

SUMMARY

DISTRACTION AS THE PRECONDITION
OF CONCENTRATION

On the Problem of Reception in Walter Benjamin

Tomáš Dvořák

The essay inquires into some problems concerning the relationship between a medium and its audience. It starts out with Walter Benjamin's description of the transformation of modern experience, which he conceptualizes in media specific terms: as a confrontation of the perception of painting and film. Understanding these experiential modes – contemplation and distraction – as polar opposites is questioned and its underpinnings and consequences sketched out. First of all, it is the assumption of certain homology between the nature of the medium and the perceiving mind that is seen as a powerful, yet often unacknowledged driving force behind most conceptions of modernity. It also becomes the basis of many later conceptions describing the relationship between medium and audience as deterministic.

For Benjamin and other early theorists of modernity it is typical that their descriptions of crisis of the traditional are being balanced by promises of some better future order: new forms of unity and community are then to be achieved by the means of new forms of interaction and representation (such as the cinema). An important precursor of these efforts was Richard Wagner, whose new opera form was meant to create a collective and disciplined audience by eliminating distraction. The totalizing tendency inherent in Wagner, which is also present in the later demands on the cinema audience, serves here as an example of creating homogenous audience through homogenous medium: another form of the homology mentioned above.

The article claims, drawing on Jonathan Crary's analysis of modern forms of attention, that the contemplation – distraction dichotomy is a speculative abstraction which needs to be corrected and both forms of experience seen within a continuum where they ceaselessly flow into one another. By the same token, it is not just the forms of perception but the painting – film distinction itself which is in many aspects overstated. Generally: instead of defining the essences of specific media and figuring out their particular psychological and social effects, we should start with acknowledging the complex, multi-medial, and heterogenous character of our mediated world and of the forms of interaction it requires.

Translated by Tomáš Dvořák

Články

VSTUP
„POHYBLIVÝCH OBRAZŮ“
DO GALERIE

Lenka Dolanová

Úvod

Ve dvacátých letech dochází v okruhu výtvarné avantgardy k významnému střetnutí institucí filmu a výtvarného umění, které naznačilo některé z možností dalšího rozvoje pohyblivého obrazu v galerijním prostoru. V tomto období lze vystopovat tendence, předjímající nové koncepce projekce, aktualizované později v letech šedesátých. Průnik reálného pohybu¹⁾ do oblasti výtvarného umění uskutečňují v této době nejen filmové experimenty (za všechny lze jmenovat dílo Marcela Duchampa, Fernanda Légera, Mana Raye), ale také světelné projekce, zabývající se vztahem pohybu, světla, barvy a zvuku. Frank Popper spatřuje v těchto avantgardních experimentech se světlem a pohybem jeden z nejdůležitějších zdrojů technologického umění.²⁾ Instalace s pohyblivým obrazem však ohlašují již rané protokinematografické vynálezy, například laterna magika, jejíž mechanismus spočíval v promítání světelného kužele zezadu přes průsvitnou přepážku na plátno, či pokusy o sestrojení barevných varhan, rozvíjejících analogie světla (barvy) a zvuku, které poprvé vyvrcholily v osmnáctém století v díle jezuitského matematika Louise-Bertranda Castela.³⁾

Pro vývoj promítaných obrazů jsou významné experimenty vznikající od prvního desetiletí dvacátého století v prostředí Bauhausu. Ludwig Hirschfeld-Mack vytvářel své „reflektorické experimenty světelných her“ (*reflektorischen Lichtspiel-Experimente*) v letech 1921 až 1923. Barevné světlo promítal zezadu na průhledné plátno, přičemž mezi zdroj světla a plátno umisťoval různé šablony a masky. Hirschfeld-Mack považoval

1) Frank Popper rozlišuje mezi pohybem „virtuálním“ (zdánlivým), tedy takovým, k jehož rozpoznání je zapotřebí mentální aktivity diváka a pohybem „reálným“, kdy jsou v pohybu samotná díla (či kdy je možnost pohybu implikována – například zásahem diváka či jinými vlivy okolního prostředí). Viz Frank Popper, *Origins and Development of Kinetic Art*. London 1968, zejm. s. 93n; a dále T ýž, *Art of the Electronic Age*. London 1993.

2) Tamtéž.

3) Více viz Eleanore Doppenberg – Karel Dibbets, *Abstract Film and Color*. In: Monica Dall'Asta – Guglielmo Pescatore – Leonardo Quaresima (eds.), *Il colore nel cinema muto*. Bologna: Mano 1996, s. 216 – 223.

pohyblivé světlo za primární prostředek filmového představení a přemítal o jeho plném využití v přeměně v samostatně vnímaný světelný kužel⁴⁾; již v tomto raném období tak předpověděl pozdější osvobození čistého světla v instalacích šedesátých let. Vztahem světla a pohybu se zabýval László Moholy-Nagy, který uvažoval o nových typech prostorů, slučujících pevné geometrické prvky s nemateriálními hrami pohyblivých barevných světél. Jeho aktivity vyústily ve *Světelnou rekvizitu (Lichtrequisit)*, vytvářenou od počátku dvacátých let, která získala definitivní podobu v letech 1929 až 1930. Jedná se o pohyblivou strojovou sochu, jež je jakousi syntézou celého avantgardního směřování. Konstrukce je umístěna na kruhové základně a tvoří ji pravouhlé části z vyleštěného kovu, perforované kovové disky a skleněná spirála. Socha, jejíž jednotlivé části jsou poháněny strojkem, je doplněna systémem elektrických žárovek vrhajících své barevné světlo do všech směrů. Krisztina Passuth postřehla dualismus tohoto díla v jeho sloučení sochy a světelného představení: „Existuje současně ve dvou formách: ve skutečnosti jako skleněná a kovová konstrukce a virtuálně jako její stůny.“⁵⁾ Konflikt mezi materiální a virtuálními aspekty díla je jedním z charakteristických vlastností pozdějších videoinstalací. Podobné experimenty se světlem a pohybem tedy naznačily budoucí zkoumání časoprostorových vztahů, vznikajících spojením promítaného obrazu se statickými sochařskými objekty.

Šedesátá léta jsou obdobím intenzivního střetávání galerijního (muzejního) prostoru s pohyblivým obrazem. Ačkoliv se tato studie věnuje převážně praktikám, pro něž se v uměleckém prostředí vžil termín videoinstalace, použila jsem v názvu označení pohyblivý obraz. Ráda bych tím upozornila na nebezpečí přílišného technologického vymezení, neboť tato raná díla, vřazovaná dnes do poněkud vágní kategorie videoartu, často nerozlišovala mezi použitím technologie filmu a videa⁶⁾; pozdější snahy o striktní oddělování filmového a videoartového světa – dosud patrné v současné praxi – nebraly tuto prvotní heterogenní povahu příliš v potaz. Noël Carroll navrhuje použití termínu pohyblivé obrázky (či obrázky – v originále jde o rozlišení mezi picture a image), jenž umožňuje zahrnout kromě filmu také video a počítačové zobrazování: „Možná, že označení ‚pohyblivé obrázky‘ je lepší než ‚film‘, protože propaguje hlubokou charakteristiku této umělecké formy.“⁷⁾

4) Tamtéž.

5) Krisztina Passuth, *Moholy-Nagy*. Budapest 1987, s. 67.

6) Existovalo množství tvůrců, kteří vytvářeli současně videopásky i filmy (například Bruce Nauman, Richard Serra či Joan Jonas), zatímco jejich díla byla zprvu ignorována jak ze strany filmové kritiky, tak historiky umění.

7) Noël Carroll, *Definování pohyblivého obrazu*. „Iluminace“ 13, 2001, č. 2, s. 24. V názvu nedávné výstavy ve Whitney Museum v NYC se objevuje termín „promítaný obraz“ (a dále „promítané instalace“) jako souhrnné označení instalačních děl, využívajících různým způsobem pohyblivého obrazu (filmu, videa, holografie). V katalogových textech se autoři snaží o vymezení „promítaného obrazu“ jako specifické umělecké disciplíny 60. a zejména 70. let. Viz Chrissie Iles, *Into the Light. The Projected Image in American Art 1964 – 1977*. New York (Whitney Museum of American Art) 2001.

Zjednodušeně se dá říci, že v dnešní době panuje určitá shoda označovat jako videoinstalace i díla, která nepoužívají jako svůj materiál výlučně obrazu videa (nýbrž také například filmu, digitálního zobrazení atd.). Nabízí se tedy otázka, zda má rozlišování na základě použité technologie vůbec nějaký smysl a tím také úvaha o udržitelnosti a použitelnosti samotné kategorie videoartu.

Videoinstalace lze vnímat jako fúzi filmu a výtvarného umění – jež v šedesátých letech samy zakoušejí radikální transformaci –, která svou pozicí na rozhraní disciplín naznačuje (mimo jiné) arbitrární povahu a neudržitelnost tradiční umělecké kategorizace. V dnešním kontextu se počáteční instalace (ve svém „klasickém období“ v rozmezí zhruba od půle šedesátých do konce sedmdesátých let) jeví jako originální komentář ke světu rostoucí mediace, využívající nové možnosti technologie ke zproblematizování naší pozice v tomto světě.

Jasně vymezení kategorie videoinstalace je obtížné. Lze říci, že se jedná o specifickou oblast umění instalace. Julie H. Reissová ve své knize o umění instalace považuje za nezbytné vlastnosti instalačního umění (*installation art*) reciproční vztah mezi divákem a dílem, místní specifičnost (což znamená, že součástí díla se stává jeho umístění) a zacházení s prostorem jako s celkovou situací.⁸⁾ Termín instalace, stejně jako videoinstalace, se v jazyce umělecké kritiky objevuje až v sedmdesátých letech. Polský badatel R. W. Kluszczyński pečlivě popsal vlastnosti umění instalace, jež řadí do souvislosti s dobovým směřováním k dematerializaci v umění druhé poloviny dvacátého století.⁹⁾ Jsou jimi *efemérnost* (díla existují jen po určitou dobu a při každém dalším vystavení mohou získat odlišný tvar); *relačnost (vztahovost)*; *proto-interaktivita*¹⁰⁾; *intermedialita* (instalační dílo podněcuje kontakty s dalšími uměleckými formami); *prezentrismus* (neboli neiluzornost: dílo nemá prosceniový charakter a neodkazuje mimo prostor, v němž je umístěno) a *sémantičnost*. Videoinstalace je podle Kluszczyrského na rozdíl od tradičních instalací *protovirtuální* (nachází se mezi reálným a virtuálním světem a jeho duální povaha se odvíjí od vztahů mezi jejím materiálním a virtuálním aspektem, které můžou nabývat nesčetných podob) a *narativní*. Neuplatňuje se u ní naopak prezentrismus, neboť vždy odkazuje mimo svůj vlastní fyzický prostor.

Video versus film: problematika specifičnosti

Na umění videa, vnímané v návaznosti na strukturální film, je s přihlédnutím k dobové filmové teorii nahlíženo jako na zproblematizování tradiční – to znamená pasivní – dimenze diváctví. K novému promyšlení otázek instituce diváctví dochází v průběhu sedmdesátých let v souvislosti s odhalováním ideologické podstaty tzv. kinematografického aparátu. Jean-Louis Baudry v dnes již klasickém článku z roku 1970 rozpoznává ideologické účinky filmu v jeho zahlazování konstitutivních diferencí mezi jednotlivými rámečky, což je operace nezbytná k dosažení iluze kontinuity pohybu. Podle Baudryho se divák ocitá ve stavu analogického snění a dokonce nehybnosti zajatců v Platónově

8) Srov. Julie H. Reiss, *From Margin to Center. The Spaces of Installation Art*. Cambridge, MA 1999.

9) Ryszard W. Kluszczyński, *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa 1999, zejm. s. 101 – 120.

10) Kluszczyński zde polemizuje s názorem Margaret Morseové, podle níž je v určitém smyslu každá instalace interaktivní, neboť divák si zde volí vlastní směr procházení; Kluszczyrského pojetí interaktivity se liší: podle něj má dílo interaktivní charakter jen tehdy, pokud je interakce obsažena také v ontologické sféře díla a samotné dílo je předmětem interaktivního vytváření.

jeskyni.¹¹⁾ Tento obrat ke kritické revizi nástrojů zobrazování ve filmové teorii souzní s dekonstruktivními snahami experimentálních filmařů, usilujících o analýzu kinematografického dispozitivu a zkoumajících vnitřní materiální strukturu filmu; tyto pokusy byly později označeny termínem *strukturální film*.¹²⁾ Za základní vlastnosti strukturálního filmu se považuje snaha o demystifikaci filmového procesu. Montáž jako hlavní tvůrčí složka strukturálního filmu slouží k odhalení spojení mezi dvěma okénky filmu, jež je v klasickém filmu zakrýváno. Proces vlastního vzniku díla se stává neoddělitelnou součástí jeho celkové struktury. „Každý film je záznamem (ne reprezentací a ne produkcí) svého vlastního vnímání.“¹³⁾ Umění videoartu spojuje se strukturálním filmem zejména toto úsilí o zviditelnění vlastních předpokladů v samotné struktuře díla. Jeho tématem se stává vlastní technologie: v případě raných videoinstalací se jednalo hlavně o využití systému zpětné vazby mezi kamerou a monitorem. Tvůrci využívali napětí mezi sférou skutečnosti a její (audio)vizuální reprezentací, a to simultánně, v reálném čase (na rozdíl od instalací filmových).

Vstup pohyblivého obrazu do prostoru galerie umožnilo tyto anti-iluzivní praktiky zajímavě rozvinout. Zatímco strukturální film ještě využívá klasický promítací systém a povětšinou také klasickou architekturu kina, prostředí prezentace výtvarného umění umožňuje obohacení filmové zkušenosti o fyzickou aktivitu diváka procházejícího prostorem. Ve svém soustředění se na prostředky vlastní filmu (od klasického filmu, ale i jiných proudů v rámci avantgardy odlišuje strukturální film podle Sitneyho právě důraz na zkoumání filmového média) a ve své snaze o dosažení filmové čistoty, osvobozené od všech „nefilmových“ znečištění, je však strukturální film výsostně modernistický. Ačkoliv již od dvacátých let dochází k propojování určitého proudu v rámci experimentálního filmu s prostředím výtvarného umění a později v letech sedmdesátých k přecházení některých tvůrců od strukturálních filmů k video (a filmovým) instalacím, „klasická“ linie strukturálního filmu pokračuje ve zdůrazňování čistoty filmové disciplíny v modernistickém duchu.

* * *

Není pochyb o tom, že nejen tvůrci a teoretikové experimentálního filmu, ale také prvotní teoretizování o umění videa bylo ovlivněno tezemi historika umění Clementa Greenberga, podle nichž by měla každá disciplína aspirovat na dosažení „čistoty“ soustředění se na vlastnosti, které jsou pro ni jedinečné.¹⁴⁾ Podle Noëla Carrola jsou snahy

11) Jean-Louis Baudry, *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, In: Leo Braudy – Marshall Cohen (eds.), *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. New York 1999 (5. vydání), s. 345n. Problematika psychoanalytické teorie tkví v ustanovení zjednodušujícího konceptu diváka jako „ideálního subjektu“, opírající se o domnělou existenci jedinečné privilegované situace sledování filmů v pasivním stavu.

12) Pojem strukturální film zavedl v roce 1969 americký kritik P. Adams Sitney, který také popsal jeho charakteristické rysy a vymezil jej jako specifický proud v rámci avantgardy.

13) Peter Gidal, *Teorie a definice strukturálního/materiálního filmu*. „Iluminace“ 11, 1999, č. 3, s. 30.

14) Klíčovým textem pro pochopení Greenbergových názorů je jeho esej *Modernistická malba z roku 1960*, v níž shrnuje své názory na modernistické umění. V češtině vyšla in: Tomáš Pospisyl (ed.), *Před obrazem. Antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Praha 1998, s. 35 – 42.

o označení specifičnosti média charakteristické pro období transformování technologie média v uměleckou formu a jsou součástí strategie legitimizace. Carroll se domnívá, že v oblasti videa zůstávají argumenty o specifičnosti média stále silné, zatímco ve filmu došlo v sedmdesátých letech k jejich překonání politizujícími a sémiologickými přístupy.¹⁵⁾ Jak dále dokazuje, médium může podporovat konfliktní a často protikladné směry vývoje a preference, prezentované jako specifické pro konkrétní médium, jsou ve skutečnosti preferencemi stylovými. Carrollovo tvrzení se samozřejmě omezuje pouze na úzký okruh děl „čistého“ jednonábového videa, a nebere v úvahu jeho inherentní zapojení do širšího kulturního kontextu (například iniciační propojení videa s institucí televize). Prvotní videoinstalace vznikají na rozhraní uměleckých disciplín, a jejich povaha je tedy nutně heterogenní. Mnozí filmoví teoretici považují video za médium bez vlastní identity, což jej nutí k neustálému nastolování vztahů s jinými médii. Například Raymond Bellour hovoří o videu jako o „převaděči“ a domnívá se, že tato pozice videa na rozhraní médií sama o sobě možnost specifičnosti vylučuje.¹⁶⁾ Zejména v dnešním kontextu se videoinstalace jeví jako jakési intermediální paradigma, operující v meziprostoru uměleckých disciplín a zkušeností.

Prostorová analýza filmového dispozitivu

První filmovou avantgardu tvořili ve dvacátých letech umělci volně přecházející mezi disciplínami. Tito tvůrci vnímali film jako jeden z prostředků vyjádření vedle malby, fotografie či sochařství. Výtvarní umělci přistupují k filmu od počátku jako k materiálovému konstruktovi a vnímají jej jako možnost rozšíření tradičního média na nový formát. Karel Teige vnímá přechod avantgardních malířů (z okruhu futuristů a konstruktivistů) k filmu jako logický krok ve směru experimentování s časem; tito umělci kladli důraz zejména na rytmus, formu (kompozici) a světlo: „Moderní malíři, kteří zasvětili svou práci filmu, formulovali si svůj problém nového, čistého kinografického umění asi takto: film je světelný, popřípadě barevně světelný rytmus, živoucí obraz, časoprostorová kompozice; film jako komplex světla a linií, geometricky organizovaných v rytmický pohyb, integrální figurace.“¹⁷⁾

V průběhu šedesátých let se výtvarní umělci znovu chopí pohyblivého obrazu, aby vytvořili novou intermediální formu, spojující video (či film nebo případně holografii) se sochařskou instalací, v návaznosti na konceptuální umělecké tendence. První tvůrci přecházeli k videoartu často z jiných uměleckých odvětví a médium videa se pro ně stávalo přirozeným rozšířením klasických uměleckých forem, stejně jak tomu bylo ve dvacátých letech v případě filmu. Vábil je nové technologické možnosti, které video v šedesátých letech nabízel, ve srovnání s filmovou technologií lehkost ovládnutí a relativní finanční

15) Noël Carroll, *Theorizing Moving Image*, Cambridge, MA 1996, zejména první kapitola 'Questioning Media'.

16) Raymond Bellour, *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris 1990.

17) Karel Teige, *K filmové avantgardě*. In: *Otázky divadla a filmu. Theatralia et cinematographica III*. Brno 1974, s. 322.

dostupnost. Jak již bylo řečeno, tito tvůrci využívali volně možnosti, které technologie videa nabízela, a nezabývali se nijak jeho domnělou „specifičností“; snahy o oddělování videa od filmu přišly až později, společně s touhou etablovat videoart jako novou uměleckou disciplínu.

* * *

Propojení filmu s výtvarným uměním způsobuje subverzi tradiční situace promítání filmů: dochází k expandování kinematografického aparátu využitím několika zdrojů projekce a pláten různých tvarů a velikostí. V průběhu procházení prostorem instalace se divák/návštěvník ocitá ve zvláštním meziprostoru, který umožňuje nový způsob konfrontace s pohyblivým obrazem. Anthony McCall vytvořil na počátku sedmdesátých let skupinu filmových děl, v nichž přímo zachází se světelným kuzelem ve vztahu k prostoru galerie. Dílo *Line Describing a Cone (Linie opisující kužel)* z roku 1973 sestává z promítnutí úzkého proudu světla v zatemnělé galerijní místnosti z projektoru na protější stěnu. V průběhu několika minut obkrouží světelná linie, umístěná zhruba ve výši hlavy, na stěně kruh, a místnost vyplní kuželovitý světelný proud. McCall zde odkrývá klasickou situaci promítání filmu v jejím minimalistickém okleštění: narušením zprostředkovací funkce filmového paprsku, spočívající v přenosu obrazů z promítací kabiny na plátno, se pozornost přenáší na samotný akt promítání. Světelný kotouč je snesen ze své skrytosti vysoko nad hlavami diváků do galerijního prostoru a stává se zvláštním efemérním objektem. Možnost vstupovat do vznikajícího kuželovitého proudu světla a vystupovat z něj upozorňuje na neexistenci nějaké jasně lokalizovatelné pozice diváka. Zrušením klasického filmového dispozitivu dochází tedy k narušení celistvého diváckého subjektu. Světlo tu nemá funkci prostředníka při konstruování vyprávění, nýbrž účinkuje v jednoduchém, do sebe uzavřeném okruhu, jehož cílem je vytvoření světelného kužele: čistý světelný proud je náhle odhalen ve své zbytečnosti a zjevuje tak paradoxní fungování filmových představení.

Americký filmař Paul Sharits pronikl do prostoru galerie několika instalacemi, v nichž využil zmnoženého obrazu k metaforickému předvedení kinematografického mechanismu. Dílo *Shutter Interface (Rozhraní závěrky)* z roku 1975, existující ve více obměnách, rozehrává dialog několika promítaných protínajících se obdélníků čistých barev, které přímo na stěně vytvářejí pulzující barevný prostor. Dojmu pohybu zde není docilováno promítáním sledu nehybných obrazů, zachycujících jednotlivé fáze události, nýbrž vztahem jednotlivých barev v jejich postupném defilování zleva doprava. Každá sekvence obrazů je navíc přerušena jedním černým rámečkem, čímž dochází k přímému odkazu k funkci závěrky. Joachim Paech ve své analýze podob meziprostorů u klasického filmu upozorňuje, že prostorová distance mezi jednotlivými políčky filmového pásu je zároveň časovým intervalem, který z figurativní diference políček vytváří během projekce na plátně obraz-pohyb.¹⁸⁾ Pulzující rytmus barevných ploch v Sharitově díle operuje přímo na úrovni samotného „místa mezi obrazy“, neboť jeho vlastním tématem se stává rozhraní (interfejs) mezi jednotlivými rámečky filmového pásu (zviditelněné zde v podobě barevných skvrn, přerušovaných vždy po každé sekvenci jedním černým

18) Joachim Paech, *Obraz mezi obrazy*. „Iluminace“ 14, 2002, č. 2, s. 5n.

polem).¹⁹⁾ Obě výše popsaná díla tedy rozkrývají kinematografický mechanismus klasického filmu jeho rozložením na jednotlivé elementy: zatímco McCall se zabývá samotnou situací promítání a činí pohyb svazku světelných paprsků vlastním obsahem díla, Sharits odkrývá činnost závěrky, když z několika projektorů promítá jednotlivé barvy – přerušované polem černé –, které se promísí přímo na zdi galerie. Viditelnost pohyblivého obrazu umožňují samotné mezery, oddělující jednotlivá políčka filmu. Sharits používá černá pole jako odkaz k těmto úzkým neexponovaným pruhům mezi filmovými okénky, skrývaným v průběhu projekce rotující závěrkou, a staví je tu do jedné roviny s poli barevnými. Ruší tak iluzi pohybu klasické filmové percepční situace, vznikající tímto zakrýváním mezery, a zároveň dává vzniknout odlišné pohybové iluzi, vyplývající ze vzájemných vztahů rychle promítaných barevných obdélníků na ploše zdi.

Prožitek exteriority a subjekt-proměněný-v-objekt

Rozložení do prostoru a postupný rozvoj v čase spojuje tato díla s uměním minimalismu, jehož zásadní význam podle Rosalind Kraussově spočívá v odmítnutí vnitřního významového modelu (podle teoretiků modernismu je význam do díla vložen jeho tvůrcem, a poté – jednou provždy – odhalen „nezaujatým“ pozorovatelem). V tomto ohledu je klíčový její pojem *decentrace (decentering)*, který by bylo možné pro naše účely poněkud rozšířit. Kraussová píše: „Touhou minimalismu bylo přemístění vzniku významu sochy ven, aby již k modelaci její struktury nedocházelo v soukromí psychologického prostoru, ale v prostoru veřejném, jehož konvenční přirozenost by mohla být nazvána kulturním prostorem.“²⁰⁾ Minimalistické objekty, vytvářené od počátku šedesátých let, zdůrazňují časové pobývání v prostoru „zde a nyní“ jako klíčové pro formování významu díla. Rosalind Kraussová spatřuje v minimalistickém umění završení dějin moderního sochařství, jež od počátku století prochází transformací „od statického, idealizovaného média k temporálnímu a materiálovému“.²¹⁾ Minimalistické objekty brání soustředění celkového významu výhradně dovnitř díla a činí divákovu pobývání ve svém komunikačním poli součástí celkové významové struktury. Ona decentrace je zde tedy chápána ve fenomenologickém smyslu jako závislost významu díla na okolnostech a charakteru jeho recepcí. V případě videoartových instalací je možno tuto decentraci nahlížet také jako přímé vztahování se k vnějšímu prostoru prostřednictvím přenosu obrazů a těl, ať již jde o zprostředkování projekce v reálném čase či předem nahraného materiálu. *Sky TV*, instalace s televizní obrazovkou, kterou v roce 1966 vystavila Yoko Ono, přenáší do galerijního prostoru v reálném čase obrazy z vnějšku výstavního prostoru. Statická kamera, umístěná na střeše galerijní budovy, snímá okolní oblohu a přenáší tento záběr

19) Mluvíme-li o Sharitově díle, je nezbytné upozornit na důležitost, kterou přikládá zvuku, který zde získává novou samostatnost. Jednotlivé tóny se rozvíjejí v koordinaci s barevnými promítanými poli, a dochází tak k prolnutí vizuálních a sluchových dojmů.

20) Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture*. Cambridge – London 1999 (třinácté vydání), s. 270.

21) Tamtéž, s. 282n.

na vnitřní monitor. Dochází tak k metaforickému „protržení“ kamenné budovy obrazem plynoucích mraků. Politicky utopické implikace tohoto konceptuálního díla spočívají v negování významu galerijního prostoru jako místa, kde v ideálním bezčase dochází ke kontemplaci uměleckých objektů.²²⁾ Lze tedy říci, že instalace svým apriorním vztahem k vnějšku narušují modernistickou představu o autonomním, v sobě obsaženém díle.

Na zvláštní nezakotvenost instalací a jejich nutnou vnějškovost ve vztahu k výstavnímu prostoru upozornila ve svém článku o videoinstalacích Margaret Morseová: „Rámcem instalace je pouze zdánlivě ten skutečný prostor, v němž je umístěna. Tento prostor je spíše pozadím, na němž se rozvíjí konceptuální, figurální, ztělesněný a temporalizovaný prostor.“²³⁾

Pohyblivý obraz v prostoru nesporně vnucuje odlišnou dynamiku vnímání. Ačkoliv se vyjádření odvíjí v čase, jak je tomu u běžného filmu, instalace se zároveň chová jako nehybné sochařské dílo a vyžaduje většinou určitý čas k obeplutí.²⁴⁾ Divákovi je tu určena role vstupovat do prostoru vymezeného dílem a pobývat zde po určitou dobu. Stává se hercem, vstupujícím na jeviště, zanechané mu zde umělcem a vzlínavým a neproniknutelným elektronickým povrchem. Joachim Paech mluví o nepřítomnosti středu, spočívající ve zvláštní plošnosti elektronických obrazů: prostor videa je podle něj čistým povrchem, jenž jakoby svůj prázdný střed přenesl ven, před monitor, a situoval do něj svého diváka, který je tak „vyobrazován“ světlem monitoru.²⁵⁾

Modely decentrované subjektivity, uplatňující se od padesátých let v uměních body artu a performance,²⁶⁾ jsou dále rozvíjeny s použitím technologie umožňující předvést tělo jakožto lapené v proudu mihotavých obrazů. Ke zvlášť intenzivním proměnám našeho vnímání času a vlastního těla dochází v případě děl využívajících technologie uzavřeného okruhu. Skupina instalací Petera Campuse využívá uzavřený okruh k dramatické transformaci divácké tělesnosti. Projekce nazvaná *aen* (z roku 1977) propojuje kameru – umístěnou ve výši ramen diváka a snímající jeho obraz od pasu nahoru – s projektorem, který jej v reálném čase, zvětšený a obrácený vzhůru nohama, promítá na protější stěnu ztemnělé místnosti. Vlastní přízračný, mlhavě rozpívaný obraz lze spatřit pouze pokud stojíme v záběru kamery, to znamená u vstupu do temného promítacího prostoru. Existence promítaného obrazu zdeformovaného, „ztechnologizovaného“ těla je tedy zvláště nejistá, závislejší na momentální pozici návštěvníka, stojícího na samém prahu místnosti.

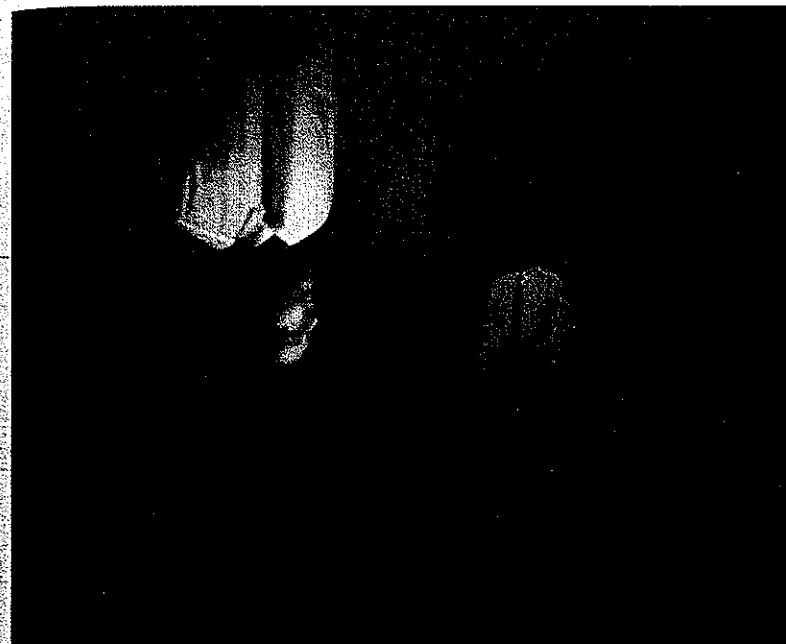
22) V 90. letech aktualizoval tento přístup v českém prostředí Tomáš Ruller (například v díle *Virtuální okno*), který se jako jeden z prvních u nás zabýval instalacemi uzavřeného okruhu, když na zeď galerie v reálném čase promítal okno či jiný pohled, vztahující se k prostoru galerie a jejímu okolí, snímáný z vnějšku statickou kamerou.

23) Margaret Morse, *Video Installation Art: The Body, The Image, and the Space-in-Between*. In: Doug Hall – Sally Jo Fifer (eds.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*. New Jersey 1990, s. 154.

24) O čase v uměleckém díle hovoří Umberto Eco ve studii *Čas umění*. In: Umberto Eco, *O zrcadlech a jiné eseje*. Praha 2002.

25) J. Paech, c. d., s. 15.

26) Fenomenologický přístup k umění body artu, ovlivněný do jisté míry z fenomenologie vycházející analýzou filmu Vivian Sobchackové, předkládá ve své vynikající knize americká historička umění Amelia Jonesová. Srov. Amelia Jones, *Body Art/Performing the Subject*. Minneapolis 1998.



Peter Campus: *aen* (1977)

Foto archiv

Jak upozorňuje Margaret Morseová, v případě videoprojekcí jsou obrazy nejméně zakotvené v realitě, neboť pevný prvek monitoru je tu vystřídán nehmotným projekčním systémem, který převádí tělo návštěvníka v mihotavý stínový obraz na stěně.²⁷⁾ Použití uzavřeného okruhu umožňuje vytvořit duplikát přítomného okamžiku, hrozivého dvojníka v podobě vlastního – v tomto případě navíc zdeformovaného – obrazu. Filosofie existencialismu hovoří o negativních aspektech cítěného pohledu; zde se divákovi tento pohled – vizualizován prostřednictvím technologie (mechanického oka) – vrací v podobě obrazu jeho vlastního těla, zírajícího do tmy před sebou. Negativní aspekty cítěného pohledu rozpracoval ve svém pozdním díle Jacques Lacan, který předpokládal rozkol mezi subjektem a pohledem. Subjekt je podle něj předem vytvářen jako ten, na koho je pohlíženo, a tento prvotní pohled pocítuje jako ohrožení. Tento pohled přitom není skutečným pohledem, nýbrž pohledem projektovaným, myšleným a symbolizuje naši závislost na pohledu Jiného.²⁸⁾ Návštěvník Campusovy instalace se stává tímto Lacanovým subjektem proměněným v objekt, vyobrazovaným dohlížejícím pohledem kamery.

27) M. Morse, *Video Installation Art*, s. 162.

28) Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*, London 1979.

Je zřejmé, že v mnoha raných videoinstalacích má technologie videa zcizující funkci a zkoumání technologických parametrů se děje ve jménu zviditelnění (negativního) vlivu zprostředkovatelské funkce technologie na naše vnímání. Neobvyklá komplexnost rané videoinstalace pionýrské dvojice Franka Gilleta a Geryho Schneidera, nazvaná *Wipe Cycle*²⁹⁾ do jisté míry předjímala dnešní instalace využívající nejnovější technologie. Na devíti monitorech docházelo ke konfrontaci nalezených záběrů z televizního vysílání, živých přenosů z galerie a jejího okolí a obrazů diváků v reálném čase a zároveň se zpožděním. Tělo návštěvníka se tak dostalo do víru informačního toku, rozloženo mezi záběry z různých časů a prostorů. Vlastní tělo diváka se tu stává jen jedním z proudu elektronických obrazů, článkem „informace“, technologickým subjektem rozpuštěným ve vysílání.³⁰⁾ Videoinstalace uzavřeného okruhu, využívající časového zpoždění, vyobrazují návštěvníka na místě, na kterém se již nenachází, a označují tak jeho absenci, jak vysvětluje François Parfait: „Tím, co vytváří reprezentaci návštěvníka, je, zdánlivě paradoxně, spíše pečeť jeho absence než prezence. U všech dispozitivů uzavřeného okruhu jsou totiž podmínky existence obrazu velmi donucovací a obraz návštěvníka samotného se vytrácí, odstraňuje se a nakonec se udržuje na vlákne svého zmizení; vidět již není logickým následkem bytí viděn, subjekt a objekt vidění se rozštěpí a je to tato figurace absence, jež tudíž získává význam reprezentace. Je tomu tak, neboť návštěvník je tam, aby se vytvořil jeho obraz a ve stejném čase nebo také po určité prodlevě (nebo se zpožděním po návratu onoho obrazu) tento obraz signifikuje jeho absenci.“³¹⁾ V instalaci *Wipe Cycle* označují obrazy návštěvníků, objevující se na monitorech s osmi a šestiácti sekundovým zpožděním, jejich nedávnou přítomnost u vchodu do galerie. Reálná nepřítomnost návštěvníků se zde transformuje v přítomnost ve virtuální realitě monitoru, kde nyní jejich zobrazení existují ve stejné ontologické rovině s dalšími elektronicky proměněnými obrazy.

Proměny filmového plátna

V galerijním prostředí dochází k oné fragmentarizaci promítaného obrazu jeho propojením s architektonickými a sochařskými dimenzemi prostoru. Okupování prostoru galerie filmaři, probíhající od šedesátých let, odráží jejich snahy osvobodit se od technických a sociálních omezení klasické promítací technologie a narušení konvencí uměleckých forem jejich novým uspořádáním. Peter Weibel spojuje tuto technologickou expanzi s novým přístupem ke světu: „Od počátku znamenalo rozšíření jediného plátna na mnoho pláten, jediné projekce na několikanásobné projekce nejen expanzi vizuálních horizontů

29) Název díla odkazuje k rané technologii videa – *wipe (stránky)* tvoří součást mechanismu elektronického obrazu, který se na obrazovce odvíjí proměnou jednoho obrazu v další. Instalace byla poprvé vystavena v nezávislé newyorské galerii Howarda Wise v roce 1969.

30) Gene Youngblood cituje Franka Gilleta, jenž se vyjadřuje ke svému dílu: „Byl to pokus předvést, že vy jste stejně tak součástí informace jako zřetelnější ranní titulky – jako divák získáváte satelitový vztah k informaci. [...] Jinými slovy, nové uspořádání zkušenosti recipování informace.“ Viz Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. New York 1970, s. 343.

31) François Parfait, *Video: Un Art Contemporain*, Paris 2001, s. 167.



Robert Whitman: Shower (1964)
Foto archiv

a pohlcující intenzifikaci vizuální zkušenosti. Vždy se používalo ve službách nového přístupu k vyprávění. Poprvé nebylo subjektivní vnímání světa stlačeno do konstruovaného, falešně objektivního stylu, ale bylo formálně prezentováno stejným rozptýleným a fragmentárním způsobem, jakým bylo zakoušeno. Ve věku společenských bouří, drog rozšiřujících vědomí a kosmických vizí se zmnožené projekce staly důležitým faktorem v touze po nové zobrazující technologii, schopné artikulovat novou percepci světa.³²⁾ Tato citace mimo jiné dokazuje, že psaní o videu je stále ovlivněno prvotními utopickými přístupy šedesátých let, jež spatřovaly v nových technologiích nástroj expandování vědomí.³³⁾

Šedesátá léta jsou dobou největšího rozvoje intermedialních divadelních představení, kombinujících živou hereckou akci s filmem. Zejména ve Spojených státech se často pořádala ve speciálně navržených prostředcích; za všechny lze jmenovat například *Movie Drome* Stana Vanderbeeka, proslulé kupolové divadlo, umístěné ve Stony Point v New Yorku, kde se promítacím plátnem stává celý interiér.

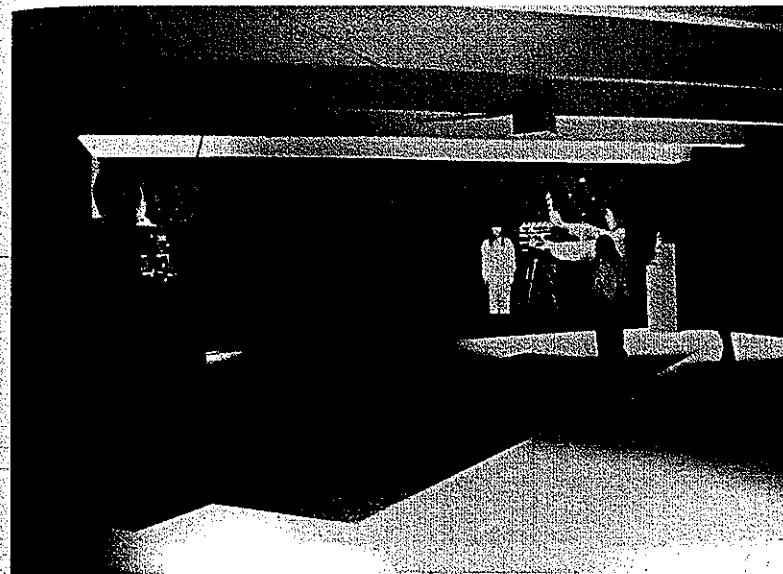
Také Robert Whitman zapojoval od konce padesátých let promítaný obraz do svých performancí – filmové projekce se zde přímo mísily s těly herců a vytvářely tak okamžitý kontrast s živou hereckou akcí na scéně. V první polovině šedesátých let vytvořil čtyři filmové „skulptury“, v nichž se sochařská instalace stává novým, prostorovým druhem plátna, přetvářejícím promítaný obraz v prostředí. Ve Whitmanově díle *Shower (Sprcha)* z roku 1964 je film se sprchující se ženou promítán přímo na závěs, tvořící součást kovového sprchového koutu s tekoucí vodou. Projekční prostor je zde pojednán s novou intenzitou a ruší transparentní plátno klasického filmového dispozitivu, nuceného k docílení iluze vymazat materiální kvality projekce. Galerijní prostředí naopak vtahuje filmový obraz do oblasti nové fyzičnosti, kde se způsob projekce stává neoddělitelnou součástí díla. Reciprocita mezi médiem sochařství a filmu vyúsťuje ve vzájemně prolnuté, neoddělitelně propojující vlastnosti obou.

Prostředí výtvarného umění tedy umožňuje specializaci obrazu, a navíc podněcuje i přímé inspirování se klasickými formáty malby: filmový obraz tak dostává podobu diptychu, triptychu či polyptychu středověkého umění či v případě kupolových projekcí kopíruje intenzitu zážitku z barokních interiérů, vtahujících návštěvníky do totálního, pohlcujícího prostředí. Zároveň se film navrácí ke své historii na počátku dvacátého století, kdy se pozornost diváků soustředila ve stejné míře na způsob promítání jako na samotný promítaný film.³⁴⁾

32) Peter Weibel, *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration (Past and Future)*. In: Martin Rieser – Andrea Zapp (eds.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. London 2002, s. 43n.

33) Technologický utopismus, přítomný v prvotním teoretizování o umění videa, byl ovlivněn teoriemi Marshalla McLuhana. Gene Youngblood ve své legendární knize *Expanded Cinema* (považované za zakládající publikaci v oblasti videoartu), píše například: „Film není prostě něčím uvnitř prostředí; intermedialní síť filmu, televize, radia, časopisů, knih a novin je naším prostředím, sloužícím prostředím, které nese poselství sociálního organismu. Ustanovuje v životě význam, vytváří zprostředkující kanály mezi dvěma lidmi navzájem a člověkem a společností.“ In: G. Youngblood, c. d., s. 54.

34) O tom více viz Tom Gunning, *Film atrakci: raný film, jeho diváci a avantgarda*. „Illuminace“ 13, 2001, č. 2, s. 51n. Raný „film atrakci“ charakterizoval podle Gunninga určitý exhibicionismus: neoddělitelné sepnutí promítacího přístroje, umístěného uprostřed sálu, s představením bránilo vytvoření iluze na plátně.



Michael Snow: *Two Sides to Every Story* (1974)
Foto archiv

V instalaci *Two Sides of Every Story (Dvě strany každého příběhu)* z roku 1974 zavěšuje kanadský umělec Michael Snow plátno přímo doprostřed místnosti a z obou stran na něj promítá komplementární filmy. Divák je tedy nucen k neustálému přecházení z jedné strany plátna na druhou, chce-li získat celkový obraz z obou perspektiv. Rozvržení promítání filmů na dvě strany plátna přitom kopíruje způsob jejich natáčení dvěma kamerami ze dvou protilehlých stran. Vidíme tu záběry ženy, která prochází mezi dvěma zároveň spuštěnými kamerami a svými akcemi rozehrává komplikovanou hru vizuálních zmatení, vrcholící v okamžiku, kdy na průhlednou plastovou zástěnu v dosud zdánlivě prostupném prostoru mezi kamerami nasprejuje zelenou spirálu, a zviditelní tím toto prostorové oddělení. Na obou stranách zavěšeného plátna je tedy promítán – z projektorů, umístěných ve stejné vzdálenosti od sebe jako původně kamery – obraz procházející ženy pokaždé z jiné strany. Ke způsobu svého vzniku se dílo vztahuje také tím, že filmy zachycují oba kameramany, a zviditelňují tak vlastní natáčecí mechanismus.³⁵⁾ Stejně

35) Při analýze tohoto díla v katalogu newyorské výstavy upozorňuje Chrissie Iles na vliv Marcela Duchampa. Duchampův film *ANÉMIC CINEMA* z roku 1926 se v avantgardních intencích pokouší o ironickou subverzi stabilní percepcie a vizuálního potěšení. Rotující kola se spirálovitými liniemi pravidelně střídají spirály s vepsanými slovními hříčkami (těžko přeložitelnými kalambúry, využívajícími zvukové podobnosti slov s odlišnými významy). Spirálovitá kola bez nápisů vyvolávají iluzi hloubky, která je potlačována,

roztržení projekce na dvě rovnomocné části využil Dan Graham ve svém filmu *Helix/Spiral* (Šroubovice/Spirála) z roku 1973. Na protější stěny místnosti promítá dva filmy, díla dvou vzájemně se natáčejících kameramanů. Vzájemný prostorový vztah obou performerů v době natáčení není zprvu lehké určit: jeden z nich stál na místě a kamerou, přitisknutou zadní částí k vlastnímu tělu, se šroubovitým pohybem obkružoval od hlavy k nohám, přičemž neustále zaměřoval druhého, jež kolem něj obcházel ve spirále. Ten při svém kruhovitém kráčení svého statického druhu taktéž filmoval, a při tom se snažil zůstat stále v záběru jeho kamery. Nehybnost jednoho, pohybujícího kamerou okolo vlastního těla, je ve vztahu s pohyby druhého, jehož kamera je však ve vztahu k jeho tělu nehybná; jejich vzájemnou závislost, určenou nutností koordinovat své pohyby, však narušuje protilehlé umístění filmů při jejich promítání. Výsledným dojmem z pozorování dvojice roztržené ubíhající záběrů je zvláštní pocit nesoudržnosti, pramenící ze ztráty pevného pozorovacího bodu. Rozvedení do prostoru, roztržení filmu na dvě doplňující se části, tedy umožňuje předvedení vlastního vzniku díla. Odhalení činnosti vlastního mechanismu má v obou dílech za následek vizuální a prostorové znejistění, pramenící z rozštěpení pozornosti a z obtíží při dešifrování prostorových vztahů v díle obsažených.

„Interakce dohledu“

Mnozí teoretici, zabývající se instalacemi, uvádějí, že fyzická mobilita diváka v prostoru implikuje nový způsob tělesného zakoušení umění. Tím dochází k narušení dominantního diváckého režimu scéniiových představení, kde je divák fyzicky oddělen od prostoru probíhající akce a podléhá „diktátu promítaného vyprávění“³⁶⁾, rozvíjejícího se po tvůrcem určené linii odněkud někam. Konkrétní materiální podoba instalace v sobě obsahuje diváckou trajektorii či alespoň určuje místo pohledu a naznačuje různý stupeň (tělesného) zapojení diváka: jeho vstup do prostoru díla (v případě videoinstalací uzavřeného okruhu přímá závislost vzniku zobrazení na tělesné pozici); obcházení okolo něj (či přepínání pozornosti mezi dvěma obrazovkami) nutně ke konstruování obrazu v divákově mysli; pozice před dílem, kdy není k adekvátní recepci díla fyzická aktivita nutností. Thomas Zummer se domnívá, že tyto rané videoinstalace tvoří jakési rozhraní mezi projekčními a interaktivními technologiemi.³⁷⁾ Na rozdíl od mediálních instalací devadesátých let, pro něž se předem přiznaná neskutečnost vyprávěného stává východiskem pro slastnou a hravou imerzivní zkušenost, tyto rané instalace naopak zdůrazňují konstruovanou povahu (zdánlivě přirozené) percepce. Analýza technologického dispozitivu videa

soustředíme-li se na spirály s nápisy. Jejich přečtení navíc vyvolává asociace a proměňuje následné vnímání spirál. Tento film svými komplexními vztahy mezi obrazovou iluzí a verbálními odkazy inspiroval podobná zkoumání od šedesátých let. Viz Ch. Iles, c. d., s. 36.

36) Annika Blunck, *Towards Meaningful Spaces*. In: Martin Rieser – Andrea Zapp (eds.), *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. London 2002, s. 55.

37) Thomas Zummer, *Projection and Disembodiment: Genealogies of the Virtual*. In: Ch. Iles, c. d., s. 71n.

a jeho vystavení v prostoru má za následek uvědomění si vlastní pozice diváka, odcizeného sama sobě, nacházejícího se pod dohledem díla. Instalace tak na své malé ploše zhušťují prostor Foucaultových moderních společností, jejichž strukturu tvoří neviditelný a všudypřítomný „pohled dohledu“, a umožňují jeho zintenzivněné prožití.³⁸⁾ Tyto „interakce dohledu“ tvoří kritický komentář k technologii a odhalují problematický vztah umění k technologickému diskursu. Efemérní povaha instalací, jež neexistují v jedné definitivní podobě, nýbrž vznikají znovu při každém novém sestavení, zároveň problematizuje galerijní způsob zacházení s výtvarnými díly. Raymond Bellour spatřuje rozpor mezi technologickou sofistikovaností instalací a nemožností ji adekvátním způsobem zdokumentovat: „Instalace je tedy místem průchodů. Je ale také místem uctívání. Omezena svým vlastním prostorem se paradoxně příliš nehodí k zaznamenání (často je křehká, nákladná a je obtížné ji fotografovat), zatímco využívá přístupu k nejsofistikovanějším prvkům techniky reprodukce.“³⁹⁾ Videoinstalace stojí na rozhraní mezi galerijním uměním a kontextem filmu a čistotu světa umění narušují rovněž svým přímým vztahováním se k širšímu mediálnímu prostředí. Nebezpečí ulpívání na uzavřených kategoriích se odráží v rozpačitosti teoretické reflexe umění videoartu. V souvislosti s vylučnou kontextualizací „promítaných instalací“ v institucích muzea a galerie dochází v umělecko-historické praxi často k potlačování vztahů k historii a teorii filmu a médií, a tím k okleštování prvotní mnohotvárnosti těchto děl. Současné podoby instalací – přejímající tendence pionýrských počínů šedesátých a sedmdesátých let – využívají konjunkcí obrazů videa a filmu s novějšími technologiemi a v nových (interaktivních) prostorech zintenzivňují rozpouštění hranic uměleckých kategorií stejně jako hranic lidského těla.

Lenka Dolanová (1979)

Studuje dějiny umění na Filosofické fakultě University Karlovy v Praze. Zabývá se zejména uměním videa a fotografie. Věnuje se umělecké kritice, publikuje v Literárních novinách a v časopisech Ateliér a Fotograf. Spolupracuje s Mezinárodním centrem pro umění a nové technologie (CIANT) v Praze.

(Adresa: lenka_dol@hotmail.com)

38) Foucaultova kniha *Dohlížet a trestat* (*Surveiller et punir: naissance de la prison*), v níž došlo k rozpracování tématu dohledu, vyšla v roce 1975 a je tedy současná s vrcholnou etapou rozvoje „instalací dohledu“.

39) Raymond Bellour, *Double Helix*. In: Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, New York 1996, s. 192n.

SUMMARY

THE ENTRY OF "MOVING IMAGES" INTO THE GALLERY

Lenka Dolanová

The history of early video installations produced notably in the second half of the 1960s and throughout the 1970s presents one of the most original clashes between the cinematic and the graphic arts environments. A noteworthy model for installations that used the moving picture were the experiments of the avant-garde in the 1920s. During that period, artists approached film as a means of expanding the traditional medium toward experimentation with time. The initial video installations can be perceived in connection with structural film. In the 1970s, film theory and practice underwent a critical revision of their own tools; the examination of a film's internal material structure is analogous, in the field of video, to the endeavours of its creators to make apparent the preconditions for the creation of the works in their very structure.

The environment of graphic art facilitates an enrichment of the cinematic experience through the physical activity of the viewer passing through a space, thus offering a new form of confrontation with the moving picture. Occurring here is the subversion of the traditional situation of a film being projected in darkened cinema halls by employing a number of film-projection sources or multiplied screens. Artists in a gallery ambience are inspired by the rich history of conceptual art, as well as by the traditional forms of painting. Many video-art historians note the lack of rootedness of art installations, their externality in relation to the exhibition space. Conversely, the connection with a sculptural installation endows the projected image with a new physicality.

The heterogeneous nature of installations lies also in the combining of the material – sculptural – level of an installation and its virtual aspect: although their expression develops in time, they act simultaneously as immobile sculptural objects, demanding the visitor's movement through space. Through their relationship with the broader media environment, video installations impair the purity of the world of art, posing questions concerning the sustainability of the traditional categorization of art.

Translated by Linda Paukertová

Rozhovor

FILM A MALÍŘSTVÍ

Rozhovor s Pascalem Bonitzerem

Pascal Bonitzer (* 1946) se k filmu dostal coby filmový kritik a teoretik, když začal na sklonku šedesátých let psát pro časopis Cahiers du cinéma. Ve svých textech – z nichž některé poté vyšly v jeho knihách *Le regard et la voix (Pohled a hlas, 1976)*, *Le champ aveugle (Neviditelné pole, 1982)* a *Décadrage (Peinture et cinéma) (Odrámování [Malířství a film], 1985)* – propojoval dobový zájem o ideologické fungování filmu se zájmem o estetické zkoumání specifik filmu, obzvláště narace, mizanscény a mimoobrazového pole. Speciální pozornost jistý čas věnoval promyšlení vztahu malířství a filmu, jak o tom svědčí texty shrnuté v knize *Décadrage (Peinture et cinéma)*. V jeho bibliografii nalezneme mimo jiné také monografii Erica Rohmera z roku 1991. Od osmdesátých let se Bonitzer čím dál více vzdaluje teorii směrem k praxi, tvorbě filmů, a už ve formě psaných scénářů pro jiné režiséry (např. Jacquese Rivetta, Raoula Ruiz, Chantal Akermanovou aj.), anebo vlastní režie (natočil prozatím tři celovečerní snímky, první z nich ENCORE v roce 1996). Pascal Bonitzer zavítal v listopadu 2003 do Prahy, aby tu v rámci Festivalu francouzských filmů osobně uvedl svou novou, ironicky spleťitou a jemně melancholickou komedii DROBNÉ ŠRÁMY (PETITES COUPURES). Bonitzerovu návštěvu Prahy jsme využili k tomu, abychom s ním udělali krátký rozhovor, v němž jsme se pokusili zavzpomínat na Bonitzerovy teoretické texty z konce sedmdesátých a počátku osmdesátých let vážící se k problematice vztahu filmu a malířství.

* * *

V osmdesátých letech se ve Francii rozvinula velká debata o vztahu filmu a malířství. Jaký byl důvod k otevření této debaty, v jakém kontextu se objevila?

V té době jsem pracoval pro Cahiers du cinéma, což byl tehdy časopis, který se zajímal o teorii filmu, což už se dnes z něj trochu vytratilo. Já jsem se vždy zajímal o film i o malířství a měl jsem chuť zkoumat, jaké jsou mezi nimi vztahy – vztahy, které sice nejsou evidentní, ale existují odedávna. Filmaři byli od počátku ovlivňováni určitými typy malířství (existuje například kinematografický expresionismus, který je spojený s expresionismem v malířství atp.) a já jsem to pojal z úhlu specificky kinematografického, z hlediska mimoobrazového pole, prostoru off... Pověsil jsem si, že někteří současní malíři v té době ve svých dílech znovu vytvářeli dramatický, scénografický prostor, jednalo se o návrat figurace prostřednictvím hyperrealismu či nové figurativnosti. A filmový prostor stejně jako určité typy filmových témat (velkoměsta a jejich prostor) či určité typy rámování zpětně ovlivnily malířství. Chtěl jsem trochu prozkoumat tyto vzájemné vztahy. Jen zlehka jsem se této problematiky dotkl.