



“Experimental Film: Entering the Film Laboratory and Meeting the Body”

Abstract

Over the two past decades experimental filmmaking found its base more than ever in the photo-chemical laboratory. The filmmaker as producer enters different roles and gets his hands into the whole process of filmmaking. The artistic gesture is expanded from the area of conceptualization, filming and editing to the very hand-crafted approach towards the material of the celluloid and thus allows it to open the black-box sometimes labelled Kodak. It seems that the transformation of the film industry and its infrastructure over the last twenty years represents a paradigmatic turn and the most important moment for film as art. The film laboratory as an indispensable part of the making of the photo-chemical film is being recognized as a creative tool in experimental and art films. Artist-run film labs allow for the development of creation in the medium of film and create a platform for the convergence of traditional knowledge and skills with contemporary experience of digital awareness. Regarding those new working conditions in experimental filmmaking we face the transformation of the relationship between the artist and the medium of the film which acquires a new bodyness as a “body of the film”.

Klíčová slova

experimentální film – fotochemický film – tělesnost – cinefilie – tvůrčí kolektiv – technologie – stroj – participace – sdílení

Keywords

experimental film – photo-chemical film – bodyness – cinephilia – creative collective – technology – machine – participation – sharing

Autorka je nezávislá kurátorka, teoretička a filmařka působící v uměleckém filmovém labu Labodoble.

am.alex@seznam.cz
<http://labodoble.org/>

Studie vznikla v rámci doktorandského projektu *ARTIST-RUN FILM LABS: experimentování v médiu klasického filmu v době postindustrializace kinematografie*, školitel: doc. Tomáš POSPISZYL, Ph.D., FAMU, Praha.

1

Hollis FRAMPTON,
„Processing parameters“
(přednáška, Media Study
Buffalo, 1976), *Millennium
Film Journal*, 2012, č. 56,
s. 77.

2

Smrtí a konců filmové
médiu, průmysl i autor
zažili již několik, viz Susan
SONTAG, „The Decay of
Cinema“, *New York Times*,
25. 2. 1996, [http://www.nytimes.com/
books/00/03/12/specials/
sontag-cinema.html](http://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html)
(cit. 8. 5. 2018); *Dogma 95*
(1995); přerušeni výroby
barevného inverzního filmu
Kodachrome (2010) aj.

EXPERIMENTÁLNÍ FILM. VSTUP DO FILMOVÉ LABORATOŘE A SETKÁNÍ S TĚLEM ALEXANDRA MORALESOVÁ

Proč by nás to mělo zajímat? Proč
by nás to mělo zajímat? [...] Proč by
nás mělo zajímat vyvolávání filmu?
Kdokoli, kdo se o to někdy pokusil,
každý, kdo se nějaký čas zabýval
fotografií, kde je konvencí, že umělec
nebo zaměstnanec laboratoří má na
starost mokrou stejně jako suchou část
procesu, začne ve většině případů velmi
rychle černou komoru nahlížet jako
důl, solný důl.

Hollis Frampton¹

Jak se vypořádat s Framptonovou otázkou, kterou vyslovil v úvodu přednášky „Parametry vyvolávání“ v Buffalu v roce 1976? Apel obsažený v otázce lze jednoduše rozporovat s tím, že nás to zajímat nemusí, a to zejména ve chvíli, kdy je otázce více než třicet let a nadále bude jen stárnout, a kdy kinematografie přibližně stejnou dobu přechází do své postindustriální fáze. Tedy fáze, v níž filmová laboratoř nefiguruje v oboru jinak než jako působivé označení digitálního postprodukčního pracoviště, kde žádný z pracovníků nezná dělení procesu na mokrý a suchý.

V roce 2012 jsme opět zakusili diskurs „smrti filmu“ (*death of cinema*).² Tentokrát šlo ale spíše o „*death of film*“ (smrt média filmu), nežli o smrt filmu coby kinematografie (*cinema*). O kinematografii, široké odvětví pohyblivého

obrazu navázané na audiovizuální trh, nešlo téměř vůbec, neboť ta svou transformaci do elektronického obrazu prožívá nejméně od osmdesátých let dvacátého století, kdy se změnila formy trhu i diváctví. V prosinci 2012 výrobce filmových materiálů a kamer, jenž ve dvacátém století řídil standardy kinematografie, severoamerický Kodak, ohrožen bankrotem přerušil výrobu řady barevného inverzního materiálu *Ektachrome*. K 1. lednu 2013 bylo na celém světě digitalizováno 75 % kin (tj. 90 142) s cílem napomoci jejich konkurenceschopnosti, jak vyplývá ze zprávy programu Evropské unie Media.³ V červenci 2015 byla v Rochesteru pomocí náloží stržena tovární budova Kodaku o rozloze 23 km², která posledních devadesát let sloužila k výrobě acetátové filmové podložky, aby „uvolnila cestu novému vývoji“.⁴ Tento spektakulární vizuální zážitek byl sdělovacími prostředky představen jako symbolický obraz definitivního konce a publikem interpretován jako důkaz završení fotochemické etapy filmového průmyslu, jejímž zástupcem (symbolem i maskotem) se Kodak stal. To, že firma bude populární materiály (v ekologičtější variantě) na trh vracet, jak ohlásila v lednu 2017, již takovou senzaci nevyvolalo, neboť to rušilo spád vyprávění „velkého příběhu“.

Zdá se, že pojem smrti filmu (coby kinematografie) tak dlouho rezonoval v teoretické reflexi a filmové tvorbě, že se nakonec stal heslem inovační technologické kampaně a přirozeně dospěl k smrti filmu (coby média). Podnět vycházející z logiky trhu se tedy proměnil v jakési *fátum* média filmu, jež našlo rychlou odezvu ve sdělovacích prostředcích a rovněž na uměleckém a teoretickém poli ze strany příznivců i ze strany skeptiků a odbojných i konzervativních odpůrců technologické proměny zábavního průmyslu.

S pojmem smrti filmu v posledních dvou desetkách let také pracuje italský filmový kritik a archivář Paolo Cherchi Usai. Snaží se definovat a hájit film právě jako materiální médium, a zároveň jako jistou psychofyzickou zkušenost či specifický mentální obraz, a tak zpochybnit možnosti jeho archivace. Cherchi Usai ontologii filmu chápe eschatologicky jako „umění destrukce pohyblivých

3

Elisabetta BRUNELLA, „Digitization of cinemas in Europe“, příspěvek na konferenci „1st Meeting of the Group of Cinema Experts in the Partnership Countries of Euromed Audiovisual III Programme of the European Union“, Casablanca, 20.–21. 6. 2013, www.mediasalles.it/meet/Elisabetta%20Brunella_Casablanca%202013.pdf (cit. 2. 8. 2018).

4

Viz „Former Kodak Factory Imploded in Controlled Demolition“, *Telegraph*, 19. 7. 2015, <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/11749707/Former-Kodak-factory-imploded-in-controlled-demolition.html> (cit. 26. 7. 2018). Článek obsahuje i video- a fotodokumentaci výbuchu, které lze interpretovat jako velký třesk, ale také jako nostalgický výjev konce jisté epochy.

5

Paolo CHERCHI USAI, *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, Londýn: BFI 2001, s. 6–7.

6

Srov. Anna BATISTOVÁ, „Poezie destrukce. Typologie, periodizace a reflexe destrukce filmových pohyblivých obrazů“, *Iluminace*, roč. 17, 2005, č. 3 (59), s. 33.

7

SONTAG, „Decay of Cinema“.

obrazů⁵ a dokládá to periodizací několika destruktivních vln⁶ spjatých s vývojem filmového média, z nichž tou poslední je digitalizace kinematografické výroby a distribuce. Ve všech případech se zaměřuje na film – objekt destrukce – jako na materiál. Naopak Susan Sontag⁷ pojmem „smrt filmu“ (*death of cinema*) navazuje na umělecké, produkční a distribuční, divácké a teoretické mody v kinematografii, vycházející z diskursu francouzské nové vlny šedesátých let dvacátého století. Následující éru hybridních pohyblivých obrazů v kinematografii snad proto ztotožňuje s konečným ukotvením filmu – který se vždy zmítal v konfliktu mezi průmyslem a uměním či mezi rutinou a experimentem – v komerčním průmyslu. Přitom iluze pohyblivého obrazu je pouze jednou z možných forem filmu. V naději na kasovní úspěch si podle ní tento druh audiovizuální produkce přisvojuje ozvláštňující postupy z okrajových oblastí filmové tvorby, jako je experimentální film, nezávislý film, nové vlny a výtvarné umění. Smrt filmu představuje pro Sontag smrt cinefilie: „velmi specifického druhu lásky, kterou film vyvolával“ a která již vyprchala a stala se symbolem zastaralosti a snobismu. I přes to, že ji Sontag definuje nejenom jako intelektuální a pudovou vášně, ale i jako vkus a inspiraci k myšlení a tvorbě, jedná se především o „platonický“ vztah idejí bez fyzického kontaktu, bez chvilky blízkosti strávených v temnotě. Obrana proti smrti filmu (*death of film*) by tedy neměla být voláním po návratu cinefilských časů, ale razantní intervencí, kontaktem, který vytrhává a proměňuje hmotné médium v aktuální tvůrčí materiál. Před současnými filmovými tvůrci tedy stojí úkol hledání nových způsobů, jak film nově milovat, a tedy jak jím tvořit a myslet. Souběžně s tímto úkolem ubíhá tázavý refrén: Co je to film?

Tato nekrofilní disputace nás zavedla k jiné možnosti, jak se vypořádat s Framptonovou otázkou „proč by nás mělo zajímat vyvolávání filmu?“. Otázku zde rovnou přijímáme jako výzvu k úvaze, v níž se kinematografie, tj. filmový průmysl, neztotožňuje s filmem samotným, s filmem jako tvůrčím médiem. Kinematografie coby odvětví zábavního průmyslu vznikla v konkrétní

hospodářské situaci přechodu z řemeslné výroby na výrobu továrenskou při určitém stupni mechanizace. A zároveň čerpala z potenciálu imaginace daného fantasmagorickým devatenáctým stoletím, kdy se rozšířily tzv. filosofické hračky.⁸ Hollis Frampton přeci nehovoří o celém tomto komplexu, ale vyzdvihuje moment tmy, v němž filmař vstupuje do další fáze tvorby filmu, jež může následovat po expozici filmu v kameře, do fáze vyvolávání latentního obrazu zaznamenaného na filmu. To lze nehledě na současnou situaci kinematografického průmyslu stále uskutečnit. Každý den se k tomu možná přidávají další úkoly, ať již v podobě hledání a nalézání vhodných chemických substancí umožňujících z filmu vydolovat soli stříbra, jimiž je možné nahradit původní, dnes již z trhu stažené fotochemické lázně, nebo v podobě výroby filmové suroviny a revize raných receptů.

V další úvaze o pojmech bych období ústupu filmu z kinematografického průmyslu z výše uvedených důvodů nazývala „postkodakovským“ raději než epickým a cyklicky se vracějícím „koncem filmu“. A to snad již proto, že ani v kontextu vizuálního umění není příliš jasné, co se míní slovem film. Navíc se zdá, že klasická periodizace dějin média filmu je již od počátku zdiskreditována,⁹ stejně jako je později novou filmovou historií zpochybněno lineární a progresivní měřítko pro rozvoj kinematografického průmyslu a umění.

Tím, že nazveme období průmyslové transformace kinematografie – v němž je rozšířena nevědomost a možná i nezáměr o analogové filmové praktiky – érou „po Kodaku“, neodkazujeme pouze k nezdaru obchodních strategií¹⁰ monopolního výrobce filmové suroviny a kamer ve Spojených státech. Pojem éry Kodaku¹¹ míří na průmyslové a tržní paradigma kapitalismu a prosperity velkých výrobních koncernů dvacátého století, firmu Kodak lze chápat jako určitý emblém tohoto období. Rozvinutí kinematografu do kinematografie (*cinema*) vychází z industrializace dříve řemeslných odvětví výroby a také z jistého diskurzu emancipace na úrovni práce a národní identity (politická role národnostní kinematografie).

8
Nástroje pro studium iluze pohybu, v nichž se spojuje vizuální efekt s jeho současným názorným vysvětlením. Jedná se např. o thaumatrop (*thau*ma – řec. úžas) a viz dále v textu.

9
Samotný Louis Lumière označil kinematograf za „vynález bez budoucnosti“ (Srov. např. James NAREMORE, *An Invention Without a Future. Essays on Cinema*, Berkeley, CA: University of California Press 2014). A přestože neodhadl dopad svého vynálezu, jeho výrok se může stát jakýmsi leitmotivem pro koncepci teorie kinematografie zvané Nová filmová historie, která opouští chronologický a progresivní náhled na vývoj média, a spíše zkoumá celá kontextuální pole provádějící proměny média filmu.

10
„Na vrcholu svých sil fotografická společnost Kodak zaměstnávala více než 140 000 lidí a měla hodnotu ve výši 28 bilionů dolarů. Poté dokonce vynalezli první digitální kameru. Dnes ale Kodak zbankrotoval a novou tvář digitální fotografie se stal Instagram. Když byl v roce 2012 Instagram prodán Facebooku za jeden bilion dolarů, zaměstnával jenom třináct lidí.“ Jaron LANIER, *Who owns the future?*, New York: Simon and Schuster 2013, s. 15.

11
Případ Kodaku používá citovaný severoamerický filosof technologií Jaron Lanier jako model kapitalismu dvacátého století, který byl nahrazen současnou digitální ekonomikou postkapitalismu (Instagram, Facebook).

12

Např. firma Fuji standardy Kodaku přijala a na trhu se udržela až do jeho kolapsu. Agfa, která vyráběla podle svých kritérií, trh začala opouštět již v devadesátých letech.

13

V kontextu digitální kultury viz např. případ internetu a webových aplikací. Sean Cubitt v rozhovoru pro *Frame* říká: „Historicky byly internetová síť, web a téměř všechny aplikace vytvořeny kreativci, ať již pro zábavu, nebo pro zisk. Téměř nic nebylo vyrobeno korporacemi. Čistě korporátní struktury, které jakkoli čerpají z komunikačních sítí, nejsou schopny dosáhnout kulturních inovací, jež vytvářejí uživatelé. A přesto však zdědily bohatství, které jim umožňuje skoupit jeden po druhém nové nástroje a hračky.“ Simon MILLS, „Framed: Sean Cubitt“, *Frame*, 2006, <http://www.ada.net.nz/library/framed-sean-cubitt/> (cit. 1. 8. 2018).

Kodak skrze své produkty stanovil řadu standardů filmové výroby, z nichž některé platily ještě na počátku jednadvacátého století. Týkalo se to především barevných negativních a pozitivních materiálů vázaných na procesy zpracování ECP2 a ECN2 (Eastman Color Positiv/Negativ), které v osmdesátých letech dvacátého století Kodak prosadil jako kritéria barevných materiálů. Tyto standardy zastupující konkrétní produkty Kodaku pro konkurenci znamenaly, že pokud se chtěla udržet na trhu, musela tyto produkty přijmout i za své standardy výroby.¹² Diverzita tzv. barevného prostoru byla tímto potlačena a zúžena na velmi konkrétní množinu barev, která byla zároveň přijata jako měřítko barevné realistčnosti snímátnelného. Z tohoto hlediska nelze na film, jak ho poznala převážná část dvacátého století, nahlížet jako na neutrální médium, ale spíše jako na produkt závislý na tržních mechanismech. Technologická proměna je tedy proces nahrazování produktů. Tzv. inovace se odehrála již na poli digitálních médií, kam také první revoluční produkty (Kodak Easyshare) přinesl právě Kodak. Logika postkapitalismu¹³ však nepočítá s primárním výzkumem a výrobou jedinečných produktů, na něž je navázána celá další infrastruktura, ale pracuje s kompilováním již existujících dílčích vynálezů, postupů a designu, které dále prostředkuje v rovině služby spotřebitelům.

Přechod na filmovou digitální postprodukcí a následně i produkci měl pro firmy jako Kodak krizové následky: posunuly se možnosti média (a to nejen v pozitivním smyslu, např. komplexní trikové pasáže natáčené ve velkých snímácních rychlostech se dosud natáčí na filmový materiál), změnila se kritéria výroby a distribuce filmových kopií a zanikla pracovní místa. Na tyto změny je navázána i proměna cinefilie (její úpadek ve smyslu Sontag). Proč bychom ale měli být svazováni přistoupením na kritéria obrazové nadprodukce informací, když uvažujeme o uměleckém díle? Jinými slovy, proč ohraničovat možnosti umělecké tvorby jen na limity dané trhem technologií? Umělci, a v podstatě i další spotřebitelé, mají svobodu výběru. Nejenom v českých zemích, ale i na dalších

místech,**14** kde se filmová surovina vyrábí a exportuje, zní rovněž tvrzení o neexistenci filmu nevěrohodně, stejně jako ve světě filmařů a umělců tvořících filmy.

Klasická disputace pojmu film (materiální nosič, další produkty pohyblivého elektronického obrazu jako analogové či digitální video, kolektivní a kognitivní zkušenost, psychofyzický fenomén, obrazový narativ, umění pohyblivého obrazu v galerii ad.) i tendenčních a prchavých interpretací mediálních konstruktů (zánik některých produktů Kodak rovná se zánik filmu) je nezbytná, protože jsou ve filmovém a uměleckém diskurzu přítomné a je třeba se s nimi konfrontovat. Navíc současná průmyslová a infrastrukturní proměna, která částečně umožňuje a provokuje jiné a nezávislé způsoby práce s filmem, možná představuje příležitost ke zpochybnění a rozšíření terminologie, nebo naopak k jejímu naprostému zúžení.

Tzv. období po Kodaku (postkodakovská éra) ve skutečnosti však neimplikuje ani to, že by firma Kodak již neuváděla na trh žádné nové produkty,**15** ani razantní proměnu způsobů práce ve filmové (sub)kultuře (paralelním filmu). Jak bude řečeno dále, na takovém *paralelním* filmu (tvůrčí a jaksí holistický přístup k filmovému médiu), který dnes zřetelně povstává na scéně uměleckých a experimentálních filmových labů, se pracuje *paralelně* s tzv. dějinami filmu. Nejzřetelněji možná od konce osmdesátých let dvacátého století, kdy ve Francii vznikla filmová performativní skupina Metamkine, která v roce 1992 v Grenoblu vybudovala temnou komoru pro soběstačnou práci s filmem. Tato komora, tmavý kumbál ve squatu 102, se stala předobrazem současných tzv. *artist-run film labs*.

K přiblížení takto chápaného *paralelního* filmu, který souvisí s prací mnoha uměleckých filmových laboratoří po světě, filmu, který představuje médium přinášející fyzické i mentální výzvy, dobře přiléhá citace z Framptonova textu „Za metahistorii filmu“. Aby však nevznikl dojem, že se jedná o pokus definice „paralelního filmu“, film paralelní k technologickým a tržním dějinám kinematografie bych ráda udržela bez přívlastku.

14
Česká republika (FOMA),
Německo (ORWO), Itálie
(Ferrania) ad.

15
Viz např. Smartphone Kodak
<https://www.kodak.com/consumer/region/changeregion/?blitz=off&hash=>
(cit. 26. 9. 2018) nebo
znovuvedení na trh
barevného inverzního
materiálu Ektachrome E100
https://www.kodak.com/CZ/cs/corp/press_center/kodak_brings_back_a_classic_with_ektachrome_film/default.htm
(cit. 26. 9. 2018).

16

Hollis FRAMPTON, „For a Metahistory of Film. Commonplace Notes and Hypothesis“, in: *Circles of Confusion*, Rochester, NY: Visual Studies Workshop Press 1983, s. 114.

17

Idem, „Processing parameters“, s. 77.

18

Ibid.

Iluze pohybu je jistě obvyklým doplňkem filmového obrazu, ale tato iluze spočívá na předpokladu, že se řád změny mezi po sobě následujícími filmovými políčky může variovat jen ve velmi úzkém rozpětí. Ve strukturální logice filmového pásu není nic, co by potvrzovalo takový předpoklad. Proto to odmítáme. Od nynějška budeme své umění nazývat jednoduše: film.**16**

Filmu se tedy v textu budu věnovat z perspektivy filmových tvůrců pracujících v uměleckých filmových labech, jejichž díla poskytují odpověď na úvodní Framptonovu otázku lépe než teoretická pojednání a zároveň odkazují na úzkou definici filmu jako materiálního fotochemického média.

Fotochemický film

Film je kůže, tenká vrstva, světlocitlivá emulze na podložce. Filmová emulze sestává z želatiny, halogenidů stříbra („solný důl“),**17** síry a dalších sloučenin, které nejčastěji leží na pásu triacetátu nebo polyesteru. Už proto filmová tvorba nemůže znamenat pouze koncept nebo scénář a rozličné techniky v momentě exponování materiálu v kameře, ale je komplexním procesem tvorby obrazu. Průmyslová transformace kinematografie pro umělce, jehož tvůrčím médiem je fotochemický obraz, tedy znamená nutnost vyšší účasti na celém procesu, jehož určité části mohl dosud vnímat jako externalizované vzhledem ke svému vlastnímu tvůrčímu aktu (např. zmíněná expozice filmového materiálu v kameře). Jedná se o fáze dříve delegované filmovým laboratořím, kde své role plnili vědci, inženýři a dělníci, „kteří jsou něco jako lidé, co pracují na jatkách nebo v Guatemale: neviditelný – v tomto případě doslova neviditelný – proletariát.“**18**



Zejména pro potřeby tohoto textu a úvahy o experimentální filmové praxi navrhuji film vnímat především jako fotochemické médium umožňující audiovizuální performance (cosi nehmotného), ale zároveň zachovávající si fyzické vlastnosti materiálu neboli tělesnost, jež vždy působí jistý odpor vůči tvůrci a někdy i proti divákům. Svou fyzickou podstatou se film, podobně jako umělec se svým sdělením a zpracovávanými motivy, otiskuje do výsledného díla. Může to být přímočaré jako v případě filmového pásu nebo (ná)strojů v instalaci (Antoinette Zwirchmayr, *Prostorové studie I–VII [Space studies I–VII]*, 2017), při performance (Xavier Quérel, *Několik minut slunce před půlnocí [Quelques minutes de soleil avant minuit]*, 2010) či ve filmové soše (Viktoria Schmid, *Nenuť mě tě zničit [Don't make me destroy you]*, 2014), kdy jsou filmový pás nebo filmové promítačky a další příslušenství viditelné a stávají se stavebním materiálem, hracím nástrojem a objektem nebo estetickým vzorcem objektu. Rovněž v případě filmové projekce lineárního charakteru, kdy je přítomnost filmového aparátu v perceptivním poli diváka zdánlivě méně evidentní, na sebe film upozorňuje skrze několikanásobné zvětšení stop na filmovém pásu (škrábance, degradace barev filmové kopie, zásahy tužkou, slepky, případné mikroorganismy ad.) nebo nehladký průběh promítání, kdy se film přetrhne, stroje se zastaví, praskne lampa, promítač nebo uvaděči se obracejí k divákům s vysvětlením situace aj.

Podobně jako v šedesátých a sedmdesátých letech dvacátého století je materiální a tělesná koncepce filmu příznačná i pro dnes vznikající filmová díla. Tentokrát však přesahuje rovinu, v níž je film spíše pasivním objektem na hranici předurčené efektivity, který vyvádíme z promítací kabiny na světlo, aby bylo vidět, co dělá, když ho nevidíme. Film se projevuje jako procesuální médium, nástroj, jež lze proměnou mnoha parametrů (mechanických, chemických a kontextuálních) uvádět do nepravděpodobných situací. Tento přístup je možný díky osvojení si fyzických a chemických vlastností suroviny, o něž usilují současní filmoví umělci působící v labech. Vedle dnešní mediální

Viz např. Sean Cubitt v již citovaném rozhovoru pro *Frame* (Simon MILLS, „Framed: Sean Cubitt“): „Digitální svět je avantgardou v tom smyslu, že je řízen neustálou inovací a neustálou destrukcí. Zastaralost je zabudovaná uvnitř digitální kultury, nekonečné zbavování se loňského modelu, marnotratné vyhazování baterií, mobilních telefonů, monitorů, počítačových myši [...] a všechny ty těžké kovy, toxiny jsou odesílány do nějaké bohem zapomenuté čínské vesnice... to jest digitální avantgarda.“

zkušenosti se současnými nástroji, která není totožná se zkušeností tvůrců druhé poloviny dvacátého století – a tento rozdíl se nadále zvětšuje –, se k tomuto osvojení jaksi nově pojí i celé universum poznání a paměti proletariátu filmového průmyslu ve výslužbě, tj. laborantů a techniků, ale také filmových amatérů a teoretiků. Teoretickou základnu také rozšiřuje registr dnes již otevřených patentů a digitální platforma pro sdílení těchto i nových vlastních postupů. Dnešní podoba hry na poli standardů a norem vycházející z podstaty praxe experimentálního a uměleckého filmu se tak může odehrávat na mnoha rovinách. Vedle narušování narativu, iluzivnosti a dematerializace média, vlastních již filmové avantgardě, se tato praxe rozšířila o četné a často extrémní intervence do zneviditelnované roviny laboratorní (post)produkce (výroba vlastní filmové suroviny, alternativní recepty na emulzi atd., viz níže).

Mokrá část

Součástí procesu rozpuštění průmyslových standardů je absence služeb zpracování fotochemického obrazu a ztížená dostupnost filmového materiálu na současném trhu orientovaném na datové zápisy obrazů. Umělci stojí před stroji jako před bezprecedentní možností podmanit si a mít k dispozici mašinérii tzv. analogové kinematografie, dnes považovanou za zastaralou. A právě tato zastaralost osvobozuje. Dochází zde však k anachronismu: pojem zastaralosti¹⁹ je spjatý se světem digitálních technologií a jeho užití v souvislosti s analogovými technologiemi je sice možné, ale z jejich podstaty málo opodstatněné.

Vyvolávací, kopírovací a trikové stroje a další nástroje původně užívané v profesionálním, nebo přesněji řečeno komerčním filmovém průmyslu, nyní dostupné umělcům na bleším trhu, skládkách a virtuálních burzách, jistě nezaručují uměleckou hodnotu tvorby. Ani ji však nepodmiňují



způsobem, jakým byla dříve v průmyslovém rámci podmíněna výroba filmu, neboť přístup k těmto nástrojům je volný, tj. je vyvázán z logiky efektivity a jediné přípustné adjustace strojů (tedy standardu). Vyvolávání filmového materiálu a intervence v tmavé komoře jsou vlastní součástí avantgardní a experimentální filmové praxe. Man Ray ve svých vzpomínkách popisuje, jakým způsobem s Marcelem Duchampem postupovali při pokusu o stereoskopický film.

Potom za mnou přišel Duchamp s novými plány; dostal nápad, jak by se dal natočit trojrozměrný film. [...] Duchamp se rozhodl, že film sám vyvolá; pomáhal jsem mu. Nejdřív jsme si opatřili dvě plochá víka od nádob na smetí jako vyvolávací misky. Vyřízli jsme z překližky kotouč a impregnovali jej parafínem. Aby na něj mohl navinout film, nakreslil Duchamp od středu paprskovité čáry a natloukl do nich čtyři sta hřebíků. Připravili jsme si padesát stop filmu a čekali jsme, až nastane noc; podařilo se nám pak potmě natočit film na labyrint hřebíků. Už jsem nalil vývojku do jedné misky, ustalovač do druhé. Namočili jsme kotouč do první a načasovali si dobu vyvolávání, pak jsme jej přendali do ustalovací misky. Asi za dvacet minut jsme rozsvítili. Film vypadal jako změř mořských chaluh. Nabobtnal a slepil se, na větší část vývojka nezapůsobila. [...] Z]achránili jsme kousek filmu, dva k sobě se hodící proužky, které když byly pozorovány starým stereoskopem, skýtaly žádaný účinek.“**20**

Fotografická praxe Man Raye,**21** tedy i zvládnutí tzv. mokré části procesu, popelnice a neortodoxní přístup mu umožnily aplikovat fotografické postupy na filmový

20

Man RAY, *Vlastní portrét*, Praha: Odeon 1968, s. 84–85.

21

Srov. Man RAY, *Selfportrait*, Boston: Little, Brown 1963, s. 99–100; Jean CLAIR, „Opticeries“, *October*, 1978, č. 5, s. 110.

22

Atelier MTK založený skupinou Metamkine v roce 1992 byl jedním z prvních uměleckých filmových labů, které v druhé polovině devadesátých let iniciovaly rozšíření sítě. Viz <http://metamkine.free.fr/metamnotes.htm> (cit. 5. 11. 2017).

23

S filmovou tvorbou beatníků je spjaté vyvolávání filmů v hadici. Srov. Martin W. BAUMGARTEN, „Different Methods of Film Processing“, *filmkorn.org*, 2000, http://www.filmkorn.org/super8data/database/articles_list/baumgarten_processing_methods.htm (cit. 14. 11. 2017).

24

V letech 1961–1969 byl Hollis Frampton zaměstnancem ve filmových laboratořích a specializoval se na hydrotopickou metodu (Technicolor) pro barevný film. Srov. *Frampton.CV*, http://cmoa-records-images.s3.amazonaws.com/download/fv001_001_003_001_B006_F11_008.pdf (cit. 2. 11. 2017).

25

Srov. Nicolas REY, „Artist-Run Film Labs. An Historical Perspective“, *filmlabs.org*, duben 2009 (obnoveno v dubnu 2012), <http://www.filmlabs.org/index.php/site/history/> (cit. 2. 11. 2017).

pás, na němž byly zaznamenány sekvence pohybu. Šlo o pouhé překročení jednoduché konvence, kdy se postupy při vyvolávání fotografií uplatnily na vyvolávání filmu exponovaného v kameře. Mohlo by se zdát, že nezdár projektu, který popisuje Man Ray, může vyplývat právě z tohoto postupu. K určitému pochybení zřejmě došlo, to však nepopírá zkušenost, že cesta od vyvolávání fotografie k vyvolávání filmu (exponovaného v kameře) je osvědčenou zkratkou, která umožňuje vynechat návštěvu komerčních laboratoří. V devadesátých letech dvacátého století francouzská performativní skupina Metamkine z Grenoble právě takto mohla založit svůj filmový lab. Přispěly k tomu i zkušenosti jednoho z nich, Chrise Augera, který byl v letech 1989–1995 zaměstnán v profesionálních fotografických laboratořích.**22**

Někteří tvůrci z generace beat jako Robert Frank vyvolávali**23** své filmy sami i z ekonomických důvodů, některé improvizované techniky se odrazily v estetice jejich děl. Pro Stana Brakhage nebo Hollise Framptona**24** byl přímý kontakt s filmovou matérií pro tvorbu řady filmů zásadní a téměř vždy překračoval konvence laboratoře. Tvorba Brigit a Wilhelma Heinových (1966–1988) je pro svou radikální materialitu až tělesnost označována doslova jako „materiálový film“ (vyvolávají, kopírují, tvoří koláže z nalezených pásů), neboť se jej neustále dotýkají. Vtržením do laboratorního procesu se také vyznačovala skupina Schmelzdahin (1979–1990), která film řala přímo do holé kůže, tj. do emulzní pokožky a jednotlivých vrstev, a to vlastním vyvoláváním, ale i skrze prostředí, jehož působení byly filmové pásy vystavovány a které vnímala jako příležitost pro tvorbu obrazu. Filmové kooperativy z šedesátých let dvacátého století (New York The Film-Makers' Cooperative, 1961; London Filmmakers' Co-operative, 1966) se zaměřovaly zejména na nezávislou distribuci a organizaci projekcí svých členů. V Londýně ale koncem šedesátých let vzniklo i produkční křídlo s laboratoří pro vyvolávání a kopírování 16mm filmů, čímž se lišila od newyorské kooperativy.**25**



Stejně legendární jako švýcarská kamera Bolex se v experimentálním a amatérském filmu stal sovětský vyvolávací tank LOMO UPB, **26** který byl a stále je základním kamenem pro vznik filmového labu. V čem tedy spočívá rozdíl v praxi tvůrců sdružených v kooperativách v šedesátých letech vzhledem k dnešku? Všechny elementy již byly přítomny: filmové laboratoře, vlastnoručně vyrobené nástroje (nebo výjimečně dílem náhody získané) a běžně rozšířené vývojnice a vyvolávací tanky pro zpracování malého množství filmových materiálů.

26

Bakelitový univerzální vyvolávací tank pro 30 metrů filmového materiálu různých formátů 35 mm, 16 mm, Double8/S8, Super8.

Found technologies

Stroje a přístroje z filmové laboratoře v hodnotě kovu za kilogram od osmdesátých let dvacátého století tvoří v nárazových vlnách součást *paysage* skládek. Se zrušením *institute* analogové filmové postprodukce se spolu s technologickými standardy kvality (certifikace Kodak) rozvolnila představa toho, co je filmová laboratoř. Filmaři, umělci a konečně filmoví umělci paběrkovali v těchto odpadních žních a přiváděli na svět Frankensteinovy laboratoře, tedy taková pracoviště, která by komerční filmový průmysl možná ani za laboratoř nepovažoval. Umělecká filmová laboratoř (*artist-run film lab*) se z paběrků, roubování a dalšího (ne)šlechtění stala uměleckým nástrojem, ale možná i objektem nebo environmentem, v němž se propojují aspekty postindustriální krajiny, protitřžní logiky a ekologického imperativu jak ve smyslu tvorby obrazů, tak ve smyslu odpovědnosti za celý proces tvorby s jeho důsledky.

Dostupnost technologií je pro filmové tvůrce klíčová. Z hlediska experimentálních filmařů provádějících pokusy s médiem filmu v měřítku filmové laboratoře se však náhlá frustrace z výpadku určitého sektoru služeb stává zanedbatelnou, dochází totiž k osvobození

27

Sociální antropolog Arnd Schneider definuje kontaktnost a materialitu jako vlastnosti filmu, které se stávají zřetelnými právě v experimentálním filmu: „takové dílo nás vede k uvědomělému a materiálnímu vnímání filmu doslova jako média, a jako takové vstupuje mezi nás, naše smysly, percepce a reprezentaci“. Arnd SCHNEIDER, „Expanded Visions: Rethinking Anthropological Research and Representation through Experimental Film“, in: Tim INGOLD (ed.), *Redrawing Anthropology. Materials, Movements, Lines*, Milton Park: Routledge 2011, s. 178.

28

Může se jednat se o poměrně komplexní a jedinečné stroje. Např. Labor Berlin získal barevný vyvolávací stroj, který si pro svou živnost sestrojil jeden inženýr, jenž jej také jako jediný obsluhoval. Stroj v labu čekal na své zprovoznění téměř půl roku, dokud se skupina lidí z kolektivu s inženýrem nesešla a nenechala se zaučít.

29

Do této technologické množiny budou spadat i kamery a projekory, neboť tvoří součást např. filmové optické kopírky jako JK (navržená filmovým technikem Jaakkem Kurhim) nebo jiných DIY modelů.

univerza kinematografických obrazů od již zmíněných kanonických formálních, produkčních, distribučních a tedy ideologických norem. Nazrála příležitost k otevření black boxu kinematografie: svoboda zkoumat z hlediska tržních standardů špatné postupy, jak nalezené nástroje používat, a svoboda sledovat cesty, v nichž se nepokračovalo nebo které nikdy nebyly započaty. Vlastní experiment umělce a opětovné nahlížení do starých patentů, časopisů pro (amatérskou) fotografii atd. umožňuje opustit průmyslové standardy ve prospěch jednotlivého díla na bezprecedentní úrovni. Věda vychází vstříc poezii a umělecký experiment má hlubší vědecké mimikry. Od chvíle, kdy člověk pocituje postmechanickou a postdigitální frustraci z delegování rukodělných činností více než jindy, filmoví umělci a řemeslníci v tom nejlepší smyslu slova nahlížejí proces filmové tvorby jako celek. Film se tak coby materiální a v informačním toku těžkopádné médium přesouvá do prostoru na průniku množin umění, kinematografie a historizovaného průmyslu, kde se kinematografický obraz může stát už jen filmovým, totiž spjatým pouze se svou materiální podstatou,²⁷ a jeho definice antidefinicí otevřenou k transformaci s každým novým uměleckým dílem.

Experimentální film i umění pohyblivého obrazu má zkušenost s nalezeným filmem, s jeho apropriací a otevřenými možnostmi interpretace vedoucí k překódování významu. To, čemu mohou jít umělci v oblasti filmu nyní vstříc, jsou opuštěné, a tedy potenciálně znovunalezené technologie. Právě se zkušeností s tzv. *found footage* navrhuji v kontextu experimentálního filmu uvažovat o pojmu „*found technologies*“, které, pokud nejsou provázeny i nalezeným věděním,²⁸ což je velmi častý případ, mohou být stejně bezprizorní jako anonymní fragmenty nalezeného archivu. Ale podobně jako u *found footage*, tento sirotčí stav představuje možnost pro fabulaci, reinterpretační a hru.

Oblast našeho zájmu v tomto případě zužme na filmovou laboratoř,²⁹ kdy se technologií rozumí stroj, fragment stroje, nástroj, ale i chemický recept a postup, a tedy i výsledný technologický obraz. Všechny tyto



elementy odkazují k jisté infrastruktuře a každý partikulární vynález je řezem do nějakého stádia a vnitřní a komplexní struktury univerza, jakým je filmová laboratoř nebo, chcete-li, postprodukce. Nález nevlastního filmového materiálu (tj. *found footage*) s sebou může nést etické a právní problémy. Potíž s nalezenými technologiemi bývá technologická, ale také epistemologická.

Stroje a nástroje, které byly vyhozeny z končících laboratorních provozů, prodávány v internetových aukcích nebo v bazarech a na bleších trzích, jsou často nekompletní, a je vzácností, pokud se k nim zachovala dokumentace. Některé technické listy lze vyhledat např. na internetu, ale ne všechny ná/stroje jsou prestižních značek, naopak mnoho z nich bylo vyrobeno firmami, které dávno zanikly. V případě životnosti strojů vzniká zvláštní anachronie. Byly konstruovány tak, aby odolávaly času. Materiálně mu odolaly, někdy přežily i své konstruktéry a uživatele, čemu ale podlehly, jsou proměny na trhu technologií. U zcela analogových nástrojů jde většinou o hardware, a náhrada součástek (řemínek, ozubená kolečka, optika) a tedy oprava a kompletace je možná; v případě elektronických strojů zahrnujících počítač vyvstávají problémy jako kompatibilita atd. Technologická rovina se tak nutně promítá do roviny poznání a porozumění, míra složitosti elektronických strojů je vyšší než u analogových a je neredukovatelná.

30

Vilém FLUSSER, *Za filosofii fotografie*, Praha: Fra 2013 (2. vyd.).

Černá skříňka

Filosof Vilém Flusser³⁰ definuje *black box* jako komplexní program neevidentních pravidel, která vedou operátora (fotografa, kameramana) ve vztahu s (ná)strojem k určitému jednání. Operátor svou akcí, svým gestem, vytváří počáteční *input*, uvádí tak do chodu cosi uvnitř stroje, průběh je skryt, a výsledkem operace je pro operátora uspokojivý výstup (*output*); například v případě

31

Autor citace odkazuje na instruktážní film z produkce Kodaku „How to Make Motion Pictures the ‚Kodak‘ Way“, (1928, 16 mm).

32

Sami van INGEN, *Moving Shadows. Experimental Film Practice in a Landscape of Change*, Helsinky: Uniarts 2012, s. 54.

33

Někteří filmoví tvůrci zastávají ideologická stanoviska napříč celou svou tvorbou, proto např. Ricardo Leite (zakladatel labu Atomo47, Porto, 2006) zvolil ekologický proces pro zpracování černobílého negativu a inverze. Vyprecizoval použití vývojký kafenol na bázi kávy a dalších lázní tak, aby byly netoxické.

klasické fotografie správně exponovaný negativ. Flusser pojem umísťuje do kontextu residuálních magických praktik, jejichž součástí je víra, úžas a opakování. Možné variace jsou uskutečňováním potencialit stroje a naplňováním jeho programu. Teprve odchýlit se od programu a překračovat nebo mít možnosti aparátu znamená tvořit, a směřovat ke svobodě. *Black box* filmové laboratoře jako administrativního a průmyslového celku, kam filmař, tedy zákazník, odevzdá exponovanou surovinu, a poté si po zaplacení vyzvedne vyvolaný film, v sobě ukrývá další jednotlivé *black boxy*, jimiž jsou stroje a vyvolávací procesy. V možnostech strojů a chemické linky je uskutečnit potenciál filmové suroviny, a tím definovat, co je a jak vypadá fotochemický obraz se všemi více či méně arbitrárními kritérii. *Black box* filmové laboratoře je naladěno tak, aby produkovalo fotorealistické obrazy.

Existuje standardizovaný způsob, jak to udělat, způsob, jehož výsledkem je „správná“ reprezentace toho, co kamera zaznamenala; můžeme to nazvat „Kodakovskou cestou“.**31** Cílem „Kodakovské cesty“ je vyrobit konečný produkt, jenž reprezentuje filmovaný svět tak jasně, jak je to jen možné, s nejmenší viditelnou stopou mechanismu filmu. Jinými slovy, imerzivní a iluzionistický obrázek toho, co se zobrazuje.**32**

Zasahovat do procesu znamená odchylovat se od programu, zpochybňovat jej, a tím i podobu fotochemického obrazu. Pokud se umělec začne mokrou částí fotochemického procesu zabývat sám, může rozšířit své tvůrčí pole libovolnou intervencí do různých fází tvorby latentního obrazu: do samotné přípravy chemických lázní, jejich složení,**33** do způsobu aplikace těchto lázní, jejich pořadí. A má také bezprecedentní možnost zásahu do údajně správného, tj. efektivního způsobu užití strojů. Vyvolávací a kopírovací

stroje lze „nahackovat“ a hybridizovat ve prospěch skutečné umělcovy potřeby, ať již se jedná o jejich zestručnění pro menší objemy materiálu (Paříž, Lab L'Abominable) a jinou aplikaci lázní, nebo naopak roubování prvků nových technologií (synchronizace zvuku na filmovém projektoru a filmové kopírce pomocí digitální jednotky pro synchronizaci zvuku, Melbourne, Artist Film Workshop). Strojům je umožněno blouznit, vstoupit do deliria, ztratit rozumnou cestu a nechat se svádět tóny lyry, na kterou umělec brnká.

Metoda Chromaflex Richarda Tuohyho a Dianny Barrie³⁴ umožňuje pomocí různých chemických lázní na jednom filmovém pásu vyvolat černobílý, barevný, pozitivní nebo negativní obraz (Richard Tuohy, *Ginza Strip* [16 mm, 2014], Dianna Barrie, *Last Train* [16 mm, 2016]) – tedy nemožné, bezpředmětné a neefektivní z hlediska průmyslové filmové výroby. Daichi Saïto³⁵ využívá optickou filmovou kopírku jako nástroj k rukodělné intervenci do jednotlivých filmových políček (*Trees of Syntax, Leaves of Axis* [35 mm, 2009]), která autor nahlíží jako samostatné obrazy patřící jedné spojitě ideji. Pracovní skupina Maddox francouzských, nizozemských, kanadských a severoamerických filmařů napříč různými laby spustila kolaborativní projekt³⁶ na vývoj filmové emulze s vizí vyrábět vlastní filmovou surovinu. Samotná výroba materiálu se tak stává neprůmyslovou, řemeslnou a originální, jako byla příprava malířského plátna, skleněných desek, možná jde však ještě za tuto hranici. Filmové obrazy zachycené na vlastnoručně vyrobenou světlocitlivou vrstvu často postrádají zřetelnou, tj. fotorealistickou ikoničnost fotografického obrazu, na jejímž základě se obraz vzniklý světlem někdy definuje a odlišuje od malby. Indexikální povaha obrazu je dovedena do abstraktních poloh skrze proměnu a částečně kontrolovanou nestabilitu velikosti a tvaru filmového zrna, heterogenní povrch nanášené emulze a nerovnoměrné rozmístění zrněk barviv.

Příprava emulze pro každý jednotlivý film pro Esther Urlus³⁷ představuje stejně zásadní a široké pole tvorby jako jeho expozice a dovedení filmového díla do podoby filmu

34

Filmaři, vynálezci, zakladatelé filmové laboratoře Nanolab (Daylesford, 2005) a spoluzakladatelé komunitního labu Artist Film Workshop (Melbourne, 2011). Dílna Chromaflex proběhla i v Čechách, v pražském filmovém labu Labodoble v listopadu 2016.

35

Umělec žijící v Kanadě a jeden ze zakládajících členů filmového kolektivu a labu Double Negative (Montreal, 2004).

36

Projekt probíhá od října 2014, viz webové stránky projektu http://www.film labs.org/wiki/en/artisanal_production (cit. 2. 8. 2018).

37

Filmařka, zakladatelka rotterdamského filmového labu WORM.filmwerkplaats (2000) a členka skupiny Maddox. Viz publikace o výrobě emulze Esther URLUS, *Re:Inventing the Pioneers. Film Experiments on Handmade Silver Gelatin Emulsion and Color Methods*, Rotterdam: vlastním nákladem 2013.

38

Protagonisté události z Olympijských her z roku 1936.

39

Reakcí na krizi osmdesátých let dvacátého století ve filmové historii je Nová filmová historie jako autoreflexivní společenskovědní obor, který kinematografii chápe jako komplexní systém „složený z filmových textů, technických přístrojů, institucionálních struktur, sociálních a kulturních praktik, profesních společenství a diskursů“, jenž zároveň představuje „pouhou fázi v dějinách technické audiovizuální kultury.“ Petr SZCZEPANIK (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Herrmann & synové 2004, s. 9–12.

40

Georges CHARNESOL, *Le Cinéma*, Paříž: Larousse 1996, s. 10.

k projekci, performance či pro instalaci. Ve filmu *Konrad & Kurfurst* (16 mm, 2013–2014), který vznikl na počátku jejího výzkumu rukodělné výroby emulze, zachycuje Urlus v samotné materii filmu jednotlivé fáze experimentu a zhmotňuje určitou sumu znalostí získaných uplatněním postupů z raných filmových a fotografických publikací a vlastní praxí: „emulze připravená v domácích podmínkách je jako křehká metafora hrdinství Konrada a jeho koně Kurfursta.“³⁸ Pádem z koně se stal národním hrdinou, běh dějin ho však učinil anti-hrdinou.“ Struktura želatiny a různé formy bublin, které vznikají při nanášení emulzní vrstvy např. štětcem na podložku, se stávají aktéry filmového obrazu, z pozadí vystupují do popředí. Výroba suroviny postupuje z industriální sféry do tvořivého procesu.

Co to znamená? Přechází první industriální umění do manufaktury? Zacházejí umělci příliš daleko a opouštějí půdu umění, aby vtrhli do teritoria vědy? Rozšiřuje se základna cinefilie z humanitních oborů do exaktních věd? Nebo snad následuje praxe teorii,³⁹ a tvůrci začínají zpochybňovat počátky filmu a mají potřebu je znovu prozkoumat náhledem do dokumentace vynálezů, receptů a osobních poznámek pionýrů kinematografie, kterou „bratr (Augusta Lumièra) vynalezl přes noc“?⁴⁰

Míjení se s normou je nedokonavou hlavní či vedlejší činností experimentálních filmařů a fotografů. Chyby a náhodné efekty se mohou stát estetikou, také ale přecházejí do repertoáru možností a postupy k jejich dosažení jsou sdíleny a formalizovány v podobě knih nebo v internetových databázích. Není možné se vyhnout otázce, jak určit hranice programu, zda i jeho pohraničí a zahraničí není jeho součástí. Hranici je třeba vnímat pohyblivě a pohybovat se směrem k ní. Vznik scény uměleckých filmových labů v kontextu strategií DIY a hackingu současně přítomných v marginálních i mainstreamových oblastech kultury lze nahlížet jako politická zrcadla, v nichž se zpochybňuje *black box* demokracie, globalizace a disponibility digitálního světa.

Tělo a stroj

Těmi, kdo se v kinematografickém průmyslu zpravidla nikdy nedotýkali filmového pásu, byli režisér a divák. Na experimentální scéně byl vždy již z podstaty experimentování tento vztah kontaktnější. Nezřídka však i v praxi experimentálních filmařů ta část, v níž dochází ke vzniku latentního obrazu, představovala cosi za jeho hranicemi. Za posledních dvacet let se tento vztah proměňuje, a vyvolávání filmu a další procesy, které se přímo týkají filmu jako materiálního objektu s fyzickými a organickými vlastnostmi, se stávají plnohodnotnou nebo i nejdůležitější součástí tvorby obrazu a výsledného díla. Jedná se o vazbu mezi matérií a fyzickým umělcem, mezi tělem umělce a tělem filmu. Teoretička filmu a médií Kim Knowles také pozoruje proměnu diváka: „Divák je v jistém ‚smyslu‘ umístěn do těla filmaře, a co je nejdůležitější, do těla filmu [*the body of the film*].“⁴¹ Film se stává výzvou tělu právě v rovině percepcce a tělesnosti. Ve vztahu umělec/matérie díky zkušenosti s digitálními médii, kdy se propast mezi možnostmi těla a funkcemi přístrojů stává neudržitelnou, vyvstávají kvality souměřitelnosti, podobnosti a sdílení skýtané médii, jež jsou více stroji než přístroji. Knowles nahlíží tuto současnou přitažlivost fyzických médií takto:

Přestože je film dnes obecně považován za bezvýznamný a nevhodný vzhledem k moderní společnosti efektivitě, bezprostřednosti a pohodlí, jeho těžkopádná mašinérie, nepraktické manuální ovládání a časově náročné procesy zůstávají žádoucí formou tvorby obrazů pro velký počet současných umělců. Jeho fyzická podstata je lákadlem a jeho organičnost slouží jako konejšivá reflexe našich vlastních těl. Ve světě stravovaném složitými algoritmy,

41

Kim KNOWLES, „Blood, Sweat, and Tears. Bodily Inscriptions in Contemporary Experimental Film“, *NECSUS. European Journal of Media Studies*, roč. 2, 2013, č. 2, s. 447–463.

42

Eadem, „Self-Skilling & Home-Brewing. Some Reflections on Photochemical Film Culture“, *Millennium Film Journal*, 2014, č. 60, s. 21.

43

„Jsme zvyklí pokládat kameru a projektor za stroje, ale ony nejsou. Jsou jenom ‚částmi‘. Pružný filmový pás je stejně tak ‚částí‘ stroje filmu, jako je projektil ‚částí‘ pušky. [...] Jelikož všechny ‚části‘ pasují k sobě, suma všech filmů, všech projektorů a všech kamer na světě představuje jeden stroj [...]“ FRAMPTON, „For a Metahistory of Film“, s. 114.

44

Ibid., s. 112.

záhadnými neproniknutelnými *black boxy* a nehmotnými daty je film prostředníkem, jemuž rozumíme. Složitost filmu lze vidět, nahmatat, ucítit a ochutnat. A to nejenom v procesu tvorby filmu, ale i v jeho vnímání, jež leží v samé podstatě dívání se – neklidné stříbrné zrno, chemické sloučeniny tvořící obraz se střídají před našimi zraky tak, jak světlo projektoru film prosvěcuje a rozpohybovává.⁴²

Tělo filmu nelze vnímat pouze jako antropomorfní metaforu pro stroj, a to i přesto, že proměna z dominantního média na reziduální, ubývající, na pokraji zmizení, a doprovodný diskurs „smrti filmu“ tomu nahrávají. Přisuzují filmu tělesnost, křehkost pomíjivosti a nevratnost spojené s organickým cyklem. Dále, i když možná jen okrajově, ve prospěch metafory pracují i pojmy: film je tenkou vrstvou na povrchu, kůží (odtud kožní film, ve francouzštině *pellicule ad.*), celuloid odkazuje ke složité a složené struktuře (fr. *cellule* je buňka). Sepětí těla a filmu ale vychází především z analogičnosti a souměřitelnosti „stroje filmu“⁴³ a lidského těla, navzájem uzpůsobených k interakci, k užití. Hollis Frampton je v definici stroje a filmu jako posledního stroje velmi přímočarý:

Stroj je věcí složenou z rozlišitelných „částí“ organizovaných tak, aby imitovaly některé funkce lidského těla. Stroje měly „pracovat“. Jak stroj „pracoval“ bylo komukoli zřejmé již při prohlédnutí tvaru jeho „částí“. Fyzikální principy, na jejichž základě stroj „pracoval“, byly intuitivně ověřitelné.⁴⁴

V současné situaci, kdy se film i lidské tělo staly zastaralými a jen těžko obstojí v digitálním paradigmatu *updatu*, se právě toto tělo v současné praxi filmařů stává zdrojem



pro tvorbu. Tvůrci, kteří dějiště své práce umístili do filmového labu, svou prací aktualizují vztah těla lidského a těla filmu; ne však v rovině vizuální reprezentace těla ve filmu jako objektu, ale v rovině substanciální reprezentace, kdy umělci vystavují tělo filmu podmínkám, které jsou fyzické. V základní rovině se tento vztah realizuje skrze předpoklad možnosti fyzické manipulace se „strojem filmu“ (*film machine*), již umožňuje jistá analogičnost mechaniky stroje a lidského těla. Nepřímý odkaz k manufaktuře, z níž kinematograf postoupil a továrnou vešel do éry industrializace, je dosud zřejmý. Ve hře je přirozená intuice diády tělo-mysl, která je pro výpočetní techniku jen málo aktuální. Ať již máme na mysli šicí stroj (posuv filmu) a ruce švadleny, která posouvá látku pod mechanicky či elektricky poháněnou jehlou (perforační otvory), geometrickou a aritmetickou interpretaci jevu vidění v optické soustavě čoček (perspektiva a objektiv), nebo želatinu pro emulzi a její stárnutí, křehkost a proměny (živočišná substance), jedná se o elementy, jež souvisí s naší fyzickou realitou a oblastí myšlení, v nichž můžeme operovat. Stroj je sestrojen na míru lidskému tělu tak, aby si s ním mohlo pohrávat. Tělo je součástí filmu skrze jeho recepci zrakem a tělem, podněty k mozku, myšlení filmem, skrze práci na filmu: úchop a vidění kamery a kamerou, fyzický nebo chemický zásah do suroviny, do její výroby, nebo skrze manipulaci s filmovým pásem, světlem a projektorem při projekci.

Dále zde figuruje korespondence vycházející z křehkosti stroje i těla, které s ním zachází. Křehkost je zároveň výzvou k zásahu, neboť implicitně představuje příslib, že se něco stane: *tanatos* těla provokuje k vzepření se v erosu. Tvůrci zkoumají filmovost filmu (co dělá film filmem) například v oblasti emulze, nebo na filmový pás nanášejí různé substance, jimiž ho mohou proměnit. V neposlední řadě jde právě o spojení organických hmot, kdy umělci na film nanášejí (své) tělesné tekutiny a tkáně. Koncept se vepisuje do vizuální a někdy i zvukové podoby díla jako v krvavém filmu Thorstena Fleische *Krvežíznivost* (*Blutausch*, 1998, 16 mm), kde stopy krve zasahují i do

zvukové stopy, a diváci krev nejenom vidí, ale i „slyší“. Ve výtvarném umění se tato tendence k materiálnímu projevu, který reifikuje tělo umělce a fyzickému materiálu přisuzuje tělesnost, objevuje již od šedesátých let dvacátého století (videňští akcionisté, Andy Warhol, Stelarc). K podobným praktikám docházejí i tvůrci experimentálních a konceptuálních filmů (Stan Brakhage, Carolee Schneemann). Praxe současných filmařů se však díky současné technologické realitě, způsobu života, jemuž vládne spotřeba, a také rozšíření znalostí v oblasti filmu radikalizovala úvahou, že film lze použít nejenom jako nosič pro lidský organický materiál, ale že film lze z tohoto materiálu (kůže, vlasy, nehty, krevní sůl) také vyrobit. Takové operace se vedle tradičních činností zpracování fotochemického obrazu mohou odehrávat právě v prostoru filmových labů.

Jak daleko se od sebe nacházejí filmová laboratoř a dějiště performance, analýza a iluze? Už je nelze vnímat jako nespojité fáze, neboť práce umělce v laboratoři není o nic méně performativní nebo více konvenční než jeho působení na scéně. To, jak zkouší a improvizuje za hranicemi řádu definujícího fotochemickou a konstrukční povahu „stroje filmu“, má performativní charakter. Tvorba ve filmovém médiu se tak dnes opět stává zacházením s filosofickými hračkami, v nichž se spojuje dávná hra a myšlení, iluze a analýza. Filosofické hračky viktoriánské éry, které sloužily k šíření povědomí o pohybových studiích, umožňovaly analyzovat optické pohybové iluze, aniž by zrušily jejich účinek. Spolu s vizuálním efektem, který vznikal skrze pohyb operátora, docházelo k analýze a syntéze iluze pohybu, a tedy k porozumění. To, co oko vidělo jako iluzi, ruka stejného těla tvořila svým pohybem.⁴⁵

Otázka dnes nestojí jen v oblasti fungování vidění. To, co je (opět) ve hře, je samotná povaha filmu „tak, jak jej známe“. Současné nalézání a otevírání filmu v rovině iluze, laboratoře a technologií se také, ať již negativně, nebo pozitivně, dotýká hry, myšlení a vizuality, jimž se tvůrce snaží porozumět a ovládnout je či případně zrušit. Vztah tělesnosti a strojovosti, a možností performance,

keré z něj vycházejí (v rovině iluze i výkonnosti), se stal hlavním motivem programu *Ruka a stroj*,⁴⁶ sestávajícího z posledních sedmi filmů a jedné performance Richarda Tuohyho a Dianny Barrie. Umělecká dvojice v něm zkoumá film jako primitivní nástroj, a skrze gesta (pohyby rukou) v laboratorním postupu (*Poslední vlak* [*The Last Train*], 2016, 16 mm, D. Barrie) nebo v procesu snímání kamerou (*Modrá linie Chicago* [*Blue Line Chicago*], 2014, 16 mm, R. Tuohy, D. Barrie) a filmové projekce (*Dot Matrix*, 2013, 2 × 16 mm, R. Tuohy) zmnožuje možnosti filmu coby hybridního média na prahu manufaktury a průmyslu. Xavier Quérel⁴⁷ ve své sólové performanci *Několik minut slunce po půlnoci* (*Quelques minutes de soleil après minuit*) ve svůj nástroj proměňuje celou kinematografickou situaci: tmu v sále, plátno, prostor za a před plátnem, různé zdroje světla, preparovaný filmový projektor, světelné modulátory, reproduktory, své tělo, přítomnost diváků a jejich fyzickou odpověď, vstupní dveře do kinosálu. Kinematografický obraz se rozpadá, tentokrát ve své nezákladnější materialitě, na úrovni emulze a samotného konceptu filmu. Stejně tak se rozpadá model filmové projekce a projektoru. Možná se také rozpadá publikum, a vedle své již navyklé rozprostraněnosti mezi galerií, kinosálem, ulicí a případně i laboratoří se stává trojhlavou entitou umělec-nástroj-divák.

Jestliže Frampton postuluje film jako „poslední stroj“ a „možná poslední umění, jež zasahuje mysl skrze smysly“,⁴⁸ pak tím odkazuje k proporci umělec-nástroj, systém-systém, tělo-tělo, která je v případě filmu (kinematografu) někde na hranici, kde se lidské a technologické doplňuje v součinnosti. Tělo je nedílným dílem, který film utváří, ať již se držíme materiálního hlediska, nebo recepčních teorií a postulátů umělců, podle nichž film vzniká až v situaci dívání se a účasti diváka na tomto aktu. Celý proces je součástí hry. Skrze tělo-mysl, chceme-li je spojit jako dosud oddělené, člověk kinematograf prožívá a rozumí mu. Necítí však prométheovský stud z nedokonalosti člověka před přístrojem či mašinérií, jaký se nás podle Gunthera

46

Dne 2. 11. 2016 byl tento program prezentován v kině NFA Ponrepu v rámci cyklu projekcí *Film Labor*.

47

Umělec a filmař ze skupiny Metamkine, zakládající člen filmového labu MTK (Grenoble).

48

FRAMPTON, „For a Metahistory of Film“, s. 113.

Anderse zmocňuje tváří v tvář nelidské dokonalosti atomové války, *black boxu* výpočetní techniky, vládě informací aj. Knowles svůj esej věnovaný tělesným zásahům v současném experimentálním filmu končí úvahou o možnosti vypořádat se se současným stavem věcí a lidskou pozicí ve světě *updatu*, spotřeby a odpadu právě skrze vztahování se k dalším tělům, jako je právě torzo filmu:

Aktuální mezipozice filmu někde na pomezí změny také umožňuje širší úvahy o našem vlastním úzkost vyvolávajícím stavu konečnosti – mezi člověkem a strojem, životem a smrtí. Ve věku „posthumanismu“ a přehnané kultury plýtvání tyto celuloidové zásahy zviditelňují naši materiální existenci a tok času, který nás utváří.**49**

Díky tomu je film možná nejenom posledním strojem, ale i poslední filosofickou hračkou z oblasti technicky reprodukovatelných obrazů, skrze něž se myslí.

Kapitalista, proletář a umělec (v labu)

Pokus vzepřít se předem danému systému pravidel v různých fázích filmové tvorby od přípravy námětu či konceptu filmu skrze gesto filmování po hotovou promítací kopii samozřejmě nezaručuje, že tvoříme umění. Rozšiřuje však pole možností tvorby a zakládá tvůrčí podmínku svobody. Pro zdůraznění důležitosti současné proměny filmové tvorby v uměleckém kontextu stejně jako v politických a ideologických pojmech bych ráda připojila citaci z textu Waltera Benjamina, který podobně jako Flusser s odkazem na nutnou proměnu výrobního aparátu

formuluje potřebu transformace tohoto aparátu skrze každé jednotlivé dílo: „[Z]ásobovat výrobní aparát, aniž bychom ho – podle pravidla možného – měnili, představuje nanejvýš napadnutelné chování i tehdy, když se látka, jíž je výrobní aparát zásobován, zdá být revoluční povahy.“**50**

Citace pochází z textu, který Benjamin napsal v roce 1934, v době, kdy technický aparát začíná výrazně postupovat sféru umění. Z tohoto hlediska text stárne takovým způsobem, že nás stále nutí klást si otázku po povaze současné tvorby pohyblivých obrazů a kriticky nahlížet na její výrobní prostředky. Prostředků filmové výroby, původně v rukou kapitalistů, se dnes však nezmocňuje proletariát, jak by to mohl definovat Bedřich Engels**51**, ale umělci různých třídních příslušností. V přeneseném smyslu by to mohlo znamenat, že tito umělci osvobozují také proletariát. Skutečností však je, že zaměstnanci laboratoří přicházejí o práci, a ve své frustraci často na své řemeslo a spolu s ním na společnost, která je učinila bezcennými, zanevrou. Devalvace řemesla má ale širší dopad, zkušenost pracovníků laboratoří je součástí kulturního dědictví, a je tím ohrožena. Její zápis a uchování by měly být starostí filmových archivů, převládá-li snaha analogovou kinematografii historizovat.

Filmoví umělci nově nabyté výrobní prostředky primárně a často ani sekundárně nevyužívají k výrobě kapitálu, jako tomu bylo v případě soukromých komerčních firem. *Artist-run film labs* jako nevýdělečné formace neposkytují služby. Z hlediska trhu, který ještě jejich díla nevstřebal, je tak jejich držení výrobních prostředků neefektivní. A navíc samotné prostředky jsou ve vztahu k dnešním technologiím považovány za neefektivní. Toto vymanění se z logiky trhu zajišťuje umělcům svobodu tvorby a únik z role subjektu jako kognitariátu,**52** který je hnací silou inovace v oblasti nových médií a informačního panství.**53** Výrobní prostředky v kontextu filmové laboratoře netvoří samozřejmě pouze hmotné statky. Ani v době industrializace, která umožnila vznik kinematografie, to nebyly jednotlivé stroje v držení jednotlivých vlastníků, jednalo se o patenty. Koncepty

50

Walter BENJAMIN, „Autor jako producent“, in: *Agessilaus Santander. Výbor z textů*, Praha: Herrmann & synové 1998, s. 161.

51

Bedřich ENGELS, *Vývoj socialismu od utopie k vědě*, Praha: Nakladatelství Svoboda 1950.

52

Kognitivní kapitalismus začleňuje kreativní strategie a mody existence vynalezené subkulturou. Suely ROLNIK, „Geopolítica del rufián“, in: Félix GUATTARI – *eadem*, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Buenos Aires: Tinta Limón 2013 (2. vyd.), s. 477.

53

DIY kultura na poli digitálních médií (viz Apple, Facebook ad.) umožnila prostřednictvím studentských univerzitních projektů a tzv. start-upů rozpuštění tradičního proletariátu a jeho outsourcing. Došlo tak k rozšíření a potvrzení mocenského informačního panství neoliberálního kapitalismu v rozvinutých částech světa.

vynálezů, návody k výrobě a k užití byly zásadní podmínkou pro vytváření bohatství. V současné době je mnoho patentů otevřeno, což je (podobně jako dostupnost nadále nekompatibilních přístrojů) bezprecedentní situací, neboť – Framptonovými slovy – „žádná aktivita se nemůže stát změním, dokud její vlastní epocha neskončí a dokud coby nástroj přežití neztratí svou důležitost jako naprosto zastaralá.“**54**

Artist-run film labs, které vyrůstají z této krajiny technologických přeměn a smetiště dějin, ztělesňují možnost filmu jako umění. Nejedná se jednoduše o filmové laboratoře, rozhodně nepředstavují miniaturu průmyslové filmové post-produkce, a ani nejsou volnočasovými filmovými kluby. Filmové laby v rukou umělců představují po celém světě rozšířenou platformu pro uměleckou výměnu a experimentování v médiu fotochemického filmu. V těchto místech k práci, výzkumu, prezentaci a často také k distribuci se otázka „co je film?“ neustále reformuluje.

Některé znalosti a zkušenosti z filmového průmyslu byly vstřebány, jiné vzorce jako standardy kvality smazány nebo remixovány. Strategie experimentujících filmových umělců v sobě spojují praktiky běžné ve výtvarném umění nebo hudbě, jako je volba samostatné práce umělce a zároveň možnost sdílení v rámci kolektivu nebo skupiny. K tomu se také pojí vládnutí nástrojem a tvorba jako celistvý proces bez delegace jeho částí institucím. Ve většině případů se jedná o otevřené kolektivy umělců, které spravují prostor tmavé komory, k nimž se může připojit kdokoli z venku, často někdo ze sousedství, z řad obecnstva nebo účastníků dílen. Zásadním prvkem společným všem uměleckým labům je sdílení a spolupráce, a to nejenom mezi konkrétními členy v konkrétní skupině, ale také mezi laby. Umělci sdílejí a starají se o společný prostor k práci, jako tomu může být u výtvarných umělců sdílejících ateliér nebo v případě hudebníků majících společnou zkušebnu. Spolu s tím se sdílí a rozšiřují znalosti, nástroje a zájem v tázání se po možnostech filmu. Laby zpravidla neposkytují služby třetím stranám, neplní zakázky. Umělci se navzájem učí procesům, které potřebují

ovládnout k práci na svém díle, a dále je sdílejí. Jednou z mála aktivit, již lze považovat za výtěžnou, jsou dílny pro veřejnost, kterou jejich prostřednictvím seznamují s prací s filmem a jeho možnostmi. Díky dílnám a veřejným projekcím se rozrušuje status quo rozšířeného nevědomí o filmových praktikách patřících do audiovizuálního uměleckého světa.

K současnému datu na světě existuje okolo padesáti filmových labů, což znamená stejný počet různých strategií, jak vést takový lab: otevřený kolektiv nabírající další členy nebo uzavřený kolektiv, roční nebo semestrální členství, členské příspěvky nebo poplatky za metr materiálu či litry spotřebovaných chemických lázní, autonomní správa nebo granty, státní dotace, pléna, společné projekce, dílny atd. Žádný lab se docela nepodobá druhému. Dohromady však tvoří filmovou scénu, což v první řadě znamená vhodné podmínky pro tvorbu, dále možnost produkce a distribuce **55** filmových děl a jejich recepci publikem, reflexi kritiky a teoretiky. Tato výměna zároveň často implikuje spolupráci s institucemi galerií, mezinárodních filmových festivalů (Mezinárodní filmový festival v Rotterdamu, Filmový festival v Ann Arboru, Festival jiných a experimentálních filmů v Paříži ad.), a také jistý druh partnerství s filmovými archivy (v Melbourne lab Artist Film Workshop spolupracuje s National Film and Sound Archive), cinematékami (spolupráce berlínského labu Labor Berlin a nezávislého filmového institutu Arsenal) a muzei (v Paříži se jedná o spolupráci labu L'Abominable a muzea Centre George Pompidou).

Scéna ale existuje zejména mimo instituce a zachovává si charakter nezávislé platformy, která má jak fyzickou, tak virtuální podobu. **56** Fyzicky se zhmotňuje skrze filmové projekce v domácím labu (nebo spřátelených institucích), ale stejně často skrze hostování v jiném labu formou projekcí a dílen. Organizují se pravidelná setkání filmových labů **57** a konference nebo symposia **58** otevřená i veřejnosti. Virtuálně scéna pracuje na internetové znalostní platformě (Wikipelloche), na webu Filmlabs.org pracuje na mapování svých činností a zveřejňování textů

55

Jedním z výrazných distributorů experimentálních filmů je vedle New York The Film-Makers' Cooperative a LUXu (Londýn) francouzská nezisková organizace Light Cone (Paříž). Byla založena jako filmová kooperativa, zajišťuje autorům filmů vlastnické právo na dílo na jeho nosiči i autorské právo na dílo. Vedle povinností distributora, pořádá pravidelné projekce ze své kolekce, a to nejenom nových akvizic.

56

Rozcestník filmových labů a databáze s texty o vzniku hnutí, technickými listy, uměleckými manifesty atd.: <http://www.filmlabs.org/> (cit. 17. 7. 2018).

57

Poslední setkání „Stříbrné lázně“ („Bains Argentiques“) proběhlo v červenci 2016 v Nantes (Lab MIRE). Další setkání pak v září 2018 v Mexiko City (Laboratorio Experimental de Cine, Churubusco Studios).

58

Mezinárodní symposium věnované současnému vývoji analogové filmové kultury „Film v přítomném čase“ („Film in the Present Tense“) se uskutečnilo v říjnu 2017 v Berlíně v rámci širšího vzdělávacího projektu RE MI, <http://www.re-mi.eu/calendar/film-in-the-present-tense/> (cit. 8. 8. 2018).

V roce 1992 v Grenoblu si performativní filmová skupina Metamkine v tehdejším squatu 102 založila ateliér – Atelier MTK. V domě byl klub, zázemí a filmová projekce, tedy kino. Metamkine brzy svůj ateliér otevřeli i dalším filmařům a v podstatě rozšířili model sdílení nejenom nástrojů, ale i znalostí a osobního uměleckého prostoru. Kvůli velké vytíženosti labu v roce 1995 sezvali lidi, kteří se filmem zabývali, a nabádali je, aby si také založili lab, i kdyby to zpočátku byla jen tmavá místnost s tekoucí vodou a s jedním vyvolávacím tankem. Na frankofonním teritoriu se tak síť podobných labů rozrostla během devadesátých let dvacátého století.

a materiálů ke sdílení mezi sebou, ale také s veřejností. Vnitřní mailinglist slouží pro kladení technologických dotazů do pléna a konzultace, ale také pro informaci o možnosti získání strojů, chemie (společná koupě) apod. Síť filmových labů především ale znamená fyzická místa a spřízněné umělce po světě. A to hraje roli v již zmíněné záležitosti organizace projekcí a dílen, čímž dochází k fyzickému sdílení filmových děl a znalostí. Tato síť a v ní vzniklá scéna *artist-run film labs* se vyvíjí od pozdních osmdesátých let dvacátého století, **59** a to je možná také nejpřesnější vymezení „postkodakovské“ éry, ještě předtím, než samotný KODAK mohl předjímat svou budoucnost, a dlouho předtím, než zastavil výrobu některých filmových materiálů.

Závěr

Zmocnění se výrobních prostředků pro výrobu kinematografických obrazů se stalo příležitostí pro změnu statusu umělce, ale i kinematografického kódu, a tedy i samotných obrazů. Podobně jako se u práce s *found footage* otevírá prostor imaginaci a svobodnému nakládání s materiálem jako s obrazy světa osvobozenými od původních intencí, jež lze libovolně až hravě pojit s množstvím existujících i nových narativů, může skrze jiné užití technologií dojít k vyjevení dosud implicitních kvalit filmového materiálu (či umělce) anebo vytvoření nových. Nalezené technologie jsou, skrze tuto konfrontaci umělce a stroje, nástrojem pro rozšíření laboratoře (*expanded laboratory*) na umělecký nástroj tvorby, a tedy řemeslnou dílnu, otevřenou databázi postupů, sbírku nástrojů a strojů a často sdílený komunitní prostor. Tuto pozornost a vztah k filmu lze vnímat jako nový druh lásky (*cine-love*), který jako nutnost pro alternativu úpadku kinematografie s nevelkou důvěrou předjímá v roce 1996 Susan Sontag.

Může se zdát, že tato podoba lásky vychází ze spojení amatérského filmu, romantických ruin filmového průmyslu a stejně zbarvených uměleckých vizí. Snad by to ani nebylo málo, rušivý je ale nostalgický monochromatický tón takového obrazu.

Vzhledem k tomu, že současná experimentální praxe tvůrců z uměleckých filmových laboratoří představuje velké úsilí na tvůrčí, vědomostní, fyzické i ideologické rovině, chybí v domněnce o původu lásky činný prvek a určité vyjádření tělesnosti a angažovanosti. Jistě by bylo možné uvažovat o současných praktikách v experimentálním filmu a jeho přítomnosti na umělecké scéně v kontextu postdigitality: v logice návratu k analogovým médiím po zkušenosti s médii výpočetní techniky a následné frustrace z nedostupnosti abstraktních matematických procesů a absence fyzické konfrontace. Jako jednu z charakteristik postdigitální estetiky Ian Andrews zmiňuje platonickou touhu po designu analogových rozhraní a uvádí příklady digitálních nástrojů, jež v estetické rovině imitují analogové: tlačítka, potenciometry apod. Paralelní k podobě nástrojů je i styl:

Dobře známé tropy čistoty, průzračného zvuku a obrazu a perfektní kopie jsou opuštěny ve prospěch chyby, glitche a artefaktů. [...] Post-digitální umění může být nahlíženo jako reakce na krizi postmoderní kultury: kultury problematizované nekonečnými sítěmi mediálních aluzí, mediální nasycenosti a určitým druhem nepastné ironie.⁶⁰

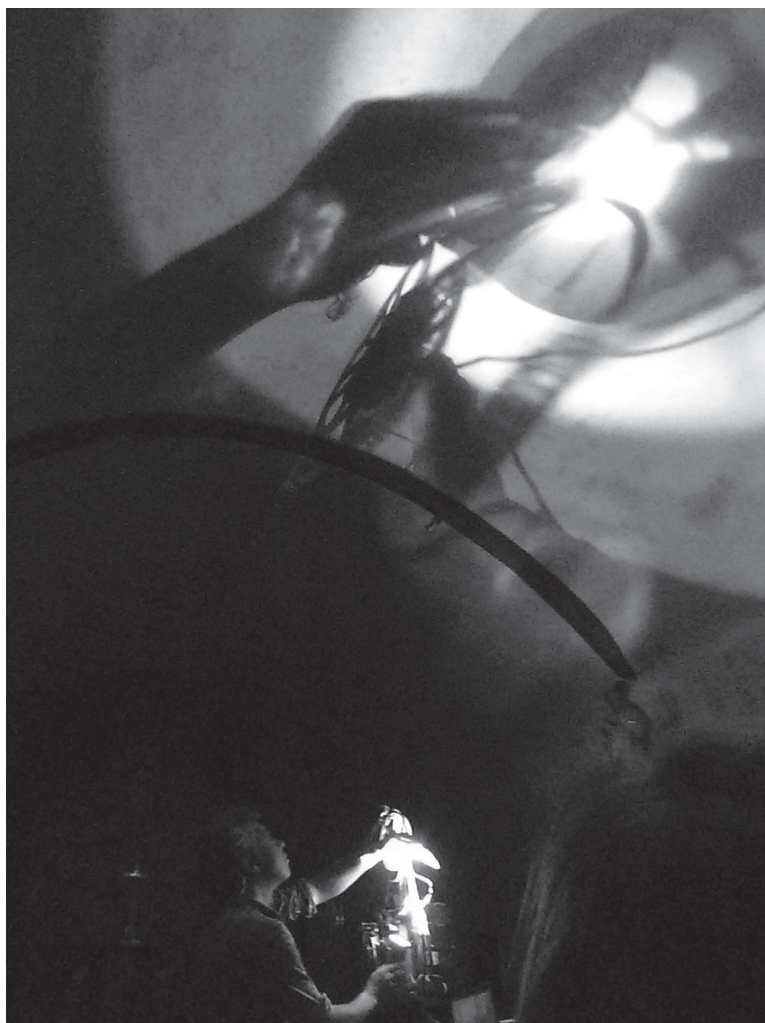
V případě *film labs* se však většinou nejedná o návrat k analogovým technologiím, směřování k něčemu dříve opuštěnému, ale o rozvíjení vlastního směřování v kontextu současných možností, čímž se však nevyklučuje zájem umělců původně pracujících v jiném médiu. Proto v rámci teorie a praxe filmových labů dochází ke kombinacím analogových médií s digitálními

60

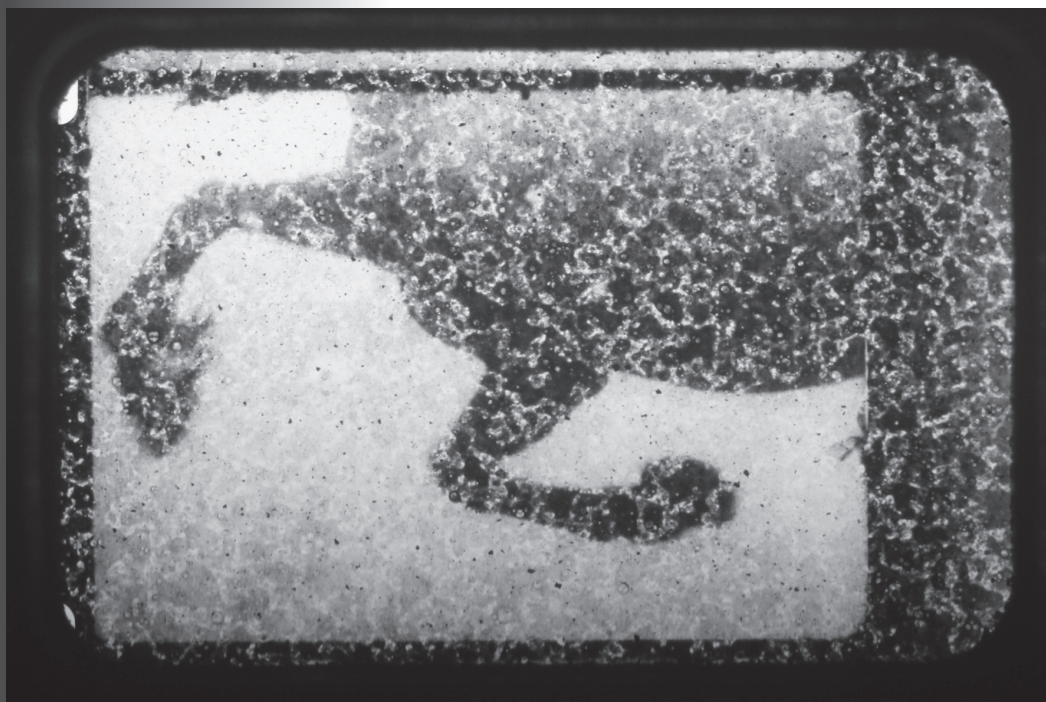
Ian ANDREWS, „Post-Digital Aesthetics and the Return to Modernism, Media Arts and Production“ (přednáška), University of Technology Sydney, Faculty of Humanities and Social Sciences, 6. 11. 2002, <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html> (cit. 21. 7. 2018).



v konstrukční rovině, ale i v rovině vědění a komunikace. Sdílená knihovna, databáze postupů v oblasti chemické laboratoře nebo konstrukční dílny v prostředí internetu, otevřenost v podobě rhizomu (dialogické poznámkování a společné bádání nad možnými postupy v současné filmové laboratoři) a rozšíření komunity všude tam, kde je dostupný internet, umožňuje globalizovanou rozvětvenost příznačnou pro současné mody komunikace a oblast programování (spolu s tím také nese stopu vyloučenosti a rozdělení světa). Zájem se týká jak softwaru, jímž je možné chápat politiku distribuce, aktivismus namířený na všeobecně akceptovanou technologickou a estetickou unifikaci elektronických pohyblivých obrazů, tak i hardwaru neboli transparentního mechanismu fungování a možnosti zásahu do většiny nástrojů, kterými umělci obrazy tvoří. V kontextu nové lásky k filmu bych proto tento druh definovala také jako dvojí: platonický a fyzický. Ideovost, ideologie a tělesnost přítomné v tvorbě současných filmových umělců v sobě nesou náboj posedlosti a vášně příznačný pro hru. Poslední filosofická hračka film v sobě spojuje dotyk, rozumění a úžas.



Xavier QUÉREL, *Několik
minut slunce před půlnocí*, od
2010, performance



Ester URLUS, *Konrad and
Kurfürst*, 2014, 16 mm, záběr
z filmu, emulze s přídavkem
alkoholu