiční společenské instituce pohlcuje elektronický prostor. Ačkoliv je již v jeho počátcích patrný antagonismus vůči kultuře VJ-ingu, mediálním tapetám a komerčním vizuálním formám obecně, vychází v řadě ohledů z tribálních klubových večírků, rituálních a repetitivních forem kultury taneční hudby. Zatímco expanded cinema problematizuje vztah uzavřené kinematografie vůči rozvolněným percepčním, intelektuálním, či ideologickým trendům 70. let, live cinema činí totéž vůči světu kultury elektronické a digitální. Je snahou reflektovat skrze kulturu pohyblivého obrazu společenské trendy digitalizace, algoritmizace a otevřených struktur nekonečně variabilního elektronického světa. Na live cinema se můžeme dívat jako na reakci obdobného typu, jakou byl futurismus, či Bauhaus reakcí na nástup elektřiny a mechanizace společnosti. V tomto duchu je také cestou hledání aktuálního místa umění ve světě, reakcí na rozevřené nůžky vysoké kultury sídlící ve vysokorozpočtových filmech, dokonalých kamerových jízdách a realisticky působících trikových záběrech a prostředím nízkých rozpočtů, domácí výroby na koleně, či spontánní audiovizuální kultury tanečních klubů. Zatímco pro 60. a 70. léta je imerze demonstrací pohyblivého obrazu jako nového demokratického média, nástrojem nového typu komunikace a sdílení, pro ambivalentní a síťově propojené nové tisíciletí je neustálé obklopení obrazy symptomem i prokletím myšlenkové neurčitosti, povrchní artikulace ve prospěch hypermediality, neustálé a věčně přítomné imediace.

V tomto ohledu lze vnímat live cinema jako dobový manifest, pokus o adaptaci kinematografie na pozměněné kulturní vzorce, nová paradigmatata pohyblivého obrazu, nové způsoby sledování, nové nástroje, nové divácké návyky, nové technické možnosti, či nové instituce digitální společnosti.<sup>14</sup> Nelsonův hypertext, který nenaplnil očekávání vizionářské elektronické utopie, podobně jako je nenaplnil telefon, rozhlas, telegraf, či televize<sup>15</sup>. Stejně jako všechny jmenované však symptomaticky proměnil způsob myšlení, vnímání vzdálenosti a vztahů, způsob zření světa. Ačkoliv se neuskutečnily proklamované vize nové elektronické, či digitální kultury a demokracie, zásadním způsobem se proměnily kulturní,

---

<sup>14</sup> Objasněním této teze bude podrobnější rozbor dílčích manifestů live cinema v následující kapitole.

<sup>15</sup> Landow, George. Hypertext 3.0. The Johns Hopkins University Press, 2006. Str. 321.

společenské a ekonomické zákonitosti světa.

## ***Diskurz a vize: revoluce v kině i mimo něj***

V této kapitole se podrobněji zaměřím na proměny myšlení o fenoménu live cinema v letech 2004-10. Ačkoliv v předchozí části popisují live cinema nikoliv jako žánr, ale spíše společenský symptom, rétorika jeho propagátorů v polovině první dekády nestojí zcela pevně v této pozici. Jakoby live cinema představovalo vizionářský a revoluční moment v dějinách audiovizuální kultury, ne nepodobný rétorice avantgardních hnutí. Zdůrazňují prvek novosti, inovativnosti a aktuálnosti nové formy, ale zároveň zauímají obranné pozice vůči dalším existujícím, a někdy značně etablovaným žánrům.<sup>16</sup> Řada argumentů vychází z technické determinace digitálního umění: nové umělecké formy jsou tím, co reaguje na rostoucí možnosti výpočetních výkonů, kvalitu grafických operací v reálném čase a současnou vysokou dostupnost takových technologií. Druhou tvář argumentace je pak téměř vyhocená argumentace proti tradičním médiím, jakými je film a televize. Posledním velkým tématem argumentace je pak obhajoba live cinema jako uměleckého žánru v kontrastu k žánrům populárním, jakým je jmenován VJ-ing.

V bližším pohledu na různé perspektivy live cinema, jak je formuloval například Hans Beekmans, Mia Makela, Peter Greenaway a Grayson Cooke. Zdrojové přednášky, texty a manifesty pochází většinou z let 2004-10. Ačkoliv dominantní pozice zmíněných textů je spíše defenzivní a vyhraňující se, všichni zmínění autoři usilují o interpretaci historických či aktuálních žánrů, zmapování historického podhoubí, na němž nový pojem stojí. Hans Beekmans v rozhovoru<sup>17</sup> z roku 2005 předkládá jako možné historické pozadí experimentální poetiku dada, experimentální a abstraktní film (Harry Smith a Lilian Schwartz), videosyntézu (Vasulkovi), nebo jako jeden z esenciálních textů Youngbloodovo *Expanded Cinema* (1970). V jeho interpretaci se live cinema jeví jako vrcholný žánr, logické vyústění zřejmé vývojové linky – od prvních experimentů s projekčními enviromenty, přes rané počítačové umění, koncertní světelné show, počátky klubové scény, VJing, pokročilé real-time vizualizace Tiny Frank, nebo

<sup>16</sup> Greenaway, Peter. *New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema*. Přednáška, 2010. Dostupné on-line na <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>. Shlédnuto 24. 5. 2014.

<sup>17</sup> Hiddink, Jan. *An interview with Hans Beekmans*, 8. 6. 2005. Dostupné on-line na [web.archive.org/web/20060113054102/http://www.live-cinema.org/content/view/59/](http://web.archive.org/web/20060113054102/http://www.live-cinema.org/content/view/59/). Shlédnuto 25. 5. 2014.

Semiconductors – až k nové umělecké formě live cinema, která syntetizuje a završuje formy předchozí. Podobného rozpětí se drží i Mia Makela<sup>18</sup>, s možným rozšířením k tradicím putovní laterny magiky, nebo stínového divadla. Grayson Cooke (2010)<sup>19</sup> pak poskytuje stručný, leč zcela všeobjímající výčet historických příkladů práce s živým obrazem, počínaje Castelovým světelným cembalem. Snaha o ukotvení v rámci dějin pohyblivého obrazu má v těchto textech určených veřejnosti i osvětový charakter, směřuje ale i k potvrzení platnosti a společenské ukotvenosti nově krystalizujícího žánru. Ačkoliv se mohou uvedené analogie jevit jako zjevné, není zcela jisté, je-li a v čem VanDerBeekův **Moviedrom** [Obr. 10] jakkoliv podobný spektakulárním projekcím londýnského Secret Cinema<sup>20</sup> [Obr. 12]. Texty se rozsáhle věnují i technickému vymezení předmětné oblasti: prerekvizitou live cinema je rozvinutá a dostupná technologie pro reálné zpracování obrazu, nebo jak Beekmans poznamenává: *"stejně jako by neexistoval Stan Brakhage bez poválečného výprodeje 16mm kamer, nebo Cinema of Transgression bez filmu 8mm, předpokladem live cinema je Apple G3 PowerBook"*<sup>21</sup>. V tomto ohledu jde nejdále Peter Greenaway<sup>22</sup>, který poukazuje na proměnlivou velikost, či mobilitu zobrazovacích zařízení, stejně jako na rozdílný právní statut díla distribuovaného tradiční formou a formou digitální, nebo síťovou. Vznik nových forem pohyblivého obrazu pak považuje nejen důsledek, ale i nutný předpoklad rozpínající se variety obrazových formátů a jejich fluktuace ve veřejném prostoru. Z dnešního pohledu vizionářský tón manifestů nedošel naplnění. Nová, osobitá a historicky unikátní forma kina se jednoduše nestala. Diváci stále s oblibou sledují tradiční filmy na tradičním plátně a pokud najdeme nějaký široce akceptovaný výskyt pojmu live cinema, jde o kódové označení mimofilmového obsahu tradičních kin – přímé přenosy vážných i populárních koncertů. Přítomnost živě generovaných obrazů se stala všedností, podobně jako fenomén sítě v post-

<sup>18</sup> Makela, Mia. Cinema – Language and Elements, 2006. Dostupné na [https://archive.org/details/Live\\_Cinema\\_Language\\_and\\_Elements\\_Mia\\_Makela](https://archive.org/details/Live_Cinema_Language_and_Elements_Mia_Makela). Shlédnuto 25. 5. 2014.

<sup>19</sup> Cooke, Grayson. Start making sense. International Journal of Performance Arts and Digital Media, Vol. 6, No. 2. 2010.

<sup>20</sup> Secret Cinema značka pro sérii live cinema událostí v alternativních prostorech zahrnujících různé projekční metody, kostýmy a performance. Viz. například Parsons, Michael. Secret Cinema returns! in GQ-magazine, 2010. Dostupné online na <http://www.gq-magazine.co.uk/entertainment/articles/2010-08/27/gq-film-secret-cinema-returns>; nebo <http://www.secretcinema.org>. Shlédnuto 10. 5. 2013.

<sup>21</sup> Beekmans, Hans. A perspective. 2004. Dostupné on-line na <http://web.archive.org/web/20060113062044/http://www.live-cinema.org/content/view/8/>. Shlédnuto 10. 2. 2013.

<sup>22</sup> Greenaway, Peter. New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema. Přednáška, 2010. Dostupné on-line na <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>. Shlédnuto 24. 5. 2014.

internetové dekádě. Live cinema se stalo ve formě cross-mediálních aplikací součástí televizních pořadů, či dokumentárních filmů, přítomnost živě generovaného a participačního obsahu je tématem producentůských diskuzí na velkých filmových festivalech.<sup>23</sup>

V citovaných textech je přítomná i negativní rétorika, respektive způsob vymezení vůči stávajícím "konkurenčním" obrazovým formám. Ta se u jednotlivých autorů zásadně odlišuje dle zvolených východisek, ale ve všech případech má nádech silného antagonismu.

Peter Greenaway nabízí koncept live cinema jako rozšíření, či logické pokračování klasických kinematografických forem. Z této pozice si všímá nejvíce konfliktních prvků dispozitivu kina. Mezi ně patří kritika imobility, temporality, rámu, filmu jako textového media, role kamery a herce. Problém lokality a temporality byl do značné míry již dekonstruován generací britských umělců 70. let<sup>24</sup>, Greenaway však jde dále a deklaruje nové kino jako něco, co musí opustit fixovanou pozici diváka vůči projekční ploše, musí poskytovat senzorycký výraznější podněty a nemůže mít povahu *past-tense* media, tedy média, které reprodukuje rozhodnutí učiněná v minulém čase. Situaci kina doslovně popisuje jako strnulou, nepřírozeně fixovanou smyslově omezenou. Jím navrhovaná nová forma kina má oproti tomu *present-tense* povahu, odehrává se v reálném čase, je vlastně animací obrazů přímo v okamžik jejich vzniku. *Present-tense* kino je kinem okamžitých a spontánních reakcí, kinem založeným na volné asociaci, přenesením situace kina do prostředí neomezené mobility a neustálého vznikání a zanikání improvizovaného filmu. Greenaway nevychází z pozic experimentujícího filmaře, ale ze zkušenosti režiséra velkorozpočtového filmu, lze tedy přijmout kritiku scénáře, kamery a herce jako požadavek k reformě právě té zbytnělé formy, jíž jsou tyto atributy součástí: "*film se musí zbavit diktátu kamery, kamera není jediným zdrojem obrazu, není únosné dále inscenovat předstímací realitu pro oko kamery*"<sup>25</sup>. Kritika přítomnosti herce pak míří k zažitému systému studiové produkce, kdy je pro podobu filmu výrazně určující samotná herecká postava – například smluvně ukotveným časem pobytu

<sup>23</sup> Například Katerina Cizek v otevřené diskuzi na festivalu Berlinale, 2014. <http://storyscapes.wordpress.com/2014/02/20/storyscapes-berlinale-open-talk-with-cross-media-documentarian-katerina-cizek-moderated-by-liz-roenthal/>. Shlédnuto 24. 5. 2014.

<sup>24</sup> Čihák, Martin. Ponorná řeka kinematografie. NAMU, 2013. Str. 66.

<sup>25</sup> Greenaway, Peter. New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema. Přednáška, 2010. Dostupné on-line na <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>. Shlédnuto 24. 5. 2014.

na scéně, podmínkami natáčení, a pod. V neposlední řadě Greenaway kritizuje scénář jako nežádoucí předurčení podoby filmu, ale také jako způsob umocnění jeho linearity.

Polemika zjevně směřuje nikoliv ke kritice média filmu samotného, jako ke kritice mediálního průmyslu, jež sám vytvořil řadu standardů a omezení. Greenaway se prostřednictvím pojmu live cinema snaží o revitalizaci filmu jako autorského média. Slouží mu jako platforma k pomyslnému překonání mantinelů kinematografického průmyslu. Jako možné východisko přijímá rozšiřující se technické možnosti. V jeho tvorbě, tak nastal přesun od statických k interaktivním formám, od kinosálu do klubů, od režiséra k VJovi, od kamery k počítači.<sup>26</sup>

Způsob, jakým novou formu vymezuje Mia Makela,<sup>27</sup> paradoxně vychází z pozic, ke kterým Greenaway nakročil. Popisuje formální komponenty live cinema na úrovni diváckého prožitku, modifikace prostoru performance a vztahu mezi digitálním a skutečným prostorem. Poukazuje na audiovizuální performance jako na něco, co přísluší do undergroundu, ačkoliv muzea a galerie tuto formu začínají průběžně akceptovat. To, co popisuje jako rozšířený tvůrčí potenciál se však opakovaně vrací k formátu klubové projekce, ačkoliv ve všech ohledech usiluje o opuštění tohoto zabydleného prostoru. Samotný fenomén VJ-ingu řadí spíše do zábavného průmyslu, který může být jen stěží považován za uměleckou formu. Zatímco úloha VJe je dlouhodobě značně přehlížena, live cinema představení je něčím, co akcentuje vizuální obsah uplatněním percepčního rámce kina, či galerie.<sup>28</sup>

Jedná se svého druhu o myšlenkový experiment: co by se stalo, kdybychom se dívali na VJing jako na film? Dokáže přizpůsobit svou podobu tak, aby udržel diváckou pozornost stejně jako konvenční kino? Máme live cinema vnímat podobně, jako na umělecká díla v galerii? Beekmansova i Makela východiska z audiovizuálního klubového prostředí sebou tak nesou důležitost silové, sensoricky

<sup>26</sup> Viz Peter Greenaway Masterclass and VJ Performance. Pozvánka na přednášku P. Greenawaye dostupná online na <http://portalsanmiguel.com/2009/07/peter-greenaway-masterclass-and-vj-performance/>. Shlédnuto 24. 5. 2014.

<sup>27</sup> Makela, Mia. Cinema – Language and Elements, 2006. Dostupné na [https://archive.org/details/Live\\_Cinema\\_Language\\_and\\_Elements\\_Mia\\_Makela](https://archive.org/details/Live_Cinema_Language_and_Elements_Mia_Makela). Shlédnuto 25. 5. 2014.

<sup>28</sup> Viz například také Holly, Willis. Real Time Live - Cinema as performance in Afterimage, 37/1, 2009; nebo ve formě praktické příručky ve Jaeger, Timothy. Live Cinema Unraveled. University of California, San Diego, 2006.



přesycující formy komunikace. Live cinema v jejich podání obsahuje jistou ambivalenci: na jednu stranu si vyžaduje pozornost, diváckou koncentraci a aktivní, či participativní vnímání, na stranu druhou s oblibou využívá násilné formy komunikace klubového prostředí, nebo jeho rituální, které postupují zcela v opačném směru. Některé ze snadných cílů kritiky pak mohou být "vylepšené" projekce VJů, kteří své představení s vážností označují jako "kino", nebo "vizuální performance", avšak charakterem produkce těmito pojmy nedosahují. Citovaným příkladem je v tomto případě VanDerKaapova adaptace Skjabinova **Prométhea** (**Poem of Ecstasy**, Club Now & Wow, Rotterdam, 2002),<sup>2930</sup> v níž autor adaptoval některé stylotvorné prvky skladatelovy synestetické symfonie do formátu klubového večírku.

---

<sup>29</sup> Turco, Mariana. Intermediality in VJing: Two VJ Sets by Gerald van der Kaap, in Bay-Cheng/Kattenbelt/Lavender/Nelson (eds). Mapping Intermediality in Performance. Amsterdam University Press, 2010, s. 56.

<sup>30</sup> Videozáznam je dostupný on-line na <https://vimeo.com/70767657>. Shlédnuto 25. 5. 2014.

## ***Kontext a historie***

V této kapitole se budu podrobněji zabývat čtyřmi klíčovými aspekty live cinema. Budu je nahlížet skrze jejich historické geneze a zaměříme se na prvky, jež mohou rozkrýt některé z praktik technické kultury jako možné osvětlující rámce praxe současné. Jak jsem naznačil v úvodu, tyto exkurzy nesměřují k historické, či estetické hierarchizaci popisovaných fenoménů. Budou se zajímat spíše o jejich širší rámce, vedoucí ke zviditelnění dílčích společenských, kulturních a technických procesů. Půjde o **imerzi**, kterou budu sledovat jako jeden ze způsobů vizualizace vztahů mezi technologií a společností, **expanzi**, na níž si budu všimnout posunu v chápání sensorických prostředí v kontextu populární kultury, **synestezii**, kde se pokusím nahlédnout nové typy transmediálních vztahů jako klíčový typ mediální metafory. Závěrečná část je věnována genezi **nástrojů** ve vztahu k aktu **performance** a z toho plynoucí nové divácké návyky a očekávání.

### **Imerze**

Jak upozorňuje Murray<sup>31</sup>, pojem imerze (ponoření) je možné chápat zcela metaforicky odvozením od potopení, například pod vodní hladinu. Psychologický efekt imerze je skutečně ekvivalentem k obklopení vodním prostředím, které nejen že stimuluje všechny naše smysly, ale vyžaduje zároveň jistou znalost pohybu v alternativní realitě. Samotné učení, či zkoumání nového prostředí je také zdrojem uspokojení a prožitku. Imerze v sobě však skrývá jak moment úplného psychosensorického ponoření, tak prvek simulace. Imerzní prostory je možné chápat jako jednu z manifestací teleprezence (M. Minsky<sup>32</sup>), komplexní pocit bytí na jiném místě, než na kterém skutečně jsme. Tradiční imerzní prostory, jako je Villa de Misteri (Pompeje, 60 př. n. l.), hluboké prostor renesanční malby, nebo fresky Paola Veronese ve Ville Brabaro (Maser, 1561), typicky rekonstruuji pocit průhledů, architektonických konstelací, či výjevů do otevřené krajiny<sup>33</sup>. Tato

<sup>31</sup> Murray, J. H. Hamlet on the Hollodeck, MIT Press, 1997. Str. 98.

<sup>32</sup> Minsky, Marvin. Telepresence. Omni Magazine, June 1980. Omni Publications International, 1980

<sup>33</sup> Grau, Oliver. Virtual Art. From Illusion to Immersion. MIT Press, 2003. Str. 25.

protoforma imerzních prostorů typicky vychází ze situace observatoře, konkrétního místa v centru kompozice, v němž je pocit obklopení úplný a perspektivně věrohodný. Podobně je tomu i v neznámější historické formě imerze – panoramatu, které patentoval roku 1787 britský portrétní malíř Robert Barker, a které se v průběhu 19. a počátku 20. století stalo jedním z prvních masových obrazových médií.

Prvek imerze tak v sobě od počátku zahrnuje dvě základní strategie – *reprezentaci* a *teleprezenci*: první z nich iluzorně potlačuje obrazový povrch do té míry, že jej divák přestává rozeznávat, v druhé usiluje o vytvoření dojmu divácké přítomnosti v iluzorním světě. Oba termíny lze chápat jako vzájemně podmíněné, nebo dokonce zaměnitelné, každý z nich však představuje v imerzních dílech jinou metodickou škálu.<sup>34</sup> Prostředkem reprezentace je okamžik prolomení obrazového povrchu. Vzhledem k tomu, že umělé imerze, na rozdíl od přirozené nedisponují nekonečným, či vzdáleným prostorem, využívají strategie potlačení plochy na úkor vnímání prostorové hloubky, k nimž nejsilnější patří imitace perspektivy a totální obrazové obklopení. U panoramat je to například typické neviditelné spojení plastického popředí s reliéfním, či plošným obrazem. To by však samotné pro dosažení efektu prezenze nestačilo. Pocit prezenze souvisí s velmi precizním umístěním pozorovatele vůči iluzornímu výjevu na místě, které mu nedovolí překročit hranice iluze. Pozorovací úhel ve vztahu ke obrazu a jeho sklonu byl také již v precizně stanoven jako jeden z bodů Barkerova patentu<sup>35</sup>, stejně jako další světelné a prostorové predispozice. V neposlední řadě je třeba vnímat teleprezenční efekt jako participační: aby byl prostor vnímán jako skutečný, musí v něm diváci být schopni vykonávat alespoň zdánlivě svobodné akce, nebo mít jistou volnost pohybu. Právě tento prvek vytváří vztažnosti těla k obklopujícímu prostředí, zvláště, je-li tento zážitek sociálně participační, tedy vnímá-li iluzi skupina pozorovatelů.

Reprezentaci tak lze chápat jako komplex iluzorních vizuálních prvků, zatímco teleprezenze zahrnuje soubor strategií pro navození pocitu přítomnosti. Je zajímavé, že obě polohy imerze jsou přítomny i v soudobých formách imerzního

<sup>34</sup> Bendová, Helena. Imerze. 2013. Dostupné on-line na <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>. Shlédnuto 23. 4. 2013.

<sup>35</sup> Přepis patentového záznamu je dostupný on-line na <http://www.edvec.ed.ac.uk/html/projects/panorama/barker.html>. Shlédnuto 1. 2. 2014.

prostoru, jako je systém CAVE, nebo stereoskopické kino. V obou případech jde (ideálně) o skupinový prožitek, který je dán přesným uspořádáním prostoru, společný protetickým nástrojem v podobě polarizačních brýlí a jasně omezeným podpůrným technickým aparátem.

Přítomnost novodobých protetických aparátů dovolujících prožitky teleprezence není nakonec již dlouho novinkou. Jsou přítomny je v řadě komerčních aplikací, jako jsou simulátory golfu, v nichž hráč odpaluje skutečný míč měnící se v určitý okamžik v jeho reprezentaci ve virtuálním prostoru, podobné prostředí je využíváno dlouhodobě pro výuku pilotování letadel, či řízení auta. Soudobý trend dotykového ovládacího rozhraní činí z virtuálních objektů fotografií, nebo ikonických zástupců dokumentů objekty, jež dokážeme kontrolovat na haptické úrovni stejně, jako by byly skutečné. Nejdiskutovanějšími armádními technologiemi jsou dálkově ovládané bezpilotní letadla ovládaná pilotem v tisíce kilometrů vzdálených technologických centrech. Tato zařízení nepovažujeme za plně imerzivní, ačkoliv jejich senzorická odezva poskytuje dílčí podněty pro vnímání vzdálených lokací.<sup>36</sup> Rozhraní nebývále navyšují schopnost komunikace mezi člověkem a technologickým aparátem, jak je však zjevné z mnoha případů scénografické stimulace armádních virtuálních leteckých kokpitů, nepřítomnost imerzivního prožitku přináší řadu behaviorálních, či etických otázek.<sup>37</sup>

Pokud nahlížím na live cinema z hlediska imerzivnosti, je třeba si položit otázku, co obklopující obrazy ve skutečnosti reprezentují a na jaké místo se jeho diváci přesouvají. Podle Sophie Thomas je tradiční forma panoramatického obrazu odpovědí na společenskou poptávku po silových a dominujících formách na konci 19. století. Ta našla ideální odpověď právě ve formě kolektivní imaginace<sup>38</sup>.

<sup>36</sup> Stuart, Susan. *Extended body, extended mind: The Self as prothesis in Pepperell, Robert - Punt, Michael (eds) Screen consiousness*. Rodopi, 2006, str. 175.

<sup>37</sup> Z dostupných mediálních reflexí tohoto tématu je například patrné, že skuteční piloti, kteří mají zážitek letu nadzvukovým letounem, podávají v simulovaném prostředí horší výkony než ti, kteří ve skutečném prostředí letadla nikdy nebyli, a to zejména díky nedostatečnému efektu "bytí na vzdáleném místě", přestože jejich činnost má v reálném prostředí identický efekt. Scénografie virtuální reality pilota je proto v řadě ohledů přizpůsobována skutečným tvarům leteckých kabin, obsahuje virtuální okna a podobné ovládací přístroje. Druhou tváří tohoto fenoménu je nižší společenský statut operátorů dronů, ve srovnání se skutečnými piloty díky tomu, že jejich aktivita je obecně rozpoznávána jako simulovaná. Viz např. In the virtual cockpit: What it takes to fly a drone. NBC News, 2013. Dostupné on-line na <http://www.nbcnews.com/tech/innovation/virtual-cockpit-what-it-takes-fly-drone-f1C9319684>. Shlédnuto 12. 5. 2014.

<sup>38</sup> Thomas, Sophie. *Making Visible: The Diorama, the Double and the..., Romantic Circles Praxis Series*, on-line ed., str 30.

Imerzní obrazy zastupovaly výjevy s ideologicky vyhraněným obsahem, který zahrnuje různé účelové interpretace národních mýtů, historických událostí, nebo dobových reálií. Stala se tak nástrojem manifestace národní integrity, nebo legitimacy aktuálního společenského statutu moci. Příkladem může být berlínské **Panorama německých kolonií** (1885)<sup>39</sup>, vratislavské **Panorama bitvy u Raclawice** (1858) a Maroldovo **Panorama bitvy u Lipan** (1898 a 1934). Live cinema se však nesnaží o vytváření vzdálených výjevů do krajiny, ve skutečnosti se s v něm realistickým obrazem setkáváme spíše zřídka. Na rozdíl od tradičních médií můžeme jeho imerzivní povahu vnímat jako technicky mediovanou. V tomto ohledu na takové obrazy můžeme nahlížet jako na technologicky determinované (T. Veblen, 1920<sup>40</sup>), v nichž můžeme technický aparát vnímat jako zvláštní formu zprostředkování a zároveň jako významný sociokulturní činitel.

Jako příklad raného techno-imerzního prostoru, jež by byl dnes pravděpodobně rozpoznám jako live cinema, lze jmenovat ideální futuristický projekční prostor, jak jej popsal Bruno Cora v textu *Abstract Cinema – Chromatic Music* (1912)<sup>41</sup>. Cora, společně s dalším členem futuristické skupiny Arnaldem Ginnou, vytvořili pravděpodobně jedny z prvních abstraktních filmů metodou přímé malby na filmovou podložku (např. **The Rainbow**, 1909) a provedli řadu experimentů s modifikovanou projekční plochou i samotným projektozem. Jejich snahy o modifikaci strhovacího mechanismu i pokusy s odrazností projekční plochy byly motivovány především ideou futuristického barevného dynamismu, ideální formy korespondující s technologickým dispozitivem desátých let 20. století. V závěru jejich snažení se stal předmětem zájmu samotný projekční prostor: *"Veškerý nábytek byl odstraněn a celá místnost, zdi, strop i podlaha byly natřeny bíle. Během zkoušek jsme nosili bílé sepnuté záclony (ačkoliv až bude chromatická hudba etablovanou formou, stane se zvykem dobře oblečených diváků chodit do divadla oděni v bílém) [...] Dodnes jsme však nebyli schopni dosáhnout lepších výsledků a dále jsme pokračovali v bílé místnosti, která nám v každém ohledu*

<sup>39</sup> Osayimwese, Itohan I.: *Colonialism at the Center: German Colonial Architecture and the Design Reform Movement, 1828-1914*, s. 213

<sup>40</sup> Veblen, Thorstein. *The place of science in modern civilisation and other essays*. New York : B.W. Huebsch, 1919, str. 133

<sup>41</sup> Cora, Bruno. *Abstract Cinema, Chromatic Music*. 1912. Dostupné on-line na <http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>. Shlédnuto dne 1. 2. 2013.

*slouží zcela vyhovujícím způsobem.*<sup>42</sup> Snaha o adaptaci technického mobiliáře jako dominantního činitele imerze činí z chromatické hudby jeden z nejrannějších příkladů adaptace fyzického prostoru ve prospěch technologicky zprostředkované iluze obklopení. Cílem Cory nebylo přiblížení vzdáleného místa ze skutečného světa, jako spíše artikulace abstraktního barevného jevu zcela umělé povahy. Na rozdíl od jiných příkladů umělé vizuality, jako byla barevná klaviatura Bertranda Castela (1752), nebo Wilfredův **Clavilux** (1920), neusilují o samotnou simulovanou synestézii, jako spíše o artikulaci nového zážitku vycházejícího z mechanického světa. Využívají aktuálních médií své doby – filmu a elektrického světla – a uvažují o divákovi tak, jako by se nacházel uvnitř tohoto aparátu. Ačkoliv ve svém výzkumu dospěli k něčemu, co je dnes známe jako galerijní bílou kostku, je jejich pokus podstatný jako ohledání nového vztahu mezi divákem a technologicky determinovanou imerzí. To, co zprostředkovávají, můžeme vnímat jako mediaci mechanických a světelně kinetických principů skrze unikátní kvality technického aparátu jako takového.

Pokud lze uvažovat o historické genealogii live cinema, je popsán příklad futuristické chromatické hudby pravděpodobně první instancí technické mediace. Ne náhodou je možné spatřovat futuristickou vizi člověka obklopeného mechanickým mobiliářem jako volnou historickou paralelu vztahu síťových digitálních médií a společnosti. Prvky mechanizace v rané industrii mohou být pojímány jako mobiliář, který člověka nejen obklopuje, ale do jisté míry jej do sebe zahrnuje. Fotografické zachycené výjevy z továrních provozů přelomu století ukazují člověka v symbiotické poloze vůči strojům, jakoby byl jejich skutečnou funkční součástí. Imerzní projekce technických artefaktů, obrazových glitchů, bílých linií a vzorců, jejichž charakter je manifestací technických a algoritmických procesů tak do značné míry analogicky vyjadřuje soudobý vztah společnosti k digitální kultuře. Imerze live cinema představuje obklopující, sensoricky plný a participační zážitek integrace individua i společnosti s prostorem digitálních médií.

Příkladem může být projekt **Supereverything**<sup>43</sup> (2011) britské skupiny Light Surgeons [Obr. 6-8], který vznikl na zakázku malajské britské rady. Je tematizován

<sup>42</sup> Cora, Bruno. Abstract Cinema, Chromatic Music. 1912. Dostupné on-line na <http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>. Shlédnuto dne 1. 2. 2013.

<sup>43</sup> Dokumentace dostupná on-line na <http://www.lightsurgeons.com/art/supereverything/>. Shlédnuto 25. 3. 2014.

vztahy mezi místem, identitou a novou ritualitou v současné Malajsii a tvoří jej mozaika dokumentárních materiálů, grafických animací, historických reminiscencí, statistických dat, twitterových zpráv, satelitních snímků, fragmentů počítačových kódů, tradičního divadla, elektronické i tradiční hudby, rozhovorů, terénních nahrávek a zvláštních mechanických hudebních nástrojů, jako pokus o zprostředkování komplexity současného světa.

Tento typ prostoru zažíváme ve všedním životě v řadě ekonomických, sociálních i estetických rovin. Live cinema však nelze považovat za způsob, kterým je na tuto skutečnost obnažována, je spíše jeho přirozeným důsledkem, vyústěním všeobklopujících sítí. Digitální média pozřela prvky hlasové komunikace (mobilní sítě), dynamiku sociálních vazeb (Facebook), ekonomické procesy (algoritmické obchodování na burze a on-line platby), knihovnictví a znalostní báze (Wikipedie), nebo cestování (Google Earth a Street View). Hypermediální charakter současné kultury mění mentální informační mapy a vede k novým způsobům vzdělávání, jakými je informační výchova základních škol,<sup>44</sup> jejíž součástí je i základní pohyb v databázových systémech a formulace vyhledávacích dotazů. Imerzní prvky live cinema tak lze považovat nikoliv za umělé demonstraci technické novosti, ale za ztělesnění přirozeného sociálního prostředí. Ač nevykazuje techno-utopické, či vizionářské prvky, které byly přítomny ve virtuálních technikách 90. let (např. **Place**, Jeffrey Shaw, 1995<sup>45</sup>), nelze jej považovat ani za vyhraněně kritické. Mnohoznačné polyekrany a hypermediální vazby textů, zvuků a datových streamů v obklopujícím prostředí klubu, mediálního divadla, či galerie dnes neaspírují na novou formu vizuální komunikace a v konečném důsledku nejsou vzdálené běžnému zážitku pohybu ve městě. V tomto typu imerze již není přítomná silná protikladnost umělého a skutečného světa, představují mnohem komplexnější vztahy virtuálního a reálného a poukazují na komplementaritu obou pojmů.

<sup>44</sup> Viz. například Leparová, Iva. Informační gramotnost – vědomosti pro život, 2010. Dostupné on-line na [http://www.svkos.cz/data/soubory/03\\_ivu-leparova-.pdf](http://www.svkos.cz/data/soubory/03_ivu-leparova-.pdf). Shlédnuto dne 24. 4. 2014.

<sup>45</sup> Dokumentace dostupná on-line na [http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/frameset-works.php](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php). Shlédnuto 8. 4. 2014.

## Od expanze ke kontrakci

Představy futuristických umělců o fyzickém zahrnutí diváka do efektu imerze nedošly naplnění v době svého vyřčení. Jakoby je však znovu našli na konci šedesátých let v popisech imerzního prostředí **Cerebrum** [Obr. 18]. *"Multimediální prostor v New Yorku konce 60. let představoval směs klubové atmosféry, psychedlické světelné show a hudby, kde návštěvníci nosili uniformní, nebo prostě bílé oblečení, otevřená atmosféra k prožívání 'osobní reality, či anonymních psychodramat'"*.<sup>46</sup> Youngblood popisuje prostor Cerebrum jako *"senzorické participativní prostředí"*, které je předobrazem *"budoucích nočních klubů provozovaných obchodníky s uměním, kteří budou dle zadání vytvářet ekologicko-zážitková místa [...] jinými slovy intermediální paláce, ztělesňující odvážné vize lidského prožitku"*.<sup>47</sup>

Youngbloodův pojem *expanded cinema*, který se často objevuje ve výčtu inspiračních zdrojů současného live cinema, není možné doslovně překládat jako "rozšířené kino". Youngblood jím poukazuje na nový typ zkušenosti mediálního prostoru, který pro něj do značné míry zahrnuje funkce estetické, sociální, ekologické, politické, nebo dokonce terapeutické. Na rozdíl od evropského pojetí *expanded cinema* jím míří spíše k novému symbiotickému stavu lidské mysli a elektronických médií, tak jak je na přelomu 60. a 70. let představovaly nové projekční a "zážitkové" prostory, počínající multikanálová televize, či videosyntéza. Příkladem některých z nich mohou být **Space Theatre** Milтона Cohena (1958-59), **Moviedrome** Stan Vanderbeeka (1963-77), Tambelliniho **Black Gate** (1967), nebo inverzní kino **Corpocinema** Jeffrey Shawa (1967). Všechny jmenované mohou představovat architektonickou reakci na rozvíjející se dispozitiv elektronických médií, specifické prostorové konstrukty multimediálního divadla na jednu stranu vymezené charakterem technického mobiliáře, na druhou stranu motivované k novému typu imerze skrze prostředky světelné projekce a zvuku. Jakoby v nich byly souběžně přítomny oba mechanismy: adaptace technického dispozitivu, jak byla naznačena ve futuristickém kině a psychosociální efekt imerze, podobný imerzní iluzi panoramatu.

<sup>46</sup> Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press, 2003. Str. 164.

<sup>47</sup> Youngblood, Gene. *Expanded cinema*. P. Dutton & Co. 1970, str. 354.



Tambelliniho elektromediální divadlo **Black Gate** [Obr. 18] kupříkladu tvořila *"...třípalcová podlahová deska natřená černě, ... černé polštáře, na kterých na zemi sedělo publikum. Prostor měl tři velké, obdélníkové pilíře. Stěny byly natřeny bíle. Místnost neměla žádné světla, ale spousta síťových zásuvek, do kterých šlo zapojit mnoho projektorů. Tato místnost sloužila jako otevřený prostor pro experimentování umělců pracujících s novými médii pro performanci a instalace."*<sup>48</sup> Samotný pojem elektromedia pro Tambelliniho představoval amalgam nové technické obraznosti a explozivního potenciálu světelné projekce. Jeho projekce v divadle Black Gate přinesly nejen extrémní formu vizuálních zážitků díky častému použití stroboskopů, spirálových obrazů, abstraktních filmů, ohlušujícího a abstraktního zvuku, ale i nové sociální aspekty nového média. Pokud můžeme někde nalézt příkladnou symbiózu technologie a sociálního vizionářství, je to právě v Tambelliniho pojmu elektromédia, jež provázejí soudobý étos vizionářské formy nové demokratické komunikace<sup>49</sup>. Tambellini téměř veškeré své aktivity cílil do širokého společenského spektra, v němž výsadní úlohu hráli minority, experimentující umělci odmítaní v tradičních galeriích, nebo newyorská černošská komunita. Od počátku svého druhého pobytu v USA (1959) zapojoval do svých tvůrčích aktivit portorickou subkulturu downtownu, nacházející se v sousedství jeho ateliéru, později pak černošské básníky skupiny Umbra. Ti vytvářeli "zvukové stopy" jeho projekcí v podobě čtených básní, či manifestů, jako je tomu například v **Black Zero** (1975)<sup>50</sup>.

Umělecké mediální prostory 60. a 70. let nejsou jedinou formou, která využívala nový potenciál elektronických médií. Světelné show a projekce se staly v polovině 60. let běžnou součástí mainstreamových i klubových koncertů. Příkladem nejviditelnějším budiž **Exploding Plastic Inevitable** Andyho Warhola. V největším rozkvětu jej tvořila sada obrazů tří až pěti projektorů často promítajících několik identických filmů současně. Dále pak tři až pět ručně držných diaprojektorů, stroboskopická světla v různých rychlostech, tři reflektory s různými barevnými filtry, ruční světla, zrcadlové koule na stropě i na podlaze, několik gramofonů

<sup>48</sup> Dle autobiografických poznámek Alda Tambelliniho dostupných on-line na <http://www.aldotambellini.com/rebel2.html>. Shlédnuto 4. 10. 2012.

<sup>49</sup> McLuhan, Marshal. *Undersanding Media*. McGraw-Hill, 1964. Str. 273.

<sup>50</sup> Gratzka, Agniezska. Aldo Tambellini. Radical renaissance man of 1960s New York... in *Sight&Sound*, Nov. 2012. Str 72.

prolínajících současně různé nahrávky, projekce stínů, taneční vystoupení a koncert Velvet Underground. Skrumáž obrazů a prolínajících se zvuků vytvářející zcela alternativní obrazovou realitu stigmatizovala EPI jako "proroctví nové doby", či "jediné skutečně intermediální umění", zároveň však díky užití explicitního materiálu jako mimořádně "dekadentní a perverzní".<sup>51</sup>

Od konce 60. let pak začíná světelná show běžně doplňovat velké koncerty, vznikají produkční společnosti zaměřené na mediální scénický design, jako byla Pinnacle Production. Ta od roku 1968 spolupracovala i se skupinou **Single Wing Turquoise Bird**<sup>52</sup> na rezidenční lightshow pro Los Angeleskou Shrine Exposition Hall, halu o kapacitě 4000 diváků hostující na týdenní bázi koncerty Pink Floyd, Grateful Dead, nebo The Who. V začátku 70. let koncertních světelné show opulentně vrcholí jako jeden z atributů psychedelické pop-rockové kultury, avšak jak zmiňuje Annet Dekker<sup>53</sup>, s klesající energií a útlumem velkorysého stylu rockových hudebníků se postupně utlumují i spektakulární scénické prvky koncertů a vrací se zpět až v polovině 80. let v souvislosti s nově nastupující kulturou elektronické hudby, techna a rave. Dekker poukazuje na zjevnou souvislost vlny 60. a 80. let: v obou případech jde anti-společenské, či anti-kulturní gesto, vyjádření osobní svobody, způsob úniku z konzervativní společnosti k alternativní kultuře transu a psychedelie iniciované drogovými prožitky. Zatímco kulturu 60. let pojmenovává jako motivovanou vnitřní ideologií a zážitky rozšířeného vědomí, 80. léta nesou jako hlavní katalyzátor pocitu nihilismu a frustrace z komercializované společnosti. Polovina 80. let také přináší termín VJ, jehož původcem je příznačně vysílání MTV. Termín byl v televizním slangu původně zaveden pro moderátory programu, avšak brzy byl převzat klubovou scénou a stal se označením pro tvůrce vizuálního obsahu klubových parties.

Pakliže se na přelomu 70. a 80. let ustanovuje ekonomická a institucionální podoba vizuálních prvků, je zajímavé sledovat i historické proměny samotného technického dispozitivu. Projekční vybavení bylo součástí klubové kultury již od počátku let 80. let, ať v podobě televizních stěn, filmových projektorů, či

<sup>51</sup> Joseph, Branden J. My Mind Split Open: Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable in Grey Room, No. 08, MIT Press 2002: 80–107

<sup>52</sup> A Brief Single Wing Turquoise Bird History. Dostupné on-line na [http://www.swtb.info/infoGallery\\_01/Gallery\\_01.html](http://www.swtb.info/infoGallery_01/Gallery_01.html). Shlédnuto 1. 10. 2013.

<sup>53</sup> Dekker, Annet. Synaesthetic Performance In The Club Scene, 2003. Dostupné on-line na <http://nimk.nl/eng/archive/synaesthetic-performance-in-the-club-scene-i>. Shlédnuto 5. 12. 2014.

skutečných videoprojektorů schopných promítat předem nahrané videopásky. I v případě klubové produkce je tak možné sledovat vývoj od malých a novátorských řešení k profesní standardizaci. Pokud je tvůrce vizuálních obsahů v 70. letech zároveň konstruktérem a technologickým experimentátorem, od let 80. se stává stále více uživatelem. **Single Wing Turquoise Bird** prosluli například díky unikátním projekcím prosvětlovaných kapalin, avšak VJové konce 80. let mohli již spoléhat na standardizované zařízení klubů. Standardem VJ-ingu se stal velmi rychle VHS, později DVD přehrávač, po roce 1980 se navíc dramaticky zlevnila výroba tranzistorů a integrovaných obvodů, základních součástek pro stavbu efektových pultů. Společnosti jako Chromatronics začaly sériově vyrábět dostupné hardwarové nástroje pro základní manipulaci videa v reálném čase, od roku 1983 také přichází na trh první komplexní digitální procesor Fairlight CVI Petera Vogela a v roce 1993 první digitální videomixážní pulty, jako byl Videonics MX-1.

V 90. letech pak logicky hrála stěžejní roli stále přístupnější digitální technologie. Z hlediska dostupnosti a vývoje technologie je možné v 90. letech sledovat dva vývojové proudy. Technologie určená pro domácí použití se stává stále dostupnější téměř pro každého a VJ-em, či designérem projekcí se může stát v podstatě každý, kdo má komerčně dostupný počítač. Technologie pro klubové prostředí na druhou stranu získávají stále profesionálnější a laicky méně dostupný charakter. Společnosti jako American DJ<sup>54</sup> začínají produkovat specifické klubové vybavení v polovině 80. let a na konci 90. let se díky profesionalizaci prostředí stávají globální korporací s celosvětovou působností. V roce 1990 je také například uveden protokol DMX, který slouží jako standardní kontrolní mechanismus ovládání scénických světel. Jako přelomový bod pro genezi live cinema je pak uváděn model výkonného notebooku Apple G3, který v sobě spojoval relativně dostačující výkon pro operace v reálném čase, přiměřenou finanční dostupnost a dobrou mobilitu. Beekmans jej označuje dokonce za podobně klíčový nástroj, jakým je kamera Bolex pro experimentální film 60. let.<sup>55</sup>

Historický přehled vykresluje dva propojené světy, v nichž se na počátku první dekády rodí live cinema. Na jednu stranu participuje na klubové kultuře, nebo z ní

---

<sup>54</sup> Viz. <http://www.americandj.com>

<sup>55</sup> Beekman, Hans. A perspecive. 2004. Dostupné on-line na <http://web.archive.org/web/20060113062044/http://www.live-cinema.org/content/view/8/>.

dokonce vychází, na druhou stranu se odvolává k tradicím uměleckých forem expanded cinema. Může být tedy tím ideálním sensorickým prostředím, jak jej v úvodu kapitoly předestřel Youngblood v úvodu této kapitoly? Díky symbióze s kulturou klubů, přijímá všeobjímající prožitek světelné projekce a prostorového zvuku, využívá specifické mikroklima, v němž jsou obecně spatřovány prvky nové rituality, především díky repetitivním a smyslově silovým prvkům, nebo skupinovému prožívání. Mezi klubovou kulturu a live cinema však není možné klást rovnítko. Klubová kultura za desítky let své existence vytvořila řadu profesních technických, či jevištních standardů, ve kterých je samotná audiovizuální složka je pouze jednou ze součástí diváckého zážitku. Prostory 60. a 70. let projevem autorské inovace zážitku kina, klubové prostředí je založeno na standardizaci multimediálních prvků, projekčních mechanismů a zvukových systémů. Symbiotický vztah mezi live cinema a klubovým prostředím na jednu stranu vede k přejímání jejich společenských norem i technického mobiliáře, na druhou stranu směřuje k vymezení proti běžným formátům i novým standardům v tomto prostředí vlastních.

Typickým příkladem z domácího prostředí může být série *Bulva Favula*<sup>56</sup> provozovaná v pražském klubu Roxy v letech 2006-09. Dramaturg David Beránek v průběhu tří let uspořádal téměř 30 představení, v nichž maximálně akcentoval vizuální složky klubového prostředí. Jednotlivé večery byly uváděny jako představení VJů, což samo o sobě kontrastuje se způsobem, jakým je obvykle v těchto souvislostech nakládáno s vizuálním obsahem. Ten bývá většinou považován za "ilustrativní" složku doprovázející hlavní "hvězdu" večera, kterou bývá DJ a jako jediný bývá uváděn i na plakátech. *Bulva Favula* byla postavena na opačném principu. Hlavní postavou večera byl tvůrce obrazu a hudební obsah večerů byl cíleně rovnoprávný, nebo upozaděný. Jednotlivé večery byly označovány jako různě tematicky zaměřené "editions". Vybraná témata nepředstavovala skutečné tematické zaměření vystupujících, spíše adaptovala konvence jazyka klubového prostředí v podobě anglických, zvučně znějících slovních spojení vyjadřující charakter hudby (např. *Speed Stop Edition*, *Bass II Edition*, a pod.). Tato strategie tvořila jakýsi *branding* večerů, který měl komunikovat jeho obsah a zaměření širší veřejnosti, která se v neznámých

<sup>56</sup> Bittnerová, Magdalena. *Bulva Favula*. 2012. Dostupné on-line na <http://mediabaze.cz/page.php?institution=31>. Shlédnuto 3. 4. 2013.

jménech účinkujících neorientovala. Jako účinkující Beránek oslovil širokou škálu vizuálních umělců, animátorů a VJů, z nichž pouze někteří měli s podobným formátem předchozí zkušenost. Na samotném VJ-ingu kurátor akcentoval vizuální inovativnost, použití nových technických prostředků, nebo nové způsoby spojení hudby a obrazu, což také vedlo k prioritnímu výběru audiovizuálních projektů, jako je Macula, nebo Opuka. Pro Bulvu bylo klubové prostředí zpravidla uspořádáno jinak, než u obvyklých večerů. Prostor byl zpravidla upraven pro sedící publikum, tak, aby mohlo vnímat primárně projekci, autorskému vizuálnímu obsahu byly také přizpůsobeny další světla a efekty, hladina zvuku byla mírně snižena.

Ačkoliv večery Bulva Favula navštěvovalo kolem stovky diváků, nejednalo se v kontextu klubového prostředí o návštěvnost vysokou. Primární cílová skupina totiž nebyl obvyklý návštěvník klubu, ale spíše hlavně zájemci o novomediální tvorbu, tedy skupina familiérní v jiném typu prostředí, jako jsou galerie, nebo mediální prostory. Z popisu události je zjevné, jak vychází z formátu klubového večera, obsahuje však řadu prvků, které jí v tomto prostředí diskvalifikují. Klade vyšší požadavky na pozornost diváků, mění jejich mobilitu a v neposlední řadě postupuje proti standardizovaným technickým formám klubové produkce. V rámci klubového standardu se jedná v řadě ohledů o zcela rozdílný typ zážitku, než jaký publikum obvykle očekává. Ke strategii symbiotické je tak nutno přičíst strategii subverzivní. Snahy o odlišení z obvyklých standardů můžeme chápat jako snahu o aktualizaci prostředí klubu, jeho zpřístupnění jinému typu publika, nebo dodání domnělé, či skutečné prestiže komerčním formám audiovizuální produkce. V rámci Bulva Fabula tak typicky bylo možné vidět "umělecké" vstupy Filipa Cenka, Jiřího Havlíčka, nebo zcela analogových Puk Puk vedle "profesionálních" VJů jako je Clad, nebo Uzako. Zdrojem prestiže je pak deklamovaná *kinematičnost*, způsob prezentace klubových forem jako alternativního kina, včetně orientace diváků, délky a vymezení představení, a pod. Zatímco sensorické participativní prostředí, jak popsal Youngblood na příkladu *Cerebra*, je založeno na rozšiřování možností tradičního kina, prostředí klubových večerů live cinema je naopak kontrakcí přebujelého formátu opulentního večírku v mnohem intimnější a soustředěnější tvar.

Samotné uvádění alternativního programu v klubovém prostředí není jediným

strategií live cinema v práci s prostorem. Tvůrci klubové hudby se po roce 2010 téměř s pravidelností objevují v prostorech kinosálů a divadel. Tato praxe je spojená s velkými mediálními festivaly typu Transmediale, u nás pak na festivalu animovaného filmu PAF Olomouc, nebo v pražském Bio Oko pod hlavičkou cyklu Is this Cinema? Formát klubového představení, které přesahuje svou délkou běžný film několikrát, se tak mění ve standardní formát filmu, publikum sleduje obraz na plátně, nebo na frontálně umístěné scéně, jako by se skutečně jednalo o film. Tento způsob předvádění akcentuje na původně klubové produkci jiné výrazové prostředky a vede v konečném důsledku ke specifickým formám VJ-ingu určeného pro prostory kina. Pro festival Unsound v Krakově vznikl například v roce 2011 projekt **Her Ghost**<sup>57</sup>, v němž producent elektronické hudby Kode9 v společně s tvůrci vizuálů MTO přetvořili legendární **La Jetée** Chrise Markera do podoby živě vytvářeného audiovizuálního představení. Původní materiál Markerova filmu byl znovu přefotografován na 35mm filmový pás, který během představení tvůrci snímali z prosvětlovacího stolu HD kamerou a dále počítačově upravovali. Hudební kompozici, složenou ze subbasových zvuků a repetitivních rytmů pak doplňovaly zvuky terénních nahrávek a živě deklamované texty Ms Haptic. Charakter jejich práce vychází nepochybně ze zkušenosti s klubovým prostředím, v tomto konkrétním případě však transponované do prostředí kina s vědomím specifického typu sledování a poslouchání. Představení vytváří evokuje klubový charakter zvuku a obrazu, zároveň však s vědomím jiného typu divácké koncentrace pracuje s postupně rozvíjejícím se básnickým narativem. Zatímco povaha klubových vizuálů je obvykle chápána jako mediální tapeta, či interiérový design, který je divácky vnímán nespojitě, prostředí kina je jeho pravým opakem. Pouhá transpozice populárních klubových žánrů do prostředí kina tak zpravidla nestačí pro vznik alternativního filmového zážitku, ale naopak obnaží svou vyprázdňenost a neschopnost komunikovat jakékoliv obsahy, které by v prostředí sobě vlastním nést mohly. Audiovizuální představení **Luftbobler** Dinose Chapmana na festivalu Transmediale 2014 například předem deklarovalo smyslovou opulentnost a extravaganci: *"mnohvrstevné, vnitřně fyzické zvukové krajiny vytváří strhující pocit vytržení ... AV show snoubící zvuk a obraz do nezapomenutelného imerzivního zážitku"*<sup>58</sup>. Samotné provedení však spíše dokazuje, jak je expanze

<sup>57</sup> Viz <http://herghost.wordpress.com/>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>58</sup> Katalog Transmediale 2014 dostupný on-line na <http://www.transmediale.de/content/dinos-chapman>, Shlédnuto 20. 3. 2014.

kinematického zážitku metodami klubové produkce stále obtížnější a může vést k nenaplněným diváckým očekáváním. Podobné příklady se také stávají jedním z opěrných bodů kritiků live cinema, jak uvádí sám Beekmans: *"velká jména, bravura a pseudointelektuální diskurz za účelem prodejnosti pohyblivých tapet s techno beaty tak novými, jako ještě nikdy"*<sup>59</sup>, nebo Makela: *"cíl tvorby autorů live cinema se zdá být osobnější a umělečtější než u VJ, také usilují o prezentaci své práce v jiném kontextu: muzea, divadla, (...) kde diváci mohou sedět a sledovat představení aktivněji"*.<sup>60</sup>

Úspěšnější strategie, kterou tvůrci VJ-ingu pro kina používají, je tak zdánlivě opačná, než jak tomu bylo v období expanded cinema. Namísto nekonečného sensorického rozpínání a stále větší neurčitosti je čitelná snaha o méně spektakulární formáty, které předpokládají soustředěné vnímání, ne náhodou se již od konce 80. let objevuje termín *contracted cinema*<sup>61</sup>. I současní tvůrci, jako je Andrew Lampert<sup>62</sup>, nebo Phill Sanderson, inklinující k intimnějším formám filmové performance v podobě malých 8mm projekcí, ve svých autorských textech a manifestech otevřeně vystupují proti principům expanze v youngbloodovském duchu. Sanderson doslovně uvádí: *"Pokud jde o to, co chceme dosáhnou přejmenováním expanded cinema [contracted cinema], vezměme Youngbloodův výklad: fluidní tekutiny, sexy život a umění v kolizi s retinálním vědomím, které má už roky epíl nějakého zlého hipíckého tripu - to se zdá ve věku mediální konvergence nenávratně zastaralé. Místo toho by nás zajímal nějaký střízlivější pohled na expanded cinema, jako na vyvíjející se divácké vnímání kina [...] Contracted cinema může znamenat méně všeho – druh racionalizovaného kina. Náš slogan by mohl být 'méně okének dělá lepší filmy'."*<sup>63</sup> Představení Andrew Lamperta, jako je **Am I from Brooklyn?** (2010)<sup>64</sup>, těží právě z takových

<sup>59</sup> Beekman, Hans. A perspevice. 2004. Dostupné on-line na <http://web.archive.org/web/20060113062044/http://www.live-cinema.org/content/view/8/>.

<sup>60</sup> Makela, Mia. Live Cinema. Language and Elements, 2006. Dostupné on-line na [https://archive.org/details/Live\\_Cinema\\_Language\\_and\\_Elements\\_Mia\\_Makela](https://archive.org/details/Live_Cinema_Language_and_Elements_Mia_Makela). Shlédnuto 17. 4. 2013.

<sup>61</sup> Například také Eros, Bradley. Elastic Film, Mercurial Cinema. Whitney Biennial: Day for night. Whitney Museum of American Art, 2006; nebo Horwath, Alexander, text k DVD Gustav Deutsch's Film ist, Sixpack Film, Vienna, 1998

<sup>62</sup> Pozvánka na projekci Andrew Lamperta, 2012. Dostupné on-line na <http://www.andrewlampert.com/index/?p=1159>, shlédnuto 1. 9. 2013.

<sup>63</sup> Fewer frames make finer films, 2011 – Blog Philipa Sandersona dostupný on-line na <http://stornbugblog.blogspot.cz/2011/06/look-out-my-window-what-do-i-see.html>. Shlédnuto dne 1. 9. 2013.

<sup>64</sup> <https://vimeo.com/14350983#at=0>

předpokladů. Lampert používá pouze jediný 8mm projektor umístěný v centru publika. Promítané filmy osobně komentuje, vstupuje do děje vlastními vsuvkami a humornými poznámkami na stav projekce, kvalitu obrazu, nebo vše, ostatní, co v obraze není vidět, protože se kameraman potýkal s poruchou. Vytváří tak svého druhu kabaretní vystoupení inspirované formáty filmových promítání desátých let dvacátého století.

Expandující média od 70. let skutečně naplnila vizionářské teze svých teoretiků a stala se všeobklopujícím mediálním aparátem kolem nás. Live cinema je velkou měrou reakcí na fragmentalizující se svět obrazů, expanzi stále další typů zobrazovacích zařízení, audio-vizuální kontinuum obrazovek ve městech, stanicích metra, obchodních centrech, nádražích, nebo v okolí dálnic. Na jednu stranu hledá způsoby, jak aktualizovat filmový tvar v období dovršené mediální expanze, zároveň využívá dispozitiv kinematografie pro vznik hybridních forem real-timeové obrazové produkce. Spíše než na expanzivní formy se soustřeďuje na mnohem jemnější hru žánrových nuancí, transpozic a kontextových proměn. Výzvami pro live cinema pak není větší a více smyslová expanze, ale proměna dispozic a stylových konvencí. Co uvidíme, když přesuneme klubové vystoupení do kina? Mohou VJové remixovat celovečerní filmy? Může být kino v galerii? Jak bude vypadat koncert vážné hudby v klubu? Může VJ vystavovat v galerii? A co nám takové proměny odkryjí? Kurátorské projekty jako *Is this Cinema?*, *Lunchmeat Festival*, nebo *Unsound* ve skutečnosti neinicují nové žánry, či formy, ale operují v prostoru rekontextualizovaných forem stávajících.

Podobnou strategii lze pozorovat i v pevně žánrově ustanoveném prostředí jako jsou koncerty vážné hudby. Skladatelské sdružení *Early Reflections* například v roce 2008 uvedlo v pražském NoD skladby Sylvie Smejkalové a videoumělce Gašpara Jemece, v témže roce vytvořil vizuální umělec Michal Kindernay živé projekce pro Adamsovu kompozici **Shaker Loops** provedenou Hradeckou filharmonií<sup>65</sup> v rámci koncertní řady *Klasika jinak*. Práce s žánrově vyhraněným obsahem v kontextuálních site-specific variacích, tak podsouvají multimediální prvky i do nově vznikajících děl, nebo adaptací a kontextových proměn děl stávajících. Režiséři celovečerních filmů, jako je *Greeneway*, vytváří VJ-sety pro

<sup>65</sup> Fričová, Ivana. Hradečtí filharmonici jdou do továrny. I s Beethovenem. 2008. Dostupné on-line na [http://hradecky.denik.cz/kultura\\_region/vertex20080904.html](http://hradecky.denik.cz/kultura_region/vertex20080904.html). Shlédnuto 12. 4. 2014.



kluby, či symfonické koncerty, VJ-ingové vstupy a interaktivní instalace se stávají součástí festivalů animovaného filmu, nebo jsou vystavovány v galeriích.

Chris Salter v *Entangled*<sup>66</sup> například popisuje efekt dematerializace fyzického prostředí tradičních prostor, jako je divadlo, nebo koncertní síň, jako technologickou hybridizaci, jež přesměrovává pozornost k virtuálnímu, leč scénicky přítomnému obsahu projekčního plátna. Novými herci, nebo performery se pak stávají tvůrci mediálního obsahu v reálném čase, počítačové programy a videomixy. Ačkoliv je jejich fyzická přítomnost skryta, jejich performativní přítomnost je zde skrze technickou mediaci přítomná stále a stává se součástí všech tradičních forem performance. Jako taková je divácky nejen přijímána, ale i vyžadována.

Ačkoliv jsou tyto formy před rokem 2010 přijímány jako alternativní, ozvláštňující, nebo rozšiřující vůči tradičním performančním rámcům, divácké recepce se na ně během krátké doby adaptovala a v současnosti tvoří formu téměř mainstreamovou. Zatímco Bulva Fabula v roce 2008 přilákala stovku diváků i přes volné vstupné, v roce 2013 patří audiovizuální koncerty k masově navštěvovaným i přes ceny vstupného na úrovni nejdražších mediálních prostor, divadel a klubů. Nóvum, které přinášely mediální a transponované prvky jako formu kuriozity se stává součástí běžných diváckých návyků a očekávání.

## Synestezie

Pokusím se nejprve definovat, co je možné v umění chápat jak synestetické prvky. Jako synestezie je obvykle diagnostikována lidská schopnost volně asociovat smyslové počítky, přičemž tato schopnost je vrozená a nepotlačitelná.<sup>67</sup> Ačkoliv řada umělců byla v historii predisponována synestetickou schopností, v případě samotných děl můžeme mluvit o synestezii simulované. V souvislostech audiovizuální produkce pak mluvíme především o vztahu mezi obrazem a zvukem,

<sup>66</sup> Salter, Chris. *Entangled*. 2010. MIT Press. str. 115

<sup>67</sup> Synestezie byla rovněž prokázána jako dědičná a bývá přisuzována ženskému nositeli genu, od 50. let jsou také známé případy její umělé indukce prostřednictvím LSD, nebo meskalinu.

příčemž samotný synestetický efekt je obecně vztahován na všechny smyslové vjemy: barvy, čísla, písmena, slova, vůně, hmatové vjemy a zvuky.

V tradici živě produkovaných obrazů nalezneme bezpočet nástrojů usilujících o artikulaci synestetického vjemu, zejména na přelomu 19. a 20. století. Tradice technických přístrojů syntetizujících světelné obrazy počíná již v polovině 18. století Castelovým světelným cembalem, lze jmenovat řadu dalších instancí: Kastnerův pyrofon (1875), Walacovy barevné varhany a Millarovu chromolu (1915), navrženou pro premiérové provedení Skrjabinova Prométhea<sup>68</sup>, nedochovaný futuristický nástroj Bruna Cory a Arnalda Giny<sup>69</sup>, nebo Clavilux Thomase Wilfreda z let 30.

Pro nástroje z přelomu 19. a 20. století je typická adaptace nového mechanického dispozitivu a emancipace nově dostupného média plynového, či elektrického světla jako svébytné umělecké formy. Samotná interakce obrazově-zvukových vjemů je v jejich případě iniciována technickým mobiliářem, avšak její konkrétní podoba je vyvozována ze subjektivní analogie mezi zvukovou frekvencí a vlnovou délkou světla. Většina autorů vychází z původní Newtonovy chromatické škálu z roku 1704, která asociuje červenou se spodními tóny oktávy a modrou, či purpur s tóny vysokými, existují však i škály zcela opačné. Skrjabinovo vlastní dělení například rozprostírá barevné tóny zcela volně prostorem spektra. Stanovení dané škály, v níž subjektivní, či objektivní kritéria předjímají vztažnost barvy a zvuku nicméně byly v centru zájmu všech jmenovaných tvůrců.

Nástroje pro simulovanou synestezii představují různé úrovně vztahů mezi smyslovými vjemy. Některé z nich vytváří pouze vizuální podněty tak, jakoby byly *zástupným médiem* zvuku (na příkladu lumie Thomase Wilfreda), používají obrazový materiál v kompoziční práci jako *rovnocenný zvukovému* a uplatňují na něj stejné skladebné postupy, nebo vytváří obrazy, jež *odpovídají* současně znějícímu primárnímu zvuku. Jako takové je nelze považovat za nástroje imitující synestezii, jako spíše za nástroje vytvářející synestetické prožitky. Cooke je

<sup>68</sup> Pro premiérové provedení Promethea byl využit nástroj chromola Prestona Millera, pro téže skladbu je však známý i nástroj A. R. Wallace. K němu je známá a dochovaná barevná partitura.

<sup>69</sup> Cora, Bruno. Abstract Cinema, Chromatic Music. 1912. Dostupné on-line na <http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>. Shlédnuto dne 1. 2. 2013.

považuje za spektrum různých pokusů o formulaci synestetického umění<sup>70</sup> a upozorňuje na fakt, že v řadě instancí kompoziční práce zahrnovala různé stylistické figury zahrnující audio-vizuální kontrapunky, konsonance a disonance, jako je tomu i v díle nejznámějších moderních synestetiků Skrjabina a Kandinského.

Situace se výrazně proměňuje s nástupem elektronických médií a videosyntézy 60. let. Zatímco u filmu a tradičních chromakordů vyvoláván umístěním příslušné fólie před zdroj světla, videesignál už sám o sobě představuje vysoce abstraktní reprezentaci obrazu ve formě signálu, tedy čisté energie. V nástrojích 60. a 70. let, jako byl Hearnův Vidium (1969), Sandinův Image Processor (1973), nebo Rutt-Etra (1972) začíná být vzájemný vztah mezi obrazem a zvukem imanentně přítomný, Harissonův Animac (1962) dokonce obsahoval konkrétní moduly pro deformaci křivek na základě zvukového signálu. Ačkoliv, nebo možná právě proto, že je modulace zvuku a obrazu kompozitním signálem značně komplexní proces, můžeme u těchto nástrojů mluvit o synestezii technicky indukované. Princip videa a elektronické syntézy zdánlivě samovolně produkuje přímou vztažnost mezi zvukem a obrazem, zvukový signál může mít svou "vlastní" stopu na CRT monitoru, pokud jej zobrazíme jako obrazový. Typické vlnovité křivky a texturové obrazce CRT obrazovek se tak stávají symptomatickým technickým obrazem, všeobecně kulturně přijímaným grafickým vyjádřením akustického vlnění jako takové byly i v pozdějších dekádách přebírány jako zástupné grafické symboly technické synestezie.<sup>71</sup> Zvuková křivka, jejíž tvar odpovídá konkrétnímu způsobu transkódování a zobrazovací škály je tak skutečným symbolickým znakem zvukového vjemu, aniž by bylo například možné rekonstruovat jeho skutečné znění.

S nástupem digitálních médií mezi podnět a jeho manifestaci vstupuje prvek kódování. Jak klasifikuje Manovich<sup>72</sup>, digitální obrazy artefakty představují složitou technickou reprezentaci, která v sobě zahrnuje jejich numerickou reprezentaci, modularitu, automatizaci, variabilitu a principy transkódování. Ačkoliv digitální

<sup>70</sup> Cooke, Grayson. Start making sense. International Journal of Performance Arts and Digital Media, Vol. 6, No. 2. 2010, str. 198.

<sup>71</sup> Ačkoliv již v roce 1908 Dayton Miller sestrojil zařízení s názvem Phonedek, které bylo schopné graficky zobrazovat zvuk v podobě vlnových křivek, jak jej známe dnes, tento obrazec se v populární kultuře uplatnil mnohem později.

<sup>72</sup> Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press 2001

signál postrádá svou fyzikálně čitelnou formu a je výsledkem komplexního výpočetního procesu, budeme jej nadále považovat za digitální reprezentaci signálu analogového. Toto rozhodnutí částečně vyloučí některé specifické prvky digitálního prostředí, jakým je specifická chybovost ve formě glitche, nebo algoritmické struktury, jež nemají odpovídající předobraz v analogovém prostředí. V rámci různých diskurzů je s digitalizací a souvisejícími pojmy nakládáno na řadě úrovní. Mitchell Whitelaw například v tomto bodě využívá pojem *transkódování* jako pojmenování samotného procesu přenosu zvuku do obrazu, či naopak (například zapojením výstupu CD přehrávače do obrazu CRT televizoru), na libovolné strojové bázi a problematiku digitálního zpracování dále nerozpracovává<sup>73</sup>.

V případě živě vytvářeného audiovizuálního obsahu lze sledovat nepopiratelné spojení obrazu a zvuku. Tento pocit vzniká na úrovni samotného vnímání a ve své podstatě není rozdílný od vnímání filmového obrazu. Jejich vztah, který například Chion popisuje jako *vzájemnou kontaminaci*, v níž jedna ze složek pouze neovlivňuje druhou, nejen na základě asociací<sup>74</sup>. Jeho pojem *synchresis* popisuje nerozpojitelné a nepotlačitelné pouto mezi obrazem a zvukem, pokud je vnímáme současně, ačkoliv jejich spojení nevychází z logického základu. Ačkoliv je Chionova *synchresis* popisována jako přirozený jev, její existence je podmíněna řadou faktorů ústících v různé stupně její působnosti, zpravidla odvozených od přesnosti, či volnosti propojených jevů v čase a může vést k její různé interpretaci. V obecné rovině Chion popisuje volnou a přesnou synchronizaci jako škálu mezi poetickým a naturalistickým.

V případě krajně abstraktních artificiozích zvuků a obrazů spojení mezi oba vjemy tak pociťujeme, i když objektivně například bílé linie žádné "správné" odpovídající zvuky nemají. Whitelaw namísto pojmu *synestezie* například preferuje pojem *cross-modální spojení* přičemž vznikající efekt odvozuje spíše od způsobu, jakým dané sensorické modality vystupují vůči sobě, než jako jejich vnitřní vlastnosti. Synestetický efekt se pak mnohem více blíží něčemu, co by se dalo nazvat jejím mediálně metaforickým zpodobněním.

---

<sup>73</sup> Whitelaw, Mitchell. Synesthesia. Crossmodality in contemporary audiovisuals in *Senses & Society*, Vol. 3, No. 3, Berg 2008, str. 261.

<sup>74</sup> Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press. 2005, str. 9.

Nyní se zaměřím na skutečné procesy, které vedou k propojení obrazově zvukových jevů ve třech různých podobách.

**Obraz je ovlivňován zvukem**, jako tomu je v případě zobrazení zvukového signálu na osciloskopu. Toto spojení se jeví jako přímé, ačkoliv na něj uplatňujeme komplexní škálovací procesy, zvuk snímáný mikrofonom vytváří elektrický náboj jež je převáděn analogicky na obrazovou stupnici. V případě digitálních médií je tento postup spíše méně častý, ačkoliv jej lze bez větších problémů simulovat. Samotná existence číselné reprezentace zvuku mnohem častěji podněcuje řadu technik, jež vedou k interpretaci zvukových dat a vyvozování konkrétních predispozicí pro vznik obrazu. Mezi ně patří například *threshold*, práh vjemu, pod kterým již není vnímán, *frekvenční analýza*, která napomáhá určení výrazové váhy v rámci jednotlivých spektrálních pásem, nebo *rozpoznávání maximálních hodnot (peak detection)*, díky němuž jsme schopni automaticky rozpoznávat rytmus. Tyto funkce jsou zpravidla základní součástí specializovaného software pro živou produkci a jejich funkce jsou rozsáhle automatizovány. Pokud v rámci softwarové prostředí necháme ovlivňovat obrazem zvukem, nejedná se o přímý vztah mezi dvěma jevy, ale o vztah založený na automatizovaném pokusu o rozpoznání *hudebních kvalit*. Jakoby byly softwarovým modulům bylo předem naprogramováno, jak rozpoznat hudbu a co v ní sledovat, aby byl výsledný vjem vnímán jako synestetický. Ve skutečnosti je velmi obtížné automaticky rozpoznat, co je dominantním efektem zvukového podnětu, pokud při tom zůstáváme v pohledu na spektrální analýzu. Setkáme se s problémy správně kalibrované dynamické škály, která se navíc v průběhu času může proměňovat, harmonickým převrstvením zvuku a dalšími jevy. Akustické prvky, které jsou obvykle strojově interpretovány jako dominantní, mohou být v subjektivním vnímání upozaděné, či naopak. Praktiky převodu signálu zvuku do obrazu tak zpravidla zahrnují dílčí pre-komputaci sensorických vjemů, avšak většina rozhodnutí je prováděna samotným hráčem. Automatizované funkce se potom uplatňují na místě volnějších spojení, nebo tam, kde dotváří pouze jeden z méně dominantních charakterů obrazového vjemu.

Pokud sleduji zcela přesnou synchronizaci hudebních a obrazových forem jedná o zpravidla o druhý případ, kterým je **předběžná synchronizace**. Tento efekt, jímž

prosluli zejména interpreti zastoupení vydavatelstvím Raster-Noton, je založen na předpokládané *synchresis* subjektivně zvolených prvků zvuku a zvláště upravených korespondujících vizuálů. Samotné "živé" provedení není skutečně tak zcela živým, nebo obsahuje řadu předběžně propojených audiovizuálních tvarů. Typicky jde o zvukové sekvence, které hrají ze záznamu v pevné synchronizaci s obrazem a jsou živým zásahem pouze upravovány. Tento postup si lze představit jako komplexní mechanismus, v němž je většina souvztažností dána předem, avšak a v průběhu jeho chodu je počítáno s řadou variací, jež lze provádět pouze v rámci stanovených mezí. Pod pojmem předběžná synchronizace si lze představit řadu technik, z nichž je jeden kompaktní audiovizuální soubor pouze ta nejzákladnější. Je možné jí najít zpravidla v případech, kdy je požadováno vysoké rozlišení a vícekanálový zvuk, často na několika obrazových plochách zároveň, nebo pokud je daný vizuální vjem příliš komplexní. Typicky se jedná o mappingové instalace, nebo polyekrany, určené pro veřejný prostor. Synchronizované živé struktury však mohou nabírat nejrůznějších podob. I v případě projekcí na více pláten je často pracováno s několika pracovními stanicemi, z nichž každá přehrává pouze část obrazu, nebo zvuku, dokonce mohou být umístěny v různých lokacích. Řídícím pulsem poté bývá startovní signál a průběžný synchronizační timecode, který zajišťuje neustálý přesný souběh jednotlivých médií.

Třetím a nejméně rozšířeným typem spojení je **sonifikace vizuálních vstupů**. Díky přílišné komplexitě vizuálního podnětu není tato možnost rozsáhleji využívána, i když s rozvojem prostorových kamer, jako je Kinect, se stává rozpoznávání obrazu stále snadnější a je úspěšně používáno například v divadelní a taneční praxi. Podobných principů využívá i řada experimentálních aplikací pro nevidomé, převádějících obrazové tvary do rozpoznatelných zvukových konstelací, například **VOICE**<sup>75</sup>. Tato aplikace je navržena pro sonifikaci obrazových dat na základě monochromatické mapy prostoru ve vysokém kontrastu. Jednotlivé linie jsou interpretovány sestupnými a vzestupnými tónovými přechody dle jejich směru, jakoby se skutečně jednalo o hudební partituru. Aby byl uživatel schopen prostorové orientace, musí si konkrétní škálu nejprve osvojit, vytvořit novou mentální mapu světa na základě velmi abstraktních zvukových kvalit. V případě těchto zařízení je zajímavé, že pro jejich uživatele postrádající schopnost vidění, je

---

<sup>75</sup> Viz <http://www.androlib.com/android.application.voice-voice-wiz.aspx>. Shlédnuto 10. 1. 2014.

referenčním smyslovým zážitkem ve skutečnosti hmat. Ačkoliv pro vidícího je sledování výstupu vOICe audio-vizuálním sensorickým spojením, pro jeho skutečné uživatele je škála vizuálně-auskusticky-haptická.

Zvláštním případem obrazově zvukového přenosu jsou vizuální prvky navrženy tak, aby "přímo" produkovaly konkrétní zvuk, jejich estetická funkce je tak oproti slyšitelnému efektu upozaděna. Technika, která byla v minulosti mnohokrát zkoumána, například Oskarem Fischingerem<sup>76</sup> v případě syntetického filmového zvuku, nebo Jevgenijem Murzínem a jeho syntežátorem ANS, je v digitálním světě opět zásadně podmíněna komplexními algoritmy analýzy obrazu. V první řadě je nutné si představit, že strojové čtení neprobíhá komplexně, ale pomocí předem určené snímacího schématu. Tím je obvykle čtení atomárního obrazu po jednotlivých řádcích, či sloupcích, v rámci barevné škály pak lze interpretovat odděleně jednotlivé barvené složky, nebo číst obrazy pouze jako jejich součet. Samotné čtení pak probíhá v určité frekvenci, jež z technických důvodů nelze volně zvyšovat. Typicky je tímto limitním omezením snímací frekvence kamery, nebo velikost použitého snímacího prvku. Synestetické obrazce jsou navrhovány tak, aby při daném schématu čtení vytvářely předpokládané zvukové vjemy, prostorové a tvarové změny jsou pak interpretovány jako konkrétní frekvence, či rytmické textury. Zvukové obrazy tohoto typu ustanovují zvláštní vizuální jazyk, zpravidla vymezený mechanismy jejich čtení a do značné míry omezují uplatnění jiných estetických pravidel. Vizuální podobnost s přímým osciloskopovým zobrazením zvuku více než zřejmá, ačkoliv zvuky produkované obrazy z jasných důvodů nedosahují obdobné komplexnosti, jako je tomu v opačném případě.

Pokud je synestezie percepční asociační schopnost, zdá se podezřelý fakt, že v případě elektronické synestezie dochází k vazbám mezi obrazem jakoby samovolně, bez potřeby vnímajícího subjektu. To by mohlo vést k domněnce, že přístroje sami o sobě disponují schopností synestezie, i přestože víme, že na technické aparáty nelze nahlížet, jakoby disponovaly vlastním vědomím a tělem. Z hlediska přístroje vykonávajícího výpočty je navíc nepodstatné, zda-li zachází s obrazy, nebo zvuky, protože v obou případech jde primárně o obsah datový. Data samotná skutečně vidět, nebo slyšet nemůžeme. To, co skutečně vidět a slyšet

<sup>76</sup> Fischinger, Oskar. Sounding Ornaments. Deutsche Allgemeine Zeitung, 8. 6. 1932. Online dostupné na <http://www.oskarfischinger.org/Sounding.htm>. Shlédnuto dne 20. 5. 2014.

můžeme je pak jistá manifestace datového toku vnímatelná našimi smysly. Whitelaw v tomto bodě navrhuje pozměnit pohled na syntetizovanou vizualitu jako na manifestaci třetí složky. Tou je právě tato oblast ležící za sensorickou manifestací signálu, kterou nazývá jako *inframediální*<sup>77</sup>. Zvuk, obraz a řídicí signál pak tvoří pomyslný trojúhelník, v němž inframediální struktury v pozadí umožňují vytvářet libovolná spojení různých médií. Ta samotná je pak možné vnímat jako symptomy signálu vnímatelné našimi smysly, přičemž samotný proces mapování – převedení signálu do smyslového vjemu, se odehrává neodhalen v pozadí.

Pokud dojde v počítačovém zpracování médií k chybě, bývá manifestována krátkodobým výpadkem – glitchem. Whitelaw v tomto případě považuje digitální artefakty za náhlou manifestaci neviditelné signální složky v pozadí. Je pravdou, že estetika glitche se stala zejména v 90. letech významným vizuálním prvkem, jehož koncepční použití je právě za účelem odhalení výpočetních operací v pozadí.<sup>78</sup> Pokud však lze považovat glitch za manifestaci signálu v pozadí, je třeba položit otázku, zda-li pojem *inframedia* skutečně odkazuje ke skrytému toku dat, jakési analogii datové toku obrazu a zvuku. Žádný jednolitý signál ve skutečnosti v uvnitř počítače nenajdeme, jako tomu je u analogových médií a možná by bylo vhodnější mluvit spíše o *procesu*, *výpočtu*, nebo *transkódování*. Pojem *signál* je nicméně vhodný jako metaforický odkaz odkazující k paradigmátům digitální kultury jako do značné míry transformující předchozí kulturní a technické prvky před-digitálního světa.

## Interface

Pokud jsem vymezil live cinema jako o živě vytvářený audiovizuální obsah, vyvstává zákonitě otázka, jak je tento prvek živosti divácky srozumitelný, či komunikovatelný. V řadě případů je téměř nemožné rozeznat, co skutečně interpret vytváří živě a co je předem připravený obsah. Co je vlastně tím, co považujeme za

<sup>77</sup> Whitelaw, Mitchell. Synesthesia. Crossmodality in contemporary audiovisuals in *Senses & Society*, Vol. 3, No. 3, Berg 2008, str. 272.

<sup>78</sup> Michele White prvky digitálního rozpadu dokonce přirovnává k panickým zážitkům selhávání zdánlivě funkčních a bezchybných systémů a spatřuje je jako analogii selhávání "velkých systému" v populární kultuře 70. a 80. let, jako byly filmové havárie letadel, nebo atomových ponorek. Viz. White, Michele. *The Body and the Screen*. MIT Press, 2006, str. 95



dílo? Je to pouze mediální obsah, nebo jde jím forma interpretace konkrétním umělcem? Můžeme do něj zahrnovat celý prostor? A co když dílo existuje pouze v prostoru média? Forma laptopové hudby, která přišla na konci 90. let s dostupnými výkonnými notebooky ustanovila nový rámec toho, co lze vnímat jako akt jevištní performance. Jakoby se noví performeři stali opakem expresivního stylu rockových stars. Typický hráč na počítač komunikuje během představení převážně s monitorem a obsah, který vytváří není zjevně rozpoznatelný.

## Mediální performance

Předtím, než se podrobněji zaměřím na prvky rozhraní pro živě vytvářený obraz, budu se věnovat samotnému prostoru pro mediální performance. Tyto otázky budou jasnější, pokud předpokládám, že prostor performance v elektronických médiích nastoluje zcela jiné módy vnímání, než prostor performance tradiční. Ačkoliv řada mediálních prostor a klubů vychází z tradičních divadelních forem, tedy frontálně orientovaného pódia oproti hledišti, prvky mediální performance vnáší do tohoto schématu nové typy diváckého zážitku, jakým je volný pohyb diváků, centralizovaná, nebo naopak obklopující scéna, či zvláštní prvky technického a scénografického mobiliáře. Problematika prostoru performance v elektronické kultuře byla mnohokrát diskutována. Davies<sup>79</sup> například poukazuje na pojetí uměleckého díla jako na *akční typy* (G. Currie<sup>80</sup>), což je perspektiva odpovídající procesuálním dílům, spíše než fixním. Akční typy považuje za generické entity, které mohou nabírat mnoho různých podob, náleží k nim však partikulární typ podpůrné struktury. V tomto rámci je pak jako umělecké dílo vnímáno jako výkon (achievement), k jehož dosažení nemusí vést pouze samotná akce performerů, ale i interakce dalších scénických prvků a nakonec i očekávání a proces vnímání diváka.<sup>81</sup> Dalo by se říci, že zvolené médium, nebo komplex médií, může být tím, co určuje sledovací rámce a vytváří divácká očekávání podobně, jako to činí například situace kina a médium filmu. V posledních dekádách, kdy zažíváme přirozené konvergentní vztahy mezi médii, se zdá být médium stále méně podstatným ustanovujícím prvkem. Současné umělecké performance se

<sup>79</sup> Mimo jiné McCarthy, Kevin. Ondaatje, Elizabeth. From Celluloid to Cyberspace. The Media Arts and the Changing Arts World, RAND, 2002; Davies, David. Art as Performance. Blackwell Publishing, 2004; Bay-Cheng/Kattenbelt/Lavender/Nelson (eds). Mapping Intermediality in Performance. Amsterdam University Press, 2010.

<sup>80</sup> Currie, Gregory. The Ontology of Art. 1989

<sup>81</sup> Davies, David; Art as Performance. Blackwell Publishing, 2004, str 33.

pohybují v digitálním světě, kde primárním médiem samotná numerická reprezentace, díla obsahují mnoho volně prolínajících se prvků různých médií. Soudobou formu mediálního divadla je tak možné spíše chápat jako multimodální médium, v němž jednotlivé mediální vstupy vytváří hypermediální spojení integrující zvuk, obraz a specifickou temporalitu. Postava interpreta se v hierarchii scény stává pouze jedním z mnoha mediálních, či scénických prvků. V jedné z možných interpretací tohoto paradigmatu mohou být mediální prvky chápány jako jeho ztělesnění, virtuálně operované těla, či digitální avataři, spíše však kladou možné otázky vztahů mezi fyzickým a virtuálním tělem a diváky. Mediální prvky je v tomto ohledu možné vnímat jako externalizované vědomí performerera, bez ohledu na aktuální fyzické spojené mezi s jeho fyzickým tělem. Pro publikum mediálních divadel Nelson<sup>82</sup> navíc navrhuje pojem *experienter*, čímž zdůrazňuje komplexnost diváckého zážitku, založenou nejen na samotném performerovi, ale i na dalších sensorických podnětech, či specifické podobě prostorů. Reaguje tak tím i na nové konstrukční prvky divadel a prostorů pro performanci, jejichž formy míří ke konkrétním sensorickým zážitkům diváka, spíše než k principům konstrukčním, či estetickým. Typickými dvěma příklady takových forem je současný kinosál, nebo koncertní síň.

## Interface

Nyní se zaměřím na samotný prvek rozhraní mezi performerem a vytvářeným mediálním obsahem. Pojem interface je možné z velké části odvozovat z forem počítačových rozhraní, tak jak byla formulována na sklonku 60. let<sup>83</sup>, termín však můžeme chápat mnohem širěji, jako obecné rozhraní umožňující interakci mezi dvěma systémy. Z hlediska vizuální kultury jsou rozlišitelné tři základní pojetí rozhraní<sup>84</sup>. Lze na něj nahlížet jako na digitální *kulturní interface* založený na digitálně kódovaném kulturním obsahu. Sem patří formy fyzických médií, jako je samotná plocha monitoru a obecné počítačové rozhraní ale i tradiční, či digitální kinematické formy sdělení transformované prvky digitální kultury. Druhou formou je *perceptuální interakce* zahrnující společenské, kognitivní a psychické a technické

<sup>82</sup> Nelson, Robin. in Cheng/Kattenbelt/Lavender/Nelson (eds). Mapping Intermediality in Performance. Amsterdam University Press, 2010, str 13, 23.

<sup>83</sup> Sutherland, Ivan. Sketchpad: A man-machine graphical communication system, University of Cambridge, 1960/2003

<sup>84</sup> Jeong, Seung-hoon. Cinematic interfaces. Routledge 2013, str. 4.

procesy založené na remediaci kulturních artefaktů do podoby jejich symbolických reprezentací, jako jsou například počítačové ikony, okna, nebo další kulturně podmíněné prvky rozhraní. Třetím pohledem je pak *interface ztělesňující*. Tento pojem akcentuje virtuální "netělesnou" podobu digitálních informací a pozici interface jako rozhraní, které rámuje, či konstituuje původně neartikulovanou digitální informaci. Zde bychom jako příklad mohli uvést grafické datové vizualizace, ale i veškerá zobrazení digitálních fotografií, které jinak existují ve značně komplexní datové matici.

Tradiční nástroje synestetické performance, jako je řada světelných klaviatur 19. a 20. století vychází převážně z mechanické koncepce piana – nástroje s klaviaturou, která je zároveň spouštějícím mechanismem, interfacem pro ovládání mechanismu uvnitř těla nástroje. Je pozoruhodné, jak v rámci tohoto vývoje dochází s postupnou mechanizací nástrojů k zapouzdření skřínky piana ve prospěch skrytého, strojově generovaného obsahu. Světelné varhany bychom mohli považovat za svého druhu absurdní kombinaci filmového projektoru a klavíru, jak je tomu například u Pešánkova, nebo Remingtonova nástroje. Synestetické nástroje byly původně navrhovány jako vizuální rozšíření nástrojů tradičních, Pešánkova světelná klaviatura byla implementována jako doplněk klasické klaviatury funkčního hudebního nástroje a používala i odlišný způsob ovládání. Důsledkem tohoto uvažování je pak i Pešánkuv neúspěšný pokus o sériovou výrobu světelného nástroje ve spolupráci s firmou Petrof. Otázka vztahů mezi interpretem, nástrojem a publikem nicméně nebyla v této periodě v centru pozornosti.

Můžeme si ji však začít klást v okamžiku, kdy elektrifikované nástroje přestávají těžit z tradičních schémat hry, jako je tomu u modulárních elektronických syntezátorů typu Moog v polovině let 60. Ačkoliv je elektronická syntéza přítomná v řadě dalších klaviatur Moogu předcházejícím, tento nástroj dramaticky změnil vztah mezi hráčem a produkovaným zvukem. V případě obrazu nacházíme související příklad v Sandinově obrazovém procesoru (1969)<sup>85</sup>, který z designu Moogu přímo vycházel. Performer se v divácké perspektivě stává tím, kdo operuje přístrojové funkce, nikoliv tím, kdo sensorické vjemy aktivně vytváří. Proměňuje se gestické

<sup>85</sup> Viz. <http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/sandin/sandin.htm>. Shlédnuto 12. 2. 2013.

ovládání nástrojů, klávesy a struny nahrazuje kruhový ovladač, nebo přepojovací panel. Nástroje 60. a 70. let však nedosahovaly takové jednoduchosti, aby iniciovaly specifické vytváření, či imitace scénických prvků, ačkoliv i Sandin sám využíval pro živé koncerty EVE řadu kostýmních prvků.

Otázky původu živě vytvářených médií pak vyvstávají po dovršení digitalizace nástrojů přelomu 90. let, kdy se také naplno uplatňuje univerzální počítač jako nástroj pro performanci. Počítače na scéně se v mnoha ohledech neodlišovali od běžných kancelářských strojů a jejich přítomnost byla vnímána jako přítomnost univerzálního technického aparátu, který není specificky dedikován pro uměleckou, či mediální tvorbu. Virtuální interface na monitoru byl otočen zády k publiku, což je opět oproti tradičním nástrojům bezprecedentní situace. Právě tato ambivalentní povaha počítačového rozhraní, odvozeného od psacího stroje vyvolává řadu otázek. Gesta performerů již není možné číst v analogiím k vytvářeným jevům, jako tomu je například u kytary. Vzbuzují nejistotu v tom, co vlastně performer na obrazovce dělá, nebo zda-li vůbec něco dělá? Dominantní sensorické podněty, nemají odpovídající analogii v gestice hráče a navíc se odehrávají v jiných časových korelacích, mohou být například součástí předem vytvořeného obsahu, nebo je lze předpřipravit v čase krátkém před jejich skutečnou manifestací. Důsledkem tohoto efektu je v mnoha případech specifické jevištní chování digitálních performerů vytvářejících tyto zpětné vazby k produkovaným médiím uměle, ačkoliv minimalizované fyzické rozhraní nevyžaduje téměř žádnou motorickou aktivitu.

Z hlediska uspořádání scénického prostoru je zlomovým bodem nástup profesionálních scénických technologií. Zatímco syntezátory 70. let stály v centru pozornosti scény a volně rozmístěné filmové projekory v imerzivních prostorech potlačovaly rozdíly mezi mechanickým aparátem a mediálním obsahem, profesionální praxe miniaturizovaných přístrojů odsouvá produkci médií znovu do promítací kabiny. Souběžně s tím, jak nástroje pozbývají prvků výrazného fyzického rozhraní je stále méně zajímavé sledovat performerů, jak obsluhuje DVD přehrávač, videomix, nebo počítač. Klubová kultura již ve svém základě vytěsnila takto nezajímavou činnost mimo pódium. Technické přístroje ztratily svou scénickou důležitost a v 80. a 90. letech jsou vnímány jako mobiliář podobný

filmovému projektoru v kabině. Tato praxe přetrvávala značnou měrou do nedávné doby, kdy standard prostorů vůbec nepočítal se signálním připojením pro obraz z prostoru scény. Krom důvodů výše popsaných je třeba zvážit i méně zjevné technologické limity šíření videosignálu. Projekční technika vyžaduje poměrně náročnější signální propojení se zdrojem obrazu, než je tomu u zvuku. V případech, kdy tato vzdálenost přesahuje patnáct metrů, není ani dnes zcela snadné přenášet buď analogové videosignály mezi počítači a videoprojektorem. Ačkoliv bezdrátový přenos HD videa v posledních letech dosahuje značných pokroků, standardem zůstává přenos analogový. V takovém nastavení logicky patří zdroj, a tudíž i tvůrce videa co nejbližší k projektoru. Tato technologická bariéra není nepřekonatelná, je však zřejmé, že v uplynulých dekadách neexistovala skutečně silná poptávka po tom, aby se tak stalo.

#### Nová kinematická rozhraní

Ačkoliv byla v první části této kapitoly označena pozice médií na scéně jako do jisté míry v protetických vztazích vůči operátorovi, jež je ovládá, není tato teze beze zbytku přijata umělci, ani jejich publikem. V období přelomu milénia vznikla řada koncepcí pro zpětnou intervenci fyzických rozhraní. Golan Levin<sup>86</sup> například navrhuje pojmout audiovizuální nástroje jako *malířské*, vycházejí především z metaforického vztahu virtuálního prostředí k fyzicky existujícím médiím. Jeho výzkum z let 1996–2000 vyústil v návrh schématu, v němž je vizuální obsah vytvářen jako *"volná audiovizuální substance, jež může být volně "malována", manipulována a mazána ve formálně volném, non-diagramatickém kontextu"*<sup>87</sup>. Představa takového rozhraní je spíše než počítačovým prvkům bližší k elektronické simulaci akční malby pomocí tabletu, či jiných existujících, či nově vyvinutých rozhraní. Levin zdůrazňuje ideální vztah, kdy je i přes uplatnění řady algoritmičtých operací nástroj mapován způsobem odpovídajícím gestům hráče, jinými slovy požaduje percepční motivaci výsledných sonifikací a vizualizací. Je potřeba zdůraznit, že výsledkem Golanovy práce není pouhá virtualizovaná malířská plocha, jako je například v software Adobe Photoshop, ale značně komplexní mnohadimenzionální vizualita. Druhým, a neméně podstatným argumentem, je v jeho práci požadavek nevyčerpatelnosti, který můžeme formulovat spíše jako

<sup>86</sup> Levin, Golan. *Painterly Interfaces for Audiovisual Performance*. Dizertace, MIT 2000.

<sup>87</sup> Tamtéž, str. 56.

dostatečnou škálu rozeznatelných variací a obměn. Tento způsob uvažování symptomaticky nevede k vytváření nástrojů univerzálních. Naopak je jedním z projevů personalizace digitálních nástrojů do unikátních forem, jež slouží pouze jedinému hráči, nebo konkrétní performanci. Jeho úvahy vyústily v sérii nástrojů/performancí, jako je **Yellowtail**, nebo **Curly** (1998), založených převážně na různých metodách analýzy obrazu, jako výsledku gest performerů.

K samotnému fyzickému rozhraní přistupuje Levin spíše utilitárně a o počítačích jako scénických elementech neuvažuje. Odlišnou strategii můžeme vypočítat v práci Michaela Lewa<sup>88</sup> z roku 2004 [Obr. 20]. Na rozdíl od Levina nevychází Lew ze schémat tradičních médií, ale soustředí se na nový nástroj jako derivát DJ-ské, či VJ-ské kultury. Za interface považuje samotné virtualizované prostředí počítače a jádrem jeho práce je manipulace tohoto rozhraní do formy scénického prvku. Inspirován Fischingerovým **Lumigraphem** vytvořil virtuální poloprůsvitnou plochu, kterou lze pozorovat z perspektivy performerů i diváků. Druhým východiskem je pro Lewa samotná stříhová technika, která jej vede k uvažování o živém videu jako o stříhu a postprodukcii v reálném čase. Vychází z předpokladu, že tvůrce má k dispozici určitou zásobu audiovizuálních fragmentů a živé provedení spočívá v jejich volbě, organizaci a improvizovaném skládání v průběhu "hraní". Při návrhu rozhraní vychází ze známé stříhové praxe a zaměřuje se na alternativní formy reprezentace obrazů, než je tradiční forma desktopového prostředí. Samotná manipulace médií v jeho interface probíhá pomocí rozpoznávaných taktických gest na povrchu plátna, které se tak stává virtuální skladebným prostorem, ale zároveň scénickým interface. Výsledek této činnosti je pak promítán na druhé, dominantní plátno. Jde o pracovní postup, který se blíží běžné praxi VJ-ingu, který improvizovaně vybírá z předem připravených vizuálních materiálů a podrobuje je dalším efektním procesům. Nástroj pak doplňuje prototyp další fyzického rozhraní, které Lew nazývá *video drum*, a které vychází spíše z principu gramofonu. Jde o zvětšený kruhový ovládací prvek vybavený dotykovým interface na povrchu. Buben doslovně reprezentuje cívku s filmem a je spojen s příslušnými prvky digitálního rozhraní tak, aby hráč dokázal přehrávat videosekvence různou rychlostí. Video drum i virtuální plocha vyvolává potřebu výrazné fyzické interakce

---

<sup>88</sup> Lew, Michael. Designing an instrument for cinema editing as a Live Performance, 2004. Dostupné on-line na <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/>. Shlédnuto 12. 10. 2014.

s rozhraním, Lew si o mnoho méně klade otázku, co tato interakce skutečně reprezentuje. Ačkoliv tak hráč na něj provádí mnohem výraznější fyzické úkony, vztahuje se stále k prvkům interface, nikoliv samotnému obsahu médií.

Podobných nástrojů je v období první dekády vyvíjena celá řada. Mezi nejznámější příklady patří i zvláštní dotykový kontroler, který nechal sestrojít pro živý střih Peter Greenaway<sup>8990</sup> v souvislosti se svým ambiciózním projektem **Tulse Luper Suitcase**. [Obr. 21] Samotný rozsáhlý "film" tvoří 92 DVD nosičů, jejichž pořadí určuje sám divák, nebo vyplývá z rozsáhlého systému hyperreferencí. Pro živou podobu filmu ve formě VJ-setu (2010) Greenaway využíval ovládací panel vyrobený zakázkově holandskou firmou Beamsystems<sup>91</sup> mezi jehož hlavní znaky patřila nezvyklá ergonomie směřovaná ke stojícímu hráči a výrazná hypertrofie. V principu nejde o nástroj výrazně odlišný od toho, který navrhoval Lew. Interface v sobě kumuloval prvky tabletu a multimediálního přehrávače pro několik pláten a spíše než funkční aspekty reprezentuje scénografii hmoty a objemu zdůrazňující samotnou přítomnost hráče a vážnost jeho gest.

#### Virtuální a post-digitální nástroje

S příchodem desátých let se ve vývoji interface objevuje podobných řešení spíše méně. Gestické ovládání médií se stává v posledních letech běžnou součástí komerčních televizorů, v roce 2010 také přichází první verze tabletu iPad. Ten v sobě úspěšně virtualizoval i řadu předchozích funkčních rozhraní založených na taktilitě, jako byl například kontroler Lemur.<sup>92</sup> Zatímco předchozí období bylo ve znamení hledání ideální fyzického rozhraní ve vztahu k běžným počítačům, pro současnou dekádu je symptomatické zjednodušování používaných přístrojů a častější kombinace digitálních a analogových prvků. V tomto ohledu je možné spatřovat live cinema jako tranzitní oblast mezi digitálním a post-digitálním světem. Na jednom konci se nechává inspirovat tradičními nástroji 20. století, využívá jejich

<sup>89</sup> Noys, Benjamin. Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion. 2005. Dostupné on-line na <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/noys.htm>. Shlédnuto 1. 4. 2014.

<sup>90</sup> Viz. diskuze o VJ-ské práci Petera Greenawaye na <http://vjforums.info/threads/vj-peter-greenaway.11116>. Shlédnuto 10. 5. 2014; dále viz [http://www.notv.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=34](http://www.notv.com/index.php?option=com_content&task=view&id=34), Shlédnuto 10. 5. 2014.

<sup>91</sup> Viz. <http://www.beamsystems.nl>

<sup>92</sup> Viz. <http://www.jazzmutant.com>

virtualizace a v posledním období přistupuje k hybridním digitálně-analogovým řešením. Termín post-digitalita odvozený od Casconeho,<sup>93</sup> je původně navržen pro označení nových zvukově kompozičních technik využívajících estetiku digitální chybovosti, v současnosti je však diskutován spíše jako obraz současné transformace a vzájemné propojenosti digitálních, biologických, kulturních a duchovních systémů (Alexenberg<sup>94</sup>). Pojem post-digitalita lze stejně dobře použít pro vyjádření transformace, kterou prošla tradiční média na základě "digitální zkušenosti". Nástup digitální virtualizace neznamenal jejich zánik, ale způsob, jakým s nimi dnes nakládáme je zásadně ovlivněn digitální zkušeností. Elektronické nástroje, jako je Arduino, nebo od tohoto konceptu odvozené zvukové procesory, jako je  $2\pi$ <sup>95</sup> kombinují prvky digitálního a analogového prostředí a rychle se objevují i jejich obrazové ekvivalenty<sup>96</sup>. Jako příklad z tvůrčí praxe můžeme uvést **Tonewheels**<sup>97</sup> Dereka Holzera (2008). Holzerův nástroj vychází konstrukčně ze zpětného projektoru na transparentní fólie. Na prosvětlenou plochu hráč pokládá otáčející se disky s různými geometrickými vzory. Ty jsou v souladu s běžnou funkcí přístroje promítány na plátno, avšak současně je jejich pohyb nad světelnou plochou snímán optickými senzory a převáděn na slyšitelné zvukové frekvence. Výsledný efekt se blíží něčemu, co bychom mohli rozpoznat jako optické gramofonové desky, nebo ozvučené stroboskopické kotouče. Jsou zároveň variací na řadu obdobných historických systému, jako je série didaktických barevných kotoučů Ludwiga Hirschfeld-Macka (1923), nebo projekční kotouče Thomase Wilfreda (1920). Post-digitální kultura obecně s oblibou využívá prvky aplikované mediální archeologie v kombinaci s jednoduchými digitálními prvky. Existuje bezpočet představení založených na snímání obrazu přímo na scéně. Německý projekt **Lucky Dragon** (2014) například kombinuje performativní psaní, elektronické manipulace s obrazem a živě snímané optické efekty na scéně s improvizovanou hudbou, přičemž tematicky vychází ze samotné percepce slunečního světla a stínů. Práce Jana Kulky **Kouzelná skříňka**<sup>98</sup> (2012) pro změnu čerpá z historických experimentů s fyziologií vidění J. E. Purkyně. Kulka

<sup>93</sup> Cascone, Kim. The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal: Vol. 24, No. 4, MIT Press 2002.

<sup>94</sup> Alexenberg, Mel. The Future of Art in a Postdigital Age. Intellect 2011.

<sup>95</sup> Viz. <http://www.standuino.eu/musical-instruments/2pi-whitenoise/>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>96</sup> Například modulátory Critter & Guitari viz. <http://www.critterandguitari.com/collections/video-synthesizers/products/video-scope>, nebo modulární komponenty LZX viz. <http://www.modulargrid.net/e/lzx-industries-video-waveform-generator>

<sup>97</sup> Viz [http://macumbista.net/?page\\_id=476](http://macumbista.net/?page_id=476).

<sup>98</sup> Viz <http://mediabaze.cz/page.php?artwork=486>.



zkonstruoval projekční systém, který umožňuje projekci několika stroboskopických disků současně s diapozitivy a dalšími obrazovými efekty, včetně systému jejich sonifikace podobnému nástroji Dereka Holzera. Jeho práce je tak do velké míry přepracováním a aktualizací původního historické dispozitivu. Kulka na původním materiálu například akcentuje jeho estetické kvality, nebo prvky psychedlické vizuality vlastní umění 60. let, což jsou roviny, které v původním Purkyněho experimentu nebyly přítomny.

## Software jako rozhraní

Samostatnou kapitolou v konstrukci rozhraní pro performance by pak měli hrát nové programovací jazyky. Software jako MAX/MSP, jehož obrazová část Jitter byla uvedena v roce 2003, nebo jeho open-source verze PureData, jehož grafické rozhraní GEM je ještě o několik let starší, představují na první pohled téměř dokonalou virtualizaci nástrojů analogového světa. Koncept vycházející z převodu počítačového kódu na vizuálně srozumitelné algoritmické modely je vlastní nejen zmíněným dvěma aplikacím, ale najdeme jej v celé sérii dalších grafických i zvukových platforem (např. QuartzComposer, Bidule, Adobe AfterFX, Motion a mnohé další). Mezi dva jejich nejpodstatnější znaky patří *modularita*, která z nich činí skutečně univerzální nástroje, někdy o nich bývá také referováno jako o nástrojích na stavbu nástrojů. Druhým bodem je pak jejich *real-timeový charakter*. Zatímco v tradičních formách programování je část interpretační oddělena od procesu kódování, ve zmíněných případech je tvorba výpočetních struktur interpretována již v okamžiku, kdy vznikají. V mnoha ohledech je sporné, je-li možné je vůbec považovat za programovací jazyky. Vzhledem k míře jejich abstrakce a virtualizace bývají pojmenovávány jako grafické programovací jazyky, nebo vizuální vývojové prostředí. V každém případě se oba staly nejrozšířenější masově používanou platformou pro manipulaci mediálních obsahů v reálném čase. Jejich interface vychází z obdobné modulární struktury, jako disponují analogové syntezátory typu Moog. Dílčí modulární prvky zastupuje graficko-textový objekt nazývaný atom, programováním je pak proces vytváření a spojování atomů do hierarchických struktur pomocí vláken nesoucích signál. Ambivalentní pojem signál zde stojí jako reprezentace různých typů dat, včetně textových, zvukových, numerických, obrazových, či jejich kombinací.

Podobnou formu programování je nutné chápat jako vysoce symbolickou. Atomární objekty a jejich spojení jsou reprezentací skutečných značně komplexních procesů, které zahrnují tradiční kódové struktury, systém podpůrných knihoven a dalších skrytých procesů. K nim je z pozice interface odkazováno právě skrze symbolické grafické rozhraní. Pokud například v rovině grafického interface vytvoříme spojení mezi kamerou, efektem obrazové inverze a výstupem, ve skutečnosti každý ze třech objektů odkazuje ke komplexní struktuře a hierarchii procesů uvnitř počítače, z nichž ne všechny probíhají chronologicky, či synchronně, ačkoliv to z pozice uživatele tak může působit. Na tuto skutečnost je možné upozornit, pokud se vrátíme k Lewově pojetí signálu, jako neviditelné entity v pozadí audiovizuálních počítačových výstupů. Je možné, že tím odkazuje právě k této podobě symbolického vyjádření, která budí dojem, že prostředím počítače se skutečně pohybuje virtuální signál, jako by šlo o systém analogový, ačkoliv se jedná o účinnou a kulturně podmíněnou metaforu.

Kombinace komplexity, variability a konvergence představovaná zmíněnými nástroji v živých audiovizuálních dílech také iniciovala řadu nových témat. V souvislosti s jejich používáním výrazně nastupují témata mapování signálů. Zvukové, obrazové, datové a sensorické signály je možné vzájemně kombinovat, porovnávat, či převádět z jednoho média do druhého. Ačkoliv podobné praktiky nejsou využitím modulárních prostředí podmíněny, jsou jimi výrazně zpřístupněny a stávají se běžně uživatelsky dostupnou funkcí, nebo vytváří potřebu podobné funkcionality rozhraní. Příkladem budiž práce Michala Kindernay<sup>99</sup>, který se ve své tvorbě dlouhodobě věnuje problematice mapování a algoritmického zpracování dat. Jeho **Air Pollution Kit** (2009) například využívá specifickou sadu hardwarových a softwarových nástrojů k získávání sensorických dat o lokálním znečištění, které pak aplikuje na kamerou natáčený obraz v podobě zkreslení a barevných proměn. Takové dílo můžeme považovat za mediální derivát ústící v novou estetickou, či ikonografickou reprezentaci světa, svou podstatou se blíží statistickému zobrazení naměřených dat. Kindernay však vytváří ve své tvorbě další estetické, sociální, enviromentální, či poetické roviny, jako je například jeho **Camera Altera** (2011). Nástroj v podobě dřevěné skřínky je vybaven řadou

---

<sup>99</sup> Viz. <http://www.mediabaze.cz/page.php?artist=74>

senzorických vstupů a je určen pro osobní použití jeho majitele. Na základě naměřených a statisticky zpracovaných dat vyhodnocuje okamžiky, které jsou pro jeho nositele typické a v nich začíná zaznamenávat kamerou okolí. Stává se tak formou automatizovaného deníku, který sám rozhoduje, co a kdy je hodno zaznamenání a v určitý okamžik také začne sám získané materiály promítat. Klade tak otázky, co vlastně mechanické a digitální prvky **Camery Altery** zachycují, jak se zaznamenaná data vztahují k osobnosti jejich sběratele, nebo k sociálním strukturám, v nichž se pohybuje, jak se vztahuje k jeho vlastní paměti a jaké percepční rámce vytváří, když získaný materiál promítá.

## Resumé

Jak bylo naznačeno prostřednictvím řady rámcových exkurzí, live cinema je možné adoptovat jako jeden z pojmů vyjadřující fluidní a hyperreferenční charakter dnešní audiovizuální kultury. Z historického hlediska není podstatné, zda-li byly jeho předchůdci zároveň jeho nižším vývojovým předstupněm. Mnohem zajímavější je sledovat, jak se v průběhu vývoje audiovizuální kultury proměňoval vztah mezi pohyblivým obrazem, umělci a společností, jak jej spoluvytvářel rozvíjející se podpůrný technický systém a k jakým společenským funkcím tyto aplikace sloužily. Tyto procesy zřídka nabírají jednostranného směřování, live cinema je tak stejně kulturně-technickým produktem, jako se kulturní a technické struktury proměňují jejím vlivem.

Vývoj live cinema lze zároveň chápat jako důležité přemostění mezi digitální a post-digitální kulturou. V duchu své podmíněnosti digitálním prostředím je můžeme považovat za produkt technooptimismu počátku tisíciletí, na druhé straně má transformující efekt pro řadu prvků audiovizuální kultury nadále existujících v tradičních, leč proměněných formách. V širokém rozpětí, mezi hypermediálními projekčními tapetami a intimními formami drobných, technicky podmíněných performancí, můžeme pozorovat jeho remediační efekty, je zajímavé pozorovat i opačnou strategii, směřující k opouštění virtuálního prostředí ve prospěch osídlení fyzického světa. Prvky live cinema můžeme pozorovat napříč spektrem populární a umělecké kultury, nebo umění užitého a aplikovaného. Jakoby obracely základní paradigma kultury algoritmů. Umělci na prahu digitálního světa využívající výpočetní prostředky se tímto úmyslně zbavují vlastních projekcí, odosobňují svá díla od subjektivních prožitků a činí samotné autorství stále ambivalentnějším pojmem. Současné směřování, které zastupuje i live cinema, naopak vede k novému nalezení vnitřních prožitků, snahu o ovládnutí a zanechání stop ve fyzickém prostředí, i přesto, že využívá prostředky digitální.

Jako digitálně podmíněná forma pravděpodobně zanechá pro budoucnost jen malý otisk, ani současná úroveň archivace událostí nepřesahuje náhodné a neúplné záznamy projekčních ploch. Může se tak jednat o kulturu, kterou budeme znát

pouze zprostředkovaně, nebo skrze transformační efekty, které pro budoucí vývoj audiovizuální kultury přinese.

V následujícím oddíle se zaměřím na konkrétní instance live cinema skrze osobnosti čtyř tvůrců. Bude si na nich všímat tvůrčích paradigmat, kontextu a motivace jejich tvorby. Jejich výběr je stanoven tak, aby reprezentovaly základní rámce live cinema z hlediska uměleckého, sociálního, ekonomického a technického. Budu na jejich případech sledovat, jak lze pozorovat live cinema z perspektivy žánrové, nebo mezioborové a jakou pozici zaujímá ve světě umění.

Následující soubor textů slouží jako modelová série příkladů pro předcházející kapitoly a je orientován exkluzivně na české prostředí. Protože samotná úroveň archivace live cinema nepřináší relevantní vypovídací hodnoty, soustředil jsem se na konkrétní tvůrce a díla, s nimiž mám osobní zkušenost a byl jsem schopen jejich práci sledovat v průběhu řady let. Texty vznikly na základě studia širokého spektra dostupných materiálů, internetových databází, katalogů, osobních záznamů a dokumentů a v neposlední řadě rozhovorů, které jsem s tvůrci vedl v letech 2012-13. Údaje získané rešeršní prací byly verifikovány se samotnými tvůrci a jejich osobní dokumentací, kromě Pavla Mrkuse není žádný z autorů biograficky zpracován v relevantní pramenné publikaci.

# ***Tvůrci***

# David Vrbík

## Ekonomie zážitku

V rámci autorů, jimiž se budeme zabývat, je David Vrbík nejbližší velkolepým světelným divadlům a imerzivním prostředím, jak je chápou britští, nebo holanďtí tvůrci. Ač se může podobná forma odkazovat vzhledem k své opulentnosti spíše do oblasti mediální designu a zábavného průmyslu (Vrbík se například podílí na vizuálních projekcích koncertů Vladimíra 518), jeho cesta k tomuto tvaru je značně dlouhodobá a komplikovaná. Vrbík není v pravém slova smyslu autorem. Jeho práce mají vždy skupinový charakter, v tvůrčích souborech pracuje jako multimediální designér. Skrze řadu spoluprací v divadelním a hudebním prostředí se postupně vybudoval osobitý rukopis, který vychází z principů vzájemného ovlivňování zvuku, světla, laserových paprsků a dalších senzorických vstupů.

David Vrbík je autodidakt, původně spíše hudebník (např. Játka č. 5 s Janem Burianem), který se dostal do kontaktu s divadelním prostředím a scénickou technologií během civilní vojenské služby v divadle Archa. V období kolem roku 1998 začal spolupracovat s Janem Burianem, Zuzanou Sýkorovou, Petrem Lorencem a Vojtěchem Jirásko na divadelních představeních skupiny Envoi. V období 90. let, kdy přístup k jevištním technologiím nebyl zcela snadný, bylo právě prostředí velkých divadel jedním z mála míst, kde byly dosažitelné projektory, nebo specializované jevištní světla. V roce 1998 tak vzniklo experimentální představení Envoi **Tep Zepy**<sup>100</sup>, ve kterém Vrbík poprvé použil osciloskop, jako bezprostřední formu převodu zvuku do grafické reprezentace [Obr. 22]. Zvuk snímáný na scéně pomocí mikrofon byl zobrazován na stínítku osciloskopu, snímán kamerou a promítán zpět na scénu. Představení Envoi měly často charakter volných improvizací, skupina takto několik let vystupovala například na festivalu Muzika Nová Paka. Kolem roku 2003 Vrbík Envoi po realizaci dvou představení opouští a začíná spolupracovat s Petrou Hauerovou, Janem Málkem, Ondřejem Anděrou a Vladimírem 518 v rámci skupiny TOW.

TOW byla skupina tanečního multimediálního divadla aktivní v letech 2003–2008.

---

<sup>100</sup> Viz online dokumentace na <https://vimeo.com/51041601>. Shlédnuto 22. 4. 2014.

Základem představení TOW byla taneční choreografie, zpravidla doplňovaná o řadu projekčních a scénických prvků, v roce 2003 v rámci řady improvizací také experimentovala s videomappingem. V prvním představení **Ostatní okna** (2003) vznikla například otázka, jak vytvořit pomocí světla fázované pohyby tanečníků. Po původních návrzích, které předpokládaly svícení upravenými filmovými projektory, Vrbík navrhl sestavu několika směrových stroboskopů, u nichž kontroloval tvar a frekvence záblesků. Tato světla doplnil o snímače elektromagnetických pulsů, které zároveň ovládaly hlasitosti zvukové stopy. Ačkoliv tento postup naznačuje otevřené formy interakce, v tomto i následujících představeních TOW byly všechny složky řízeny jediným timecode, podle něhož se přizpůsobovala i choreografie tanečníků. Nejedná se tak v pravém slova smyslu o scénické efekty, spíše o scénický tvar, který organicky propojuje choreografii, hudbu, světelný design a projekce, kdy každá ze složek je rovnocenná. Ačkoliv je tento přístup dnes běžnější, v roce 2003 představoval méně obvyklou divadelní praxi. Typičtějším požadavkem mediálního designu byla naopak otevřenost, reakce na pohyb na scéně a časová variabilita, případně manuální interakce s tanečníky. Zatímco v tradičních formách choreografie následuje zpravidla hudbu a světelné prvky následují tanečníky, TOW založili svou práci na úplné synchronizaci všech částí představení tak, že si tanečníci museli osvojit zcela přesný průběh a načasování pohybů podle časového kódu ve prospěch výsledného tvaru.

Úspěch představení vedl k rozvinutí podobných scénických principů v následující **Noční můře** (2004), která také získala divadelní cenu Sazky. V tomto představení začal Vrbík poprvé využívat laserovou projekci, která principiálně kopíruje způsob, jakým reaguje na zvuk osciloskop. Zkušenost z představení **Tep Zepy** se zde zúročila. TOW získali laserový projektor Kvant a začali experimentovat s projekcemi na černé pozadí. Vizuelní prvky byly pro laser navrhovány jako vektorově kreslené obrazy s částečnou vazbou na živé zvukové vstupy. Zkušenosti s rozvíjející scénickou složkou pak směřovali ke vzniku nového seskupení, které již kompletně nahradilo divadelní prvky mediálním obsahem. Jeho název SPAM měl původně naznačovat zbytečný mediální odpad divadelního tvaru a byl zamýšlen jako vedlejší aktivita TOWu. Představení, které vytvořil Vrbík, Anděra a Vladimír 518 bylo premiérováno koncem roku 2004 v dnes již neexistující pražské Galerii Nábřeží a znamenalo pro jeho tvůrce úplný odklon od divadelního prostředí. Ve



SPAMu se tak spojilo několik různých kulturních vlivů. Vrbík přinášel prvky technologické estetiky, Anděra klasické postupy animace a videoartu, Vladimír 518 pak populární kulturu hip-hopu. Vzniklý tvar byl původně zamýšlen jako galerijní, ačkoliv vycházel z divadla a v budoucnu se vydal spíše do klubů a veřejných prostor.

TOW nicméně vytvořili ještě dvě představení na obdobné bázi (**Turing Machine**, 2005; **Teorie**, 2008) a po roce 2008 začíná Vrbík působit jen v rámci SPAMu jako mediální designér. Kromě koncertních projekcí pro koncerty Vladimíra 518 vytvořil SPAM v několika letech několik velkých tematických představení pro veřejné prostory, jako je **Karel Gott Prager** (2009), **Bit** (2010), nebo **Another Brick** (2011). [Obr. 13 a 14] Ta byla založena na stále rostoucím technickém mobiliáři synchronizovaných světél, laserů, projekcí a hudby. Vznikla částečně jako zakázková díla pro veřejnoprávní instituce, **Bit** například iniciovalo vedení Nové scény Národního divadla jako site-specific projekci na opláštění budovy. Vizuální materiál tohoto projektu vycházel z dějin výpočetní techniky a jako funkční analogii použil atomární strukturu skleněné fasády. Druhým zdrojem inspirace byl Vladimírův dlouhodobý zájem o architekturu, součástí příprav obou představení byly rešerše a výtvarné podklady plánu budov a architektonických modelů.

Zde se také ukazuje, jak veřejný charakter prací, ve spojení s vysokými technickými a ekonomickými nároky, proměňuje komunikované obsahy a směřuje k jejich zjednodušování. Představení SPAMu bylo například v programu Národního divadla anoncováno jako *"Performance protknutá životem a tvorbou nejkontroverznějšího českého architekta druhé poloviny 20. století Karla Pragera. Originální audiovizuální stať mapuje Pragerovu tvorbu, zpochybňuje neprávem vytvořená klišé kolem jeho osoby a nastavuje nový úhel pohledu na jeho rozporuplný umělecký odkaz"*,<sup>101</sup> ačkoliv mělo spíš podobu vizuální imprese, která konkrétní aspekty Pragerovy tvorby podrobněji neobjasňovala.

Rostoucí technické potřeby vycházející z rozměrných lokací vedly k přechodu SPAMu na profesionální technologickou platformu. Zatímco v prostoru divadla je možné využít komerčně dostupnou audiovizuální techniku, mimo něj začíná výkon

---

<sup>101</sup> Program Nové scény ND, leden 2010.

běžných zařízení nedostačovat. V současnosti zahrnují scény SPAMu několik projekcí o světelnosti desítek tisíc ansl (pro srovnání běžný projektor disponuje výkonem kolem 4000 ansl). Malé laserové projektory nahradily přístroje komerční a průmyslové. Pouhý pronájem mobiliáře pro jedno představení se v současnosti pohybuje v řádu desítek až stovek tisíc. SPAM tak v průběhu let dospěl k dnes běžné formě mediálního designérství, kde samotný tvůrce mediálního obsahu stojí mezi zadavatelem a dodavatelem technologie, která převyšuje i běžné profesní technologické standardy.

Kromě velkorozpočtových mediálních představení Vrbík dále rozvíjí drobné projekty, založené na domácích kutilských postupech. Jedním z nich je i laserová harfa, nástroj založený na přímém převodu laserových frekvencí do zvuku pomocí světelného snímače. Rychle rotující laserový paprsek harfy je promítán směrem z podlahy ve tvaru obráceného kužele a hráč jej přerušuje dvěma plastovými baňkami se snímači uvnitř. Podle výšky paprsku pak přenáší skutečnou frekvenci laserové rotace na frekvenci zvukovou. Nástroj se objevil v řadě koncertních vystoupení, příležitostně jej využívá i Ondřej Anděra v koncertních vystoupení WWW, nebo sám Vrbík například jako host koncertů Petra Nikla.

Mediální designérství, jak je ztělesňuje SPAM, se stalo v období posledních let jakousi komercializovanou formou live cinema. SPAM a podobná seskupení (např. Macula, Opuka, nebo Phase) vycházející z uměleckého, či akademického prostředí se adaptovali na komerční i veřejnoprávní poptávku komplexních audiovizuálních forem. Zejména formát videomappingu se stal vyhledávaným typem produkce rozšiřující městské scenérie a architekturu. Ač finanční náročnost technických řešení a charakter komisních zakázek směřuje ke zjednodušování děl a jimi komunikovaných obsahů, profese mediálního designéra live cinema si zachovává značnou tvůrčí autonomii, je přijímána jako forma užitého umění. Řada tvůrců tohoto typu si také zachovává vlastní vlastní praxi volného umění a zřejmě odlišuje praktické užití prvků live cinema od autorského. I sám Vrbík je mimo jiné autorem vizualizace grafik Zdeňka Sýkory, vytvořené jako komisní práce pro festival Signal (Praha, Kampa, 2013). Osobností blízkou Vrbíkovi by mohl být například vizuální umělec Dan Gregor, jehož práci najdeme v divadelním prostředí (např. **Antikódy**, Národní divadlo, 2014), klubovém prostředí i v galeriích. Jak

naznačuje jeho instalace **Netykavka** (2014), kterou tvoří interaktivní zhmotněný tvar světelného kužele, dokáže pracovat i s referencemi k tradicím rozšířeného filmu, zde konkrétně s odkazem ke světelným instalacím Anthony McCalla.

# Petr Šprincl

Archeologie mediálního odpadu

V práci Petra Šprincla můžeme spatřovat pozoruhodnou kombinaci mediálně archeologických přístupů, klubové kultury a volného umění. Ze jmenovaných autorů je nejmladší (nar. 1986) a podobně jako Havlíček, o kterém bude řeč později, vychází z výtvarného prostředí brněnské FaVU. Po předchozích studiích dějin umění (FHS UK a FF Palackého university) byl v letech 2008–2014 studentem v ateliéru Intermédia Václava Stratila. Ačkoliv jeho tvorba nese znaky fluidního pohybu mezi filmem a analogovým, či digitálním videem, nejsou samotné principy remediacce pro něj klíčovými. Samotná institucionální povaha použitého média je pro něj otázkou podřazenou estetickým konotacím. Pokud bychom hledali nosnou platformu jeho prací, byla by to v první řadě estetika mediálního odpadu. Šprincl dlouhodobě inklinuje k nízkorozpočtovým, zejména televizním žánrům, je znalcem i příznivcem pokleslých forem Reality-TV, normalizačních videoklipů 80. let, nebo amatérských videí na formátu VHS. Druhým pólem je potom *doom* estetika smrti, zla, nevyhnutelného osudu a záhuby, s použitím prvků nové rituality, nebo metalové kultury. Krom řady autorských filmů (od roku 2012 společně s Marií Hájkovou) je autorem dvou různých podob koncertní projekce skupiny Piča z hoven (zkráceně  $\diamond \blacktriangleright \approx$ , nebo PzH), kterou spoluzakládal s Evou Jaroňovou, Pavlou Kantorovou, Mojmírem Měchurou a Matyášem Dlabem v roce 2008.

Ve videích a videoklipech (např. **Omen**<sup>102</sup>, 2011; **Grishnackh**, 2012; **Ďábel**, 2012) Šprincl kombinuje 8mm filmový materiál s dalšími prvky zdůraznění materiální povahy filmu, jako jsou použití negativu, snímání samotného média přes protisvětlo, nebo technické značky zaváděcích pásů. Tento popis by mohl zřejmě evokovat postupy objevené filmovou avantgardou a důkladně vyčerpané experimentálním filmem 90. let. Podstatný rozdíl je možné spatřovat v tom, že zatímco primární použití těchto prvků v 60. letech skutečně tematizovalo médium a materiál, jeho dnešní rámec referuje spíše ke konkrétní estetické konvenci v rámci otevřeného mediálního světa, kde je archaický filmový obraz prostě jedním z

---

<sup>102</sup> Dostupné on-line na <http://www.youtube.com/watch?v=kVu58lrh9QM>

mnoha možných médií. Šprincl se tak vědomě pohybuje na rovině, v níž je možné nejen těžit z konvergentních vztahů mezi médií, ale i volné manipulace kulturních rámců, které se k nim váží. **Grishnackh** je například imaginárním portrétem norského blackmetalového kytaristy Varga Vikerna, který se v roce 1993 dopustil rituální vraždy svého spoluhráče. V průběhu svého patnáctiletého trestu se Vikernes přiklonil k německé neonacistické organizaci Heathen Front, publikoval řadu textů o germánských pohanských rituálech a nahrál dvě alba spadající do žánru dark ambient. Šprinclův portrét zdůrazňuje typizovanou ikonografii metalového hnutí, jako jsou hořící ohně a zvířecí lebky, nacistickou symboliku a prvky hnutí ku-klux-klan. Ač tento popis může vyvolávat dojem angažovaného díla, je důležité si uvědomit, že se ve skutečnosti jedná o vědomou manipulaci kulturních kódů a s nimi souvisejících médií, nikoliv naopak. Tento postup směřuje spíše k přesvědčivé artikulaci pocitových ploch a atmosfér, aniž by bylo ve skladebných postupech možné rozpoznávat konkrétní významy, či stylistické figury. Na Šprinclovu tvorbu se tak můžeme dívat, jako na jednu z variant post-žánrů, které oslabují radikální angažovanost a ideologické zabarvení svých předobrazů ve prospěch pouhého emočního prožívání. Souvisejícím příkladem může být americká subkultura "distant rave music" přejímající charakter původní technokultury jako vzdálený ozvuk prolínající se s útržky městských scénérií, jako bychom nebyli již jejími účastníky, ale jen vzdálenými pozorovateli.

Šprinclova tvorba živých projekcí je do velké míry spojena s jeho filmy, v řadě případů využívá identický, nebo přebytečný materiál předchozích filmů. Původní verze koncertních projekcí vycházela převážně z materiálů na formátu Super-8 podrobených řadě digitálních manipulací a převrstvení, během vystoupení přehrávána pomocí MIDI kontroleru. Ten používá Šprincl jako klávesový hudební nástroj s minimem automatizovaných procesů, nebo sensorických vazeb ke zvuku.

V roce 2013, kdy byla většina vizuálních podkladů ke koncertní projekci ukradena i s autorovým notebookem, přešel Šprincl na formát VHS-NTSC. Volbu nezvyklého formátu můžeme odvodit od řady jeho filmů vznikajících na pomezí let 2013-14 těžících z esteticky nízkorozpočtového videa (**BlueBox**, 2014; **Salsa Baditos**, 2013; **Vlci v hořáku**, 2014). V nich Šprincl uplatňuje archaické médium jako možné odkazy k filmům natočeným z pozice kameramana (jak je vidět ve

španělském **REC** (2007), nebo zcela nezávislém exploatačním horroru **August Underground** (2001)) a současně i k deníkovým formám privátních rodinných videí. Nové médium zásadně proměnilo scénickou podobu jeho koncertních projekcí, které se až dosud odehrávaly na jediném plátně. S použitím analogových videomixů a několika scénicky použitých CRT televizorů [Obr. 23] Šprincl vybuodoval několika obrazový jevištní prostor, ne nepodobný mediálním prostorům 70. let. Podobně jako jsme zmínili v případě Jana Kulky, nacházíme zde práci s prvky tradičních forem, v nichž jsou proměněny, či zdůrazněny části původně nepřítomné, či potlačené. Pokud například Šprincl vědomě využívá analogové výpadky signálu, nejde opět o anti-systémové, či pouze vizuální gesto, jako spíše o evokaci kulturního rámce, z něhož dané médium extrahuje, podobně je zde pracováno s analogovými videoefekty, nebo titulkovacím zařízením.

V rámci kontextu live cinema můžeme spatřovat Šprinclovu práci jako jeden ze vzorových příkladů manipulace kulturního rámce obrazových technologií směřující k novému typu díla založeného na kulturně-historických relacích. Klíčovým prvkem tohoto postupu je nepohybně vztažnost k paměti a osobním zážitkům, jakoby tento typ děl nekomunikoval skutečné vizuální obsahy, ale evokace našich vlastních zážitků s danou estetickou normou. Jde také o jednu z možných cest, jakou může být oživena tradice videoartu 80. let, který zejména u nás trpí dlouhodobou ignorací institucí i diváků. Z hlediska spojení koncertních forem a živě mediální performance pak PzH představuje jeden z mnoha příkladů skupin, jež deklarovaly tvůrce vizuální složky jako svého člena, nebo sami sebe nazývají jako audiovizuální skupiny. Mezi takové bychom mohli počítat i Kazety, Mid lidi, nebo koncertní projekt sdružení Opuka, což je opět praxe, která nebyla v předchozích letech obvyklá.

## Jiří Havlíček

Umělec/VJ ve světě filmu

Jiří Havlíček patří ke skupině umělců, pro něž je v první dekádě 20. století typickým využití animace a prvků pohyblivé obrazu v souvislostech výtvarného díla.

Brněnskou FaVU absolvoval v ateliéru Václava Stratila, a to v době, kdy jedním z nevlivnějším pedagogů školy byla významná hostující pedagožka Keiko Sei. Jeho práce byla od počátku založena na principech otevřené spolupráce s dalšími tvůrci, kterými v době studia byli Jakub Nečas, Jan Žalio, Filip Nerad a zejména Filip Cenek. Prostor, v němž se pohybuje jeho tvůrčí výraz, je vytčený pojmy *apropriace*, animace, reprodukce. Tím, z čeho je vypůjčováno je pak výtvarný jazyk 80. let, stylové prvky animovaných seriálů, či nalezené fragmenty filmů, fotografií a časopisů. V některých dílech přijímá výtvarný jazyk reklamní grafiky (například květy z etikety medu v **Kristýnce**, 1999), pohádek (postavičky Tipa a Tapa v **Tip et Tap par mémoire**, 2001), nebo brakových časopisů (**Obraza, která přemýšlí sama nad sebou**, 2006-10). Samotné přivlastnění obrazů pro něj však není cílem, ale cestou k mnohem intimnější poloze. Jak naznačil již v jedné z prvních prací – z paměti překreslených postavičkách Tipa a Tapa, jde tu spíše o osobní zkušenost, paměť a subjektivní reflexe vizuálních zážitků. Okamžik přivlastnění je pro něj spíše aktem osobního uchopení, posunutí významů a přehodnocení skrytých aspektů, nebo stylu původního díla. Ve většině případů také Havlíček necituje díla přímo, ale směřuje k autorským interpretacím stylu, a to formou, jež by mohla být pojmenována animace, nebo re-animace. Využívá překreslování, kopírování z paměti, různé reprodukční postupy, nebo pouhou hru s konfigurací původního díla, nebo proměnou jeho souvislostí. Klíč k tomuto postupu našel již během studia v ateliéru performance na FaVU, ovlivněn časosběrnými happeningy Tehchinga Hsieha a nepřímo i animačními postupy Williama Kentridge. Spíše než tradiční řemeslné postupy jej zajímá animace jako proces, pojem *animace* v rozšířeném významu slova, tedy obecněji jako *oživení*, nebo *vytváření* konstelací. Takovou je nakonec i jeho kurátorský projekt **Slepá láska** (Galerie Polansky, Praha, 2013), v němž v prostoru galerie značně volně nakládá s díly šesti dalších umělců.

Řada motivů prochází tvorbou Jiřího Havlíčka, aniž by zformovala samostatné dílo. Jedním z nich jsou animace textů dekonstruovaných do jednotlivých linií, z nich je asi nejznámějším rozpadající se slovo TEXT. Jednotlivé linie textu se rozjíždějí po svých osách do stran a původně čitelný text se rozpadá do grafického obrazce. V něm již nedokážeme vysledovat stopy původního významu, ačkoliv vztah mezi novou konstelací a textem se zdál zcela logický. Jde o svého druhu grafický hlavolam zachycující limity znakového čtení, hraniční polohu, ve které přestává existovat znak samotný a nahrazuje jej nečitelná obrazová konstrukce.

Jde-li o principy reprodukce, Havlíček s oblibou využívá xerokopie, prvky nečistot a postupného mizení obrazu, snímání z povrchu obrazovky, fotografování tištěných předloh, nebo nejnověji přenášením pigmentu na zeď. Sám tento princip popisuje jako *přeložení* ve smyslu fyzickém (otočení, či přehnutí), ale i ve významu překladu (do jiného jazyka), či převrstvení (významů, či povrchů). Jeho práce se v tomto duchu odehrává doslovně mezi médii, v prostorů mezi originály, reprodukcemi a autorskými zásahy do nich. Havlíčkův meziprostor je vlastně místem familiérně známým, ač si jej běžně neuvědomujeme. Jde o prostor běžně zažívaný skrze spontánní pohyb obrazů napříč obrazovkou, displejem a tiskem. Místem, které nás může v myšlenkách zavést až Benjaminově kritice odosobnění v éře mechanické reprodukce, prostorem mezi originálem jeho bezčetnými kopie. Pojmy originál a kopie, které ostatně s nástupem digitálních médií přestaly hrát roli, Havlíček převádí na protilehlost zážitku a vzpomínky, či vidění a paměti. Často vytváří nelogické reprodukční postupy, jakým je kupříkladu film přenesený na zeď pomocí xeroxových kopií a znovu animovaný před kamerou (**Velký oči**, 2011). Ohledává takto vzniklé meziprostory médií a zabydluje je intervencí, intimní vsuvkou, či jemnou disbalancí. Jakoby jeho práce vyvolávaly tázání o tom, co se vlastně s obrazy mezi médii děje a jak se k těmto procesům vztahuje naše zkušenost a paměť, jaké pocity v nás různá média vlastně vzbuzují.

Ještě zajímavěji můžeme tento princip vysledovat v sérii prací z let 2012–13. V nich vychází Havlíček přímo z univerza kinematografie a konstruuje imaginární prostor vyprávění mezi filmovými scénami. V **Zajatec filmu** (10 min, VHS video, 2012) vychází z pohádky Oty Kovala **Kaňka do pohádky** (1981), v níž dětská hrdinka pomocí kaňky proniká do stránek pohádkových příběhů, a také z klasické



Feuilladovi detektivní série **Les Vapires** (1915–16). Mizanscénu **Zajatců** tvoří skutečný prostor mezi plátny zpětných projekcí a postavy se s jejich pomocí pohybují v prostředí parků, zahrad, či expresivně nasvícených interiérů. Film sestává ze série vypůjčených žánrových výjevů klasických, především noirových děl, mezi něž namátkou patří **The Vampire Lovers** R. W. Bakera, Langova **Žena v okně**, či rané Hitchcockovo **Zpovídám se**. Havlíčkův film interpretuje stylistvorné prvky jmenovaných snímků ve formě virtuálního prostoru mizanscén, místa, v němž jeho postavy zůstávají polapeny a opakovaně prožívají žánrových výjevů citovaných filmů. Sousednost scén zdánlivě evokuje kriminální zápletku a ačkoli nekrytalizuje v jednoznačné vyprávění, vytváří jakousi dramatickou elipsu lásky, smrti a imaginace.

Obdobnou hrou s povrchy médií oplývá i následující instalace **Bez názvu (High Time)** (2013). V jejím počátku je několik okének převzatých z filmu **Fast Times at Rigemont High** (Amy Heckerling, 1982), zachycujících svlékající se dívku. V **High Time** Havlíček redukuje původní obrazy do tvaru jakéhosi větrníku, vzdáleně připomínajícího animační kotouče přelomu 19. století. Zároveň jde o tvar vyvozený z potiskové šablony pro porcelánovou misku, kde je také Havlíček aplikoval poprvé. Další přesun filmového ornamentu byl již na zeď, a to pomocí neobvyklé techniky tisku xerokopie do omítky, ale také do videorámečku s jediným statickým snímkem. Skutečným inspiračním zdrojem díla však není nic z toho, co bylo zmíněno. Havlíček vychází ze specifického formátu fanouškovských screenshotů erotizujících prvků hollywoodských filmů. Prvky nahoty, které jsou v původních filmech zpravidla upozaděny na rozteč několika okének, jsou fanouškovskou komunitou po jednotlivých snímcích převáděny do prostorových konstelací, často značně bizarních podob<sup>103</sup>. Havlíčkova série drobných děl přenáší svébytnou časovost filmu do statického prostoru díla, ale zachovává zároveň něco dalšího z aury původního filmu. Ten pravděpodobně není ničím vyjímečným, krom toho, že obsahuje řadu žánrových znaků americké teen-age romance 80. let. Právě na ty se Havlíček zaměřil a vybral segment, které v sobě obsahuje nezaměnitelné stylové určení, i jistou formu latentního erotismu. Ten je stejně jako objevování skrytých prvků vizuální a slasti nakonec pro Havlíčkovu práci příznačný dlouhodobě, jako

<sup>103</sup> Viz. <http://www.leakedcelebs.com/jennifer-jason-leigh/lying-all-naked-waiting-to-get-plowed-on-a-sofa/zn-Jason-Leigh-Jennifer04.jpg/>, nebo [http://3.bp.blogspot.com/-x7l-6qy-Gfk/Uxp7JervV5I/AAAAAAAAFS0/oxwr280bwUw/s1600/jennifer-jason-leigh-nude\\_005.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-x7l-6qy-Gfk/Uxp7JervV5I/AAAAAAAAFS0/oxwr280bwUw/s1600/jennifer-jason-leigh-nude_005.jpg).

například detailní pohled na rty poslední oběti exorcismu Anneliese Michel na plakátu pro skupinu Kazety.

Tu založili společně s Johanou Švarcovou a Davidem Doubkem na podzim roku 2007 (původně jako *Cassettes*) a od počátku jí formovali jako spolupráci hudebníku a vizualisty. Jako trio vystupují všichni účinkující i na scéně. Projekce *Kazet* je postavena na rozsáhlé sbírce televizních šumů, výpadků a chyb, které byly nasnímány přímo z povrchu obrazovky. Ty tvoří jádro projekce a různými proměnami textur také reagují na rytmické proměny hudby. Pro Havlíčka představují okamžik absence, výpadek signálu, který vlastně demonstruje televizní prázdnotu. V době ukončeného analogového vysílání se paradoxně jedná o obrazy, které pomalu ztrácí familiérnost, neboť dnešní DVB vysílání už jednoduše nešumí a o to více jej vlastně lze vnímat téměř jako mediálně archeologický artefakt. Tuto televizní prázdnotu Havlíček občasně přerušuje náznaky obrazu, v tomto případě fragmenty zcela neznámých béčkových filmů **Bobbie Jo** a **Bactron 317**. Jde o automobilové honičky, tváře žen, výjevy převážně žánrového charakteru, které ačkoli působí povědomě, neodkazují k žádnému známému titulu. Jedním z důvodů, které Havlíček uvádí k oblibě okrajové kinematografie je pocit podvědomého rozpoznání stylu, odkaz k jakoby důvěrnému zážitku s filmem, který jsme už zapomněli, ale nedovolí identifikovat konkrétní titul, který by nám dovolil rozpomenout se dál. Posledním rozšířením VJsetu je animovaná sérií xerokopií, která původně vznikala jako samostatná animace pro galerii. Pro živé provedení obrazu je v *Kazetách* využit v základních funkcích software *Resolume Avenue* bez dalších efektových, či automatických funkcí, veškeré změny v obraze jsou výsledkem živého střihu s pomocí MIDI kontroleru.

Havlíčková práce je pro oblast volného umění symptomatickou kombinací prvků VJ-ingu a volných asociací. Jeho práce je zásadně ovlivněna prvky kinematografie nejen ve smyslu filmové řeči, ale i v širším společenském a kulturním rámci. Při pohledu na jeho tvorbu se nelze ubránit dojmu, že je vlastně nepodstatné, zda-li konkrétní instance díla vzniká pro kino, klub, galerii, veřejný prostor, nebo internet, ač toto rozhodnutí je zároveň ustanovujícím prvkem díla. V jeho dílech lze pozorovat, jak je možné prvky kinematografické kultury transponovat do různých médií, formátů, či prostředí tak, aby zároveň zůstávaly referenční ke svým

předobrazům a zobrazovacím kontextům. Tento způsob uvažování můžeme nalézt u řady jiných soudobých autorů, jmenovitě Jana Šrámka<sup>104</sup>, který se zaměřuje na prvky 3D zobrazování v kontextu VJ-ingu, galerijní instalace a projekce, Viktora Takáče<sup>105</sup> pracujícího s iluzorními prvky kinematografického světa, nebo Tomáše Svobody<sup>106</sup>, v jehož práci lze pozorovat prvky system-artu, kde kinematografie je pouze jeden ze zkoumaných systémů.

---

<sup>104</sup> Viz. práce Jan Šrámka dostupné on-line na <http://www.anymadestudio.com/artists/jan-sramek/>. Shlédnuto 12. 4. 2014.

<sup>105</sup> Viz. práce **are you telling me, the future continues in the past?** dostupná on-line na <http://viktortakac.cz/109/>. Shlédnuto 12. 4. 2014.

<sup>106</sup> Viz. profil Tomáše Svobody dostupný on-line na <http://artlist.cz/?id=176>. Shlédnuto 12. 4. 2014.

# Pavel Mrkus

Mezi obrazem, objektem a environmentem

Pavel Mrkus je tvůrcem téměř o generaci starším než Havlíček (nar. 1970), což v rámci jeho tvorby povede k odlišnému chápání mediálních prvků, než je tomu u Havlíčka. Ačkoliv se jeho dílo může zdát technologicky progresivnější a také více spojené s praxí a estetikou VJ-ingu, jsou jeho východiska o poznání tradičnější. Shodou okolností je stejně jako Havlíček absolventem Střední uměleckoprůmyslová školy sklářské v Kamenickém Šenově. Médium skla patřilo před rokem 1989 mezi obory, které byly mimo hlavní zájem ideologického dohledu a jako takové poskytovalo značnou volnost i v autorské tvorbě. Doménou české sklářské školy se staly v 70. a 80. let velkoformátové volné objekty, spíše než užití formy sklářství. Sklo bylo v tomto období uplatňováno v rozsáhlých architektonických instalacích ve veřejném prostoru, díky procentním dotacím z rozpočtu nově vznikajících staveb, jako byla například plastika Stanislava Libeňského v bývalém vestibulu metra Národní třída. Mrkus, který pokračoval ve studiu skla na VŠUP u Vladimíra Kopeckého, na samotném médiu zajímal spíše než sochařská forma jeho světelný charakter a průsvitnost. Na přelomu let 1998-99 doplnil navíc svá studia na Teologické fakultě FFUK v Institutu ekumenických studií, zatímco souběžně od roku 1995 působil ve svém domácím ateliéru VŠUP jako Kopeckého asistent. Ze stručného biografického přehledu nám vyplývá Mrkusův přístup k projekčním formám jako ke specifické formě světelného objektu, v níž spatřuje další odvozené estetické, technické, či duchovní roviny. V přístupu k technologickým prvkům byl pro Mrkuse zlomový pobyt v japonské Tojamě (2002-04), kde působil sice ve sklářském ateliéru, setkal se však z řadou výrazných technicky zaměřených děl, které dále ovlivnily jeho přechod videu. Těmi byli mimo jiné s projekční instalace Ryoji Ikedy, který se kolem roku 2000 výrazněji věnoval práci s přírodními materiály, světlem a prvky technické kultury jako takovými (např. **Matrix**, 2000).

Pro Mrkuse jedním z prvních děl, které kombinuje prvky videa, instalace a objektu bylo **A Prayer of PW20/LW** (2001), časosběrná videosekvence zachycující precizní pohyby průmyslového robota zachycená jako *"rituální strojový tanec v*

*kontrapunktu ke zpěvu sůtry zenového buddhismu*<sup>107</sup>. V jeho práci po roce 2006 naplno prosazují témata technologie, vzniká řada interaktivních instalací, projekčních environmentů a mappingových performancí založená na geometrických formách a datových vizualizacích. Mrkusovými tématy se stává virtualita dat a fluidní povaha digitálního záznamu ve vztahu k přirozenému vnímání. V instalaci **RSS Feeder** (2007) například promítá v převrstvených horizontálních pruzích automaticky stahované texty zpráv z různých serverů, které podle zvukových podnětů z prostoru galerie nechává rozpadat a znečitelňovat do podoby abstraktních tapet. Již v této rané práci využívá projekci v imerzivním duchu, diváci instalace skutečně získávají pocit, že se skutečně uvnitř informačního univerza, než že by sledovali promítaný obraz. Následující multiprojekční prostředí, jako je **Cluster** (2011) [Obr. 24], nebo **Defragmentation** (2011) pak zcela nabývají podobu monumentálních abstraktních textur. Jejich inspirací jsou výpočetní a systémové procesy defragmentace, nebo kluster – skupinové výpočetní operace mezi různými síťovými počítači. Strukturujícím elementem je pak prvek binárního kódu, grafické vyjádření dvojkové soustavy datových kódů odkazujícím i k hexagramům z čínské knihy I-ting.<sup>108</sup>

Nástrojem pro výpočet a komponování vizuálů je Mrkusovi dlouhodobě modulární vývojové prostředí Quartz Composer<sup>109</sup> adaptované firmou Apple jako integrální součást operačního systému OSX. Quartz bývá používán jako vývojový nástroj pro řadu komerčních grafických aplikací, včetně navrhování interakcí uživatelského rozhraní, je ale především jedním z nejrozšířenějších komplexních nástrojů pro žánr VJ-ingu. Tento nástroj je také základem Mrkusovy tvorby živého koncertního videa a mappingových instalací.

V případě datových vizualizací jde tedy o díla výtvarná, odkazující k dílčím aspektům digitální kultury, ale i prvkům environmentálním, či humanistickým. Ačkoliv jsou vytvořena pomocí algoritmických procesů, jejich výsledná podoba má ke zobrazovanému tématu spíše metaforický charakter. Jak například glosuje Riccardo Caldura v Mrkusově autorském katalogu<sup>110</sup> *"proces defragmentace, zviditelněný a zinscenovaný pomocí videoinstalace, se stává jakousi širší krajinou*

<sup>107</sup> Pavel Mrkus – Next Planet, souborný katalog, UJEP Ústí nad Labem, 2011

<sup>108</sup> Pavel Mrkus – Next Planet, souborný katalog, UJEP Ústí nad Labem, 2011

<sup>109</sup> Viz. [http://en.wikipedia.org/wiki/Quartz\\_Composer](http://en.wikipedia.org/wiki/Quartz_Composer)

<sup>110</sup> Pavel Mrkus – Next Planet, souborný katalog, UJEP Ústí nad Labem, 2011, str. 2

skrápěnou "deštěm", jehož "kapky" jsou segmenty, světelné body, padající, plovoucí, objevující se a mizející v chaotickém sledu, které jsou zároveň tajuplně uspořádané". Je možné polemizovat, nakolik je Mrkusova tvorba jeho vykladači dezinterpretována, s jistotou však patří mezi videoumělce nejlépe přijímané v tradičněji orientovaném výtvarném prostředí. Jeho projekční instalace se objevují po boku výtvarných děl tradičního neokonstruktivismu a souběžně reflektované moderny, jako byla skupinová výstava *Geometrův zlý sen* (Topičův salón, Praha, 2012, kurátor Petr Vaňous<sup>111</sup>). Mrkus přistupuje k technologickým procesům a artefaktům, jako by se jednalo o nalezené vizuální vzorce a začleňuje je do vizuálního jazyka modernistických forem. V tomto ohledu je nese jeho práce téměř anti-systémové prvky, ačkoliv je ve své podstatě založena na počítačově vytvářených konstrukcích s velkým podílem náhodných, či komplexních operací.

Souběžně s rozvojem "estetiky čistých dat" průběžně pokračuje v sérii videoprácí započaté **A Prayer** v roce 2001. V dílech jako **Koto Play** (2004), **Trip** (2007), nebo **Next Planet** (2001) vkládá do prostoru videa trojrozměrně modelované zrcadlové objekty odrážející okolí. Jejich amébovitě tvary mohou evokovat umělé inteligentní entity, nebo v nich lze spatřovat *"transcendentní chyby vyrůstající z ambivalentní dichotomie exaktních pravidel technických řad a řízených či nezamýšlených vybočení z jejich zdánlivě neměnných systémů"*.<sup>112</sup> Akcentem těchto děl bývá metafora hranice virtuality spirituální a digitální, či spíše mizející hranice mezi ní.

Mrkusova práce v prostředí živého obrazu zahrnuje jak tradiční koncertní formy, projekce na více pláten, tak mappingové instalace v interiérech i exteriérech. Fakt, že jeho práce má silnou návaznost na moderní umění jej přivádí k řadě audiovizuálních interpretací klasických děl, jako je Kupkova Amorfa (**KuqbkA**, Salmovský palác, Praha 2013<sup>113</sup>), v níž společně s Danem Hanzlíkem interpretoval Kupkovu malbu jako interaktivní audiovizuální partituru. Společně s Hanzlíkem také jako audiovizuální duo **BOOT\_AV** pravidelně vystupoval od roku 2008. Jejich

<sup>111</sup> Z kurátorská anotace výstavy: *"Projekt Geometrův zlý sen usiluje o evokaci jednoho pozoruhodného momentu neustále přítomného v dějinách hmotné a výtvarné tvorby, kterým je hledání tvaru pro jevy a skutečnosti, jež přesahují standardní lidskou zkušenost..."* Viz katalog výstavy on-line dostupný na <http://www.topicusalon.cz/vystava/geometruv-zly-sen/>, shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>112</sup> Koleček, Michal. Pavel Mrkus – Next Planet, souborný katalog, UJEP Ústí nad Labem, 2011, str. 7-8.

<sup>113</sup> Online dostupné na <https://vimeo.com/59567669>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

společná práce má charakter umělé vizuality ovlivněné estetikou grafické reprezentace dat a generické 3D vizuality,<sup>114</sup> v řadě případů s využitím mappingu architektury (**One Px**, Coloredo-Mansfeldský palác, Praha, 2013<sup>115</sup>).

Na Mrkusovu práci lze nahlížet jako na zvláštní konstelaci výtvarného uvažování, technologické imaginace, klubové kultury a tradic moderny. Dlouhodobě patří mezi nejvyhledávanější umělce pracující s generovaným videem a pravděpodobně jako jedinému se mu zdařilo prosadit tuto formu v galerijním prostředí. Jeho tvorba se zabývá reflexí digitálního prostředí spíše na estetické, než systémové úrovni a jako takovou bychom jí pravděpodobně nepovažovali za zcela exemplární příklad kultury live cinema. Je však pozoruhodné na ní pozorovat, jak jsou principy live cinema aplikovány na starší umělecké formy a jako mohou tyto rezonovat v prostředí, jež je vychází z nekonstruktivistických témat českého umění. Na tento fakt je možné pohlížet i jako na prvek aktualizace tradičních uměleckých forem skrze aplikaci nového technologického rámce.

---

<sup>114</sup> Viz. například živého představení Motorenhalle Dresden, 2013 dostupné on-line na <https://vimeo.com/71728603>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

<sup>115</sup> Online dostupné na <https://vimeo.com/82416437>. Shlédnuto 20. 4. 2014.

## Závěr

Jak bylo naznačeno v úvodu práce, live cinema představuje hybridní a rozvrstvenou oblast umění elektronických médií, rozprostírající se napříč různými kulturními a společenskými rovinami. Na základě rozborů zvolených textů a děl je možné live cinema vymezit jako strategii performance, využívající širokou varietu mediálních forem s důrazem na jejich síťovou propojenost a prvky simulované synestezie. Konkrétní umělecké i užité přístupy zahrnují formy mediální performance v prostorech kin, galerií, mediálních divadel, klubů, ale i v prostorech veřejných, či alternativních.

Důležitým znakem live cinema je pak apropiace a transpozice konkrétních žánrových, či historických kontextů a jejich zhodnocení v nově vznikajících významových, dramatických, nebo sociálně a esteticky kodifikovaných souvislostech. Mezi tyto strategie patří například přenášení stávajících forem do nového prostředí (např. tradiční forma projekce v alternativních prostředích, nebo audiovizuální koncerty v prostoru kina); důraz na imersivní a sensoricky výrazné prvky; vývoj a distribuce nových a inovovaných nástrojů mediální performance v reálném čase, často na základě experimentálních postupů převzatých z mediální archeologie; síťová provázanost a odkazy na diagramatické modely zobrazování statistických dat a aplikace těchto postupů na tradiční mediální formy.

Live cinema je podmíněno funkcionalitou digitálního prostředí, lze jej označit za důsledek „demokratizace“ této technologicko-sociální oblasti. Vychází z podstaty své hypermediální podmíněnosti s využitím prvků sociální interakce, jako je Web 2.0 a sociální sítě. Na druhou stranu spadá do přechodné oblasti mezi digitální a post-digitální kulturou. Vychází z kulturních a historických předpokladů "tradičních" médií, těží z transformačního potenciálu digitálního prostředí a uplatňuje ve výsledku tyto strategie na stávající umělecké a kulturní formy, jak lze například pozorovat v revizi synestetické obraznosti (konstrukce nových digitálně-analogových, či haptických nástrojů), nebo v animačních a aproximačních postupech datového zobrazování jako součásti komunikovaných obsahů.



Z historické perspektivy se live cinema jeví jako reakce audiovizuálních uměleckých forem na akcelerovaný rozvoj tradičních institucí pod vlivem technologického rozvoje, podobně, jako je tomu s příchodem mechanizace a elektrifikace přelomu století a rozvojem elektronických médií na sklonku let šedesátých. Současný rozvoj technických aparátů vytváří potřebu artikulace nových témat, přináší nové výrazové prostředky, tvůrčí postupy, prezentační rámce i divácká očekávání, jako tomu bylo analogicky v případě elektrického světla, nebo videosignálu. V tomto ohledu může být live cinema považováno za symptomatický odraz transformace dnešního světa.

## ***Použitá literatura***

- Albera, Francois; Tortajada, Maria (eds). *Cinema Beyond Film*. Amsterdam University Press, 2010.
- Bay-Cheng, Kattenbelt, Lavender, Nelson (eds). *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam University Press, 2010.
- Cascone, Kim. *The Aesthetics of Failure: "Post-digital" Tendencies in Contemporary Computer Music*. *Computer Music Journal*: Vol. 24, No. 4, MIT Press, 2002.
- Cavell, Stanley. *The World Viewed*. Harvard University Press, 1979.
- Cooke, Grayson. *Start making sense*. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Vol. 6, No. 2. 2010.
- Čihák, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. NAMU, 2013.
- Davies, David. *Art as Performance*. Blackwell Publishing, 2004
- Dubois, Monvoison, Biserna (eds). *Extended Cinema*, Campanotto, 2010.
- Dvořák, Tomáš (ed). *Kapitoly z dějin nových médií*. VVP AVU, 2010.
- *Film as film: Formal experiment in film, 1910-1975*, Arts Council of Great Britain, 1979.
- Gidal, Peter (ed). *Structural film anthology*. BFI 1978.
- Grau, Oliver. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press, 2003.
- Grau, Oliver. *Media Art Histories*. MIT Press, 2006.
- Grusin, Richard. Bolter, Jay David. *Remediation – Understanding New Media*. MIT Press 2000.
- Holly, Willis. *Real-time live. Cinema as performance*. in *Afterimage* No. 37/1, 2009.
- Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press. 2005.
- Jeong, Seung-hoon. *Cinematic interfaces*. Routledge, 2013.
- Joseph, Branden J. *My Mind Split Open: Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable in Grey Room*, No. 08, MIT Press, 2002.
- Kirchenbaum, Matthew G. *Mechnisms. New Media and the Forensic*

- Imagination. MIT Press, 2012.
- Koleček, Michal. Pavel Mrkus – Next Planet. Souborný katalog, UJEP Ústí nad Labem, 2011.
  - Landow, George P. Hypertext 3.0. Johns Hopkins University Press, 2006.
  - LeGrice, Malcolm. Abstract film and beyond. MIT Press, 1982.
  - Levin, Golan. Painterly Interfaces for Audiovisual Performance. Disertační práce, MIT, 2000.
  - Lovink, Geert; Miles, Rachel S. (eds). Video Vortex Reader II. Institute of network cultures, 2011.
  - Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001.
  - Manovich, Lev. Software Takes Command. Bloomsbury Academic, 2013. Open Access Edition.
  - Manovich, Lev. Database as a symbolic form. Cambridge: MIT Press, 1998.
  - Mazanec, Martin (ed). Barevná hudba. Pastiche Films, 2010.
  - McCarthy, Kevin. Ondaatje, Elizabeth. From Celluloid to Cyberspace. The Media Arts and the Changing Arts World, RAND, 2002.
  - Michalka, Matthias (ed). X-Screen. Filmische Installationen und Aktionen der Sechziger- und Siebziger Jahre. Moderne Kunst Stiftung Ludwig Wien, 2003.
  - Minsky, Marvin. Telepresence. Omni Magazine, June 1980. Omni Publications International, 1980.
  - Murray, J. H. Hamlet on the Hollodeck. MIT Press, 1997.
  - Pepperell, Robert / Punt, Michael (eds) Screen consciousness. Rodopi, 2006.
  - Rainey, L.; Poggi, Ch.; Wittman, L. Futurism, an anthology. Yale University Press, 2009.
  - Rees, A. L.; Curtis David; White Duncan; Ball Steven (eds). Expanded Cinema: Art, Performance, Film. Tate, 2011.
  - Salter, Chris. Entangled. MIT Press, 2010.
  - Scheugl, Hans. Erweitertes Kino. Die Wiener Filme der 60er Jahre. Österreichisches Filmmuseum, 2002.
  - Ulver, Stanislav. Západní filmová avantgarda. ČFÚ, 1991.
  - VanDerBeek, Stan. Culture: Intercom and Expanded Cinema. Film Culture No. 40, 1966.

- Weibel, Peter. Shaw, Jeffrey. Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film. MIT Press 2003.
- White, Michele. The Body and the Screen. MIT Press, 2006.
- Whitelaw, Mitchell. Synesthesia. Crossmodality in contemporary audiovisuals in Senses & Society, Vol. 3, No. 3, Berg 2008.
- Youngblood, Gene. Expanded cinema. P. Dutton & Co., 1970.
- Zielinski, Siegfried A. Deep time of the media. MIT, 2006.

#### Online zdroje:

- A Brief Single Wing Turquoise Bird History. Dostupné on-line na [http://www.swtb.info/infoGallery\\_01/Gallery\\_01.html](http://www.swtb.info/infoGallery_01/Gallery_01.html). Shlédnuto 1. 10. 2013.
- Beekmans, Hans. A perspecive. 2004. Dostupné on-line na <http://web.archive.org/web/20060113062044/http://www.live-cinema.org/content/view/8/>. Shlédnuto 10. 2. 2013.
- Bendová, Helena. Imerze. 2013. Dostupné on-line na <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=7>. Shlédnuto 23. 4. 2013.
- Bittnerová, Magdalena. Bulva Favula. 2012. Dostupné on-line na <http://mediabaze.cz/page.php?institution=31>. Shlédnuto 3. 4. 2013.
- Cramer, Florian – Post-digital Aesthetics, přednáška, 2013. Dostupné online na <https://vimeo.com/70671318>. Shlédnuto 20. 3. 2014.
- Cora, Bruno. Abstract Cinema, Chromatic Music. 1912. Dostupné on-line na <http://www.unknown.nu/futurism/abstract.html>. Shlédnuto dne 1. 2. 2013.
- Dekker, Annet. Synaesthetic Performance In The Club Scene, 2003. Dostupné on-line na <http://nimk.nl/eng/archive/synaesthetic-performance-in-the-club-scene-i>. Shlédnuto 5. 12. 2014.
- Greenaway, Peter. New Possibilities: Cinema Is Dead, Long Live Cinema. Přednáška, 2010. Dostupné on-line na <http://www.youtube.com/watch?v=u6yC41ZxqYs>. Shlédnuto 24. 5. 2014.
- Hiddink, Jan. An interview with Hans Beekmans, 8. 6. 2005. Dostupné on-line na [web.archive.org/web/20060113054102/http://www.live-cinema.org/content/view/59/](http://web.archive.org/web/20060113054102/http://www.live-cinema.org/content/view/59/). Shlédnuto 25. 5. 2014.
- Lew, Michael. Designing an instrument for cinema editing as a Live

- Perfromance, 2004. Dostupné on-line na <http://alumni.media.mit.edu/~lew/research/livecinema/>. Shlédnuto 12. 10. 2014.
- Makela, Mia. Cinema – Language and Elements, 2006. Dostupné na on-line na [https://archive.org/details/Live\\_Cinema\\_Language\\_and\\_Elements\\_Mia\\_Makela](https://archive.org/details/Live_Cinema_Language_and_Elements_Mia_Makela). Shlédnuto 25. 5. 2014.
  - Noys, Benjamin. Tulse Luper Database: Peter Greenaway, the New Media Object and the Art of Exhaustion. 2005. Dostupné on-line na <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/noys.htm>. Shlédnuto 1. 4. 2014.
  - Thomas, Sophie. Making Visible: The Diorama, the Double and the (Gothic) Subject, on-line ed., 2005. Dostupné na <http://romantic.arhu.umd.edu/praxis/gothic/thomas/thomas.html>. Shlédnuto 26. 4. 2014.
  - VJ Theory.net. Antologie textů, editor neuveden. Dostupné na <http://www.vjtheory.net>. Shlédnuto 26. 4. 2014.

## ***Obrazová příloha***



Obr. 1

Jasch – Optical identity, 2007



Obr. 2

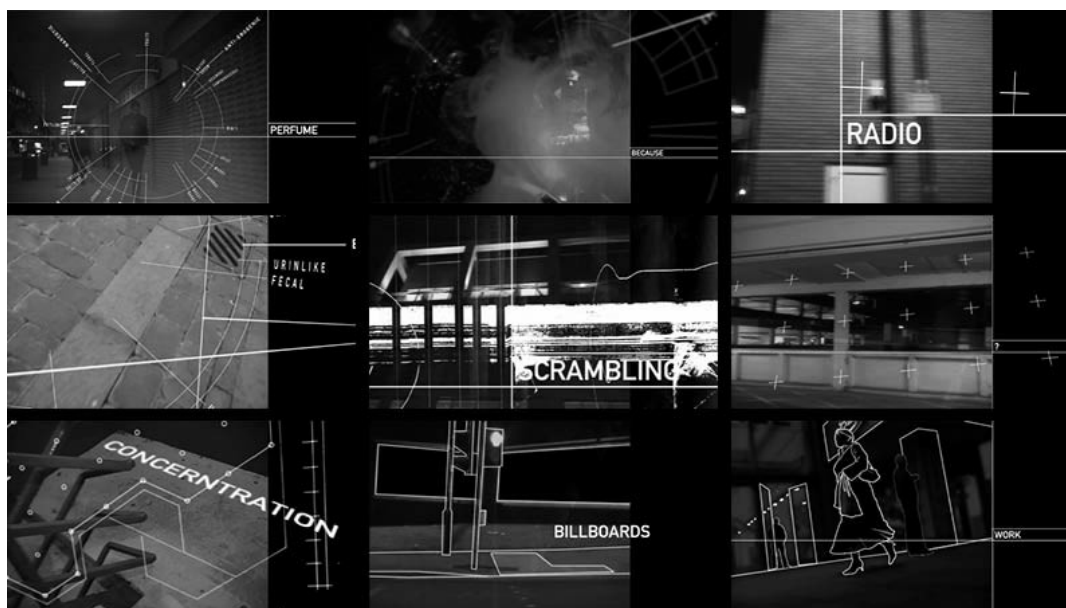
Optical Machines, nástroj pro představení SHIFT na bázi zpětného projektoru,  
2009



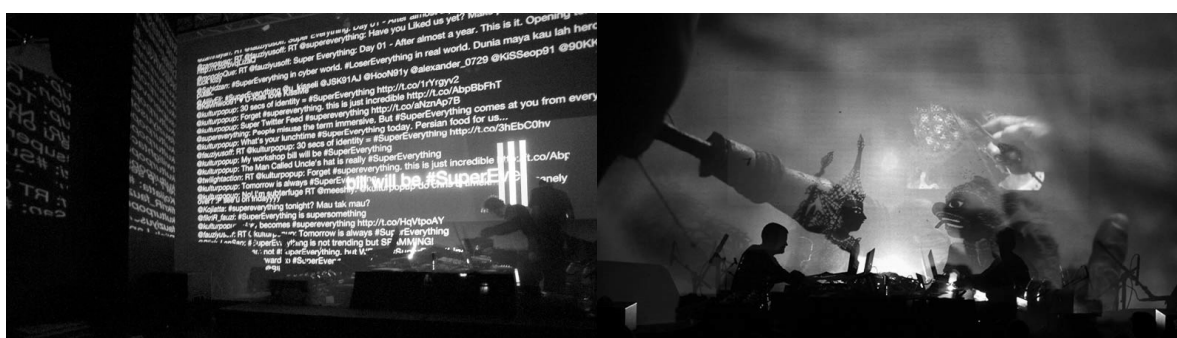
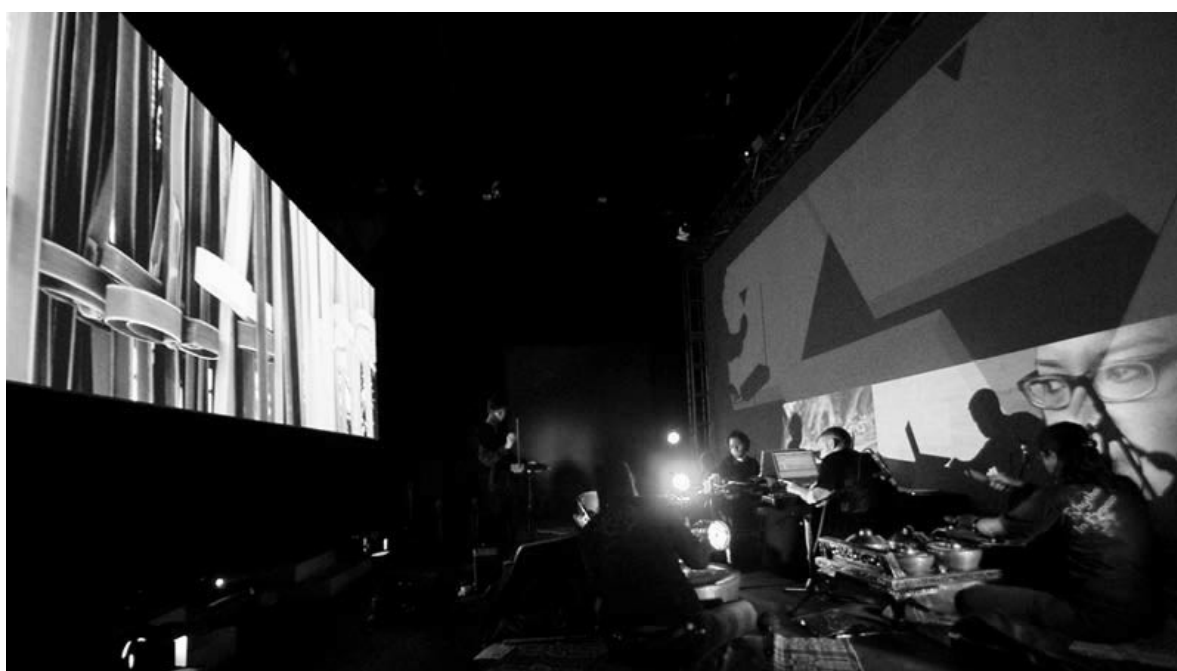
Obr. 3, 4

D-Fuse – Small Global, 2001

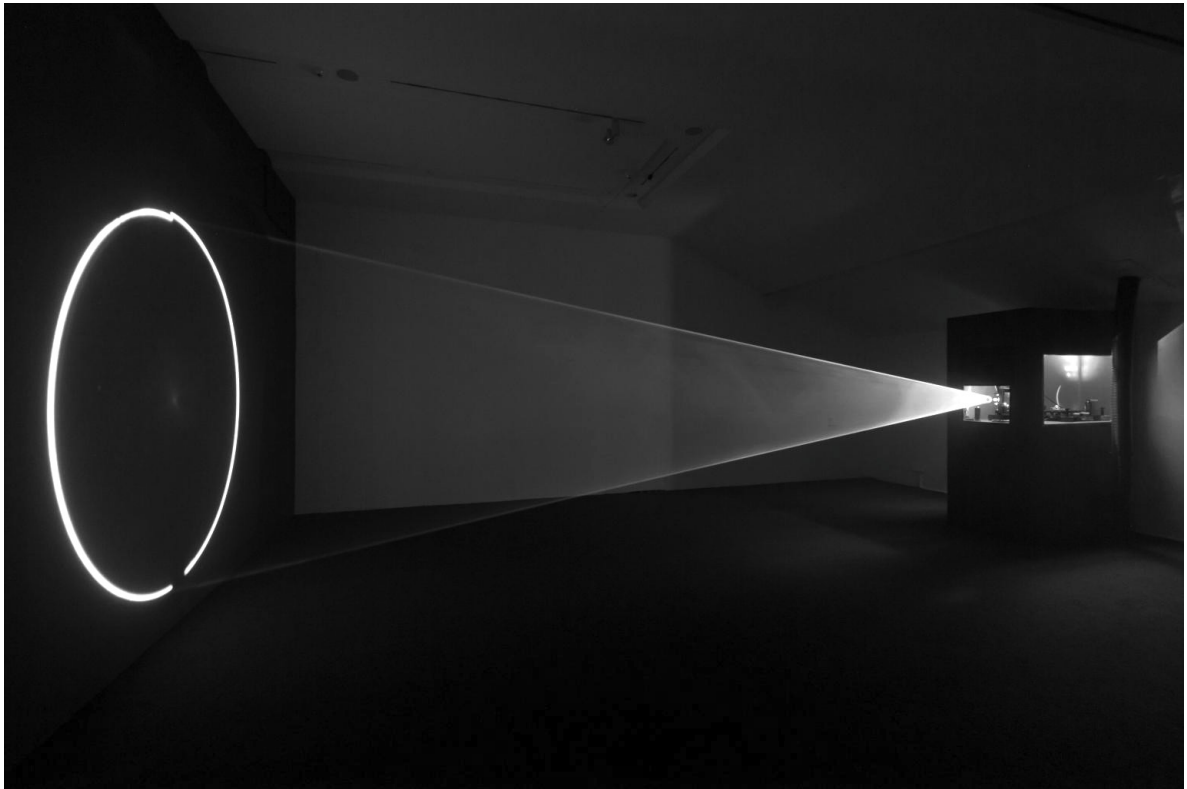




Obr. 5.  
Light Surgeons – In passing, 2009. 9 záběrů z filmu.



Obr. 6-8.  
Light Surgeons – Supereverything\*, 2011



Obr. 9.  
Projekční kužel v Light Describing a Cone, Anthony McCall, 1973. Současná instalace.



Obr. 10  
Moviedrome. Stan VanDerBeek, 1969.



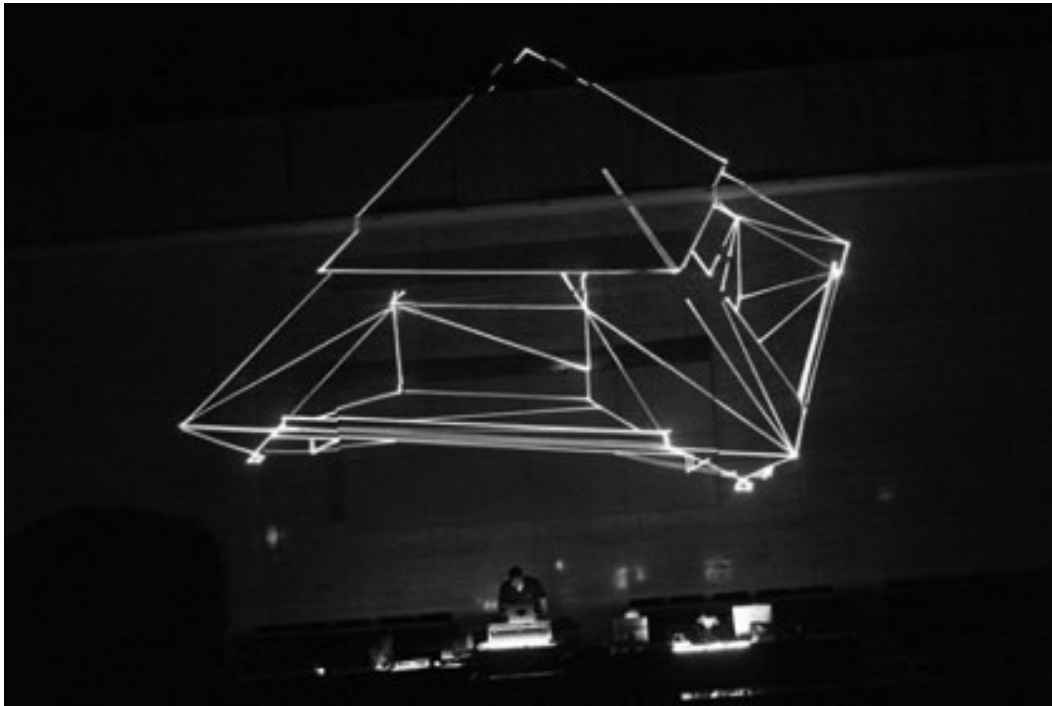
Obr. 11

Peter Weibel – Nivea, 1967.



Obr. 12

Secret Cinema London, 2010



Obr. 13  
SPAM – Karel Gott Prager, 2009



Obr. 14  
SPAM – Bit, 2010



Obr. 15

Herman Kolgen – Dust, Londýn 2011.



Obr. 16

Mobileskino – High Noon a Game Arcade. Pohled do instalace.



Obr. 16

Lula Del Ray, 2012. Pohled do zákulisí

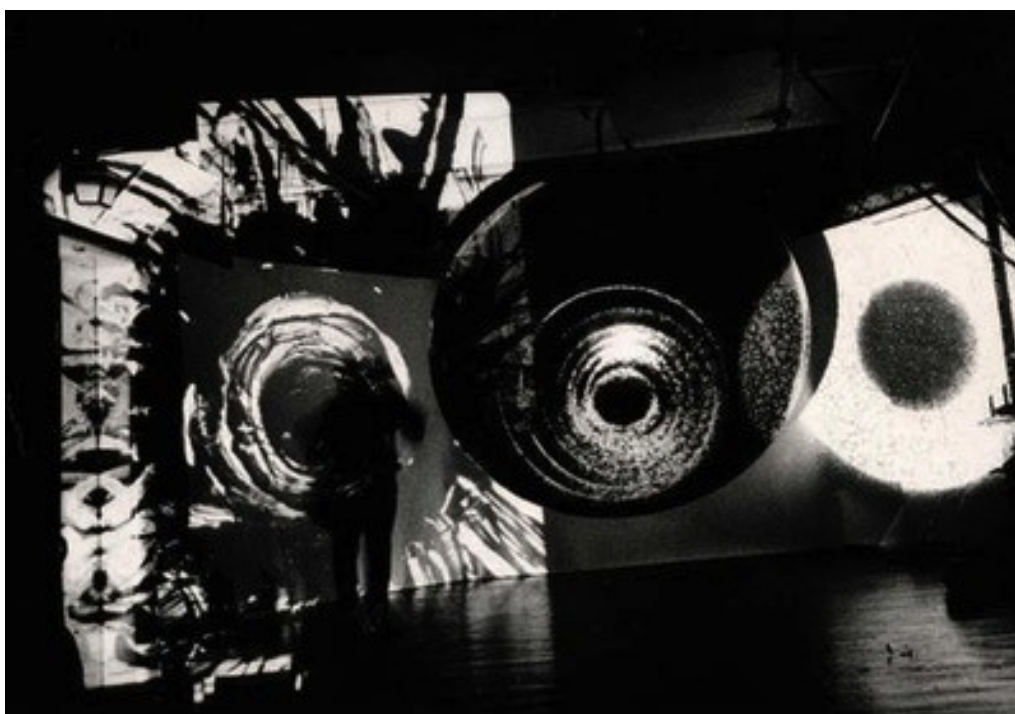


Obr. 17

Cory Arcangel – Colors, 2009



Obr. 18  
Cerebrum



Obr. 19  
Aldo Tambellini – Představení Black Zero v divadle Black Gate.

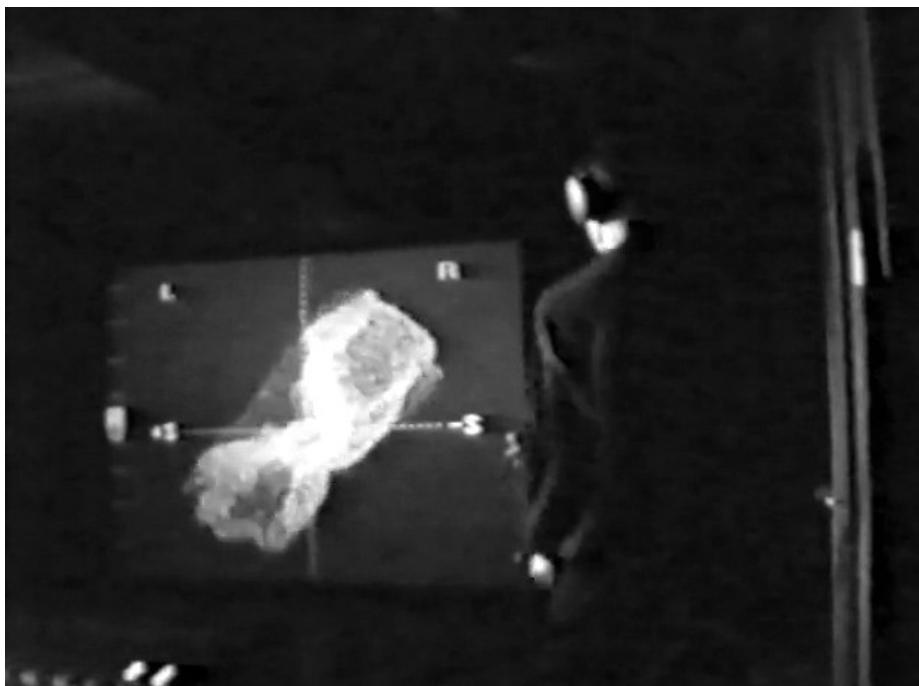


Obr. 20  
Michael Lew – dotekové rozhraní pro živý střih.



Obr. 21  
Peter Greenaway – dotekové rozhraní pro živý střih.





Obr. 22

Envoi – Tep Zepy. Osciloskop jako forma reprezentace hlasu. Divadlo Archa, 1998.



Obr. 23

Petr Šprincl – koncertní projekce PzH.



Obr. 24

Pavel Mrkus – Cluster, 2011