



Exces a odpad

FAVh021 Film a ekologie
XI. hodina
ondrej.pavlik@mail.muni.cz

kinematografie jako
ekonomický/společenský/
kulturní exces

- z ekonomického hlediska je exces primárně přebytkem, který překračuje nastavené hranice růstu
- exces se dále transformuje např. do předvádění moci (vojenská agrese, koloniální a průmyslová expanze) nebo produkce luxusních komodit – nadbytek a bohatství se proměňuje v další vynakládání energie
- kinematografie jako velkolepý způsob utrácení přebytků a vynakládání zdrojů/energie
- kinematografie jako excesivní výraz technologického pokroku, demonstrace bohatství a moci, plýtvání zdrojů na pomíjivou zábavu – pohyblivé obrazy mohou k přitahování pozornosti k energii a zdrojům, které ji pohánějí (ale častěji to nedělají)

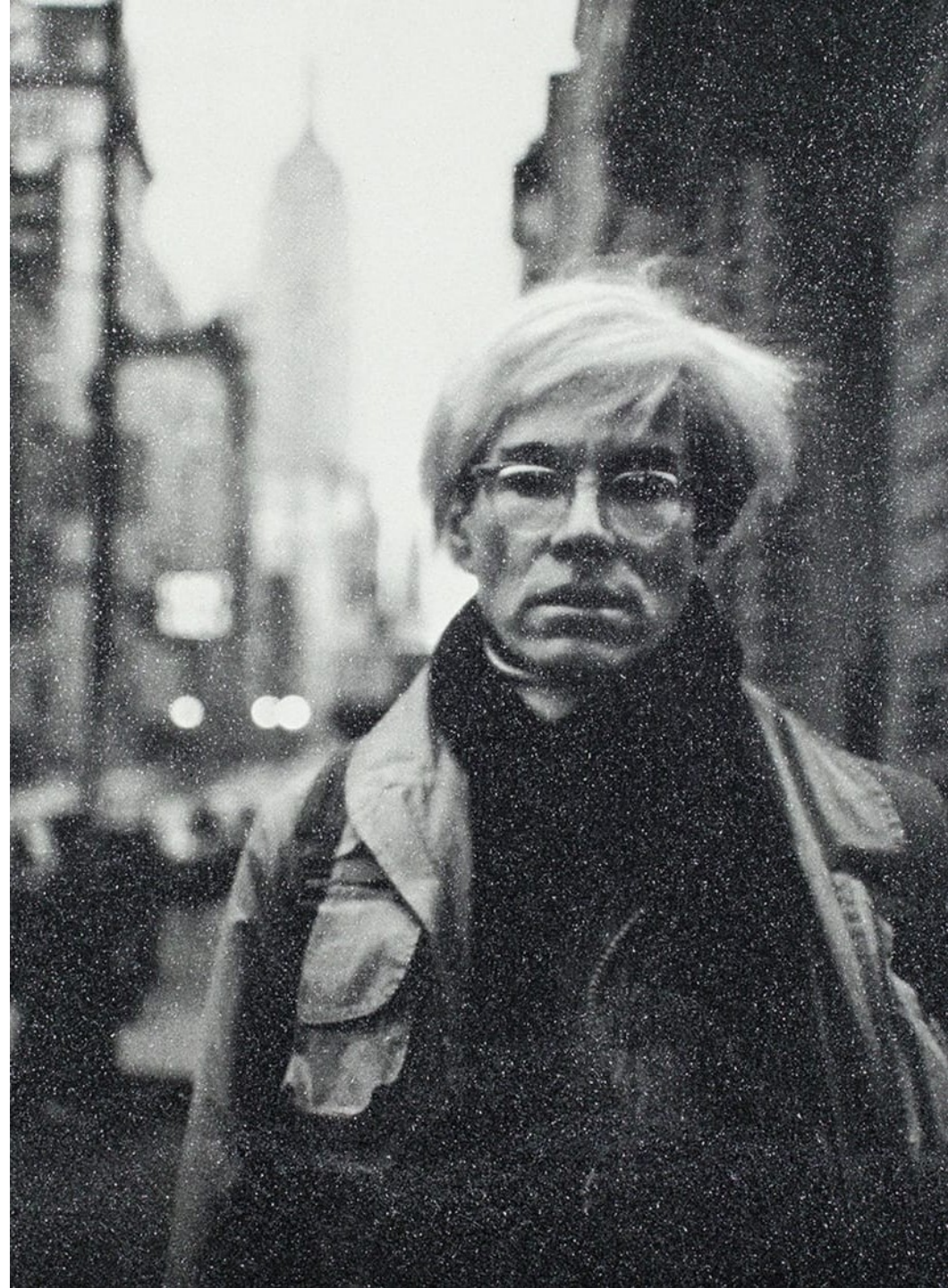


exces ve filmu podle Kristin Thompson

- „Kde končí motivace, tam začíná exces“: Kristin Thompson vymezuje filmový exces negativně – podle toho, čím *není*
- Exces se vzpírá jasné definici, přitahuje pozornost k materialitě filmu, nezapadá do homogenního celku, přetéká ven, může být ve vztahu k filmu sebereflexivní
- KT uvádí příklad *Ivana Hrozného* (r. Sergej Ejzenštejn, 1945): scéna Ivanovy korunovace, v níž střih prodlužuje časové trvání – materiální i formální exces znázorňuje politickou dekadenci tehdejšího Ruska

kontrakinematografie Andyho Warhola

- experimentální umělec Andy Warhol v 60. letech svými avantgardními filmy představuje radikální opozici k mainstreamové hollywoodské kinematografii
- Warholovy filmy na jednu stranu navrací film k jeho primitivním počátkům (technika point-and-shoot), které nejsou slučitelné s pozdější studiovou výrobou standardizovaných filmových produktů (průmyslový exces)
- současně ale W. filmy (*Sleep*, *Empire*) jsou velmi excesivní, primárně svojí délkou (osmihodinový *Empire*) a upozorňují tak na excesivnost a dekadenci kultury, z níž vychází



mrakodrap jako exces

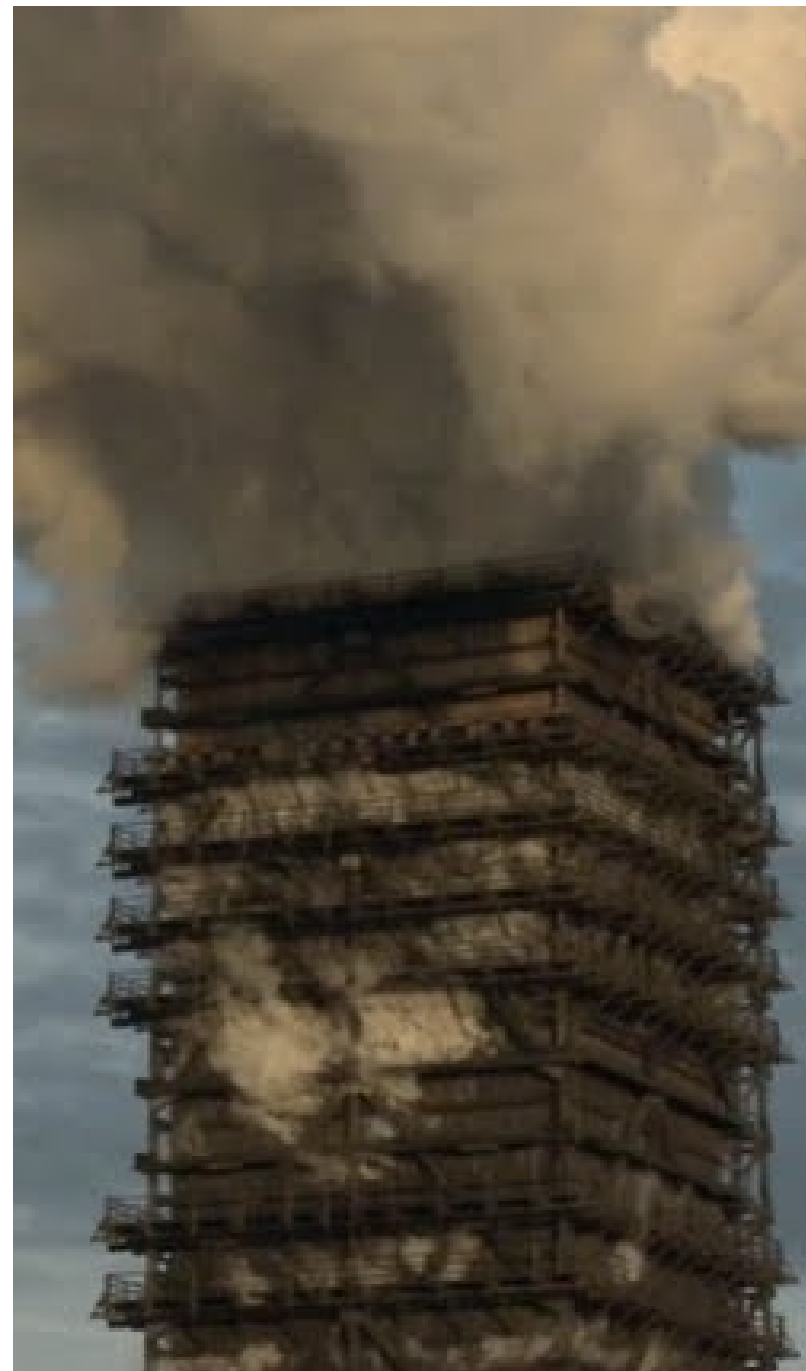
- mrakodrapy architektonicky navazují na pyramidy a další monumentální stavby, které mají výraznou symbolickou hodnotu (okázalá demonstrace kulturní vyspělosti/nadvlády), ale současně jsou zhmotněním plýtvání a materiálního excesu
- neefektivnost stavby: žádné z pater nemůže být pronajato, dokud není hotový celý mrakodrap; výška stavby zároveň vyžaduje větší množství operativní infrastruktury – výtahy nebo různá bezpečnostní opatření
- Empire State Building – ve své době nejvyšší mrakodrap světa; slavnostní otevření (1931) proběhlo na začátku Velké hospodářské krize, většina kancelářského místa proto zůstala prázdná – mrakodrap tak dlouho stojí jako prázdná schránka vytěženého bohatství, spotřebovaných zdrojů a energie; ESB si na sebe vydělává až v roce 1950



Empire (1964) jako excesivní filmová pyramida

- Warholův film *Empire* svojí formou kopíruje excesivnost portrétovaného mrakodrapu
- osmihodinový film se skládá ze statického záběru na ESB od večera do rána
- film se vyžívá v nadbytečném plýtvání filmových zdrojů; jde o umělecký monument, který v podstatě nelze divácky obsáhnout – zároveň je ale sebereflexivní a kritický ve vztahu k americké kultuře/kapitalismu
- z výrobního hlediska je naopak velmi úsporný (s výjimkou množství spotřebované filmové suroviny)







Ruská archa (2002): digitální baroko

- film *Ruská archa* (r. Alexandr Sokurov) se skládá z jednoho 96 minutového záběru natočeného na digitální kameru – steadicam umožňuje neustálý pohyb a zachycení složitě inscenovaného dění v petrohradské Ermitáži (Zimním paláci)
- kontinuální záběr s absencí střihu je extrémní opozicí vůči ejzenštejnovské montáži – s protibolševickým naladěním filmu souzní také obsah filmu, který se zaměřuje na dobu před říjnovou revolucí
- absenci střihu kompenzují různé formy opulentního excesu: tisíce herců/komparzistů, nákladná výprava, vizuální exces, náročná organizace/inscenace 96 minutového záběru = „digitální baroko“
- film se úspěšně natáčí na čtvrtý pokus; postprodukční práce na filmu je ve finále neviditelná (na rozdíl od viditelného střihu), což je příznačné pro digitální úpravy a manipulace

exces digitálních obrazů

-
- digitální éra vytváří exces vidění a pohyblivých obrazů – nejen YouTube, sociální sítě a internet, ale také obsah sledovacích kamer, domácí videa, streaming
 - na jednu stranu demokratizace, která umožňuje pořizovat a sdílet video takřka komukoli; může účinkovat jako zbraň proti násilí a útlaku a následná celospolečenská rozbuška (viz záznam policejního zákroku na George Floyd)
 - na druhou stranu vzniká excesivní množství digitálních obrazů, které jsou zahlcující a paralyzující (nekonečná možnost volby, homogenizace obsahu) x algoritmy



11:33 **bizmom**: fiannally
11:34 **baldie**: and the sound
11:34 **baldie**: though now we
11:35 **bizmom**: they could be
11:35 **baldie**: naah this happ
11:35 **baldie**: something abou
11:36 **baldie**: or problems wit
11:36 **bizmom**: oh
11:37 **baldie**: jeez they left th
11:38 **baldie**: more crappy mu
11:51 **slappy**: he got carded?
11:52 **slappy**: "the" movie.
11:56 **ricksf**: who are the 2 g

Justin.tv: excesivní lifecasting







- v roce 2007 vzniká kanál Justin.tv, na které Justin Kan přenáší svůj každodenní život 24/7 pomocí digitální kamerky připevněné na kšiltovce (nebo na tripodu během spánku) = lifecasting
- vzápětí se kanál mění v platformu, kde může na svých kanálech streamovat kdokoli – do jednoho roku platforma čítá milion streamerů a akumuluje 119 let archivovaného videa
- projekt ve svém počátku dovádí narcismus digitálních/sociálních médií do extrému, kdy se konstantní přenášení vlastního života mění v nepodstatný ambientní šum (podobně sebereflexivní exces jako *Empire* od Warhola)
- Justin.tv jako protiklad „seriózního“ archivu – v roce 2010 zavádí opatření, podle kterého se každé nahrané video do sedmi dní smaže (pokud není speciálně označeno) – digitální odpad nevzniká
- z platformy se poté stává Twitch.tv, dnes populární domov videoherních streamerů

Embed


Tip URL

Tips

Hot New Add

-  ↑ Vote for Smojo's TIP i want 10 fans
at 8:55 AM on 05/21
13 fans | posted by [smojo_diaq](#)
-  ↑ love it so much
at 8:53 PM on 05/16
6 fans | posted by [justin_diaq](#)
-  ↑
asdasdasdasdasdasdasdasdasdasdasdasdasdasdasdas
at 8:58 PM on 05/16
5 fans | posted by [justin_diaq](#)
-  ↑ test tip
at 8:52 PM on 05/16
5 fans | posted by [justin_diaq](#)
-  ↑ VOTE FOR MY TIP!
at 7:40 PM on 05/17
4 fans | posted by [justin_diaq](#)
-  ↑ SMOJOS TIP

Justin Kan



I am broadca
I started Just
people to se
three of my f
out in San Fr
make broadc
watching Justin.tv. Let me kno
show; I hope to hear from you

Facebook Myspace E

Twitter

[justin_says](#) Returning that bc

Today's Schedule

May 22, 2007 yesterday | ti

No events found today

kauza úniku ropy v Mexickém zálivu

- kauza, při které se všudypřítomné oko digitálního dozoru výjimečně zaměřilo směrem na korporaci, byl únik ropy v Mexickém zálivu po havárii ropné plošiny společnosti BP (dříve British Petroleum)
- měsíc po havárii BP na žádost vědců a členů amerického kongresu zveřejnilo live feed z dna oceánu, kde ropa nekontrolovaně unikala
- resource image = surveillance image
- přenastavení vztahu mezi korporací a konzumenty, kdy dosud skryté a neviditelné se stalo veřejně viditelným



Odpad: Ghana jako skladiště světového elektronického odpadu (e-waste)

- vývoj a výroba nových technologií je založená na neustále inovaci a rychlém zastarávání přístrojů = vzniká velké množství e-odpadu
- e-odpad je odsouván do rozvojových zemí třetího světa, tzv. stranou očí západní civilizace, např. do Ghany, kde se nachází největší skládka e-odpadu
- individualizovaná spotřeba nachází svůj protipól v individualizované recyklaci odpadu – následné zacházení s odpadem je v rukou státních/soukromých institucí a už se nachází mimo dohled veřejnosti
- vzniká nepoměr mezi zdánlivou nehmotností a pomíjivostí digitálních obrazů a množstvím trvanlivého elektronického odpadu, který tyto digitální obrazy umožňuje



toxiny jako odpad vzdorující vizuální reprezentaci

- řada dokumentárních filmů o toxickém odpadu se spoléhá na vizuální zobrazení obřích skládek a hromadících se odpadků – konfrontace s vytěsněnou skutečností
- toxiny (jedovaté látky) ale vzdorují vizuální reprezentaci: jsou často neviditelné, odolné a projevují se pomalu
- vizuální znázornění toxinů se tak často soustředí na dopady a následky – působivé jsou např. podivné nepřirodní barvy a útvary, jako např. bělavé přízračné chumáče vzniklé z kontaminovaného mléka ve filmu *Odpadky* (2012)





Umělecké dílo ve věku digitální skládky

- digitální atomizaci (pohyblivých) obrazů doprovází jejich čím dál více individualizovaná spotřeba
- film se z veřejného prostoru kina stále častěji přesouvá na soukromé televize, monitory, tablety, smartphony
- to způsobuje hromadění elektronických zařízení – technologické zázemí pro sledování filmu se z kina přesouvá na individuálního diváka (hardware, software, čerpaná data), což vede ke kumulaci e-odpadu
- zodpovědnost za spotřebu spojenou se sledováním videí se zčásti přesouvá na diváka
- ani digitální obsah přitom není nehmotný: např. streamování půlhodinové seriálové epizody na Netflixu zanechává zhruba stejnou uhlíkovou stopu jako kdybychom ujeli 100 metrů konvenčním autem

STAR WARS: THE FORCE AWAKENS DELETED SCENES TEASER

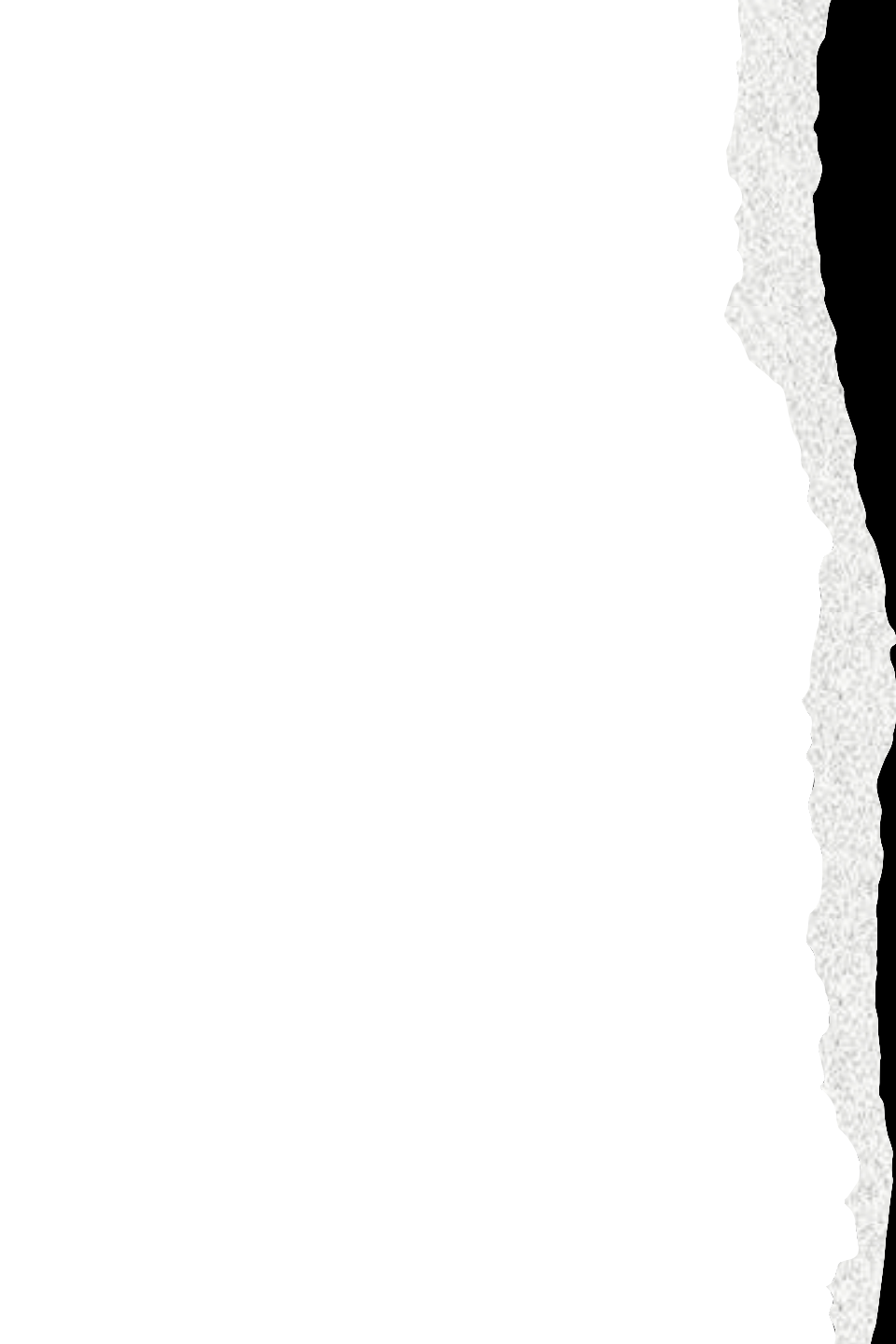
Filmový odpad a kumulace obalů

- tvorba filmu nevyhnutelně generuje odpad – natočený materiál prochází postprodukcí a střihem, kdy je třeba odřezat a případně zahodit přebytečný obsah (scény končí ve střizně)
- komodity, včetně filmu, zároveň potřebují obal, který je prodá
- tímto obalem jsou v případě filmů trailery, plakáty a další promo/marketingové materiály – v případě hollywoodských velkofilmů jde často o částky převyšující rozpočet samotného filmu (*Avatar*: 500 mil. dolarů na globální marketing, 250 mil. na film)
- filmový odpad (např. vystřižené scény, prodloužené verze) je dále zužitkováván při prodeji DVD/Blu-ray nosičů – filmy dále získávají nové „balení“ při opětovném/recyklovaném uvádění na nosičích, streamovacích platformách atd.

Všichni možní sběrači a já: film ze secondhandu

- dokumentární esej francouzské filmařky Agnès Varda portrétuje životy francouzských sběračů (odpadu, nesklizených plodin, vyhozených potravin)
- Varda natáčí na digitální videokameru a sama se také stává „sběračem“, který z reality sesbírává marginalizované, přehlížené a na okraj odklizené lidi
- digitální film v ich-formě jako limitovaná filmařina shromážděná ze sesbíraného materiálu, který je přístupný tzv. na dosah ruky
- lehká digitální kamera umožňuje sedmdesátileté režisérce větší volnost a autonomii – kamerou v jedné ruce může dokonce snímat svoji druhou ruku a pozorovat sama sebe
- secondhand cinema: více udržitelná forma kinematografie, která se spoléhá na přírodní světlo, mobilitu samotného filmaře a zaměřuje se na blízké věci



- 
- projekt Kristana Hortona fotograficky rekonstruuje záběry z filmu *Dr. Divnoláska* prostřednictvím dostupných levných materiálů (odpadků, zbytků, nalezených věcí): <http://www.kristanhorton.com/kh2003dsds.html>
 - kreativní ekonomika postavená na omezenosti zdrojů, nikoli na běžně akceptovaném excesu
 - navazuje dialog s Kubrickovou válečnou satirou, když evokuje postapokalyptickou dobu po jaderné katastrofě stíženou nedostatkem – obrazy postapokalyptické, postkubrickovské budoucnosti
 - stejně jako *Sběrači* tento projekt zviditelňuje, že kulturní produkce nese zodpovědnost za to, co považujeme za užitečné a neužitečné

