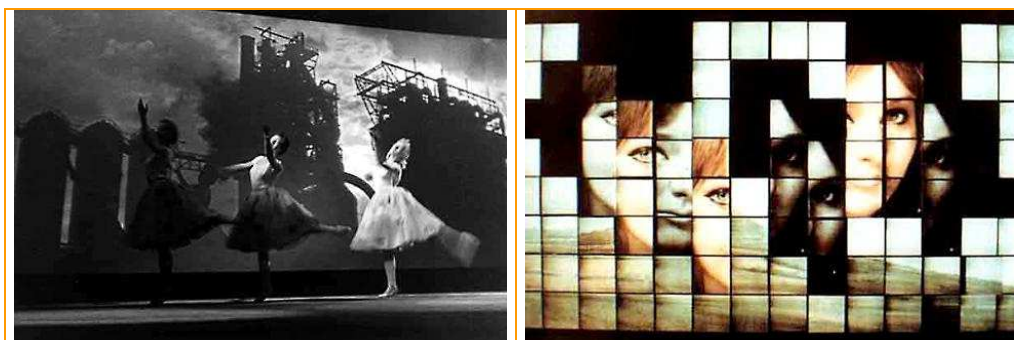


**Odpoutané obrazy:
archeologie českého iluzivního prostoru,
od bytí-před-prostorem obrazem k bytí-v-prostoru obrazu**



• **Vstup do prostoru: nový divák v novém prostoru?**

Podložím projektu je má diplomová práce, ve které jsem se soustředila na zmapování teoretických reflexí (filmového) prostoru a zároveň se věnovala analýzám možných prostorů filmu v množině intermediálních průniků. Nyní se soustředím na české prostředí, kde je mým cílem prozkoumat „volný“ mediální prostor, jenž je vyvázán z přesného určení jedním uměleckým druhem (je průnikem v hloubkové struktuře).

• **Situace**

→ a proč právě reflexe iluzivního prostoru?

Umělecká praxe:

*Obraz:

Díky rozvoji digitálních technologií a nových médií v umělecké praxi stále graduje užívání potenciálu konceptuálních fúzí. „Nová umění“ naplňují netradiční struktury (hypertextové, nelineární, asociativní) a často popírají dvoudimenzionální plochu, vytvářejí „odpoutané obrazy“. Film, v souladu se současnými proměnami, se stále více vyvazuje ze svých definic a funkcí. Film je možné označit spíše jako film-po-filmu¹, nebo film-atrakci, která vede k vytvoření „rozšířeného zážitku“. Filmový obraz opouští nejen kino, ale často i svůj rám a plochu plátna. Prostor filmu se může stát buď volným rámcem pro vznik jednotlivých intermediálních mixů, nebo naopak jedním ze sady nástrojů, které vytvářejí nové, transmediální dílo.

→

Klíčem k pochopení proměněného umění může být právě zkoumání vizuálních struktur odlišných od tradičních umění, respektive sledování iluzivního, virtuálního prostoru, v němž jsou tato díla realizována, a který zároveň vytvářejí. Odpoutané obrazy zároveň nezřídka vznikají v místech, kde jednotlivá umění přestupují do prostorů umění jiných. Zároveň se často ocitají i na hranici „umění“. Výzkum těchto rozostřených hranic umožňuje sledovat iluzi umění/médií/technologií/vědeckých projektů a v českém kontextu konečně prozkoumat propojenou množinu médií a umění, mediální umění.²

¹Problematické pojmy označuji jiným stylem a velkými písmeny ;)

² Jaký je český ekvivalent pro MediaArt?

***Vjem:**

Snadná manipulace digitálního obrazu vede také k popírání hranice mezi realitou a fikcí, napomáhá nahrazovat referent indexem či médiem samotným a vytlačuje mizezi simulakrem. Mění se tak diegetický prostor, zpochybňuje se jeho distance od prostoru filmu i od prostoru žitého, což zároveň utváří nové podmínky pro divákovu vnímání. Transmediální umění probouzejí jinou škálu vjemů a zcela proměňují kategorii pohybu, která patřila doposud buď divákovi, či byla vlastností konkrétního média.

→

Zájem o „nový“ prostor obrazu je zásadní i pro pochopení (rozšířeného) vnímání jedince takto modifikované (hyper)reality. Sledování síťových struktur objasní nejen možnosti vytváření spojnic autonomních jednotek v rámci jednoho díla, ale pomáhá definovat i interface, který vzniká mezi člověkem a strojem, respektive mezi člověkem strojem a kulturou.

***Teorie:**

Dochází k stále těsnějšímu propojování uměnovědné teorie a různých oblastí empirické vědy. Toto pronikání jednotlivých diskursů a překrývání se rovin teorie i praxe vyžaduje i odlišné používání metodologií, které vycházely z tradičního pojmání uměleckých druhů.

→

Pohyb ve volném transdisciplinárním poli by měl být reflektován „novým jazykem“. Cílem práce je také vytvořit „třetí prostor“ propojující jednotlivé disciplíny, vstoupit do mezery mezi jednotlivými diskursy, vytvořit teoretický korpus, s jehož pomocí bude možné smysluplněji pracovat s konkrétním materiálem.

• Otázky:

Co se děje s prostorem filmu a jeho účastníkem v takto proměněném rámci a v jiné realitě?

Jak se mění prostor filmu, jehož referent již není konstruován z entit prostoru žité reality, ale z fragmentů obrazů filmového (či jiného) umění?

Co se děje s vlastní definicí filmu, když je jeho prostor zcela přetvářen do nových konfigurací?

Není pak film spíše médiem, jedním z možných stylistických prvků k vytvoření nového díla?

Nelze pak uvažovat o filmu v dvou odlišných kategoriích?

Jaký je pak tedy rozdíl mezi obrazem filmu-po-filmu, který se drží ještě jistých tradičních kategorií, a filmu-atrakce, která je do maximální možné míry neguje (a to jak v oblasti rámu, tak místa produkce)?

Jaký je rozdíl mezi prostorem obrazu, který přestává útočit na divákův odtržený zrak a zaměřuje se na iniciaci komplexního smyslového zážitku imersanta?

Hypotéza dvou modů aneb štěpení odpoutaných obrazů napříč časem:

Tyto otázky ukazují k existenci dvou možných typů prostorů i dvou odlišných módů diváctví. Odpovědi začínají být jasnější, pokud začnu sledovat začátek štěpení na tyto dvě možné linie, pokud se zaměřím na historii „nových“ médií a jejich idejí. (Linii *obrazů-oken* a *obrazů-mimo-rám* doložím vždy na signifikantním příkladu z českého prostředí a to vždy v časovém řezu: období renesanční racionalizace, období barokní teatrality, doba modernity, postmoderní éra.)

1/Prostor obrazu-okna:

díla směřující do prostoru za obraz (v souladu s centrální, lineární perspektivou)

Definice prvního typu iluzivního prostoru **obrazu** postihuje ohraničené dvojdimenzionální plochy jasně vymezeného a vymežitelného média, které jsou však čteny jako hloubkové trojrozměrné světy otevřené do prostoru za obraz. Imperativem uměleckých konstrukcí tohoto typu se stala poloha konvenčně umístěného **diváka** v jasně určené a uvědomované distanci od obrazu, jeho *bytí-před-obrazem*. Tohoto diváka lze také charakterizovat pomocí jeho osamostatněného pohledu upínajícího se k fikčnímu rámci. Stejně jako je obraz v této linii postupně fragmentarizován, je pro tento mod vnímání signifikantní i ono štěpení jednotlivých zážitků. Divákovi smysly jsou díky systému blockbusterů rozděleny, jednotlivé smysly odpovídají samostatně distribuovaným médiím (filmový plakát, zvuková a hudební stopa, počítačová hra a atrakce s motivy filmu apod.)

V českém prostředí je tato linie doložitelná na: sledování iluzivních fresek – vstupů do neexistujících světů (autorů Jana Hiebla, Josefa Lederera, Václava Vavřince Reiner a Františka Maxmiliána Kaňky). Pro zkoumání dějin konstrukcí virtuálních realit je nosné sledování optických vynálezů reagujících na Purkyňovy výzkumy subjektivního vidění, jeví jako jsou entoptické jevy, paměťové, vizuální stopy, vizuální závrať apod. Výzkum zákonitostí vidění se na přelomu 19. a 20. století stává podnětem pro konstrukci nového prostoru: panoramatu (Karel Postl a Luděk Marold). V postmoderním období se zaměřím na specifické intermediální dílo Laternu magiku Alfréda Radoka a Josefa Svobody, které naplňuje nové, síťové struktury, multiscreen a hypertextové štěpení v rámci plochy obrazu.

Tyto výzkumy odкрývají mnoho o problematice interakce (ovládání obrazu, jeho spojování a hypertextové uspořádání celku), zmnožování obrazu (počítačové rozhraní či filmy pracující s multiscreenovou formou), metatextovou rovinu (sebereflexivita filmu, odhalování tradičních struktur díky novým kombinacím existujícího audiovizuálního materiálu), demasifikace (masová zábava se volným rozšířením stává náhle soukromou záležitostí, film se přenáší daleko více do prostoru soukromého), a související problém proměny veřejného prostoru z fyzického do virtuálního (filmové projekce se z veřejných prostorů přesunují na internetovou síť) apod.

2/ prostor obrazu-mimo-rám

díla vytvářejí "holografické" evokace trojrozměrnosti, které se zcela vymykají ploše obrazu (jako anamorfotická malba)..

Definice druhého typu se opírá o snahu **obrazu** do maximální možné míry negovat své vlastní hranice a určení, ale i médium jako takové. Je otevřeným sumarizujícím prostorem expandující vizuality a multismyslových podnětů. Iluzivní umění tohoto typu je výsledkem interdisciplinární kooperace; do značné míry se v něm stírají hranice mezi uměním, vědou, technikou či mechanikou. Postavení **diváka** je upozaďováno, *obraz-mimo-rám* podléhá imperativu pohledu jako takového stále více ve spojitosti s vjemy ostatními. Podkladem konstrukce iluze je zejména výzkum přirozeného vnímání, které je následně možné kopírovat či nahrazovat tvůrčími technologiemi. Vnímatel je popsatelem jako plně vnímající bytost („odtržený pohled“ je opět vrácen do celkového komplexu smyslů), který propojuje své tělo se zdrojem iluze, realizuje *bytí-v-obrazu*. Směřování k dílu jako multimediálnímu komplexu se odráží i v zcelování zážitku z komunikace s jednotlivými fragmenty. Tělo příjemce pak může být chápáno jako samotné médium, které nahrazuje popřené médium tradičního umění.

V českém prostředí se soustředím na optické hračky, které se snaží vtahovat diváka do zdánlivě trojrozměrného či čtyřrozměrného světa a které zde mají již od renesance svou tradici (pokusy s optikou na rudolfinském dvoře, optické aparáty, které byly součástí Matematického muzea v Klementinu) a pozdější vynálezy Svetozara Nevole, či Josefa Vejtruby. Podstatným zlomem v přetváření filmu na jeden ze sady nástrojů ke zkonstruování specifického uměleckého prostoru se pak stávají avantgardní práce navazující na Burianův a

Kouřilův postup scénografického využívání projekce během divadelního představení (tzv. theatergraph) a přibližují se více transdisciplinárním mixům. Narušování plochy obrazu a jeho „rozlévání“, „tříštění se“ a násobení dimenzí je možné dokumentovat na konstrukci Polyekranu a Polyvize Josefa Svobody, hypertextové uspořádání a imersivní prostředí lze analyzovat na Sferoramě Jaroslava Friče a Činčerově Cinelabyrintu. Linie pak graduje v multimediální tvorbě, ve virtuálních realitách (Ivor Diosi, Federico Díaz).

Konkrétní analýzy jsou pak přímou demonstrací otázek imerze (divák se stává z pozorovatele přímým účastníkem hermeticky uzavřeného světa filmu), telepresence (film je prostředkem k narušování reálného časoprostoru, „zreálnuje“ představu skutečného přenosu v rámci virtuálních světů), integrace (díky filmovému obrazu je možné vstoupit do komunikace se strojem – původcem tohoto obrazu), interaktivity na fyzické úrovni (zapojování svého těla do konstrukce obrazu a kombinování výpovědních ploch, nebo přenášení svého vlastního portréту do prostoru virtuálních realit), hypertextové struktury konstrukce a zproblematizování reálného a virtuálního prostředí.

• Stav bádání a metody práce

Doposud nevznikla ucelenější stať či publikace mapující **české iluzivní a virtuální prostory** a odpoutané, vícedimenzionální obrazy. Některé případy mediálního umění zkoumal Vít Havránek, nesledoval však "iluzivní" média jako celek, ani se nezabýval jejich teoretickými či percepčními aspekty. Konkrétní díla relevantní k mému tématu jsou tak komentována pouze v dobovém tisku, rozsáhlejší popisy jsou součástí doprovodných materiálů k výstavám (např. katalog výstavy „Akce, Slovo, Pohyb, Prostor“ nebo texty k pařížské výstavě „Lanterna Magika“), nebo se objevují v dokumentech reflektující vývoj divadelní tvorby. Problematika prostoru českých "odpoutaných obrazů", jako dědiců narušování plochy a rámu obrazu, a zároveň předchůdců virtuálních realit, je novým tématem. První fáze projektu je proto zaměřena na primární výzkum, a to v souladu s metodami konceptu nového historismu.

Při zpracovávání získaných dat je pro mě inspirací zejména postup **teoretiků**, kteří ruší hranici mezi médii a uměním a zároveň sledují historii této propojené množiny (Oliver Grau, Lev Manovich, Siegfrieda Zielinsky, Erkki Huhtamo). Jako nosné považuji i analýzy „odpoutaných obrazů“ v rámci koncepcí teoretiků vizuálních studií (James Elkins, W. J. T. Mitchell). Výsledkem této první fáze tak bude databáze doposud souhrnně nezpracované oblasti českého vizuálního umění. (V době nových médií je pro mě téměř nepřijatelné, nedoprovodit tuto databázi elektronickým katalogem nalezených materiálů a ukázek konkrétních uměleckých projevů.)

Teoretické myšlení je stále více provokováno snahou nalézt **meziprostor**, transdisciplinární oblast, která směřuje k synkretismu a „vrství“ na sebe poznatky z jednotlivých disciplín. Myslím, že právě oblast archeologie virtuálních realit, sledování odpoutaných obrazů v obecné rovině a zkoumání komunikace s divákem, je výzvou pro tento transdisciplinární výzkum. Budu pracovat s poznatky neurověd (tedy s korpusem vědeckých textů zkoumajících principy fungování lidského mozku například od Richarda L. Gregoryho, Michaela Talbota), s konceptem holonických jevů Arthura Koetlera či holografické hypotézy Karla Pribrama, ale zaměřím se rovněž na aplikace výzkumů genetického inženýrství a biofyziky (Mae-Wan Ho, Fritz-Albert Popp) do oblasti uměnověd (Roy Ascott). Takto předestřený projekt se zdá velice rozbíhavý, ale cílem je vytvořit právě onen „nový jazyk“ reflexe konkrétního materiálu.

Takže:

soustředím se na prostor dvou možných linií práce s odpoutanými obrazy vždy ve stejných časových obdobích. Pohled skrze prizma nových poznatků tak nejen může redefinovat ustálené kategorie a definice ohledně jednotlivých médií a jejich funkcí, ale zároveň by měl zodpovědět zásadní otázky, které se týkají současného stavu i vývoje umění a zejména filmu, filmových aplikací a modifikací. Komparace dvou linií může přinést odpověď na to, co se děje s filmem, pokud se proměňuje jeho funkce od hlavního zobrazovacího nástroje k jednomu z prvků imerzivní,

transmediální fúze, jaký je film-po-filmu, jak je možné ho zkoumat a co „nového“ (ne)přináší digitální revoluce. Zároveň je tato práce reflexí hledání „nového jazyka“, který by mohl zhodnotit dlouhodobé naplňování ideových konceptů napříč historií a jednotlivými diskurzy a jenž by vytvořil „nový diskurz“, který se klene nad mediálním uměním a je průnikem oněch stávajících.

(PhDr. Kateřina Svatoňová; Vedoucí disertační práce: PhDr. Petra Hanáková Ph.D., Katedra filmových studií, FFUK Praha, 2. rok řešení; ksvatonova@volny.cz)