

FILM SA STÁVA SKULPTURÁLNYM

Lars Henrik Gass

Dlhý príbeh „predkritickej“ adaptácie dejín filmu svetom umenia má svoj počiatok okrem iného v inštalácii Douglasa Gordona *24 Hour Psycho* (1993). Gordonov brilantný ťah spočíval v tom, že projekciu filmu Alfreda Hitchcocka natiahol na 24 hodín a umiestnil ho do black boxu, čím z neho urobil súčasť umeleckého priemyslu. Nicolas Bourriaud tento postup pozitívne hodnotí ako „postprodukcii“ obrazov prostredníctvom digitálnych technológií v súčasnom umení. Na prvý pohľad je však zrejme odlišnosť v porovnaní s Warholom: rezignáciou na nutnosť vnímania, ktorá je filmu vlastná – keďže estetikou a ani formou uvedenia neprenáša diváka do *iného* časopriestoru –, sa dielo posúva do dekoratívnej roviny a diváka zväzda nanajvýš k bezobsažnej interaktivite. So žánrom found footage, teda manipuláciou zachovaného a občas veľmi známeho filmového materiálu (napríklad z hraných filmov), sa avantgardný film už skôr začal podieľať na určitej forme psychoanalýzy kinematografie, a tým aj zvyšovať jej povedomie o sebe samej (najskôr vďaka Josephovi Cornellovi, neskôr v tvorbe Brucea Connera, následne u Matthiasa Müllera a ďalších). Reapropriácia dejín filmu prostredníctvom found footage vo svete výtvarného umenia je však apropriáciou kinematografických prvkov spektaklu, ktorého výrobným prostriedkom a metódam nemôže jednotlivý umelec konkurovať. Čoraz zložitejšie sa určuje hranica medzi nezávislým, umeleckým spracovaním filmového materiálu a čistou exploatáciou pod zámienkou umenia. Niektoré prípady sa stali predmetom právnej analýzy z hľadiska potenciálneho porušenia autorských práv. Je až zábavné, ako si práve umelci, ktorí pri vlastnej umeleckej činnosti využívajú filmový materiál bez vyriešenia autorských práv (a primeranej odplaty za ne), urputne strážia dodržiavanie tých svojich. Využívanie found footage je v umeleckej praxi už celkom bežnou, každodennou záležitosťou, niekedy skôr dekoratívnejšieho, inokedy zasa diskurzívnejšieho „kanibalizovania“ dejín kinematografie

i samotných filmov (alebo súkromných záberov z amatérskych filmov). Prosté zoraďenie vybraných, inak neupravovaných scén so (slávnymi) hercami z hraných filmov vo forme priestorovej inštalácie nezriedka postačuje na to, aby sa uznanlivo hovorilo o významnom umeleckom výkone, ako napríklad v prípade trilógie *Soliloquy Trilogy* (2000) či *Him + Her* (2008) od Candice Breitzovej, ale aj v mnohých ďalších, menej známych dielach. Zatiaľ čo v rámci kinematografie sa nájdený filmový materiál využíval aj na jej kritiku, vo svete umenia práca s found footage postupne skĺzavala do nostalgickej afirmácie a fetišizácie filmu. Vo filmových archívoch sa dôkladne pátra po motívoch a postavách, ktoré by sa dali aranžovať do sérií alebo kondenzovať do miniatúry. Tieto výtvyry sa priam pretekajú vo vášnivej puntičkárskej priberčivosti, výsledkom však je len zriedka hlbšie poznanie.

Záveru výskumu Simona Reynoldsa o posadnutosti súčasnej popkultúry „retromániou“ sa týkajú najmä found footage filmu ako spôsobu umeleckého spracovania filmových obrazov, predovšetkým s ohľadom na nové digitálne archívy sprístupnené na DVD a na internete, ktoré viedli k skutočnej inflácii nájdených obrazov a k vzniku novej podoby svojvoľne pri zaobchádzaní s nimi. Tento umelecký postup je problematický, pretože usilovná, remeselná často dokonalá a zároveň miestami aj fascinujúca recyklácia kontinuálneho pripomínania filmovej obraznosti neprináša nijaké nové obrazy, skôr mu hrozí, že sa z neho stane štruktúrny princíp. Jedným z prvých relevantných príkladov toho, ako sa prostredníctvom takejto formy redukcie dá etablovať na trhu s umením, sú *Telephones* (1995) Christiana Marclayho. Autor tu spája zábery na hercov tak, ako keby spolu telefonovali, čím vzniká umelecký dialóg fiktívnych postáv. Filmový zážitok sa redukuje na sekvenčné zoradenie, na jednoduché rozpoznávanie motívov, ktoré kedysi tvorili len nepatrné čriepky filmu, čiastočky omnoho rozsiahlejšieho a komplexného naratívneho (ako aj ideového) logického celku a predovšetkým určitého alternatívneho prežívania času a skutočnosti.

Found footage sa stáva príznakom krízy vznikajúcej eróziou filmového obrazu, z ktorého sa, slovami Sergeja Daneyho, stal informálny obraz (*informelles Bild*). A práve tým je found footage zaujímavý aj pre oblasť reklamy. Videoklip k skladbe *Video Games* (2011) Lany Del Reyovej zožal veľký úspech aj vďaka tomu, že evokoval minulosť cez dekoratívny *retro look* opotrebovaných pohyblivých obrazov, ktoré sa dovtedy objavovali len v experimentálnych filmoch. V jej klípe k piesni *Love* (2017) je budúcnosť možná len v minulosti, v spomienkach sa úspešne usídľuje sci-fi, z popkultúry sa stáva reverzná utópia (*rückwärtige Utopie*). „Konečné zmierenie“, na ktoré už kriticky poukazoval Adorno vo svojej eseji o Franzovi

Schubertovi, rezignuje na akúkoľvek formu pokroku v jeho nekonečnom zdokonaľovaní toho, čo tu už bolo. „Retrománia“ je čas zakonzervovaný v archíve, z ktorého sa nedá uniknúť. Found footage dodnes čerpá z metód, s ktorými pred desaťročiami prišli Conner, Müller a ďalší. Len málo tvorcov je takých originálnych ako Bjørn Melhus, napríklad v *Auto Center Drive* (2002), ale aj ďalších prácach, ktorý rád pracuje so zvukovými stopami starých filmov, vnáša do nich vlastnú interpretáciu a spája ich s rôznymi inými postavami. Melhus vo svojej apropriacii nezneužíva filmový materiál na tvorbu falošnej estetickej blízkosti, naopak, slúži mu ako východisko pre svojrázny umelecký prejav. Nepodlieha pokušeniu filmovej obrazy kategorizovať a neuspokojuje sa s ich prvoplánovou ikonografiou, pretože jeho „sound footage“ je vždy oprávnenou interpretáciou novej reality vo forme filmu a, čo je najdôležitejšie, je tiež nezávislým umeleckým postupom. Kinematografia tu plní skôr úlohu rezonančnej komory – veľmi vzdialenej.

Mediálna umelkyňa Jesse McLeanová v rozhovore s Christianom Höllerom hovorí: „Pri práci s už existujúcim materiálom je jednou z najdôležitejších otázka, aký prínos bude mať daný materiál i spôsob jeho nového spracovania v súčasnosti. [...] Domnievam sa, že by sme tým materiálom nemali byť len jednoducho očarení. Keď sa zamýšľame nad potenciálom akéhokoľvek materiálu, vždy musíme mať na mysli v prvom rade dôvod, pre ktorý s ním chceme tu a teraz pracovať.“ McLeanovej tvorba sa vyznačuje novátorským prístupom k práci s found footage, či, presnejšie, novým uvedomením si práce s obrazmi, ktoré poznáme z televízie či z internetu a ktoré nás ovplyvňujú. Tento postup sa zvykne označovať nie veľmi jednoznačne ako „postinternetové“ či „postdigitálne“ umenie. McLeanová čerpá materiál primárne z amatérskych videí na YouTube alebo z televíznych žánrov, ako sú programy televíznej evanjelizácie, kvízy a súťaže, telenovely atď. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že McLeanová sa vo filmoch venuje popkultúrnym fenoménom: ako ľudia počúvajú hudbu a pozerajú televíziu. Jej tvorba je však radikálne odlišná a znepokojujúca pre jej konfrontačné zobrazovanie mechanizmu ľudskej (seba)projekcie ako vyjadrenia asymetrie medzi emóciami a technológiami vo vyspelých industriálnych spoločnostiach. McLeanová vyhľadáva a skúma citové prejavy ako obdiv či strach prameniace z pozorovania externých obrazov.

Vo filme *Magic for Beginners* (2010) zaznie: „Ľudia zvyknú hovoriť, že veci, čo sa dejú vo filmoch, nie sú reálne, v skutočnosti však práve to, čo sa vám deje v živote, je to nereálne.“ V poznámkach k svojej dizertačnej práci to Karl Marx vyjadril slovami: „Skutočné toliare existujú rovnako ako existujú aj imaginárni bohovia.“ To, čo si sám dokážem predstaviť, považujem za prejav skutočnej imaginácie.

Dlhy si vytvárame na základe vlastnej predstavivosti. Znamená to teda, že bohovia skutočne existovali. Inými slovami, McLeanová sa nezaobrá tým, čo je na viere reálne, ale aká realita na základe viery vzniká. Ľudia sú nerozlučne spätí s vecami. Kto skutočne sme, sa dá odmerať a hodnotiť len na základe vecí, ktorými sa obklopujeme. Prostredníctvom vecí chápeme samých seba, komunikujeme. A čo po nás zostane, keď už nebudeme existovať? McLeanová v projekte *The Invisible World* (2012) reaguje: „Na rozdiel od prírody veda a technológie nie sú statické, ustavične sú v pohybe a na každom kroku spôsobujú znepokojujúce a ohromujúce zmeny vo vonkajšom cudzom prostredí, do ktorého nás viedli.“

Je čoraz menej podstatné, či ide o prevzatý alebo vlastný materiál. Dôležité je to, na čo obraz odkazuje. McLeanová obrazy nikdy nepoužíva iba čisto atmosféricky či dekoratívne, t. j. obraz nesmie byť len krásny sám osebe, a to ani aditívnym, ani seriálovým spôsobom, aby tak obrazy dávali zmysel len v usporiadaní na základe určitých podobností. Svojou zlou technickou kvalitou pôsobí materiál, obvykle prevzatý z internetu, až odpudivo a obrazy pôsobia miestami surovo, nedokončene a nevyrovnané. U McLeanovej pôsobia chvíľami znepokojivo prirodzene, umelecky bezpríznačovo. Dáva prednosť hrubému, nespracovanému materiálu, ktorý vznikol bez akýchkoľvek estetických ambícií, ako sú napríklad záznamy televíznych evangelizačných programov či kvízov. Odmieta akúkoľvek pridanú i dekoratívnu hodnotu. Má zjavne bližšie k televízii ako ku kinu, určite viac k rôznym formám televíznych programov ako k filmom. Špecificky to ovplyvňuje aj spôsob, akým s materiálom pracuje. Zaujíma ju vzťah k tomu, kto sa pozerá a túži. Stavia sa zoči-voči nebezpečenstvu, ktoré pramení z fascinujúceho obrazu, tým, že zobrazuje ľudí, ktorí sú ním fascinovaní. Všetky obrazy už boli uvedené, niekto ich videl, nikdy nejde o originál, neukazuje ich prvýkrát. V rozhovore s Kentom Lambertom McLeanová hovorí: „Často pracujem zámerne s materiálom, ktorý je voľne dostupný, lebo práve to, že už funguje vo verejnom priestore, ma pri jeho použití zaujíma.“

Obrazy už boli videné a použité, sú už opotrebované. Vzťahujú sa k tým, ktorí ich vytvorili, a k tým, ktorí si ich pozreli, teda k nám. Chýba tu práve tá estetická a technická kvalita, ktorou sa vyznačovalo využívanie materiálov prevzatých z bežných kinofilmov. Obrazy sa dostali do výberu výlučne pre ich svojskú nekonvenčnú kvalitu (a nie pre ich obsah), bez ohľadu na ich provenienciu. McLeanovú nezaujíma objavovanie analógií. Chce nanovo definovať status týchto obrazov a ich ikonografický efekt. Nejde jej o analýzu tematickej súslednosti viac-menej obdobných obrazov z podobného zdroja (predovšetkým z hollywoodskych filmov), ale o novú a hlbšiu účinnosť už jestvujúceho zobrazenia. Hľadá už použitý obraz, ktorý bude

po umiestnení v inom kontexte pôsobiť ako nový: nie ako autentický originál, pri ktorom neskúmame pôvod, ale ako odzrkadlenie pohľadu naň, v ktorom je reflektované jeho spoločenské využitie, spoločensky odolný obraz. A práve tu nastal zásadný prelom vo vzťahu k tradičnému poňatiu práce s found footage: predstaviť už predtým použitý obraz akoby po prvýkrát a tak, že vyvoláva špecifický a šokujúci dojem, hoci spravidla nejde o nijaký hodnotný artefakt. Zvláštny účinok týchto obrazov spočíva v tom, že tie obrazy hľadajú späť na nás. McLeanová v nájdenom nepátra po uniformite či podobnosti, o ktorú sa doteraz zaujímali found footage filmy pri analýze kolektívneho nevedomia kinematografie. Ide jej o obrazy, ktoré niečo vypovedajú o našich vlastných obavách a túžbach.

McLeanová sa úspešne vyhýba riziku spätému s používaním nájdených filmových obrazov: nespolieha sa na ich efektnosť a neredukuje ich na motívy, ktoré vždy viac-menej zobrazujú to isté v určitých sériách ako vizuálna hra napríklad v *Telephones* od Marclayho. Found footage vždy čelilo dvom hrozbám: že sa zmení na objekt fascinácie alebo ostane len motívom. Imitátori Connera a Müllera majú už na YouTube tisícky napodobovateľov. Z internetu sa stal jeden obrovský archív a k jeho obsahu má dnes prístup v princípe každý. Značne sa tým znehodnotil proces, ktorý sa pôvodne zdal vhodným na získavanie „sub-príbehov“ z hraných filmov, a tým z nášho detstva. Exploatovanie motívov zo starých, už všadeprítomných a univerzálne dostupných filmov nabralo inflačné rozmery, a čoraz viac znemožňovalo akúkoľvek diskusiu o tom, čo by mohlo nastať po umeleckom využití found footage, respektíve súčasne s ním, a teda či sa ešte vôbec dajú vytvárať nové obrazy, či už naozaj nebolo všetko povedané, zobrazené, ukázané a premyslené. Fakt, že tieto nanovo použité materiály sa už stali predmetom meniacej sa spoločenskej tradície, nebol zjavný a ani sa o tom nediskutovalo. Záujem o found footage, spojený s nástupom internetu, možnosťami digitálneho strihu i so sprístupnením kanálu YouTube v roku 2005, teda skrátka od momentu „nerozlíšiteľnosti umenia od domáceho videa“ (Vera Tollmannová), podstatne určovala skutočnosť, že aj keď boli nájdené scény čoraz originálnejšie a pozoruhodnejšie, strih stále dokonalejší a žáner ako taký sa prudko rozmáhal, spoločenským zmenám a vývoju mediálnych technológií sa venovala len minimálna pozornosť. Všetko veselo napredovalo a vyzeralo stále elegantnejšie. Rozdiely sa vyrovnávali, časové odchýlky sa hravo synchronizovali a výhradným prostriedkom na pochopenie reality sa stal subjektívny pohľad. Zatiaľ čo spočiatku išlo pri tomto procese o skúmanie analytických a historických súvislostí medzi vzdialenými obrazmi z dejín kinematografie, dnes sa viaže skôr na metahistorický naratív a na určitý typ tradičného umelca, ktorý materiál

hodnotí čisto z formálnej stránky. K obrazu sa už neprístupovalo historicky alebo podľa kritérií následnosti a rozpojenia, vývoja a odlišnosti, ale z hľadiska simultánnosti a dostupnosti. V dôsledku neobmedzeného prístupu internet vyvoláva dojem simultánnosti filmovej histórie a táto bezhraničná dostupnosť viedla k pocitu, že obrazy sú podobné alebo rovnorodé bez ohľadu na ich historickú súvislosť a hodnotu. Využívanie materiálov prevzatých zo starých filmov stratilo relevanciu vo chvíli, keď sa televízia a následne internet začali považovať za socializačné faktory. Kino, a tým aj filmová tvorba určená pre kiná, stratili svoj spoločenský význam, ľudia nielenže prestali pozeráť staré filmy, ale prestali pozeráť filmy v kine, a dokonca aj v televízii. Kinematografické obrazy sa stali súčasťou freak show.

Z obsahovej stránky McLeanová rozširuje len oblasť proveniencie obrazov z hraného filmu na televízne programy a amatérske videá na YouTube. Formálne však zachádza omnoho ďalej. Mení analytický prístup k montáži tým, že sa odkláňa od sekvenčného radenia motívov, od bežného prepájania príbuzných záberov z hraných filmov. Táto metóda nenavodzuje fiktívnu simultánnosť v podstate historických obrazov, ale historizuje simultánny prístup k nim. Autorka poukazuje na to, že na internete začíname vidieť (alebo „čítať“) a používať obrazy inak a kladie si otázku, ako a čo vlastne ešte vidíme. Odkrýva tak pozmenený prístup k realite, k obrazom tohto sveta – sú dostupné kdekoľvek a kedykoľvek, a práve tým sa mení aj náš vzťah k nim. Objav podobnosti a príbuznosti motívov, sekvenčný prístup k sústreďovaniu materiálu sa pripisuje avantgardným filmárom, ktorí začali pracovať s filmovým odpadom a kinematografické zábery radili do nových kombinácií, pretože nedisponovali prostriedkami na to, aby vytvárali nové obrazy. Nedostatok nových obrazov tak pomohol naratívnej kinematografii hľadať nový jazyk a nové sebauvedomenie. Tento tvorivý proces odhalil ohromné možnosti nazerania na obrazy, pretože ich vyňal z logického rámca rozprávania a nanovo usporiadal. Zastavil sa však vyslovene na polceste, pretože sa obmedzil na výrobu analógií, uspokojil sa s ich porovnávaním, resp. konfrontáciou a na pozadí obrazov, ktoré dennodenne chrľí internet, pôsobí naivne. Status jednotlivého obrazu to nijako neohrozilo, keďže na začiatku všetci umelci verili prepájaniu a kolíziám obrazov a celkovo kritickej sile montáže. Platí to aj potom, čo internetový algoritmus začal skladať, čo vidíme a ako to vidíme – čím sa prerušilo naše emočné prepojenie s kinom (ako s kognitívnym priestorom). Rizikom práce s found footage je vždy len čisté pôsobenie na motívoch postaveného diela, falošná podobnosť, fascinácia (už aranžovaným) obrazom, obdivuhodná snaha kompilovať tieto obrazy. Tvorcovia si museli neustále dávať pozor, aby sa nechytily do pasce, ktorú im obrazy pripravujú. Vydali sa cestou

formálne bravúrnej, miestami zábavnej brikoláže filmových obrazov a čoskoro ju dotiahli do dokonalosti. Napokon kino úplne vytesnili, hoci v dlhodobom horizonte ako alternatívu ponúkali len svoj blednúci lesk. Avantgardné analytické gesto sa premenilo na experimentálne dielo-ornament, ktoré by kritika mohla prijať. Found footage sa stalo konečnou kinematografie, čo hádam najpôsobivejšie a najlepšie zobrazujú práce Olivera Pietscha ako *Maybe Not* (2005), *Domin, Libra Nos* (2006) či *Blood* (2011), v ktorých kinematografické obrazy komponuje do výstredných orgií násillia, krvi a smrti, akoby nám film, naveky zanechávajúci svoje obrazy v sieti internetu, v okamihu svojho zániku chcel predviesť svoju smrteľnosť formou kolektívnych duchovných cvičení.

McLeanová demonštruje, ako televízia premieňa súkromné na verejné, a tým ho ničí. Pracuje pritom s dĺžkou a opakovaním až na hranicu bolesti. No skôr, ako by podľahla pokušeniu predviesť okúzľujúci obraz, odoprie mu význam, ako napríklad v diele *Remote* (2011), v ktorom systematicky obraz strihne vždy tesne predtým, ako sa v ňom udeje niečo, čo by mu ho mohlo vliat význam. Vylučuje z filmu príbeh, všetky postavy, každý vizuálny motív, aby sa do popredia dostali okraje obrazov, ktoré naratív vždy potláčal: hrôza fázy pred jazykom. McLeanová napríklad z televíznych šou extrahuje okamih očakávania, prerušenie spoločenského naratívu, tie desivé momenty napätia, v ktorých nie je jasné, či sa tichosť zvrhne do násillia, rozpadu, rezignácie, alebo sa predsa len preklopí do oslobodenia a spásy. Obraz ako taký sa dostáva do štádia, keď sám osebe nič nevytvára, nič nezobrazuje, ale zrazu sa transformuje, akoby čakal na impulz k štartu. Nejde tu však o kvalitu samotného obrazu, ale o jeho dĺžku, ktorú mu autorka často až násillne pridružuje. Tak sme v *The Eternal Quarter Inch* (2008) nútení sa v zbožnej úcte poddať náboženskému koncertu spolu s jeho obecenstvom. Obrazy sa musia dostať do bodu, v ktorom sa vymania zo spoločenskej štruktúry, do ktorej patria, v ktorom sa zmení ich sociálna a mediálna podmienenosť: reálne sa prepadne do symbolického ako v prípade zemetrasenia v *Somewhere Only We Know* (2009). Našu predstavivosť vyrúšia úvahy typu „teraz by sa mohlo stať toto“ a „teraz by sa malo stať toto“ vo chvíli odloženia sociálnej a mediálnej podmienenosti pocitov a my sa dokážeme konfrontovať s našimi vlastnými očakávaniami. McLeanová nás vystavuje slepejšej škrvne fascinácie, neobraznosti uprostred obrazov.

Kritika zacielená na found footage sa objavila súbežne s jeho úspechom vo svete umenia. Film prichádza o spôsob vnímania, za ktorý vďačil kinematografii, a je redukovaný na ikonografiu, inak povedané na nepretržitú strednú časť alebo vyvrcholenie filmu. Umelecký proces už teda nemá analytický charakter, ale stáva

sa predovšetkým aditívnym a dekoratívnym. A tak sa aj v prípade diela *The Clock* Christiana Marclayho (nemecký týždenník *Die Zeit* ho označil za „najobľúbenejšie umelecké dielo našich čias“) aj vďaka dômyselnej mediálnej stratégii jednej poprednej galérie poukazovalo skôr na úroveň náročnosti spojenej so zostavením materiálu ako na estetické kvality samotného diela, ktoré tak či tak nikto ako celok nevidel a asi ani tú potrebu nepociťoval. Marclayho film podriaďuje scény nájdené v tisícoch hraných filmov z rôznych období dennej rutiny a chronológií. Ukazuje aktuálny denný čas mimo filmu. Sám osebe funguje ako hodiny – trvá presne dvadsaťštyri hodín a synchronizovane s reálnym časom zobrazuje vždy scénu s hodinami a daným časom alebo ľuďmi, ktorí hovoria o konkrétnom čase. Filmový čas presne zodpovedá skutočnému času. Filmový čas sa stáva reálnym časom. Odhliadnuc od umeleckej zručnosti sa niet veľmi na čo pozeráť, neobjavíme tu nič nové. Trh s umením v tomto prípade dokázal, že neprevzal patronát len nad definíciou filmu ako umeleckej formy, ale aj nad jeho časovou skúsenosťou. Je potom príznačné, že Marclay si vyhradil možnosť jeho uvádzania len v múzeách a aj to, že sa v nijakom prípade nesmie kopírovať (film existuje len v podobe počítačového programu). Šesť duplikátov originálu sa údajne predalo za stovky tisíc dolárov do najväčších svetových múzeí (vrátane Centre Pompidou, MoMA a Tate Modern). Ďalšie múzeá i zberatelia umenia obišli naprázdno. Tento typ diela kompozičné zložky, ktoré ukradol filmu, vertikálne navrstvuje pred uponáhľaným obecenstvom, ktoré už nemá čas zájsť do kina. V princípe svojim divákom cynicky zobrazuje svet, v ktorom je subjektívna skúsenosť nahradená objektívnou mocou nad realitou. Úbežník tohto štrukturálneho princípu spočíva v potlačení rozpínavosti prostredníctvom simultaneity, oslnivou rozlúčkou s chladnou krásou času: „čas uväznený v priestore“, ako popísal Adorno tendenciu k zhmotňovaniu u Richarda Wagnera. Takéto diela sú spravidla dostatočne krátke na to, aby si ich divák zvládol pozrieť v rámci nahusteného programu rozsiahlejších výstav, alebo sú inštalované v slučkách a v tom prípade vôbec nezáleží na tom, kde sa začínajú a kde končia, či ako sú dlhé. Existuje len stred. Film stráca svoju časovú súvislosť a stáva sa len čistým spektaklom. Umelci filmu ako nájdenému kusu materiálu upreli jeho kedysi nevyhnutnú súčasť, a to špecifický spôsob vnímania a historický aspekt reality, ktoré boli postrehnuteľné len v priestoroch kina pri určitej časovej dĺžke a zodpovedajúcej nároku na pozornosť. O tvorbe Christiana Marclayho (či Douglasa Gordona) sa ani napriek dĺžke jednotlivých prác nedá hovoriť ako o „epickej“. Neprináša nijaký príbeh, ani nič neukazuje. Ide v podstate o tabuľové maľby s určitou dĺžkou trvania. Procesu práce s materiálom found footage v súčasnosti hrozí, že film kanibalisticky rozoberie

na márne dekoratívne kúsky a umeleckému svetu ho naservíruje bez toho, aby sám vytvoril akékoľvek nové obrazy, a stane sa tak symptómom krízy, v ktorej z filmového umenia ostanú už len použité obrazy iných, staré obrazy.

Keď svet umenia „objavil“ filmových tvorcov, neprinieslo to len ekonomické zhodnotenie ich diela, ale aj zmenu v spôsobe práce umelcov, ktorí film vo svojej tvorbe využívajú. Požiadavky trhu sa začali zohľadňovať pri prezentácii diel, ktoré sa zrazu predstavovali v slučkách, ako aj v samotnej podstate ich estetického stvárnenia. Forma sa takpovediac prispôsobila používateľovi. Technika slučky garantuje nepretržitý a nenáročný prístup k umeleckému dielu akémukoľvek divákovi, ktorý sa, často bezcieľne a nič netušiac, v nejakej chvíli ocitne na výstave preplnenej nespočetnými artefaktmi a nemá trpezlivosť pozrieť si „celé“ dielo od začiatku do konca. Nie dané dielo, ale výstava tu je tou udalosťou. Slučka odráža implicitného návštevníka výstavy, inštitucionálnu logiku ako štrukturálny princíp umeleckého diela. Ide v podstate o pohľad zberateľa, toho, kto chce vlastniť daný objekt, meštiacke umelecké dielo.

Filmy sa slučkujú aj v prípadoch, keď to z estetického hľadiska nedáva zmysel. Účinok slučky je zdanlivo jasný tým, ako hlboko zasahuje do mikrotextúry diela. Z týchto prác sa vytráca trvanie, opomína sa skutočnosť, že z estetického hľadiska môže byť dôraz na čas podstatný, že niečo v diele môže skutočne reprezentovať čas. Na tom je založený úspech tvorby Marka Lewisa, Shirin Neshatovej, Fiony Tanovej a mnohých ďalších, ktorí strategicky pracujú so spomalením a redukciami (a s prvkami estetiky veľkoleposti /*Überwältigungsästhetik*/). Jediným filmovým zvukom ostáva hudba, hlas mimo obrazu je rozprávačom príbehu, ktorý sa nevyvíja, no obsahovo a časovo sa vzťahuje k obrazu, ktorý často komentuje. Mimoobrazový komentár bol kedysi umeleckým prostriedkom avantgardných filmov (Marguerite Durasová, Chris Marker, Alain Resnais a ďalší), ktorým náš pohľad upriamovali na neviditeľné a na samotnú veličinu času, no v kontexte umeleckého priemyslu sa čoraz viac stáva prostriedkom návratu k pohľadu na povrch filmového obrazu a vracia tak kognitívny proces kritickej reflexii. V narastajúcej miere pomáha rozprávač mimo obrazu divákovi zorientovať sa v obsahu výstav zostavených z početných individuálnych objektov a rôzne naslučkovaných diel bez začiatku a konca. Všetko musí byť ihneď pochopiteľné. Hlas mimo obrazu slúži ako vstavaný audiosprevodca. Všetko smeruje k vertikálite, k *okamžitému uspokojeniu*.

Slučka začleňuje diváka, ktorý sa orientuje vo svete umenia, do estetického procesu. Dielo sa stáva vizuálnou matériou, v ktorej sú spoločenské konvencie umeleckého priemyslu už predvolenou funkciou nášho pohľadu a prístupu k pohyblivým

obrazom. Dielo musí byť zrozumiteľné ad hoc. Dĺžka filmu je na príťaž. Na to poukázali aj Malcolm Le Grice a Volker Pantenburg: na trhu s umením sa takéto diela presadia najjednoduchšie, dá sa im rýchlo a ľahko porozumieť a z hľadiska „ekonomiky pozornosti“ najlepšie vyhovujú jeho inštitucionálnej logike. Celý rad umelcov tak rýchlo pochopil, ako má svoju umeleckú tvorbu prispôbiť požiadavkám trhu, a vzišli z toho lepšie i horšie diela. No tie bez začiatku a konca, reflektujúce len strednú pasáž implicitného pohľadu, štrukturálne dávajú zmysel iba pri náhodnom pohľade v rámci kontextu múzea či výstavy. Pri zapojení tejto logiky je dĺžka trvania diela, ktoré si sotva niekto pozrie od začiatku do konca nezávisle od toho, či trvá 24 hodín alebo 24 minút, absolútne irelevantná. To mení aj dramaturgiu diela, ktorú teraz určujú motívy z umeleckého sveta, divákovo *mrknutie oka*, a nie čas nútia človeka k vnímaniu. Práve z tohto dôvodu v súčasnosti vzniká množstvo filmov, ktoré sú príliš dlhé a nie sú určené na to, aby ich divák videl celé. Sú to filmy, ktoré stále bežia, ale neplynú. Pri slučke stratila časová dĺžka diela svoje opodstatnenie. V princípe môže bežať donekonečna. V mnohých krajinách, ktoré pre politické pomery prišli o spojenie so svojou filmovou históriou, sa nakrúcaniu filmov venovali ľudia z umeleckých kruhov stojaci mimo kinematografiu, zástupcovia postkinematografickej generácie využívajúci odlišné umelecké postupy, ktorých filmy ani neboli zamýšľané pre kiná (a z toho dôvodu sa tam ani nehodia). Mnohé diela vytvorené pre svet umenia alebo v rámci neho sa dali len ťažko uviesť v kine, keďže im chýbala dramaturgia. Zatiaľ čo kino núti náš pohľad objektívne vnímať trvanie filmu, vo svete umenia sa film stáva objektom pre subjektívny pohľad, ktorý má záľubu v obrazoch. Je to opak kinematografie.

Mnohí galeristi, kurátori a zberatelia umenia nie sú zvyknutí sledovať v kine filmový program zostavený z odlišných diel, ktorého komplexnosť spočíva práve v ich diverzite. Umelecký rozmer filmu spočíva v objektívnom trvaní diela, jeho častí, a nie v subjektívnom čase, ktorý mu venuje divák. Záujem o komerčné zhodnotenie je obrovský. Galeristi, kurátori a zberatelia obiehajú výstavy a následne majú, respektíve musia, predostrieť seriózny úsudok. Dĺžka filmu je pre umelecký priemysel podrozrivou veličinou a na trhu s umením sa dá len ťažko peňažne zhodnotiť. Všetko úsilie sa teda sústreďuje na to, ako film jeho dĺžky zbaví, či presnejšie, ako mu odňať to, čo len tento časový aspekt môže vytvoriť, a namiesto toho z neho formou inštalácie alebo slučky urobiť dielo *skulpturálne*, a teda zhodnotiteľné na trhu. Prezentácia filmu si vyžaduje špecifické podmienky ako vstup za úhradu, úplne zatemnený priestor so vzostupnými radmi sedadiel či projekory 35mm filmov. A to v tomto systéme predstavuje problém, pretože každý náklad navyše znižuje

možnosti jeho trhového zhodnotenia. Ktorý zo zberateľov by sa tým všetkým chcel zaťažovať? Ktoré múzeum by bolo schopné zabezpečiť celú logistiku a všetky priestorové, personálne a technické požiadavky a ešte ich aj zafinancovať?

Podľa Briana O'Dohertyho umelci ako Duane Hanson nepriniesli do výstavných siení nutne iluzionistickú skulptúru, ale kritickú koláž, „niečo, čo galéria preniesla do svojich priestorov a schválila“. Predstavujú určitý symbolický systém, ktorý rozhoduje o tom, čo je dnu a čo ostáva na periférii. Trh s umením pre filmy, ktoré prijal za svoje, prišiel so súborom pravidiel a výrazných obmedzení, ktoré sa už viditeľne prejavujú na formálnych princípoch diel vytváraných pre túto umeleckú sféru. Vtedy sa kinematografia vracia v „špecializovanej“ podobe skulptúry a naberá určitý „fetišistický význam“ (Dietmar Schwärzler). Rosa Barbová, Rebecca Baronová, Dorit Margreiterová či Janet Cardiffová a George Bures Miller sa vo svojej tvorbe krvopotne usilujú nanovo vystavať kino ako fyzický priestor alebo objekt, ako fyzicky priechodnú, zmyslovú, ba dokonca hlučnú a haptickú udalosť, teda do podoby, ktorú kino malo kedysi, keď bolo zaužívanou formou vnímania odkazujúcou na realitu za hranicami samotného filmu. Ak na pozadí prevládajúceho afirmatívneho postoja k súčasnému umeleckému priemyslu a nedostatočného chápania kina a kinematografie vystavíme premietačku, filmový pás či dokonca priestor kina, často vzniká „antiiluzionistická“ ilúzia. Umenie vystavuje film v galérii ako trofej. Tacita Deanová svoje jedenásťminútové dielo *Film* (2011) premietala na 13-metrový monolit pred londýnskou galériou Tate Modern akoby išlo o rituálny objekt, nie náhodou mierne pripomínajúci prehistorický monolit Stanleyho Kubricka z filmu *2001: Vesmírna odysea* (1968). Aj názov diela, *Film*, naznačuje, že sa svojím spôsobom nachádzame v konečnom štádiu jednej éry. Objekt je spektaklom, nie film. Film sám seba prezentuje len ako objekt, nie ako médium. Objektový status filmu intenzifikuje to, že je nemý a tiež projekcia perforácie filmového pásu – pomocou, ktorej sa rozbieha filmový obraz. Film vystupuje v znamení svojho miznutia ako modus vnímania inej reality.

Umelecký svet zároveň uvažuje o filmoch ako výstavných objektoch, ktoré vznikli v čase kritického komentovania konvencií kinematografie, komoditného aspektu umeleckých diel a inštitucionálneho usporiadania – ide napríklad o diela Jacka Goldsteina, Anthonyho McCalla, Lis Rhodesovej, Andyho Warhola a mnohých ďalších. Alexander Horwath kritizoval tento vývoj na základe znovuoobjavenia tzv. rozšíreného kina (*expanded cinema*) svetom umenia, ktoré premieňa kritickú eróziu kinematografie na extenziu galérie (a trhu s umením), a vnucuje filmu jej vlastné konvencie a logiku exploatacie. Ako každá umelecká performatívna prax krátkodobo

zameraná na nepredvídateľné aj rozšírené kino smeruje k spochybneniu vnútorného centra a periférie, umeleckého a neumeleckého, každodennosti a umeleckého priestoru. Tento proces občas prekračuje symbolické, spoločenské a inštitucionálne hranice. Z umeleckého hľadiska tak podlieha vážnemu riziku, že sa rozplynie vo všednosti a stane sa nielen v spoločnosti neviditeľným, ale predovšetkým stratí akýkoľvek účinok či opäť upadne do osídel trhu. Rozšírené kino bolo umeleckou observáciou kinematografie, performancia zasa umeleckou observáciou galérie. Vo forme inštalácie však galéria opäť vymedzuje hranice kinematografie, ktoré rozšírené kino rozložilo. Observácia a kritika priestoru kina sa mení na afirmáciu a expanziu galérie. Performatív, živá udalosť, „eventizácia“ umeleckých diel je v súčasnosti vo výstavných sieňach a múzeách čoraz populárnejšia. Zberateľská činnosť a sprístupňovanie krehkých a pominuteľných umeleckých diel, ktoré sa len ťažko dajú archívovať, opakovane predvádzať a realizovať, a ešte ťažšie zdokumentovať (teda performatívneho umenia v širšom zmysle) sú na jednej strane z kurátorského a archívneho pohľadu plne legitímne a dávajú zmysel. Otázne však je, či a ako sa počas tohto procesu mení ich gestický význam, keďže sú najčastejšie vyjadrené len v podobe neurčitých formálnych odporúčaní a pokynov či založené na participácii publika a v dobovom kontexte prinášajú navonok alebo skutočne koncepcne protiinštitucionálny a antiekonomický odkaz. Úspešné prijatie však dáva trhu za pravdu: performancia *Angst* Anne Imhofovej v berlínskej Národnej galérii na jeseň 2016 hneď v prvý večer pritiahla dvetisíc návštevníkov. Kritik umenia denníka *Frankfurter Allgemeine Zeitung* sa pri vyjadrení svojich dojmov obmedzil len na formuláciu „moderná forma a výber správnych kľúčových slov“.

Určite existuje mnoho filmových diel, ktoré sa – hoci sa to deje len zriedka – viac hodia do galerijných priestorov ako do kina, napríklad keď je súčasťou diela zvuk premietacky ako u T. J. Wilcoxa, keď k nemu treba premietacku aj vidieť, či keď si vyžaduje projekciu na viaceré premietacie plochy. Bolo však vyslovene poburujúce, keď napríklad z *Movie Mural* (1968) Stana VanDerBeeka po jeho smrti prepísaného z 35 mm filmu na video v inštalácii na benátskom Bienále umenia v roku 2013 urobili pohyblivú tapetu. Avantgardné filmy nepochybovali o kinematografii len preto, aby nanovo legitimizovali galériu a pomohli tak novým výtvorom na trh umenia. *Documenta 11* na tento problém poukázala celkom jednoznačne, keď organizátori niekoľkohodinové dokumentárne filmy Chantal Ackermanovej a Ulrike Ottingerovej ako súčasť expozície predstavili 500 000 návštevníkom: Je síce pravda, že dnes sa na výstavách umenia prezentuje väčší počet často aj lepších filmov (a pritiahnu viac divákov) ako v bežných kinách, návštevník si však o nich

môže urobiť predstavu nanajvýš na základe krátkych úryvkov. Výstavy sú koncipované ako labyrinty, ktoré už neposkytujú priestor pre iný spôsob vnímania. Veľké výstavné salóny potrebujú, aby okolo čo najväčšieho počtu exponátov preplávalo čo najviac ľudí. Čísla sú totiž dôležitým parametrom hodnotenia ich úspešnosti. Walter Grasskamp teda oprávnene kritizoval vyjadrenie Borisa Groysa, že tento druh prezentácie sa nemá považovať za kurátorské zlyhanie, keďže tu ide o vykalkulovaný umelecký zámer. Gottfried Knapp v denníku *Süddeutsche Zeitung* problematiku jasne popísal na príklade výstavy tvorby Amara Kanwara: „Výsledkom je, že len pár vyčerpaných návštevníkov potulujúcich sa výstavou sa posadí, aby venovalo pozornosť aspoň niekoľkým minútam jedného z devätnástich paralelne bežiacich tematicky zoradených filmov. Väčšina sa uspokojí s popisom v katalógu, ktorý im prezradí, že Amar Kanwar predmetnou kolekciami filmov vyjadruje svoj postoj k vojenskej diktatúre v Mjanmarsku a nastoľuje všeobecné otázky týkajúce sa literatúry a politiky cez príbeh akéhosi miestneho kníhkupecta, ktorý strávil tri roky vo väzení za to, že z predávaných kníh vytrhával stránky s politickou propagandou.“ Knapp dospel k záveru, že filmy na výstavy jednoducho nepatria. To bezpochyby platí o únavne dlhých, široko dramaturgicky koncipovaných filmoch Jamesa Benninga, ktoré náhliaci sa divák nemá pri letmom pohľade šancu uchopiť – zaznamená a pochopí len toľko, že sa tam nič nedeje, pochyť len pekné prázdno. Premisu, že týmto spôsobom umelecký priemysel prispieva ku koncentrovanejšiemu vnímaniu a hlbšiemu pochopeniu umenia, prinajmenšom na film aplikovať nemožno. O tom, či sa dá naplno oceniť dielo, na ktoré sa človek pozrel len útržkovito, sa dá vážne pochybovať, no zároveň však nesmieme ortodoxne trvať na tom, že treba každé dielo presedieť úplne celé. Steve McQueen zákazom vstupovať do jeho projekčného black boxu naslepo v ľubovoľnom okamihu reaguje na najhorší možný scenár vývoja v umeleckom priestore, keď ľudia všade a hocikedy vchádzajú a vychádzajú a pritom ešte aj vyrušujú priebeh projekcie. V kuloároch sa hovorí, že kurátori výstavy *documenta 11* neumiestnili všetky filmové diela do galerijných priestorov z umeleckých pohnútok, ale pre obavy samotných filmárov, že keby sa ich diela premietali v kine hneď vedľa, návštevníci by ich nebrali rovnako vážne ako diela ostatných umelcov. A v tom sa určite nemýlili.

Black box predstavuje oddelenú zónu, je to *panic room*. No ani diváci náročnejších filmových programov, ako napríklad v sekcii „Art Film“ na bazilejskom veľtrhu umenia Art Basel, nie sú galeristi, kurátori ani zberatelia. Tí, ktorí sa vážne zaoberajú nákupom a predajom umenia, sa schádzajú v uzavretých kruhoch na luxusných pracovných večeriach. Filmová expozícia je zameraná skôr na miestne publikum.

Nikto z tých, ktorí sa živia obchodom s umením, nemá na kino čas. Teda „pozície“ sú už jasne dané. A preto nie je kino z pohľadu umeleckého trhu príliš zaujímavé. Rozhodnutie kurátorov výstavy documenta 12 Rogera M. Biergela, Ruth Noackovej a Alexandra Horwatha, že filmy nebudú vtesnávať do nevyhovujúcich priestorov medzi bielymi galerijnými stenami, ale urobia z „normálneho kina“ (Bert Rebhandl) integrálnu súčasť podujatia, bolo zrejme jediným možným riešením v kontexte takej rozsiahlej výstavy. Kino sa tak dá brániť a vnímať historicky ako to pravé miesto pre filmy a spôsob vnímania, ktorý vyžadujú – bez ohľadu na vtedajšie názory predstaviteľov sveta umenia. Ian White sa zároveň na Medzinárodnom festivale krátkych filmov v Oberhausene v roku 2007 pokúsil so svojim programom „Kinomuseum“ vrátiť umenie do kina, urobiť z kina výstavný exponát sám osebe, zriadiť dočasnú galériu, ktorá má svoje (limitované) trvanie a stavia na vnútorných možnostiach a princípoch vnímania filmu, čiže na veličine času: „Kinomuseum je projekt stojaci na priesečníku [...] jeho zdanlivo nekonečnej schopnosti reprodukovať sa a nebezpečenstvom, ktoré takáto reprodukcia predstavuje pre základnú úlohu múzea ako strážcu jedinečných umeleckých objektov. Kinomuseum je v konečnom dôsledku návrhom špecifického typu kina ako jedinečného múzea, v ktorom reprodukcia nepodkopáva 'originalitu, autenticitu a priamu spoluúčasť', ale na ich základe formuluje nové otázky a výzvy pre múzeum, priam fyzicky ho rozvráti, alebo film a video ako potenciálne do nekonečna reprodukovateľné objekty zviditeľnia tieto pojmy v pohyblivých obrazoch považovaných za umelecké diela.“

Z nemeckého originálu, s prihliadnutím k anglickej verzii Film Becomes Sculptural (Film and Art After Cinema; Multimediální institut, Zagreb 2019), preložila Alexandra Strelková.

Redakcia ďakuje Larsovi Henríkovi Gassovi za láskavý súhlas s prekladom kapitoly *Film wird skulptural*. In: *Film und Kunst nach dem Kino*. Köln: Strzelecki Books 2017, s. 111–132.