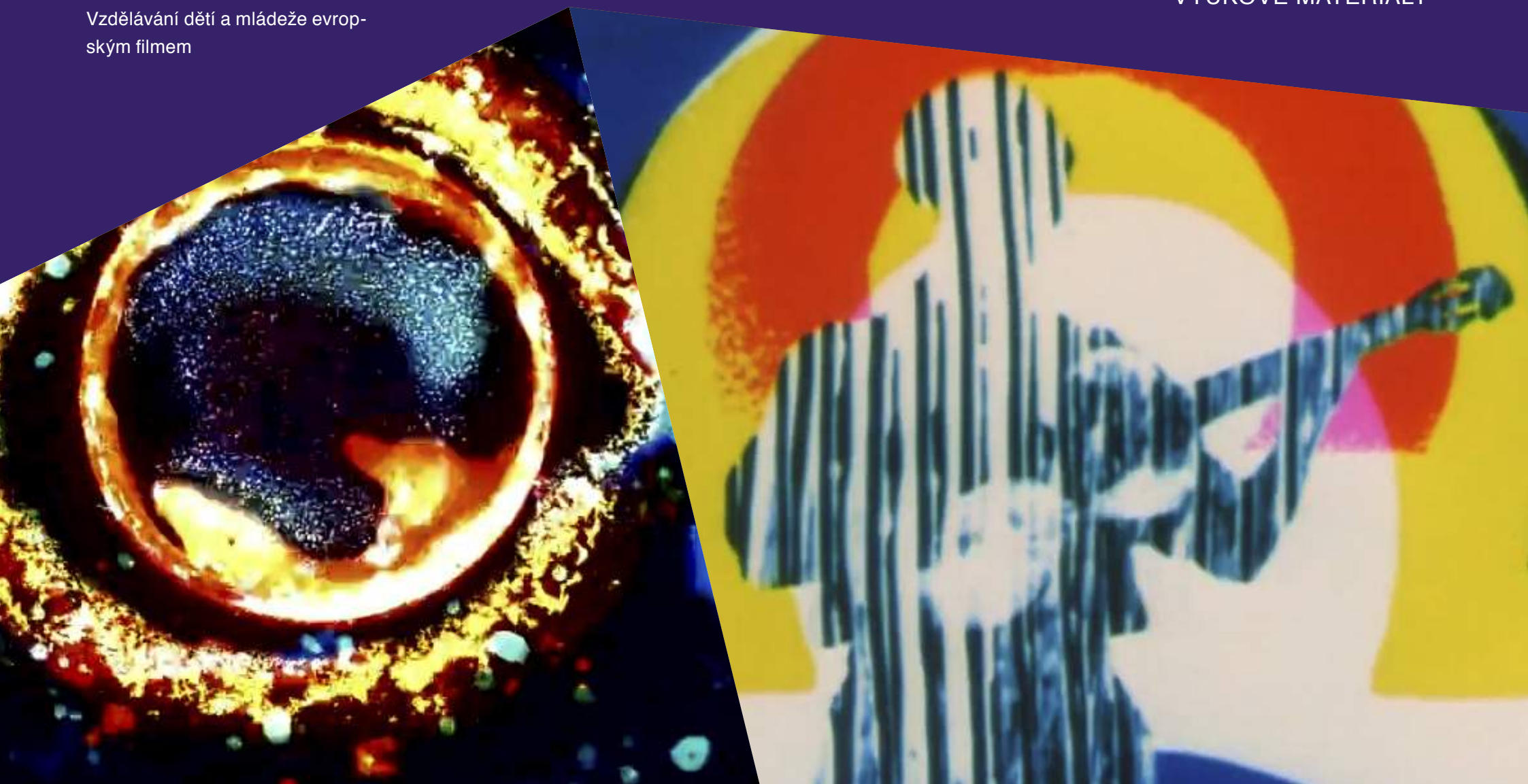




Vzdělávání dětí a mládeže evropským filmem

Znovuvynalezená kinematografie

VÝUKOVÉ MATERIÁLY



OBSAH

I – ÚVOD

- CinEd: kolekce filmů, filmová výchova **str. 2**
- Proč dnes zařazovat experimentální a avantgardní filmy? **str. 3**
- Program „Znovuvynalezené kinematografie“ **str. 3**

II – KONTEXT str. 4–9

III – FILMY: JEDEN NA JEDNOHO

- *Danses serpentes / Serpentinové tance: pohledy Lumièrů a Excentrický tanec*, Alice Guyová **str. 10–13**
- *Opus III*, Walter Ruttmann **str. 14–15**
- *Rainbow Dance*, Len Lye **str. 16–17**
- *Chat écoutant la musique / Koucour poslouchající hudbu*, Chris Marker **str. 18–19**
- *Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov a Alexandra Moralesová **str. 20–21**
- *While Darwin Sleeps / Zatímco Darwin spí*, Paul Bush **str. 22–23**
- *Impresiones en la alta atmosfera / Dojmy ve vysoké atmosféře*, José-Antonio Sistiaga **str. 24–25**
- *La Croissance des végétaux / Růst rostlin*, Jean Comandon **str. 26–27**
- *Virtuos Virtuell*, Thomas Stellmach **str. 28–29**
- *Notes on the Circus*, Jonas Mekas **str. 30–31**
- *Schatten / Stíny*, Hansjürgen Pohland **str. 32–33**
- *Vormittagsspuk / Dopolodní strašidlo*, Hans Richter **str. 34–35**

IV – SOUVISLOSTI

- Odbočky – okruhy **str. 36–37**
- Filmové otázky, dialogy mezi filmy **str. 38–44**

V – PEDAGOGICKÉ STRATEGIE / VÝUKOVÉ POSTUPY str. 44–47

VI – GLOSÁŘ str. 48–49

CINED: KOLEKCE FILMŮ, FILMOVÁ VÝCHOVA

CinEd usiluje o šíření sedmého umění jako kulturního statku a jednoho z nástrojů pro pochopení světa. Za tímto účelem byla na základě kolekce filmů pocházejících z partnerských evropských zemí vytvořena společná metodika, jež svým pojetím reaguje na naši dobu, která se vyznačuje rychlými, zásadními a neustálými změnami v tom, jak vnímáme, přijímáme, šíříme a vytváříme obrazy. Sledujeme je na různých velkých obrazovkách – od těch největších (v sálech kin) po ty nejmenší (na smartphonech), nesmějí mezi nimi samozřejmě chybět ani televize, počítače a tablety. Film je stále ještě mladé umění, jemuž byla již několikrát předpovídána smrt. Je nutno připomenout, že se tak nestalo.

Výše zmíněné změny kinematografii ovlivňují, musí se s nimi – zejména s čím dál fragmentárnějším způsobem sledování filmů na různých obrazovkách – počítat, a to hlavně při šíření filmů. Publikace programu CinEd nabízí a uplatňuje citlivé, induktivní, interaktivní a intuitivní výukové metody, které přinášejí vědomosti, analytické nástroje a nastiňují možnosti dialogu mezi obrazy a filmy. S filmy se pracuje na různých úrovních – jako

s celistvým uměleckým dílem, s jeho jednotlivými složkami a na základě různě dlouhých fragmentů, časových úseků (statický obraz, záběr či sekvence).

Tyto metodické materiály vybízejí k tomu, aby se k filmům přistupovalo s volností a otevřeností. Jedním z hlavních cílů metodiky je porozumět filmovému obrazu na základě vícera hledisek – pomocí popisu coby hlavní fáze veškerých analytických postupů a schopnosti vybrat obrazy, roztrždit je, porovnat a konfrontovat, a to nejen obrazy pocházející ze zvoleného filmu či jiných filmů, ale také ze všech druhů umění, která zobrazují či vyprávějí příběhy (fotografie, literatury, malířství, divadlo, komiks apod.). Cílem je, aby nám obrazy neunikaly, ale naopak dávaly smysl. Kinematografie je z tohoto hlediska zvláště cenné syntetické umění, může vybudovat a posílit způsob, jakým mladí vnímají obrazy a rozumějí jim.

Autorka sešitu: Doktorka vizuálního a performativního umění na Univerzitě v Pise od roku 2013, Francesca Venezianová, je filmovou školitelkou a vyučující. Ve svém výzkumu se zaměřuje na avantgardní film a ranou kinematografii. Pracuje jako přednášející výstavního centra le BAL (Paříž) a připravuje programy, festivaly a pedagogické dílny pro asociaci Braquage. Je autorkou a režisérkou vizuálního představení pro mladé publikum „Malý paprsek“.

Za přispění Sébastiena Ronceraye

Pedagogická koordinace projektu: Nathalie Bourgeoisová

Poděkování: Françoisovi Baillymu, Isabelle Bourdonové, Françoisovi Chabretovi, Stefanii Schlüterové, Delphině Voiry-Humbertové

Hlavní koordinace CinEdu: Institut français / Francouzský institut

Pedagogická koordinace: Cinémathèque française (CCAJ) / Francouzská kinematéka

Copyright : Institut français / Cinémathèque française

Tyto výukové materiály jsou určeny k použití výhradně v nekomerčním rámci, jejich obsah je chráněn články L.111-1 a L.112-1 zákona intelektuálního vlastnictví (CPI).

PROČ DNES ZAŘAZOVAT EXPERIMENTÁLNÍ A AVANTGARDNÍ FILMY?

Tímto dvojím programem „znovuvynalezené kinematografie“ otevíráme cestu k ohromující a málo poznané kinematografii, abychom všechny již od útlého věku vybídli k tvořivosti a zostřili jejich vnímavost.

Experimentální filmy nevyprávějí příběhy, zato ale mohou ukázat dobrodružství podivných postav: tvarů, barev a materiálů. Tyto filmy v sobě nesou část dětství, neboť jakákoli tvůrčí forma je zde dovolena: čmárat pro zábavu, vychylovat běžné postupy za účelem nového poznání, pro pochopení technického a tvůrčího soukolí kinematografie rozkládat film *zevnitř*.

Experimentální film se tak ukazuje jako způsob myšlení filmem, a nikoli jako žánr, dává vizuální odpověď na otázku: Co je to film? Neskrývá svá výrobní tajemství, naopak je odhaluje. Experimentální filmy ukazují filmový pás zblízka – škrábance, perforace, intervaly / dělení mezi filmovými políčky (fotogramy) – aby připomněly, na jakém nosiči jsou obrazy zachyceny. Viditelné a přiznané nedokonalosti, chyby nebo nezdary občas připomínají, že člověk při tvorbě tohoto filmu experimentoval, zkoušel. Upřednostňováním abstraktních forem, barev a jejich textur, originálními způsoby střihu tyto filmy navazují na výtvarné umění (tolik zásadní pro avantgardní filmaře z 20. let 20. století), malbu, fotografii, ale také hudbu a poezii, aby nás upozornily, že kinematografie se nezrodila jako narativní umění.

Filmový experiment, hravý a výchovný zároveň, nabízí privilegovaný přístup do továrny filmu, neboť ukazuje základy kinematografie v akci a svobodně. Vyzývá diváka, aby se díval na obrazy jiným způsobem. Experimentální filmy vytvářejí čisté

vjemy: vizuální, zvukové, a dokonce hmatové. Převrací kinematografii naruby, zkoumají formy vyprávění odstraněním jeho struktury a přiblížením se snu; zakládají světy, v nichž se figury, tvary a barvy objevují, mizí a proměňují. Prostřednictvím pohybů kamery, rozostření, narušování rytmu natáčení (jako to dělají režiséři vědeckých filmů) si pohrávají s očekáváním našich smyslů a připomínají, že kinematografický pohyb je iluzí. Vyzývají nás, abychom se nechali unášet smyslovým proudem obrazů, aniž by nás nutily k jedinému čtení, naopak se otevírají celé řadě interpretací. Experimentální praktiky, oproštěné od komerčních zájmů a vycházející z touhy zcizit filmové nástroje pro účely radikálně osobních filmů, vstupují na tvůrčí pole nekonečných možností. V době digitální kinematografie a dematerializace nosičů nás experimentální film vede k (znovu)odhalení technického aparátu, který si dokázal udržet původní filmovou magii. Spočívá ve výbušné gestice prosté zábran, v níž konstruovat a ničit, stavět a demontovat, zkoumat a analyzovat tvoří základní aspekty jednoho jediného gesta: tvoření.

SEZNAM FILMŮ

ZNOVUVYNALEZENÁ KINEMATOGRAFIE (1. část)

Danse serpentine (Serpentinový tanec) – pohledy Lumièrů (1897)
Opus III, Walter Ruttmann (1924)
Rainbow dance (Duhový tanec), Len Lye (1936)
Chat écoutant la musique (Koucour poslouchající hudbu), Chris Marker (1990)
Rhus Typhina, Georgy Bagdasarov a Alexandra Moralesová (2014)
While Darwin Sleeps (Zatímco Darwin spí), Paul Bush (2004)
Impressiones en la alta atmosfera (Dojmy ve vysoké atmosféře), José Antonio Sistiaga (1989)

ZNOVUVYNALEZENÁ KINEMATOGRAFIE (2. část)

Danse excentrique (Excentrický tanec), Alice Guyová (1902)
La Croissance des végétaux (Růst rostlin), Jean Comandon (1929)
Virtuos Virtuell, Thomas Stellmach (2013)
Notes on the Circus (Poznámky o cirkuse / Zápisky z cirkusu), Jonas Mekas (1966)
Schatten (Stíny), Hansjürgen Pohland (1960)
Vormittagsspuk (Dopolední strašidlo), Hans Richter 1927

CinEd: A Bao A Qu (Španělsko) / Asociace českých filmových klubů (Česká republika) / Arte Urbana collectif (Bulharsko) / Cinémathèque française a Institut français (Francie) / GET – cooperativa sociale (Itálie) / IhmeFilmi (Finsko) / NexT Cultural Society (Rumunsko) / Meno Avilys (Litva) / Os Filhos de Lumière (Portugalsko).

II – FILMY: KONTEXT

VÝTVARNÁ, ŘEMESLNÁ A NEZÁVISLÁ KINEMATOGRAFIE

Experimentální film se nachází na hranici mezi kinematografií a dalšími uměními. Jako na obraze jsou často jeho postavami barvy, světlo, materiály a tvary; jako v hudební partituru se jeho motivy mohou vyvíjet v logice rytmu a analogie; jako v tanci se kamera může pohybovat podle určité choreografie. Ale jako ve filmu tyto světy vznikají teprve skrze projekci na plátno. Experiment není filmovým žánrem, neboť nepředstavuje kategorii definovanou tématem nebo narativními kódy. Jedná se spíše o uměleckou praxi samu o sobě, podobně jako malířství, hudba a tanec; zajišťuje spojení mezi tradiční kinematografií a jejími uměleckými dimenzemi. Experimentální filmy nepodléhají imperativu vyprávění příběhů na základě narativní stavby, to jim umožňuje stát se katalyzátorem počtů a dojmů. Tato senzorická dimenze cílí na potěšení oka a reakce těla. Tímto způsobem experimentální film zkoumá cesty tradiční kinematografii neznámé, v nichž se specifické filmové prvky – projekce, filmový pás, pohyb – stávají terény zakoušení. Experimentální tvorba je často řemeslná, někdy samotářská, v každém případě však jdoucí proti logice průmyslové organizace kinematografie. Profesionální a technická specifika (režisér, hlavní kameraman, střiháč...) jí jsou cizí stejně jako běžné dělení práce v realizačních etapách (příprava, scénář, natáčení, střih...). Tyto profese jsou nezřídka obsaženy v jedné tvůrčí osobnosti umělce. Experimentální film touto nezávislostí strádá a čerpá z ní zároveň. Vzdálený tradičnímu trhu bojuje o svou lepší viditelnost, neboť je velmi málo zastoupen v klasické distribuční síti. Naproti tomu mu tato autonomie umožňuje tvůrčí svobodu přesahující normy.

Tyto různorodé aspekty, stejně jako s nimi související různé zkušenosti, které často sdružujeme pod názvem (někdy sporným) experimentálního filmu, daly vzniknout několika směrům, z nichž každý usiluje o svou vlastní identitu: absolutní film, čistý film (cinéma pur)... Aniž bychom se příliš zabírali otázkou názvosloví, je důležité podtrhnout, že výraz „experimentální film“ zahrnuje filmy vytvořené filmaři. To, co může znít jako zřejmá věc – neboť jsou to právě filmaři, kteří dělají filmy – je v rozporu s historií této praxe. V době jeho vzniku to byli totiž umělci vycházející z jiných uměleckých disciplín než film, kdo tvořili experimentální filmy.

AVANTGARDA 20. LET 20. STOLETÍ

Počátek experimentálního filmu je dáván do souvislosti s uměleckými avantgardami. Tyto umělecké proudy zrozené v Itálii, ve Francii a v Německu na sklonku prvního světového konfliktu usilovaly o obnovu umění a jeho tradic. Avantgardní hnutí požadovalo revoluční odtržení od minulosti. Umělci hlásící se k těmto proudům rozšiřovali svá pole působnosti. Tvůrčí strategie se navzájem ovlivňovaly v modernistickém duchu současně s rozmachem mechanického průmyslu (s rychlostí a elektrinou jako skutečnými totemy), s odmítáním smrtící války a absurdní politiky, jež k ní vedla, a s vynořováním nových forem myšlení (psychoanalýza, sovětská revoluce...).

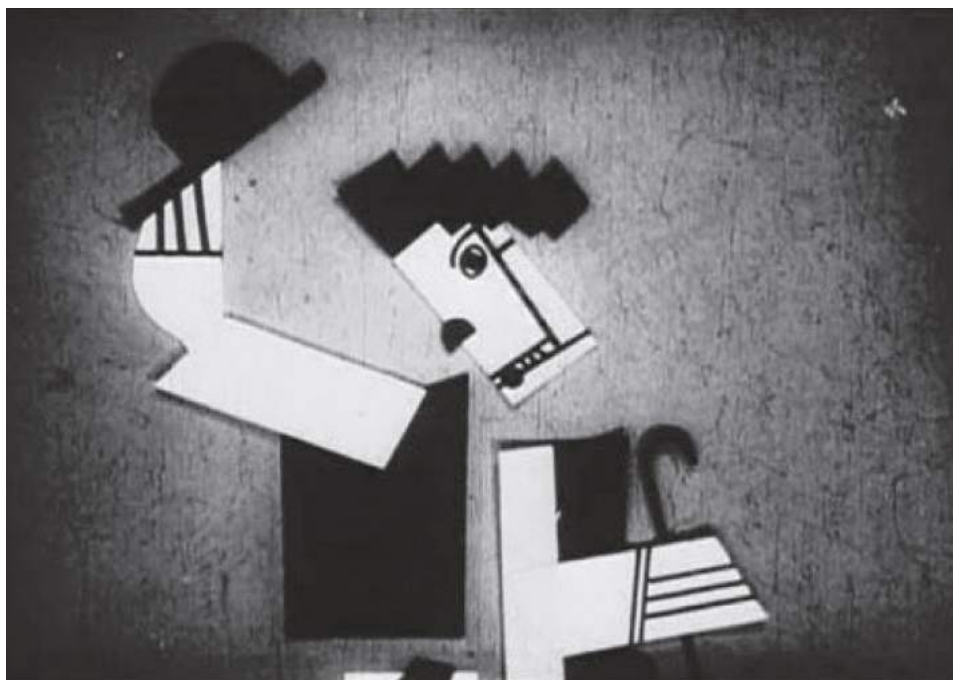
Kinematografie se podílela na těchto otázkách a tvůrčích revolucích. Ke konci prvního desetiletí 20. století se část filmařů domnívala, že by se film neměl omezovat na narativní formy, a že by jeho hledání – estetické a politické – mohlo rozšířit hledání avantgard. O filmech z tohoto období, které se přibližovaly tomu či onomu uměleckému hnutí, hovoříme jako o „avantgardních filmech“.

Avantgardní filmaři z 20. let 20. století byli často umělci (malíři, fotografové), již se vydávali na dobrodružné cesty budoucnosti filmu. Nedávali se do služeb kinematografie. Tito malíři-filmaři přesouvali svá zkoumání z malířského plátna na filmové. Byli to tak osobití umělci jako Giacomo Balla, Viking Eggeling, Hans Richter, Walter Ruttmann, Fernand Léger. Ti všichni ve filmu, díky jeho specifickým (tj. jazyku a vlastním prostředkům), nacházeli prostor, aby znovu vznesli otázku po povaze malby. Toto zpochybňování poslání malířství coby imitace reality se objevilo již na konci 19. století prostřednictvím impresionistických malířů, kteří se pokoušeli o zprostředkování dojmu pohybu (viz program Raná kinematografie, kapitola 4 „Korespondence s uměním“ 1/malířství).



Vitesse de la voiture, Giacomo Balla, 1913

Někteří umělci si jako výchozí inspiraci vybírali hudbu. Tito filmaři převáděli pojmy rytmu, kadence a harmonie do obrazů, spojovali záběry na základě logiky shody nebo kontrapunktu, na střihové skladbě pracovali jako na hudební partituru. Transponovali do obrazů dříve existující hudební partitury. Emblematické avantgardní filmy (*Ballet mécanique* / *Mechanický balet* Fernanda Légera a Dudleyho Murphyho - 1924 -, čtyři *Opusy* Waltera Ruttmanna – 1921/25 -, *Emak Bakia* Mana Raye - 1926 -, *Étude cinématographique sur une arabesque* / *Filmová studie arabesky* Germaine Dulacové - 1929 -...) se hlásily k hudbě a distancovaly se od divadla a literatury. Malíř Fernand Léger v roce 1925 napsal, že „chybou filmu je scénář.“ Rok předtím Francis Picabia s ironií prohlásil, že: „Divadlo je filmu tím, čím je svíčka elektrické lampě, osel automobilu, létající drak letadlu“. Skrze svá teoretická pojednání a své filmy avantgarda bojovala o vlastní identitu kinematografie. Pozornost dle zvyku věnovaná naraci a hře herce, která vychází z divadelní tradice, byla opuštěna. Zaměřovali se na to, co je specificky filmové, a co současně sblížuje film s dalšími uměními, jako jsou malířství a hudba: možnosti nabízené montáží, materialitou filmového pásu, rozvržením záběru, rytmem, pohybem (viz glosář: Střihová skladba/montáž a Filmový pás/emulze).



Ballet mécanique, Fernand Léger, 1924

Příchod zvukového filmu (uvedení filmu *Jazzový zpěvák* / *The Jazz Singer*, v roce 1927) utlumil hledání evropské avantgardní kinematografie. Od roku 1930 byla výroba filmu nákladnější, vznikající dispozitivы pro záznam zvuku byly drahé. Dialogy přibližovaly psaní filmového scénáře psaní divadelní hry. Rozkvět, který avantgardy zažily v Itálii, Francii a Německu ve 20. letech, tváří v tvář dělbě práce a kinematografickému průmyslu, jenž se definitivně ustavil, ztratil půdu pod nohama.

Nezávislí tvůrci méně spjatí s uměleckými hnutími avantgardní povahy se v tomto období objevili v dalších evropských zemích. V Nizozemí Joris Ivens natáčel poetické a dokumentární ódy na město, na jeho linie a tvary, na jeho kovové konstrukce čnící do nebe; vepsal se tak do pokračování němých filmů, do avantgardních městských symfonií (německý film *Schatten* / *Stíny*, začleněný do programu, pokračuje v této linii). Filmová avantgarda rovněž zkoumala možnosti animace. Film *Opus III* Waltera Ruttmanna (zastoupeného v programu) navazoval na výzkumy z 20. let 20. století s cílem vytvořit vazby mezi hudbou a filmovou abstrakcí. Novozélandčan Len Lye (viz film *Rainbow Dance* v programu) vytvořil na počátku 30. let 20. století v Londýně ručně malované a škrábané filmy přímo na filmový pás (viz glosář: Přímé zásahy do filmu).

PŘECHODY A VLIVY: Z EVROPY DO SPOJENÝCH STÁTŮ

Nástup nacistického režimu a druhé světové války v Evropě měly za následek emigraci mnoha umělců do Spojených států. Bylo mezi nimi mnoho avantgardních filmařů, jako například Němci Oskar Fischinger a Hans Richter, Skot Norman McLaren, Len Lye a filmař českého původu Alexander Hackenschmied. Hackenschmied byl důležitou osobností československé avantgardy 30. let 20. století, později se oženil s americkou filmařkou Mayou Derenovou. Společně natočili *Meshes of Afternoon* (*Odpolední osidla*, 1943), čímž otevřeli cestu americké avantgardě pod vlivem surrealistických filmů.



Meshes of Afternoon, Maya Deren et Alexandr Hackenschmied, 1943

Ve styku s kulturou Spojených států se hledání těchto filmařů proměnilo a rozšířilo. Jejich filmy silně zapůsobily na místní umělce. Z tohoto kontaktu s evropskými filmaři, jejich myšlenkami a jejich zkoumáním dala nová generace filmařů ve Spojených státech vzniknout tomu, co se bude nazývat *undergroundovým filmem*. Filmaři tvořící tento proud bránili myšlenku svobodného filmu, naprosto nezávislého na formách a distribuci komerční kinematografie. Undergroundový film se, aniž by tíhl k abstrakci, osvobodil od klasické narace; jeho podivná vyprávění, často bez struktury, navazovala na politický odpor 60. let 20. století: proti válce ve Vietnamu, proti cenzuře, za uznání veškeré marginální kultury.

Rozmach undergroundového filmu ve Spojených státech v letech 1950–1960 byl stejně intenzivní a tvůrčí jako rozmach ve 20. letech 20. století v Evropě (kde se již experimentální filmová tvorba po druhé světové válce znovu nevzpamatovala). Tyto filmy nicméně zůstávaly vyloučeny z komerčního provozu. Promítání se organizovala na fakultách, v muzeích (Guggenheim...), některá byla improvizována na střeších mrakodrapů od New Yorku po San Francisco. Pro toto období byla klíčovou osobností filmař Jonas Mekas (autor filmu *Notes on the Circus* zahrnutého v programu). Po útěku z rodné Litvy, okupované za války, od svého příjezdu do New Yorku v roce 1949 Jonas Mekas natáčel filmy. Aby zmírnil marginalizaci undergroundového filmu, začal v roce 1954 vydávat časopis *Film Culture* a později v roce 1962 s dalšími filmaři založil Film-Makers' Cooperative. Od té doby díky této struktuře, nové svého druhu, se experimentální filmaři spolu organizovali a mohli své filmy šířit mimo tradiční sítě. Příkladem ze Spojených států následovali v několika dalších zemích, zejména těch evropských, kde vznikly distribuční kooperativy pro experimentální film (londýnská Film-Makers' Co-op, 1966, *Light Cone* v Paříži, 1982). V roce 1964 se experimentální filmař Peter Kubelka podílel na založení nadace rakouského FilmMusea ve Vídni, kde se organizovaly početné projekce avantgardních filmů. V roce 1970 byla v New Yorku založena první kinematéka Anthology Film Archives specializovaná na uchovávání nezávislých filmů, tj. filmů vzniklých vně komerční infrastruktury. Jejím spoluzakladatelem byl opět Jonas Mekas.



Jonas Mekas se svou neomyšlitelnou kamerou Bolex

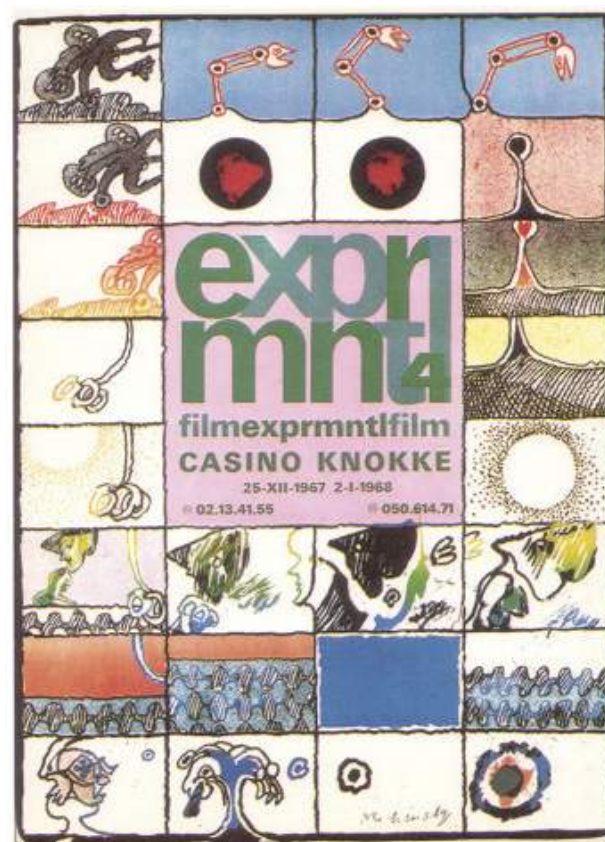
DISTRIBUCE A PRODUKCE DNES

Pro 70. a 80. léta 20. století bylo charakteristické zmnožení distribučních a recepčních struktur a institucí kritiky pro experimentální filmy: editované časopisy, výuka na univerzitách, vznik početných kolektivů pro šíření. Od této chvíle byl experimentální film přijímaný institucemi, festivaly (jako věhlasný EXPRMNTL pořádaný v Knokke-le-Zoute v Belgii), muzei a alternativními místy. V Evropě a ve Spojených státech se zrodily první nezávislé laboratoře. Před jejich vznikem filmaři vyvolávali a vyráběli kopie svých filmů jen vzácně. Tradičně to probíhalo takto: studia posílala natočené filmy do „profesionálních“ laboratoří, kde byly vyvolány standardním způsobem. Filmaři se tak vůbec nedotkli tvůrčího procesu, který přitom vyvolávání umožňuje.

Díky nezávislým laboratořím mohli filmaři konečně ovládnout vyvolávání filmu a výrobu kopií (viz glosář: Vyvolávání). Mohli proměňovat obrazy a experimentovat s technikami při vyvolávání, kopírování nebo přímo zásahy do filmového pásu. Tento druh laboratoří v Evropě začal vzkvétat od 90. let 20. století: v umělecké škole v Arnheimu v Nizozemí, v Grenoblu ve Francii s ateliérem MTK, poté v dalších městech (Nantes, Paříž, Ženeva, Berlín, Praha, Barcelona, Rotterdam...). V „labech“ filmaři sami zacházejí s nástroji, studují složení emulzí a pracují s filmovým pásem jako s tvárným materiálem. Díky strojům v labech se také rozvíjí tvorba filmů vzniklých na základě již existujících filmů, jedná se o praktiku známou jako found footage (Cf. poznámka 8 v listu k filmu *Chat écoutant de la musique* (Kocour poslouchající hudbu)).

Ke konci 80.–90. let 20. století, paralelně s prosazením videa, se profesionální laboratoře, archivy a projekční sály začaly zbavovat materiálů (kopírek, projektorů, filmů...). (viz glosář: Kopírka). Nezávislé laby, vědomy si nevyčísitelné hodnoty, tento průmyslem vyřazený materiál začaly schraňovat. To filmařům umožnilo nakládat s těmito stroji, jež se naučili upravovat pro své potřeby experimentu (viz film *Rhus Typhina* v programu).

Zájem o tvorbu s filmovým materiálem nesmí zastínit nástup videa a digitálních nástrojů, který rovněž na pole kinematografie přináší nové přístupy. Od 70. let 20. století mnozí filmaři využívali těchto nástrojů. Film *Chat écoutant de la musique* (Kocour poslouchající hudbu) Chrise Markera, představený v tomto programu, vstupuje právě na toto pole (viz list k filmu).



¹ Dnes napočítáme na 40 nezávislých labů všude na světě (viz: <http://www.filmlabs.org/>)

Affiche du festival EXPRMNTL de Knokke-le-Zoute (Belgique), édition 1967–68

VAZBY NA RANOU KINEMATOGRAFII A VĚDECKÝ FILM

Tento řemeslný způsob vyvolávání filmu, jakkoli novátorský, není v historii kinematografie nový. Předtím než se ustanovil kinematografický průmysl a systematizoval kroky výroby filmu, první režiséři vyvolávali své filmy sami. Tito tvůrci neměli jinou možnost: profesionální laboratoře neexistovaly. Kameramani bratří Lumièrů byli vybaveni neexponovaným filmovým materiálem, chemickými roztoky a Kinematografem, který používali nejenom k natáčení, ale také k výrobě kopií a jejich následné projekci (viz program „Raná kinematografie“, list k filmu Pohledy Lumièrů). Naopak pro experimentální filmaře se praxe v laboratoři stala volbou a tvůrčím procesem. Vychází ze stejného pocitu, který protíná ranou kinematografii, že „vše je možné“. Nedokonalé dekorace, filmový materiál, jenž na sebe upozorňuje jakýmkoli pochybením při vyvolávání, narace, již chybí spád, senzací, které předčí vyprávění, „triky“ George Melièse (několikanásobné expozice, zastavení kamery...), kolorování přímo na film bratří Lumièrů mezi jinými... Experimentální film obsáhl a učinil svým tento arzenál rukodělných technik a pokusů.

Experimentální praxe rovněž navazuje na vědecký film. Jako on vynalézá postupy, které mají za cíl vidět tento svět jinak. K odhalení tajemství „reality“ se jí vědecký film zkouší co nejvíce přiblížit. V této snaze proměňovat reprezentaci reality, vidět „neviditelné“, mohou experimentální filmaři sáhnout po stejných postupech a dojít k překvapivě podobným výsledkům. Techniky natáčení, kopírování a projekce v podstatě umožňují hrát si s časem a prostorem: mohou obrazy zpomalit, zrychlit, zastavit. Díky objektivům je možné objevit mikroskopické světy, a ponořit se tak do neznáma, které překvapivě jen ukazuje realitu v jiném světle. Jako vědečtí filmaři i experimentální tvůrci mají přístup k možnostem zobrazení (velký detail, rozostřený záběr...) při natáčení nebo v laboratoři.

Avantgardní film, stejně jako rané filmy a vědecké snímky, posouvá dál touhu vynalézat nové formy a nové způsoby, jak hledět na svět nebo ho přetvářet. Z těchto důvodů programy „Znovuvynalezené kinematografie“ zahrnují vědecké a rané filmy (*Růst rostlin*, *Excentrický tanec*).

SOUVISLOSTI, KŘÍŽENÍ: NARATIVNÍ KINEMATOGRAFIE

Mnoho tradičních filmů, od klasické kinematografie po současnou, používá zvláštních efektů, jež bychom mohli označit za experimentální. Tyto efekty si pohrávají s barvami, materialitou, časovostí nebo formou záběrů; mají různé funkce podle záměru režiséra. Tak může výběr nerealistických barev vytvořit imaginární krajinu: ve slavné scéně „Stargate“ (Hvězdné brány) z filmu *2001, A Space Odyssey* (1968, *2001: Vesmírná odysea*, Stanley Kubrick, E.U./G.B.), postava prochází prostorem v tunelu ozářeném psychedelickými barvami, při astronautově průchodu se objevují a mizí abstraktní a kruhové formy.

Ve filmu *L'Enfer* (1964, *Peklo*), který zůstal nedokončený (ale z nějž můžeme vidět několik záběrů ve filmu *L'Enfer d'Henri-Georges Clouzot (Peklo Henriho-Clouzota)* natočeného Sergem Brombergem a Ruxandrou Medreovou), francouzský režisér Henri-Georges Clouzot experimentuje s halucinogenními barevnými postupy. Aby vyjádřil žárlivost, která přivádí mužskou postavu k šílenství, Clouzot promítá kaleidoskopické barvy na obličej a tělo Romy Schneiderové, jež hraje jeho manželku. V obrazech tvárné podivné krásy se tělo Schneiderové stává proměnlivým plátnem, na něž se promítá mužova paranoia.



L'Enfer, Henri-Georges Clouzot, 1964 (nedokončený film)

Pro explicitní vyjádření pocitů jedné z postav požádal francouzský režisér Olivier Assayas umělce Clauda Dutyho, aby poškrábal filmový pás v místě jedné scény svého filmu *Irma Vep*. Tato volba umocnila její dramatickou sílu. Bílé linie, které jsou výsledkem škrábání, vyřezávají z očí nebo z obličejů postavy a činí hmatatelnými její pohled nebo pocity. Efekt zpomalení obdařil tuto scénu zvláštní časovostí, takovou, jakou pociťujeme v okamžicích silné emocionální intenzity.

Zpomalení a převrácení hudební stopy použité francouzským režisérem Jeanem Vigem v roce 1932 v polštářové bitvě ve filmu *Zéro de conduite* (*Trojka z mravů*) propůjčila scéně revolty chovanců školy lyrický a snový charakter. V dlouhometrážním filmu *Sedmikrásky* (Věra Chytilová, 1966, Československo) doprovází revoltu rebelujících hrdinek různé „filmové nepravosti“ (stříh, barva, rámování...) inspirované experimenty v alternativní kinematografii.



Les Petites Marguerites / *Sedmikrásky*, Vera Chytilová, 1966

Další režiséři, jako například Brian De Palma, pracovali se simultaneitou. Jak ukázat dvě události odehrávající se ve stejný okamžik? Od prvních dlouhometrážních snímků po jeho nejnovější filmy (*Hi Mom*, (*Ahoj, mami!*) 1970; *Snake Eyes*, (*Hadí oči*) 1998; *Passion*, (*Vášeň*) 2012... De Palma využíval splitscreenu. Tato technika umožňuje rozdělit (to split) obrazovku na dvě nebo více částí, z nichž každá ukazuje jiný, avšak souběžný úhel pohledu na danou situaci. Experimentální film si pohrává s dekonstrukcí filmových složek. Snímání a zobrazení na plátně nutně spadají do souboru prvků, jejichž formu a funkci lze ovlivňovat.

Díky tvárným vlastnostem filmového pásu, které jsou nevyčerpatelné, mohou současní experimentální filmaři pokračovat ve zkoumání možností tohoto média. Navzdory starobylosti některých filmových kamer jsou tyto stále funkční, na rozdíl od digitálních nástrojů, které se tak rychle stávají zastaralými v důsledku technologických inovací tolik oslavovaných výrobním průmyslem. Dnešní experimentální film začleňuje také nejnovější technologické výdobytky a vždy čerpá z vazeb na jiná umění. Nová generace filmařů vychází z oblasti grafického designu, digitálního umění, nových médií a výtvarných umění vyučovaných na univerzitách a uměleckých akademiích. V jejich tvorbě dochází k bohatému protínání těchto odvětví. Šíří se jak v kinech, tak v uměleckých centrech a na alternativních místech. Filmové dílo může zahrnovat různé obrazové formáty, video, digitální a fotochemický film. Filmy stále častěji tvoří nedílnou součást komplexních instalací, které vedle pohyblivého obrazu zahrnují hudbu, kresbu, sochu, tanec... Jedná se o bohaté a vždy nepředvídatelné panorama, které dnes jako včera překračuje limity dané technologiemi kinematografie.

III – FILMY JEDEN PO DRUHÉM

ZÁBĚRY LUMIÈRŮ A EXCENTRICKÝ TANEC ALICE GUYOVÉ VUE LUMIÈRE ET DANSE EXCENTRIQUE D'ALICE GUY



1897, Francie, 35 mm, kolorování na č/b, 1 min

1902, Francie, 35 mm, č/b, 1 min 50

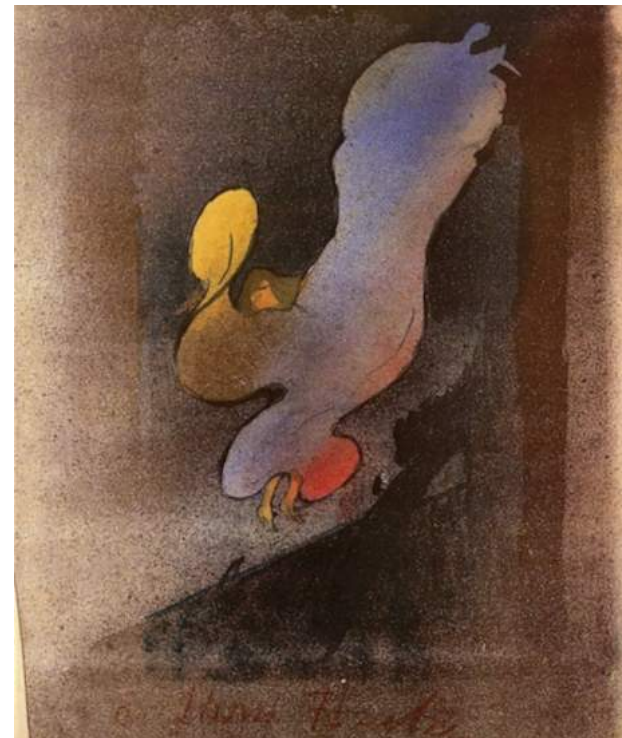
Režie: Alice Guyová

Tanečnice: Lina Esbrardová

(Viz také Progame Rané kinematografie, kapitola Kontext).

DANSE SERPENTINE / SERPENTINOVÝ TANEC:

Serpentinový tanec vytvořený v roce 1892 umělkyní ze Spojených států Loïe Fullerovou spočíval ve hře barevných projekcí a bílých pláten. Osvětlovací systém promítal barevná měnící se světla na kostým tanečnice, který fungoval jako rozvlákněné plátno. Metamorfózy *Lumièrovy víly* / *Fée Lumière* v Paříži uchvacovaly diváky a inspirovaly umělce: Henri de Toulouse-Lautrec ji namaloval třikrát, básník Stéphane Mallarmé jí přisoudil moc prostředníka mezi realitou a světem duchů. *Serpentinový tanec* si rovněž podmanil první režiséry, kteří si tento spektakl přisvojili mladými filmovými prostředky: Loïe Fullerová se usadila v Paříži v okamžiku, kdy byla kinematografie vynalezena. Filmy zachycující serpentinové tance (přesně napodobované imitátorkami a imitátory Loïe Fullerové) byly natočeny mnoha průkopníky kinematografie.



Loïe Fuller, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893 (lithographie)

Tyto filmy se sobě podobaly z hlediska dispozitivu i trvání. Kamery z počátků kinematografie nemohly pojmout více než krátké filmové metráže (17 metrů) trvající asi jednu minutu. V této době stála kamera většinou na stativu, byla tedy nehybná. Vzhledem k snímání scéně byla zhruba umístěna frontálně, zaujímal tak úhel pohledu diváka ideálně usazeného v promítacím sále. Barevný film dosud neexistoval, *serpentina* byly natáčeny černobíle. To, co umožňuje je od sebe rozlišit, jsou více či méně jemné odchylky: taneční figury, výběr kostýmů, přítomnost kolorování.

Mezi průkopníky, kteří natočili filmy *serpentinových tanců*, byli Thomas Edison, jenž natočil tři se svým Kinetografem v roce 1884, George Méliès, který natočil jeden v roce 1896, a samozřejmě bratři Lumièreové a Alice Guyová, jejichž *Serpentina* zahajují naše dva programy „Znovuvynalezené kinematografie“.

AUTOŘI:

bratři Auguste (1864–1948) a Louis (1862–1954) Lumièreové byli vynálezci Kinetografu, přístroje, který umožňoval zároveň natáčení, výrobu kopií (viz glosář: Kopírka) a projekci filmů. Mnozí umělci a vědci vytvořili filmy před nimi, ale byli to Lumièreové, kteří jako první dostali nápad své „pohledy“ promítat (takto se nazývaly filmy). Během roku 1895 bratři zorganizovali několik soukromých projekcí, aby představili svůj vynález vybranému publiku složenému z průmyslníků a vědců. Večer 28. prosince téhož roku, jímž se datuje zrození kinematografie, promítli filmový program platícímu publiku. Projekce se odehrávala v Indickém salonu Grand Café v hotelu Scribe v Paříži. Poprvé v historii diváci zaplatili za lístek, aby se podívali na filmy: tento večer bratři Lumièreové vynalezli filmové představení. Díky své malé velikosti může být Kinetograf skutečně lehce přenášán. Bratři Lumièreové svěřili výrobu filmů několika „kameramanům“ (v této době ještě výraz „režisér“ neexistoval), aby, jak říkali, „vložitli obrazy světa do krabice“. Mnozí z těchto kameramanů zůstali neznámí. Mezi nimi i ten, který pro Lumièrey zaznamenal *serpentinový tanec* obsažený v tomto filmovém programu.

AUTORKA:

Alice Guyová (1873–1968) je uznávána jako první režisérka a producentka v historii kinematografie. Coby sekretářka ve velmi mladé společnosti Léona Gaumonta, založené v roce 1895 (a první filmovou společností na světě), navrhla svému zaměstnavateli, že by natočila „komický pohled“ jako formu náhrady pro zákazníky, kteří zakoupili závadný projektor. Takto, ani ne rok po vzniku kinematografie, Alice Guyová natočila svůj první film: *La Fée aux choux / Vila v zelí*. Díky nečekanému úspěchu tohoto pohledu, stejně jako díky nepředvídatelnému rozkvětu kinematografie, jí Léon Gaumont svěřil vedení oddělení výroby hraných animovaných pohledů. Alice Guyová zastávala tuto pozici v letech 1896–1906, a přinášela inovace do natáčení, do vývoje témat a natočila stovky filmů.

V roce 1907 se Alice Guyová usadila ve Spojených státech, kam jela představit Gaumontův přístroj, a založila svou vlastní produkční společnost *Solax*. Americká kariéra zpočátku plná obchodních úspěchů brzy skončila krachem. Opuštěná svým manželem, s narůstajícími dluhy a nepodařenými obchody se Guyová neúspěšně pokusila znovu navázat kontakt s francouzskou kinematografií. V roce 1957 získala uznání Francouzské cinematéky.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

AUGUSTE A LOUIS LUMIÈRE:

jedna z výzev při natáčení *serpentinového tance* spočívala v umístění kamery. Nestavěla se přímo frontálně k performanci, ale byla lehce vychýlena napravo, což umožňovalo kameramanovi zarátovat hranice scény (viz program Raná kinematografie, list k Pohledům Lumièreů). Tento výběr nebyl nahodilý: v mnoha *serpentinových tancích* byl scénický dispozitiv neviditelným, aby se veškerá pozornost soustředila na výkon tanečnice. Tímto lehkým vychýlením kamery kameraman zpřístupnil tanec i místo, kde se odehrával. Volba ukázat trámy podpírající scénu měla stejný cíl. Performance byla tak méně odhmotněná, vědecký dispozitiv byl více přítomen, vazba na divadlo bezprostřední a přiznaná

Hlavní atrakce *serpentinových tanců* spočívala v barevné hře. Od prvních let kinematografie se někteří tvůrci, mezi nimi bratři Lumièreové, věnovali kolorování filmů. Kostým vybraný pro tanečnici byl záměrně celý bílý, což umožňovalo po natočení film kolorovat tak, aby vynikly přechody barev aplikovaných na šaty. Ve filmu byl kostým vystaven barevným proměnám: od modré k zelené, od zelené k růžové, a tak dále, změny zhruba po dvou sekundách.

V této době se nanášení barev dělalo ještě ručně, každé filmové políčko (fotogram) bylo obarveno pomocí štětce nebo kartáčku. Praxe kolorování průsvitných obrazů byla již rozšířená, specializované laboratoře nanášely inkousty na skleněné desky, jež byly nosičem pro projekci laterny magiky. Zatímco se světelné projekce laterny magiky od okamžiku svého vynálezu v roce 1659 Christiaanem Huygensem, nizozemským astronomem a fyzikem, šířily po celém světě, po nástupu kinematografie postupně mizely, a specializované laboratoře se zaměřily na kolorování filmů. Plocha filmu je o hodně menší než plocha skleněných desek: tato precizní práce je pomalá a náročná (viz také k tématu listy k filmům *Dojmy ve vysoké atmosféře* a *Rainbow Dance*).

ALICE GUYOVÁ:

Na rozdíl od kostýmu tanečnice ve filmu *Lumièrů* nebyly šaty Liny Esbrardové jen bílé, zdobily je točité motivy (které odkazovaly k pohybům hada). Alice Guyová vybrala kostým s ornamenty, což vede k dedukci, že již v momentě natáčení věděla, že film nebude kolorován. Kamera, umístěná trochu blíže než kamera *Lumièrů*, byla naprosto frontální. Divák se tak mohl soustředit na pohyby tanečnice a jejího kostýmu, na němž bylo možné pozorovat řasení a překrývání látek. Všimneme si také výrazů tanečnice (usmívá se, někdy zaznamenáme snad i úšklebek vypovídající o námaze) a jejích rukou: visí po vnější straně kostýmu, paže jsou schované v rukávech. Všechny tyto aspekty (viditelnost rukou a výrazů obličeje, motivy a záhyby kostýmu, absence barevných efektů) představovaly znaky vtělené přítomnosti: Alice Guyová upozorňovala na to, že pod kostýmem tanečnice byla zkrátka a dobře žena, a ne neposkvrněné světelné zjevení.

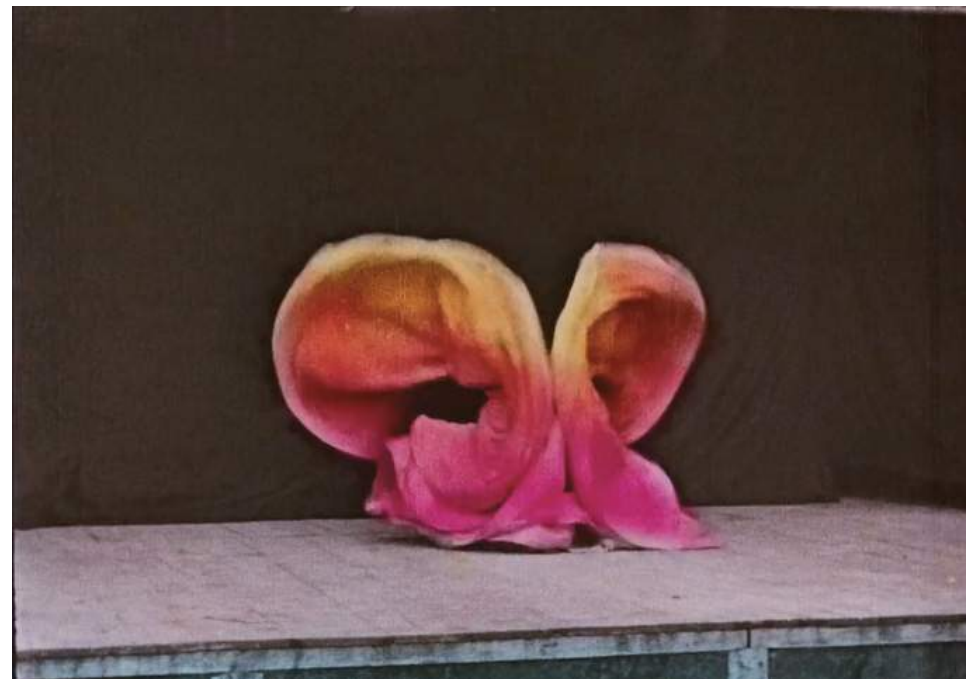
Díky své schopnosti ztělesňovat vyvažovaly tyto prvky přílišnou střídmost scénického dispozitivu. Alice Guyová neukazovala ani hranice scény, ani architekturu, která ji podpírala. Příchod a odchod Liny Esbrardové ze scény podobně jako pozdravení publika navazovaly na dědictví divadla a naznačovaly vývoj filmové řeči. V primitivních filmech se poprvé otáčelo klikou, teprve když se akce rozběhla. Například v *serpentinách* bratří *Lumièrů*, když kameraman spustil kameru, tanec již probíhal, a vypínal kameru ještě než tanec docela skončil. Ve filmech Alice Guyové vcházela tanečnice do obrazu poté, co režisérka začala natáčet. Na konci filmu, než Alice Guyová zastavila kameru, čekala, dokud tanečnice neodešla ze scény. Tyto prvky mizanscény svědčí o narůstající složitosti filmového rukopisu.

LOUIS LUMIÈRE:

„Kinematograf byl něčím relativně jednoduchým a stál mě jen málo času a úsilí. Zato od jeho konečného seřízení a jeho spolehlivého provozu (...) jsem se vrhnul na reprodukci barev (...). To mi zabralo sedm let nepřetržitého úsilí, aniž bych během tohoto dlouhého období dělal cokoli jiného (...). Nikdy jsem neztratil odvahu navzdory radám svého okolí. (...) Je to příliš komplikované, nikdy toho nedosáhneš... Myslím dokonce, že mě tato nedůvěra posilovala.“²

O LOUISOVI LUMIÈROVI:

„Kameru nemohl stvořit nikdo jiný než demiurg schopný být zároveň vynálezcem a tvůrcem, vědcem a umělcem, průmyslníkem a režisérem (...). Do té míry je Louis Lumière současně Mozartem, Paganinim, Stradivarem, jako je otcem kinematografie (...). Světová kinematografie vděčí za prvotní impuls a svůj vznik Louisi Lumièreovi, vděčí mu za dynamiku jeho prvních filmů, jež v sobě ukrývají veškerou budoucnost, minulost a přítomnost kinematografie a jejichž dokonalost přesahuje prostor i čas. Za sto, za tisíc let budou mít potenciál toho, co je v očích našich potomků poslední obraz modernity...“³



Danse serpentine, Auguste et Louis Lumière

ALICE GUYOVÁ:

„Jako dcera vydavatele jsem hodně četla a dost si zapamatovala. Hrála jsem amatérské divadlo a myslela jsem si, že je možné dělat to lépe. Když jsem sebrala odvahu, nesměle jsem navrhla Gaumontovi, že bych napsala jeden nebo dva skeče a nechala je zahrát svými kamarády. Kdyby někdo věděl, jaký bude mít ta záležitost vývoj, nikdy by mě k tomu nepustili. Mé mládí, má nezkušenost, moje pohlaví, vše hrálo proti mně.“⁴

O ALICI GUYOVÉ:

„Alice Guyová (...), první ženská režisérka na světě. Pionýrka? Larousse tento pojem vysvětluje jako *‘objevitelka skrytých krajů’* a dodává: *‘ve fig. smyslu: ten, kdo připravuje cesty k úspěchu.’* Toť Alice Guyová. Ona orá pole a ostatní sklízejí. Ona inovuje a ostatní jsou oslavováni. Ona razí cesty, ale nikdy nepozná vavříny.“⁵

O LOÏE FULLEROVÉ A SERPENTINOVÉM TANCI:

„(Loïe Fullerová) přinesla naprosto neznámý vjem: vjem pohybu světla. Tanečnice (...) je tančícím světlem, které se vlní, které se hýbe.“⁶

LOÏE FULLEROVÁ:

„Když jsem konečně připravená, musí se nejprve začít s projektorem. Je třeba naučit osvětlovače používat správné barvy a rozvíjet je. Za chvíli se naučí signálům, pracovník zodpovědný za plynové lampy musí vycítit, kdy je dobrý moment pro zhášení, kulisář musí vědět, kdy zdvihat nebo spouštět oponu, a umět mi pomoci, když zacházím za kulisy, aby diváci měli dojem, že jsem zmizela v nicotě.“⁷

² André Barret, *Bratři Lumièreové a první barevné fotografie*, 1989

³ Henri Langlois, *Umění Lumièreů*, v *Le Monde*, 1970

⁴ Alice Guyová, *Autobiografie průkopnice kinematografie (1873–1968)*, Paris, Denoël/Gonthier, 1976

⁵ Claire Clouzotová, Předmluva, Alice Guy, *Autobiografie průkopnice kinematografie (1873–1968)*, 1976

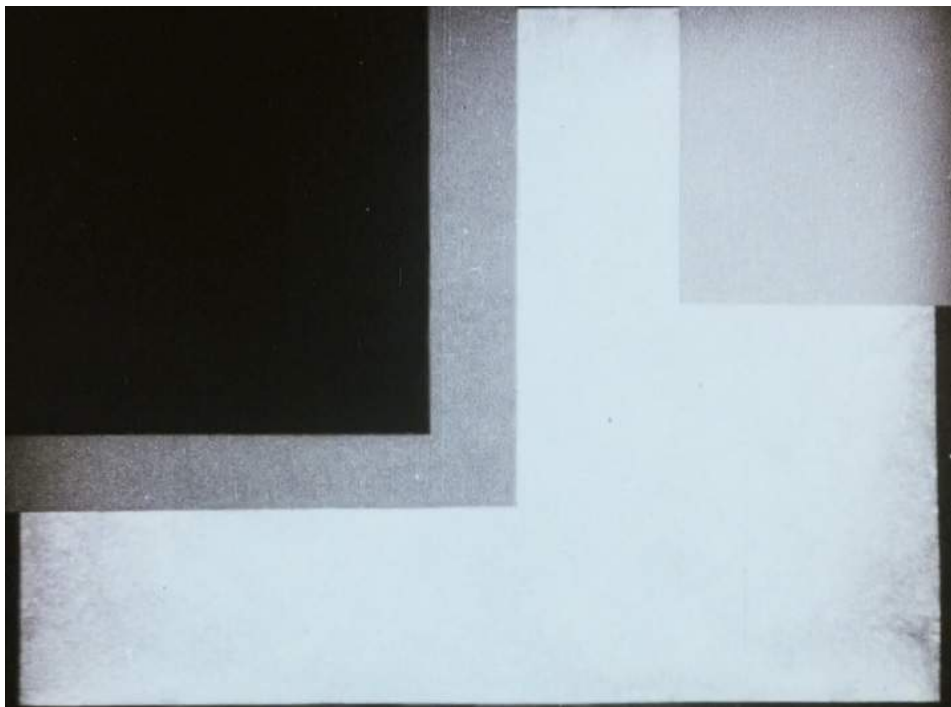
⁶ Félicien de Ménéil, *Historie tance napříč časem*, 1905

⁷ Až do začátku 90. let 19. století bylo svícení divadelních scén zajištěné plynovými lampami, brzy po požáru v Komické opeře v Paříži byly nahrazeny elektrickými lampami.



Danse excentrique, Alice Guy

OPUS III



1924, Německo, barva, 35mm, 4 min, 1,37

Režie: Walter Ruttmann

Hudba: Hanns Eisler

AUTOR:

Walter Ruttmann (1887–1941) studoval architekturu a malbu. V rámci svých studií navázal přátelství s umělcem německého původu Paulem Kleeem, který se stal jedním z nejvlivnějších malířů 20. století. Klee byl zkušeným houslistou, Ruttmann od dětství hrál na violoncello. Oba umělci se brzy začali zajímat o vztah mezi obrazem a zvukem. Zaobírali se stejným problémem: jak vytvořit vizuální ekvivalent k hudebnímu rytmu (viz list Kontext, kapitola Avantgardy 20. let 20. století)? Odpovědi na tuto otázku našli každý na své umělecké cestě a zodpověděli ji sobě vlastními prostředky: Klee malbou, Ruttmann filmem. Ruttmann totiž namaloval své první abstraktní obrazy během druhé poloviny 10. let 20. století, ale rychle pochopil, že jeho cestou bude „časová malba“. V této linii Ruttmann koncipoval své první čtyři filmy, *Opusy*, vytvářené od roku 1921.

Ruttmann je považován za jednoho z průkopníků abstraktních filmů, blízký Oskaru Fischingerovi, Vikingu Eggelingu a Hansi Richterovi (autoři filmů z roku 1921 *Wachs Experimente*, *Diagonasymfonin* / *Symphonie Diagonale* a *Rhythmus 21*, filmů chápaných jako mnohé abstraktní, absolutní nebo strukturální filmy). Usiloval o vyjádření nefigurativními prostředky: skrze čisté formy, rytmus stříhové skladby (viz glosář: Stříhová skladba/montáž). Pohyb velkoměsta byl příležitostí k posunutí hranic úvah o stříhové skladbě a hudbě: film *Berlín, symfonie velkoměsta* (1927), kde Ruttmann zachytil jarní den v Berlíně, se stal jeho mistrovským dílem. S blížícím se nacistickým režimem začal pracovat jako kameraman Leni Riefenstahlové, na počátku 40. let 20. století byl raněn na ruské frontě: zemřel nedlouho poté.

FILM:

Walter Ruttmann mezi lety 1921–1925 vytvořil čtyři krátkometrážní animované filmy, „*Opusy*“, jejichž postavami byly plošně nanášené barvy ve tvarech kruhu, trojúhelníku a čtverce. Geometrické tvary se objevují, odcházejí a krouží v rámu záběru, občas se dostávají do vzájemné kolize. V *Opusu III* Ruttmann dal přednost svislému pohybu a obdélníkovým nebo čtvercovým tělesům. Tyto tvary jsou modré, fialové nebo černé a bílé. Během filmu podstupují různé proměny. Tenčí nebo tlustší se vzájemně překrývají, mohutnější nebo se sráží. Když se násobí jeden za druhým, máme dojem, že vyzařují. Když se objevují ve spodní části rámu, vypadají jako tyčící se budovy. Zhruba v polovině filmu se vynořují kruhové nebo sinusové tvary, které pohlcují ty pravouhlé.

Pohyby geometrických tvarů oscilují mezi baletními a mechanickými pohyby pístů, pump a ozubených kol. Zalíbení v modernitě (města, motory) je zjevné a představuje vizuální překlad hudebních rytmů. *Opus III*, který vznikl v době němé kinematografie, byl doprovázen hudebními partiturami (zejména partiturou hudebníka Hannse Eislera).

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Opus III patří do série čtyř filmů, v nichž Ruttmann vyvinul různé postupy absolutního filmu. Pro *Opus I* vytvořil inovativní techniku malby na sklo. Nejprve nanесl olejovou barvu na malé skleněné čtverce nasvícené zespodu. Malované monochromní tvary jsou upravovány a snímány okénko po okénku postupně během proměn vznikajících mezi každým záběrem. Po vzniku prvního *Opusu* Ruttmann v následujících filmech obohatil tuto techniku kombinací se systémem plastik z plastelíny, hmoty k modelování.

Některé z animovaných tvarů v *Opusu III* jsou plastikami, jež mohou lehce měnit formu nebo velikost, a které byly rozpohybovány Ruttmannem pomocí vodorovných tyček: mohl tak jimi postupně otáčet mezi každým záběrem snímáním okénko po okénku (stejně jako při natáčení animovaného filmu), což díky trojrozměrným plastikám propůjčuje obrazu dojem hloubky.

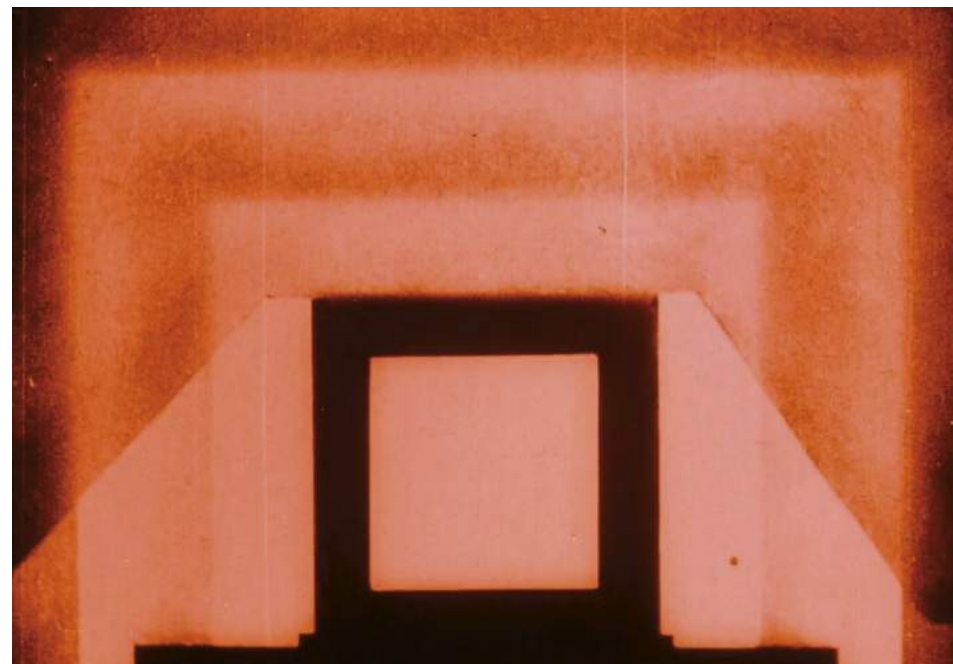
Zdá se, že tímto filmem Ruttmann přešel z malířského na filmové plátno, ke dvěma rozměrům přidal efekt hloubky. Připomněl tak pokusy malířů, jako byl Holanďan Piet Mondrian, který ve stejné době zkoušel vyvést malbu z prostoru vymezeného rámem (za jeho okraj lepil prvky vycházející z jeho malby). U Ruttmanna se zrušení dvojrozměrného filmového plátna posunulo ke zkoumání hloubky v promítaném obraze. Rotace plastik vytvořila nový tvar, Ruttmann jej fotografoval při každém posunu. Živá přítomnost barev přidala oslňující efekt k abstraktnímu charakteru filmu: Ruttmann si tehdy myslel, že „barevný film přijde a zaskočí lidstvo nepřipravené“.

WALTER RUTTMANN:

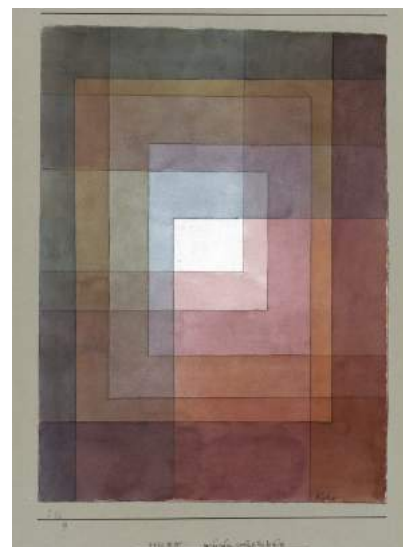
„Jsem zamilován do mihotající se múzy (kinematografie) a sdílím osud mnoha zamilovaných mužů: nemiluji ji takovou, jakou je, ale takovou, jakou bych ji chtěl mít. Neboť věřím ve filmové umění. Ale pochybuji o tom, že by dosud bylo umělecké kinematografické dílo vytvořeno. (...) Umělecké dílo (...) může vzniknout jen tehdy, zrodí-li se ze svých materiálních možností a požadavků.“⁸

O WALTEROVI RUTTMANNOVI:

„(To, co) avantgardní umělci obdivovali v rané kinematografii, byla dětská radost, nevinnost hry s obrazy. A to platilo také pro abstraktní filmy Waltera Ruttmanna (...). Kroužky, čtverečky, malé trojúhelníky a malé linie v pohybu nechtějí být ničím jiným, než jsou. To, oč běží, není ani forma, ale hra s ní započatá. To, co fascinuje, je radost ze hry.“⁹



Opus III, Walter Ruttmann



Blanc polyphoniquement serti, Paul Klee, 1930 (plume et aquarelle sur papier, sur carton)

⁸ R. Bruce Elder, *Harmony and Dissent: Film and Avant-Garde Art Movements in the Early 20th Century*, Waterloo, Ontario, Wilfried Laurier University Press, 2008, str. 117.

⁹ Článek Ruuda Visschedijka, v *Cinema d'avanguardia in Europa/Avantgardní kinematografie v Evropě*, Milano, de Paolo Bertetto et Sergio Toffetti, Torino, Museo Nazionale del Cinema, 1996

RAINBOW DANCE



1936, Velká Británie, 35mm, barva, 4 min, 1,37

Režie: Len Lye

Kamera: Franck Jones

Tanečník: Rupert Doone

Hudba: skladba Burtona Lanea, interpret Rico's Creole Band

Produkce: John Grierson

Distribuce: GPO Film Unit

Filmová surovina: Gasparcolor

AUTOR:

Výjimečný tvůrce, Len Lye (1901–1980), byl zároveň básníkem, sochařem, malířem, hudebníkem a režisérem animovaných a dokumentárních filmů. Byl původem z Nového Zélandu, od roku 1926 však žil a pracoval v Londýně. V roce 1927 se Len Lye dostal do filmové služby anglických pošt (GPO Film Unit), která zaměstnávala tým filmařů pro tvorbu svých reklam. Reklamní film, ale také klip nebo zakázkový film, byly často skutečným terénem k vizuálním experimentům pro filmaře, kteří hledali nové formy.¹⁰ Pod záštitou GPO měl Len Lye volnou ruku, aby mohl pokračovat ve své průkopnické tvůrčí cestě: přímé zásahy do filmového pásu, zkoumání vjemů způsobených totálním pohybem (tvar, barva) vyvázaným z narativu. Od prvních let v GPO Len Lye zdokonaloval nové způsoby tvorby filmů. Je považován za průkopníka „rukodělného filmu“, tj. filmu vytvořeného přímými zásahy do filmového pásu: škrábáním, malováním, tištěním obrázků. *Rainbow Dance* byl vytvořen právě takto.

V roce 1944 se Len Lye usadil ve Spojených státech. Tvořil zde filmy až do roku 1960; mezi nimi *Free Radicals*, jedno z jeho mistrovských děl, škrábaný a minimalistický film. Zdá se, že bílé tvary tančí jakýsi elektrický dovádívý tanec přímo na filmu. Potom se věnoval malbě, hudbě a kinetické soulptuře.

FILM:

Vidíme siluetu muže v nepromokavém plášti a s deštníkem v dekoraci, kde prší. Objevuje se duha, muž zavře svůj deštník a začne jím pohybovat, jako by to byla kytara: to je začátek barevného tance, který trvá po celý film. Muž nyní oblečený ve vycházkovém vyskočí a přeskakuje z jedné dekorace do druhé (připomíná to snovou scénu z filmu *Sherlock Junior* (1924), kde Buster Keaton prochází jako kouzlem z jedné krajiny do druhé): horská krajina, moře, tenisové hřiště... (viz glosář: Stříhová skladba/montáž). V těchto dekoracích se jeho silueta transformuje, mění barvu a zmnožuje se. Muž si hraje s grafickými tvary a s rybami, které proplovávají obrazem, svou tenisovou raketou zkouší zasáhnout kruhy, než se promění v mince. Muž obklopený těmito tvary a duhou se opět nalézá ve své posteli. Duha a tvary v záběru se zmnoží a překrývají se. *Rainbow Dance* končí logem anglických pošt také obkrouženým mincemi a duhou: jistě jsme zapomněli, že šlo o reklamní spot!

¹⁰ Viz například zkušenosti z animované reklamní tvorby Claire Parkerové a Alexandra Alexeieffa s jejich špendlíkovou obrazovkou ve 30. letech 20. století, nebo ještě klip v jednom záběru Zbigniewa Rybczyńskiego z roku 1986 pro *Imagine* od Johna Lennona.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

30. léta 20. století jsou považována za počátek rozvoje postupů barevného filmu (historici však napočítali přes 50 barevných postupů již ve 20. letech. Viz také program Počátky kinematografie, list Kontexty, kapitola První barvy). Nejvynalézavější filmaři přišli na různé techniky pro realizaci barevných filmů, vzdálených naturalistické normě. V *Rainbow Dance* Len Lye zmnožil efekty a postupy, aby vytvořil film, v němž události budou diktovány pohybem – tancem barev.

Len Lye točil na barevný filmový materiál Gasparcolor, jehož výsledné podání je málo realistické, a zřídka se užíval pro filmy s realistickými záběry (využívali jej spíše animátoři). Emulze tohoto filmového materiálu (viz glosář: Filmový pás/emulze) se skládala z chemických vrstev, které se mohly oddělovat jedny od druhých, aby vznikla jediná barva: jen modrá, jen červená, jen zelená... Len Lye využíval jedinečných vlastností tohoto materiálu, aby dosáhl monochromního vzhledu některých ze svých postav, jež se staly skutečnými barevnými skvrnami: rozanimované vlny a ryby vystřižené z papíru, silueta a hlava tanečníka.

Bylo rovněž možné použít všechny vrstvy filmu Gasparcolor, které při adici a smíchání dosahovaly rozmanité barevné škály. Takto například Len Lye vytvořil barevné duhy: v jednom pohybu zachoval (například ve skoku postavy) modrý obraz, v dalším červený a v dalším zelený... Výběrem filmového materiálu Gasparcolor Len Lye potvrdil naprosto nerealistický, snový a hravý ráz svého filmu. Len Lye definoval *Rainbow Dance* jako „scénář pro barvu“. Coby skutečná protagonistka filmu mu barva umožnila posílit ideu cesty, rozmanitosti krajiny, transformace míst.

Některé záběry *Rainbow Dance* byly vytvořeny přímými zásahy do filmu (viz glosář: Přímé zásahy do filmového pásu). Jedná se o použití filmové podložky jako nosiče pro malbu, kresbu nebo rytí (viz glosář: Filmový pás/emulze). Například déšť v začátku filmu byl namalován na každé políčko přes to, co bylo nafilmováno (během natáčení scény, kdy postava otevírá deštník, nepršelo).

Hvězdičky, které nechají tanečníka zmizet, byly získány škrábáním přímo do vrstev emulze na filmovém pásu. Technika škrábání umožňuje pomocí pera nebo ostrého hrotu, používaných jako tužka, rýt do emulze a tím vytvářet jiné tvary, než jsou ty natočené. Místo kreslení nebo malování, tj. nanášení něčeho na nosič, odstraňujeme škrábáním, odečítáme. Díky tomuto odečítání hmoty může světlo projektoru proniknout vyškrábanými částmi filmu na plátno a nechat je bíle zářit. Vyškrábané části v projekci bílé mohou být dále obarveny.

Tímto zmnožením technik a efektů Len Lye vytvořil skutečný film-koláž, kde nejenom tvary a barvy, ale také filmový materiál tančí mezi sebou ve „svévolném užití filmových vyjadřovacích prostředků“, jak dodává filmař Hans Richter (viz list *Vormittagsspuk / Dopolnední strašidlo*).

LEN LYE:

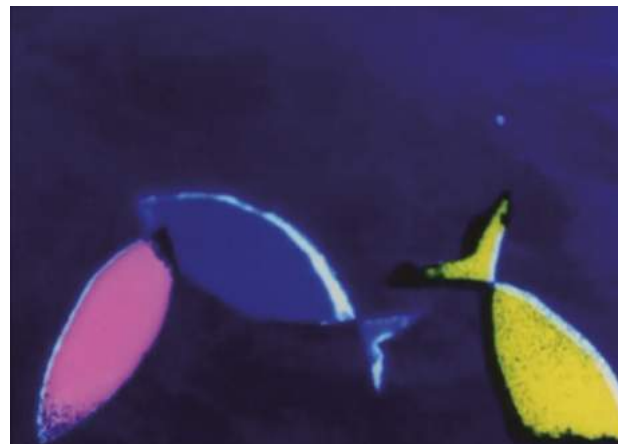
„Jestliže jsme schopni komponovat hudbu, mělo by být možné komponovat pohyb. Existují přeci melodické figury, proč by neexistovaly pohybové figury?“

O LENU LYEVI:

„Filmy Lena Lye jsou rytmickým duhovým třpytem, okolo nějž proudí hudební vzduch a který vytváří iluzi: propojení je zde tak těsné a hluboké, že nelze odděleně vnímat přínos zvuku a obrazu, humor a ironie tvoří kontrapunkt.“¹¹



Sherlock Junior, Buster Keaton, 1924



Rainbow Dance, Len Lye

¹¹ Henri Langlois, *Écrits de cinéma (1931–1977)*, Flammarion/La Cinémathèque française, 2014

KOCOUR POSLOUCHAJÍCÍ MUZIKU / CHAT ÉCOUTANT DE LA MUSIQUE



1990, Francie, barva, video, 3 min

Režie: Chris Marker

Hudba: Pájaro Triste katalánského hudebníka Federica Mompoua (1914)

AUTOR:

Chris Marker (1921–2012) byl jednou z nejrozmanitějších osobností francouzské kinematografie. Současně filmař, novinář, esejista, překladatel, ilustrátor, básník, fotograf Marker bez ustání zkoušel otevírat umělecké dimenze jejich překračováním. V jednom ze zásadních filmů jeho díla, *La jetée* (1962, Rampa), natočil futuristický příběh zejména za použití fotografií. Marker vytvořil mnoho filmových esejů, majících více introspektivní a osobnější ráz než dokumentární film, v nichž se myšlenky filmaře předestírají vyprávěním formou voice-overu. Tento filmový tvar umožňoval Markerovi vyjádřit své myšlenky v první osobě. Stříhová skladba jeho filmů vedle sebe často kladla nesourodé obrazy podle logiky volných asociací. V mnoha ze svých filmových esejů vydal neúnavný světoběžník Marker svědectví o svých cestách a setkáních s jinými kulturami: *Dimanche à Pékin* (1956, *Neděle v Pekingu*), *Lettre de Sibérie* (1958, *Dopis ze Sibiře*), *Cuba si* (1962, *Ano, Kuba*), *Sans soleil* (1982 – Japon et autres pays, *Bez slunce*).

Politický kontext 60. let 20. století znamenal obrat v jeho tvorbě. Aniž by přestal být osobním, potvrdil svou politickou angažovanost. Marker byl jedním ze zakladatelů Groupes Medvedkine, iniciativ odbojového filmu, které ve Francii fungovaly od roku 1967 do roku 1974 a opíraly se o vzájemnou pomoc mezi filmaři (Jean-Luc Godard, Juliet Berto, Joris Ivens...) a dělníky továren v Besançonu a Sochaux, kteří se vzepřeli nadřazeným a vládě. V tomto období natočil stěžejní odbojové filmy, mezi nimi *Le Fond de l'air est rouge* (1978, *Vzduch je cítit rudě*). Tato majestátní freska zachycující deset let protestních hnutí je „montážním filmem“: skládá se výhradně z již existujících archivních dokumentů. U Markera, stejně jako v dílech mnohých dokumentárních filmařů, praxe „montážního filmu“ osvobozuje obsahy od původního významu, znovu je bere a volně s nimi nakládá, aby vytvořila jiné dílo. (Toto gesto je také časté ze strany avantgard: o *Found footage* hovoříme, když montáží již existujících fragmentů vytváříme nenarativní film, na rozhraní kinematografie a výtvarného umění). Markerovo dílo je dokladem velkého zájmu o obrazy, montáž a jejich analýzu.

Od 80. let 20. století se Marker zajímal o nové technologie. Video a informatika se staly teritorií ke zkoumání ve filmech (ve filmu *Level Five* [1997] měl přístup k elektronickým obrazům) stejně jako v multimediálních instalacích, nebo dokonce v srdci virtuálního světa Second Life. Jestliže se umělecká forma uchyluje k novým nástrojům, Marker rozvíjí svá obvyklá témata: introspekce, paměť, odbojová činnost, nenasyčená touha po objevování nových míst.

FILM:

Kocour poslouchající hudbu tvoří část *Zapping Zone*, velké multimediální instalace vytvořené na zakázku Centre Georges-Pompidou v Paříži. V naprosto zatemněném prostoru v Centre Pompidou Marker rozmístil obrazovky, které vysílaly fotografie, úryvky z filmů nebo televizního vysílání. Ve videu *Bestiaire*, složeného ze tří krátkých snímků, nalezneme *Kocoura poslouchajícího hudbu*. Marker zde natočil svého kocoura „Guillaume-en-Egypte“ / Guillaumea v Egyptě. Guillaume pospává, pak se jedním okem podívá na kameru, jistě překvapen (nebo probuzen?) její přítomností; znovu usíná. Kocour ležící na klaviatuře nástroje DXV poslouchá skladbu pro klavír inspirovanou smutným ptákem (pájaro). Kocourovy uši a tlapky natočené ve velkém detailu občas reagují na hudbu. Hudba je nahraná: Marker nám dobře ukazuje, že na klavír, který slouží jeho kocourovi jako postel, nikdo nehraje. Záběrem na štítek nás navádí na zdroj nahrávky. Kazety a jedno CD leží na klavíru; fotografie kocoura také. Kocour rozdvojí svůj obraz a způsobuje zmatení; díváme se na kocoura, nebo na jeho obraz?

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Tento malý, velmi osobní film, v němž objevujeme kocoura Chrise Markera, přesahuje do intimní oblasti skrze práci na stříhové skladbě (viz glosář: Stříhová skladba/montáž). Jaké dojmy, jaké vjemy můžeme vyvolat skladbou záběrů? Guillaume-en-Egypte je „montážním“ kocourem protože (jak na to upozorňuje kritik Jean-André Fieschi) jeho obraz byl rozstříhán do „dvaceti pěti fragmentů nespojitého kocoura“. Ve skutečnosti je to jen jednou, kdy vidíme celou postavu kocoura, další záběry jsou detaily nebo velkými detaily. Sledujeme tak každý kocourův mikropohyb: jeho uši a tlapky se hýbají téměř neznatelně, jeho oči jsou pootevřené. Marker v nás vyvolává dojem, že vcházíme do „tajného“ světa jeho kocoura, a přesto si nemůžeme být jisti, jestli protagonista poslouchá stejnou hudbu jako divák; dokonce zda vůbec něco poslouchá. Film nechává zaznít skladbu *Pájaro Triste* v její celistvosti, ale tělo a pohyby kocoura jsou rozkouskované. To znamená, že hudba mohla být vybrána a přidána k obrazům po natáčení. Fragmentace Guillaumeových pohybů naznačuje, že průběh událostí ve filmu (kocour spí, potom se vzbudí a zase usne) byl vybrán Markerem. Jestli film trvá tři minuty, nemůžeme vědět, na kolik se protáhlo natáčení: kouzlo stříhové skladby.

CHRIS MARKER (KE GUILLAUMU-EN-EGYPTE):

„Byl mou nejbližší, nerozlučnou a jedinou bytostí, již jsem okolo sebe snesl, když jsem stříhal. Na pohybu jeho uší jsem poznal, zda se mnou souhlasí, nebo ne.“

O CHRISOVI MARKEROVI:

„V závislosti na způsobu, jak se díváme na věci, se realita proměňuje. Je to náš pohled, naše hledisko, které dávají světu význam! (...) Všechny obrazy, které Chris točí, organizuje a dává dohromady s jinými obrazy, (...) a zvuky ve snaze o překvapivé asociace, ale vždy má na mysli, že je třeba vyzývat diváka, aby se tázal po svém vlastním způsobu vidění. Nevypráví příběhy stejným způsobem jako všichni ostatní: dělá filmy jako myslí.“¹²



Chat écoutant la musique, Chris Marker



Guillaume-en-Egypte

¹² Bartłomiej Woznica, Anastassia Elias, *Chris Marker, Le Cinéma et le monde*, / Chris Marker, *Film a svět*, Paříž, Éditions À dos d'âne, 2018

RHUS TYPHINA



2014, Arménie, Česká republika, č/b, 16 mm, 2 min 50

Režie, kamera a střih: Georgy Bagdasarov a Alexandra Moralesová

AUTOŘI:

Georgy Bagdasarov narozený v Kazachstánu v arménské rodině od roku 2005 žije a pracuje v Praze. Je současně saxofonistou, kytaristou a DJem. Pravidelně spolupracuje s jinými hudebníky a performery na projektech zahrnujících široký repertoár hudebních praktik.

Alexandra Moralesová: Původem z Argentiny a z České republiky žije a pracuje v Praze. Zajímá se o různé praxe fotochemického filmu, mezi nimi i o restaurování nalezených filmů. Spolu s Georgym Bagdasarovem založila nezávislý filmový lab (viz list Kontexty) LaboDoble, ale také strukturu pro šíření a výuku experimentálního filmu.

FILM:

Název filmu, *Rhus Typhina*, se objevuje v lehce mihotajících se záběrech houštiny. To je začátek filmu, který představuje rovněž svědectví o výzkumu, sběru a přípravě rostliny, která filmu propůjčuje své jméno: škumpa orobincová nebo sumach pálkový, poměrně rozšířený malý keř s červenými sametovými větvemi. *Rhus Typhina* je vědecký název. Žena a muž kráčí lesem, nevidíme více než jejich stíny; odhadujeme, že se jedná o autory filmu, neboť si všimneme, že žena drží v ruce kameru. Zvuk jejich kroků a čas od času zabzučení hmyzu se prolíná se zvukem tření: možná jsou to ruce filmařů a listy. Záběry rukou udávají rytmus filmu. Na začátku prsty přejíždějí po listech a bobulích, ohmatávají je a pak je trhají. Tyto záběry jsou velmi krátké, někdy netrvají ani vteřinu. Jiné rychlé záběry se mísí se záběry rukou: opuštěný skleník, židle, kočka, která se vloudila do trávy, čmelák, knihy. Na stránkách knih rozpoznáváme texty, zřejmě jde o vědecké texty, neboť se v nich objevují chemické vzorce; také rozpoznáváme ilustrace, to jsou stránky z herbáře, obrázky lidí a žen, kteří sklízí a zpracovávají rostliny, systémy na cirkulaci kapalin. Tyto mizivé výjevy předjímají konec filmu, který zachycuje přípravu roztoku na bázi *Rhus typhina*. Stále skrze velmi krátké záběry objevujeme nádobu s natrhanými listy a ruku, která je zalévá. Listy se mísí s tekutinou, záběry ukazují baňku. Na jejím štítku je název roztoku: „*Rhus Typhina*“.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Film byl natočen technikou střihu v kameře (jako *Notes on the Circus*, srov. List). Díky tomu, že je střih proveden přímo v kameře, mohou filmaři vedle sebe natočit extrémně krátké záběry, což by při tradiční technice střihu (viz glosář Střihová skladba/montáž) bylo téměř nemožné. Střih v kameře stejně jako zvláštní efekty vznikají během natáčení: například vícenásobná expozice. Jedná se o trik, který spočívá v expozici, tj. natáčení, dvou (nebo více) záběrů na stejný úsek filmového pásu. Konečný několikanásobný obraz je výsledkem překrývajících se obrazů. Tato technika má spíše sensorický než narativní význam. Několikanásobné expozice a velmi krátké záběry ve skutečnosti uvádějí diváka do rozjitřeného prostředí, v němž vyvstávají dojmy. Opakující se záběry na ruce, stejně jako vizuální a zvuková blízkost rostlin zprostředkovávají vjemy filmařů. Zvuk přidán po natočení filmu uzavírá diváka do světa, kde se poznání odehrává jak skrze zrak, tak skrze kontakt a tření prvků a materiálů. Roztřesené záběry nám umožňují držet krok s filmaři a sledovat jejich váhání: máme dojem, že se přímo účastníme pátrání.

Další prvek přispívající k pocitu, že se jedná o výzkum, je nelineární konstrukce filmu. Vyprávění *Rhus Typhina* se vyvíjí nárazově, filmaři odkrývají důvod své procházky postupně během filmu.

Rhus Typhina je současný film, který zachycuje temně rudou rostlinu: proč ji tedy natáčet na černobílý film? Vysvětlení odkazuje k chemickým vlastnostem rostliny, která umožňuje vyvolat pouze filmy s černobílou emulzí (viz glosář: Filmový pás/emulze a Vyvolávání). Film je poctou této rostlině, protože jen díky jejím chemickým vlastnostem může vzniknout. Aby filmaři mohli vyvolat negativ obrazu (operace, již dělají ručně), smísili složky rostliny *Rhus typhina* s netoxickými chemickými lázněmi, např. s roztokem na bázi sody bicarbony (používané také v ekologických čistících prostředcích). Film zachycuje nejenom hledání rostliny, ale také přípravu nových chemických roztoků, které tato rostlina umožňuje, a díky níž je možné film vyvolat. Poté, co jsou obrazy nasnímány na filmový pás, jsou zachyceny „latentním“ způsobem, což znamená, že je ještě nevidíme. Aby se staly viditelnými, je třeba je vyvolat. Proces vyvolávání filmu v zásadě může proběhnout díky chemickým lázním: vývojce a ustalovači. Film je nejprve ponořen do vývojky, která zobrazí obrazy (přestanou být latentními). Po oplachu je film ponořen do ustalovače, který zastavuje proces vyvolávání, aby obraz příliš nezčernal a nebyl příliš kontrastní...

Ať je to z ekologických důvodů, nebo protože se chemické produkty staly nedostupnými, mnoho nezávislých laboratoří hledá v přírodě prvky vhodné pro vyvolávání filmu: rostlina *Rhus typhina* to umožňuje.

GEORGY BAGDASAROV A ALEXANDRA MORALESOVÁ:

„Zkoušeli jsme aplikovat vlastnosti *Rhus typhina* ve fotochemii. Film je svědectvím o hledání, pokusech, sběru a přípravě vývojky, v níž bude nakonec negativ vyvolán. Nelineární struktura chemického vzorce, stejně jako nelinearita procesu je zaznamenána v pořadí obrazů.“



Rhus Typhina, Georgy Bagdasarov et Alexandra Moralesová

ZATÍMCO DARWIN SPÍ / WHILE DARWIN SLEEPS



2004, Velká Británie, barva, digitální fotografie na filmu 35 mm, DCP, 5 min
 Režie, kamera, animace a střih: Paul Bush
 Zvuk: Andy Cowton
 Produkce: Ancient Mariner

AUTOR:

Filmař a filmový pedagog Paul Bush (1956) žije a pracuje v Londýně. Natočil mnoho krátkometrážních a středometrážních filmů, které se promítaly v kinech a v galerijních prostorech. V roce 1996 založil vlastní produkční společnost, Ancient Mariner, v níž produkuje své filmy a reklamní spoty. V roce 2012 natočil svůj první celovečerní film, *Babeldom*, fikční dokument, který přináší halucinační vizi o budoucím městě.

FILM:

Zatímco Darwin spí byl inspirován sbírkou hmyzu Muzea přírodní historie v Lucernu, ve Švýcarsku. Tato sbírka obsahuje na 250 000 vzorků: pestrých motýlů, vážek, obřích brouků, cvrčků. Na začátku doprovází filmové obrazy průvodkyně muzeem ve voice overu: popisuje některé z druhů a upřesňuje jejich vlastnosti. Zatímco posloucháme komentář, statické obrazy ukazují různý hmyz. Tyto úvodní záběry netrvají déle než pár okamžiků, ty, co následují, jsou kratší a kratší: každý hmyz je snímán po zlomek sekundy. Současně s tím, jak se zrychluje rytmus záběrů, se komentář průvodkyně tlumí, a my se přehoupneme do téměř fantastické atmosféry: ve zvuku slyšíme vibraci, jež připomíná bzučení nebo tlukot křídel. V obraze vidíme defilovat 3000 druhů hmyzu, nejprve v podélné řadě (jako kdyby se kamera pohybovala do strany), potom jednoho za druhým (jako kdyby každý hmyz, dobře umístěný ve středu obrazu, mizel ve prospěch dalšího).

Sled exemplářů je příliš rychlý na to, abychom je mohli rozlišit. Divák má dojem, že sleduje proměnu jednoho a toho samého hmyzu v různé druhy. Stovky brouků, motýlů a mušek se prolínají jedni do druhých, zvětšují se, mění barvu nebo tvar křídel; nožičky nebo antény rostou nebo mizí... Rychlý sled hmyzu vyvolává dojem třepotání, zvířata se zjevují jako v mžitkách skrze barevný flicker. Stejný druh vizuálního fenoménu (viz glosář: Blikání/flicker) nalezneme v dalším filmu z programu: *Dojmy ve vysoké atmosféře* Josého Antonia Sistiagy. A jako v tomto filmu, příchod každého obrazu má za následek skok a překvapení pro oko.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Zatímco Darwin spí je vytvořen metodou pixilace (hovoří se také o pookénkové animaci; v angličtině „pixilovaný“ znamená potřeštěný, excentrický).

Tahle animační technika je založena na fenoménu iluze pohybu (srov. list k filmu *Dojmy ve vysoké atmosféře*). Spočívá v nasnímání sledu fotografií jednoho stejného objektu (zřídka herce z masa a kostí), jehož pozici postupně lehce měníme. Obrazy mohou být snímány pomocí kamery nebo fotoaparátu. Při projekci v projektoru sled obrazů dělá dojem, že se fotografovaný obraz hýbe, tedy že se sám pohybuje.

V případě filmu *Zatímco Darwin spí* nejde o pohyb nebo přemisťování jednoho stejného hmyzu, který by filmaře zaujal. Paul Bush zpracovává motiv proměny (viz list k filmu *Danse serpentine*). Aby toho dosáhl, postupně natáčí několik tisíc vzorků. Fotografuje jeden hmyz, potom další stejného druhu umístěný na stejném místě, kde byl ten předchozí, potom na základě stejného principu fotografuje třetí, čtvrtý a tak dále. Tato práce svědčí o úsilí, pečlivosti, výběru a roztřídění, Bush musel promyslet proměnu a pohyb 3500 exemplářů. Aby to vypadalo, že hmyz létá, musel například: vybrat stovky mušek, rozhodnout, v jakém pořadí je nasnímat, aby vznikla iluze třepotání křídel, a pak je jednu po druhé nafotit. Skrze pixilaci Paul Bush „oživil“ (reanimoval) tisíce vzorků hmyzu umístěných pod sklem sbírky Muzea přírodní historie. Ovládnutím této animační techniky Bush dosáhl vysoce poetického výsledku. Na krátký okamžik má divák dojem, že se před ním rozprostírá historie evoluce; a že hmyz, který pochází ze všech možných období a částí světa, pochoduje, odlétává a uniká ze své pasti.



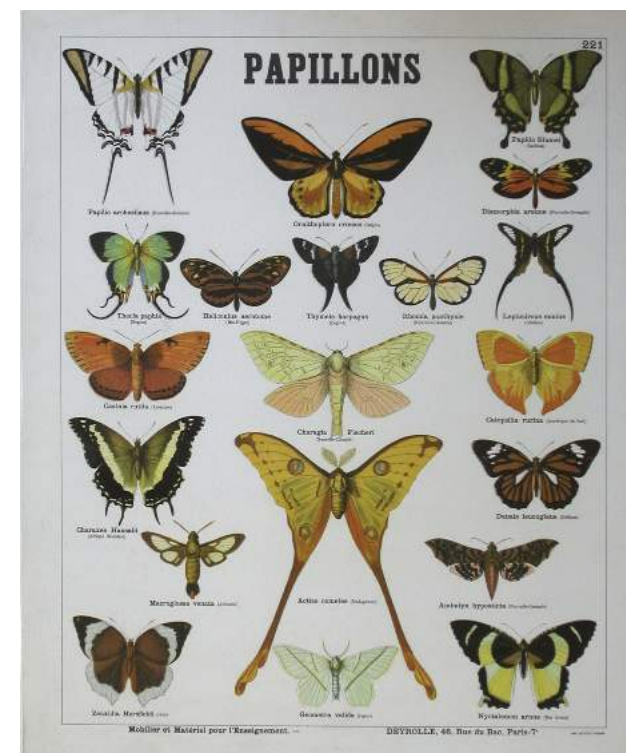
Rhus Typhina, Georgy Bagdasarov et Alexandra Moralesová

PAUL BUSH:

„Dělám nový film kvůli tomu předešlému, a ten kvůli tomu před ním. Je důležité, aby studenti pochopili, že když začínáme, je to velmi těžké, tak to bylo i pro mě. Ale čím víc toho člověk dělá, tím více má nápadů, tím lépe chápe, co je zajímavé. Vědět, co je třeba odložit stranou, a co rozvíjet.“¹³

O ZATÍMCO DARWIN SPÍ:

„Zkušenost, kterou dílo nabízí, je kouzelná a otřesná zároveň; svého druhu gotická přírodní historie, kde je umělec jako čarodějův učeň, osvěčující prostor muzea.“¹⁴

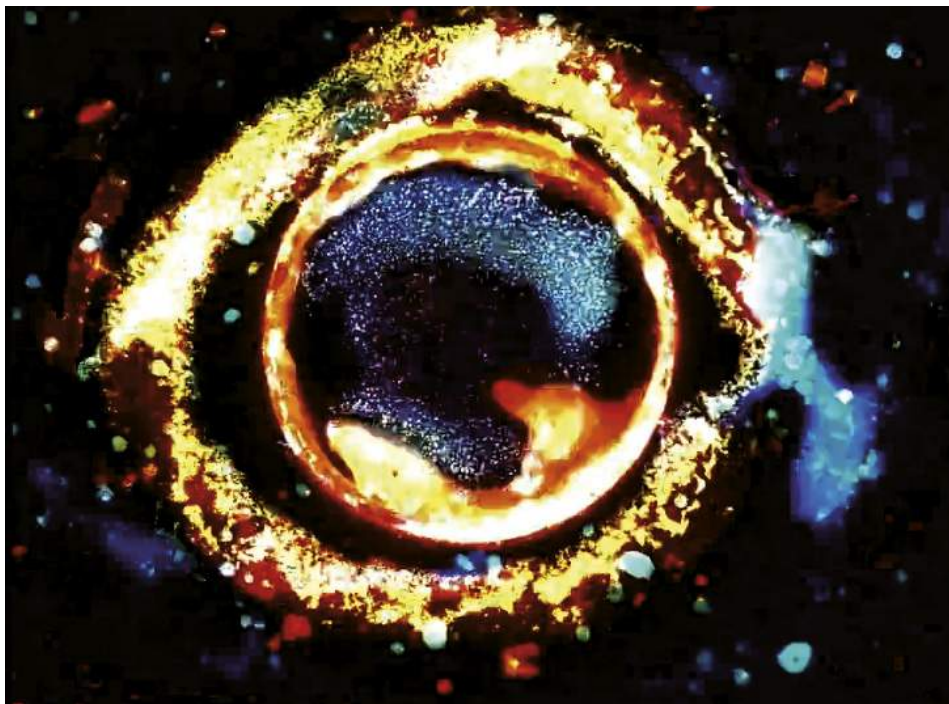


Loïe Fuller, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893 (lithographie)

¹³ Rozhovor s Paulem Bushem v rámci pozvání do la Poudrière ve Valencii (Francie), <https://www.youtube.com/watch?v=oXY-73WkQyA>

¹⁴ Alistair Robinsonová, ředitelka galerie Northern Gallery for Contemporary Arts, Sunderland/ Velká Británie

DOJMY VE VYSOKÉ ATMOSFÉŘE



1988, Baskicko, 35 mm (namalované na 70mm film IMAX), barva, 7 min, 1,37

Režie: José Antonio Sistiaga

Zvuk: Waslaw S. Beklemicheff

Irrintzi (křikloun): Benat Achiari

Věnováno Vincentu Van Goghovi

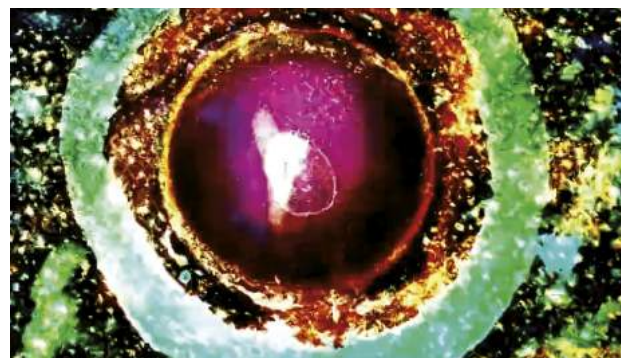
AUTOR:

José Antonio Sistiaga narozený v Baskicku v roce 1932 je vzděláním malíř. Jeho umělecká dráha zaznamenala dva zvraty. První nastal ve chvíli, kdy objevil dílo původem ruského malíře Vasilije Kandinského (1866–1944). Kandinsky se chtěl dostat do kontaktu se svým divákem skrze pocity: „Barva vyvolává psychickou vibraci. A její psychický účinek je cestou, která jí slouží k dosažení duší“ napsal malíř v roce 1911 v knize *O duchovnosti v umění*. Aby toho Kandinskij dosáhl, upřednostňoval abstraktní formy a barvy nad rozpoznatelnými figurami. Druhý zvrat datuje do počátku 60. let 20. století, kdy Sistiaga cítil potřebu „malovat v jiné dimenzi“: a setkal se s kinematografií.

Zkoumání vyjádření pohybu bylo již přítomné v Sistiagových obrazech. Statická dimenze malby byla zpochybněna barevnými skvrnami, cákanci, lineárním stékáním. Plátna velkých rozměrů často vznikají rychle skrze malbu v konstantní akci a nechávají na sobě rozeznat tahy štětcem a materialitu pigmentů. Sistiagovy filmy se svou technikou a gestikulací představují pokračování jeho malby.

FILM:

Dojmy ve vysoké atmosféře ukazují proměny barevného kruhu na černém pozadí. Pestré skvrny ho obklopují, linie jej zahalují a vrážejí do jeho kontur. Jejich barevná intenzita a velikost se proměňují. V kruhu se skvrny přemísťují jako ostrovy a kontinenty, jež nepřestávají měnit tvar a místo. Rychlé pohyby hmoty a název filmu odkazují k tomu, že kruhová forma by mohla být nebeským tělesem, z něhož vyzařují různé dojmy. Zvuk varhan nahraný Waslawem, synem filmaře, se postupně stává hlasitějším a usiluje o představu zvukovosti vesmíru. Výkřik uzavírající film je *irrintzi*, zpěv baskických pastýřů, který dává na vědomí nebezpečí nebo výbuch radosti.



Impressions en haute atmosphère, José Antonio Sistiaga

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Film *Dojmy ve vysoké atmosféře* vytvořil José Antonio Sistiaga, stejně jako i své další filmy, tím, že ručně maloval přímo na každé filmové políčko (10 080 filmových políček tohoto filmu představovalo rok práce na osmiminutovém filmu). (Viz glosář: Přímé zásahy do filmového pásu). Dodnes je Sistiaga tvůrcem nejdelšího filmu, který byl celý namalován ručně: *Ere erera baleibu izik subua aruaren* (1968–1970, 75 minut). Malba přímo na film nejčastěji vzniká na průhledný 16 nebo 35mm filmový pás. Sistiaga měl možnost získat průhledný 70mm film, který je širší a pohodlnější, přestože ve vztahu k jeho plátnům se jedná o velmi úzký formát. 70mm film je velmi nákladný a obecně se využívá pro natáčení filmů s velkou produkcí: *Ben Hur* (William Wyler, 1959), *Lawrence z Arábie* (David Lean, 1962), *Playtime* (Jacques Tati, 1967), *Děrsu Uzala* (Akira Kurosawa, 1975), *Malý Buddha* (Bernardo Bertolucci, 1993)... Pro svůj film Sistiaga používá štětce, inkousty (které si sám vyrábí, aby byly co nejprůhlednější) a nástroje (jako ruličku od toaletního papíru, aby vytvořil dokonalý kruh na každé políčko). Aby dosáhl efektu vibrace hmoty, Sistiaga zcela nerespektuje pravidla iluze pohybu, která ukládají, že každé filmové políčko se od toho předcházejícího jen nepatrně liší. Víme, že iluze (nebo dojem) pohybu je jedním z principů, na nichž kinematografie spočívá. Kamera nezachycuje pohyb, ale sled statických obrazů, které jej rozkládají na filmovém pásu v poměru 24 obrázků za vteřinu. Rychlý sled obrazů v projekci, jednoho za druhým, dělá dojem, že jsou v pohybu (viz glosář: Blikání/flicker). Puntíky, skvrny a kruhy jsou u Sistiagy namalovány „přibližně“ na správné místo. Tato „nepřesnost“ vytváří méně plynulý pohyb, nahodilejší vzhled prvků a vyvolává pocit vibrace.

Vesmírný dojem ve filmu je podpořen černým pozadím, které tvoří zdání, že jsme se ponořili do vzdáleného univerza. K dosažení tohoto podkladu by bylo obtížné namalovat černé kontury tvarů každého obrazu na průhledném filmu. Sistiaga využil zvláštní reakce při vyvolávání filmu: inverze barev, k níž dochází při kopírování filmu, při přechodu z negativu do pozitivu. Rozhodl se tedy, že bude malovat na průhledný film (který se při výrobě pozitivní kopie stane černým) doplňkovými barvami vzhledem k těm, jichž chce ve výsledku dosáhnout: fialová pro žlutou, modrá pro oranžovou... (viz glosář: Vyvolávání). Když je Sistiagův film domalován, bude se s ním zacházet, jako kdyby vyšel z kamery: jako s negativem, jeho barvy budou vskutku převrácené vzhledem k těm, jež chce filmař ukázat.

Navíc je originální film velmi tlustý kvůli vrstvám barev a nemohl by být takto promítán. Proto je třeba ho zkopírovat na nový filmový materiál, čímž se zachovávají stopy tvarů vytvořených Sistiagou. Kopírování malovaného filmu se odehrává v přístroji zvaném „kopírka“ (viz glosář: Filmová kopírka). Do kopírky je možné vložit někdy i velmi tlusté filmy (s malbou, inkousty a občas i polepené). Kopírka bude tento tlustý film reprodukovat (kopírovat) na neexponovaný film, který bude možné promítat.

Tento přechod z negativu do pozitivu způsobí, že se původně namalované barvy na projekční kopii (pozitiv) zobrazí jako převrácené na černém pozadí (již ne průhledném). Sistiaga vytvářel svůj film s povědomím o specifičnosti barev (jako malíř) a také o technických a chemických vlastnostech filmu.

JOSÉ ANTONIO SISTIAGA:

„Obracím se ke smyslům, zvědavosti a emocím diváků, k tomu, co je v nich nejskrytější. Strhněte si z očí pásku racionalismu a radujte se z neznámého.“

O JOSÉM ANTONIU SISTIAGOVÍ:

„Sistiaga se uchyluje k filmovému představení, aby rozechvěl divákovy smysly, aby nám umožnil vstoupit a vystoupit z našeho ducha. Transponuje přirozený svět, vždy v pohybu, do vnitřního prostoru filmového sálu. Tam je přírodní světlo abstraktním, znovu uspořádaným a podléhá neurčitosti výběru a náhody.“¹⁵



Carrés et cercles concentriques, Vassily Kandinsky, 1913

¹⁵ Gregory Zinman, *Making Images Move: Handmade Cinema and the Other Arts / Rozpohybovat obrazy: Rukodělný film a jiná umění*, University of California Press, 2020

RŮST ROSTLIN



1929, Francie, 35 mm, č/b, 11 min
 Režie, kamera a střih: Jean Comandon
 Produkce: Institut Pasteur

AUTOR:

Mladý a vynikající doktorand medicíny Jean Comandon (1877–1970) se velmi rychle zaučil ve fotografii mikroorganismů. Na začátku 20. století šlo o velmi novátorskou techniku. Poháněn vášní pro to nesmírně maličké Comandon vyvíjel stále efektivnější techniky pro prohloubení svého výzkumu. Velcí vědci konce 19. století již propojili kameru s mikroskopem. Mikrokinematografie se zrodila na popud francouzského fyziologa Étienna Julese Mareyho, který byl vynálezcem chronofotografie a průkopníkem filmu (viz program Raná kinematografie, list Kontexty, kapitola Předpoklady kinematografie): věda a film často kráčely společně. Od roku 1910 vědecký film zaznamenal velký úspěch, zejména prostřednictvím seriálu *Scientia* vyrobeného společností Eclair. Proto výrobce filmů Charles Pathé (viz program Raná kinematografie, list Kontexty, kapitola První filmaři), zlákan možností tohoto nového pole poznání, zaměstnal Comandona ve vědecké službě své společnosti. V lůně této nové laboratoře Comandon našel prostředky pro zdokonalení svých nástrojů schopných natáčet mikroorganismy. Po první projekci jeho filmů na Akademii věd titulky deníku *Le Matin* hlásaly: „Dosáhli jsme kinematografie neviditelného“ (27. října 1909).

V rámci produkce se Jean Comandon stal autorem působivé série mikroskopických nebo vědeckých popularizačních filmů (často používaných při výuce). Týkaly se lékařského odvětví; Comandon natočil filmy o hygieně a prevenci (zejména na začátku první světové války o nebezpečí alkoholismu, syfilisu...), bakteriologii a fyziologii („*Utváření krystalů v amorfních sraženinách*“, 1937), chirurgických technikách („*Radioskopická kinematografie*“, 1911).

V roce 1926 se Comandon stal ředitelem Biologické a vědecko-filmové laboratoře, již financoval Albert Khan, bohatý mecenáš v čele faraonského projektu „Archivy Planety“ usilující o získání obrazů z celého světa. Na této nové pozici Comandon rozšířil své pole zkoumání; *Růst rostlin* vznikl v tomto rámci.

FILM:

Růst rostlin pro kinematografii představuje herbář. Ve filmu se vystřídají mnohé obrazy věnované vývoji druhů rostlin. Za použití „mikroskopu na černém pozadí“, mikro-kinematografického systému jím vyvinutého v roce 1909, Comandon natočil rozvíjení pampelišky, kvetení nebo vibrace rostlin, které se pnou a obrůstají různé opory (kmen, skleněnou tabuli). Tyto rostliny se pohybují nereálnou rychlostí, jejich vývoj se prostírá před našima očima. Rozvíjení pampelišky se tak odehrává během pár vteřin, rostliny obrůstají kmeny jako provazochodkyně. Pro diváky těchto filmů z počátku 20. století se jednalo o dosud nikdy neviděné. Vědecký film nechával spatřit realitu v novém světle pomocí filmových prostředků tak, jak se o to pokoušejí také experimentální filmaři.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Ve filmu *Růst rostlin* se všechny filmované prvky (rostliny, listy, květy) pohybují vyšší rychlostí než ve skutečnosti. K dosažení tohoto zrychlení pohybů musí Jean Comandon manipulovat rychlostí natáčení. V kinematografii je plynulého pohybu obecně dosaženo při natáčení 24 snímků za vteřinu a při promítání ve stejném tempu. Kdybychom promítali nižší rychlostí (například 10 snímků za vteřinu), měli bychom dojem zpomalení pohybu. Comandon nesnímal rostliny standardní rychlostí: používal kameru, jež umožňuje zaznamenat sérii obrazů v pravidelných intervalech zvolených předem, například jeden snímek každých 120 vteřin jako v případě natáčení pampelišky. V kombinaci těchto dvou technik – zpomalené projekce a velmi pomalého rytmu natáčení okénko po okénku – bude pohyb stonásobně zrychlený, a ukáže tak události běžně nerozlišitelné, neboť jsou příliš pozvolné.

Zrychlené mikropohyby rostlin se stanou zachytitelnými a odhalí svou nevšední eleganci. V rozvírání korunních plátků květu máme dojem, že rozpoznáváme balet závořů nebo rozvíjení kostýmu pro *serpentinový tanec* (srov. list k *Danses serpentes*). Když se stonky dýně vyklubou a hledají oporu, okolo níž by se mohly pnout, připomínají akrobacie ekvilibristy. Záběry na hodinový ciferník mají dvojí funkci. Z jedné strany díky těmto záběrům Comandon znázorňuje míru zrychlení. Ze strany druhé narušením pohybů předmětu z domácnosti režisér připomíná sílu evokace a „magie“ vědeckého filmu. Hodinový ciferník také vědci pomáhá studovat vývoj růstu filmovaných rostlin v čase. Stejným způsobem nám náhodně viditelný bílý puntík ukazuje, zda byl obraz natočen za dne (kdy přírodní světlo prochází tímto otvorem), nebo během noci (kdy je bílý puntík na obraze neviditelný).



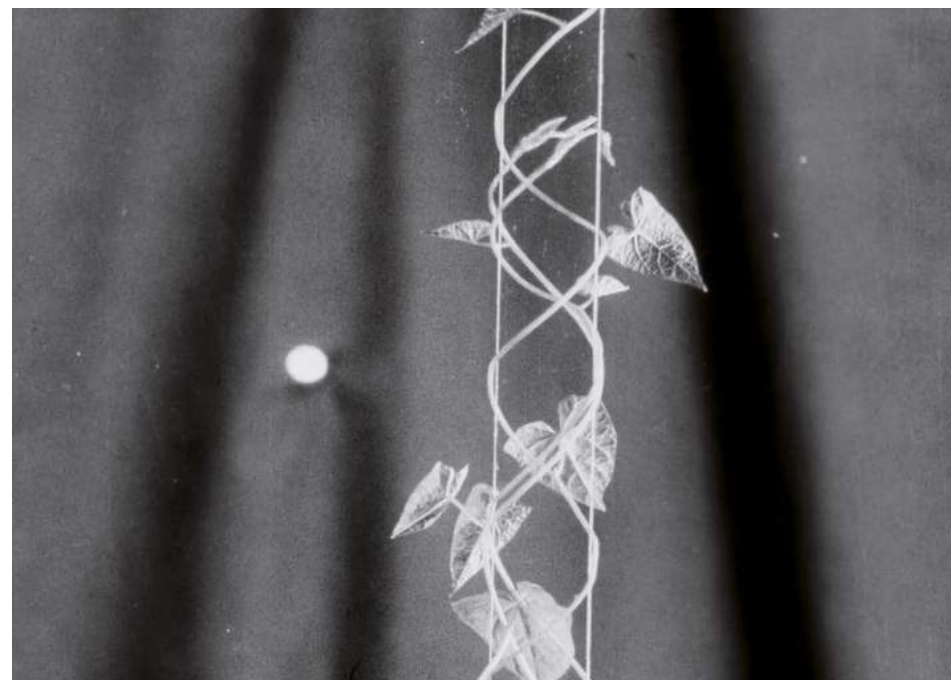
Impressions en haute atmosphère, José Antonio Sistiaga

JEAN COMANDON:

„Nevidíme ani kulku, která vychází ze zbraně, ani růst rostliny (...). Ovlivňováním tempa natáčení měníme při projekci zdánlivou rychlost pohybů. Aniž bychom proměňovali vizuální prostor, stejná událost se libovolně roztahuje nebo kondenzuje v čase; jsme pány času.“

O JEANU COMANDONOVÍ:

„Přisuzujíc rostlinám viditelný pohyb Comandon stírá hranice mezi říšemi a vnáší zmatek mezi druhy rostlin, zvířat a lidí, který odkazuje k ovidiovskému vnímání světa jako tkaniva bouřlivých proměn.“¹⁶



Carrés et cercles concentriques, Vassily Kandinsky, 1913

¹⁶ Philippe-Alain Michaud, „Růst rostlin (1929). Melancholie Jeana Comandona“, 1895, *revue d'histoire du cinéma*, 1995

VIRTUOS VIRTUELL



2013, Německo, č/b, 35 mm, 7 min

Režie: Maja Oschmannová a Thomas Stellmach

Kresba, storyboard, obrazová choreografie, inkoustová animace, grafická kompozice:
Maja Oschmann

Produkce, námět, scénář, střih, stereoskopie, inkoustová animace, technické vedení:
Thomas Stellmach

Hudba: Ouvertura k opeře *Alchymista* Louise Spohra (1830)

Hudba závěrečných titulků: Till Mertens

AUTOŘI:

Maja Oschmannová (1975) nevychází z filmového světa, ale ze světa výtvarného umění. Vizualizace zvuku hraje důležitou roli v jejím grafickém díle. Vděčíme jí za pokračování v tvorbě tzv. *Bildklang* (*Picturesound – Obraz-zvuk*), jenž vzniká během poslouchání hudby, kdy autorka vytváří sérii perokreseb (podobných jako pro *Virtuos Virtuell*). Některé byly inspirovány mimo jiné hudbou Arvo Pärta *Spiegel im Spiegel* (2004).

Thomas Stellmach (1965) se věnuje spíše narativním animovaným filmům než experimentální abstrakci. Žák holandského animátora Paula Driessena se proslavil účastí na animovaném filmu *Quest* režírovaném Tyronem Montgomerym a oceněném Oscarem za nejlepší krátký animovaný film.

FILM:

Na začátku filmu *Virtuos Virtuell* spadnou dvě kapky černého inkoustu na zcela bílé pozadí. Z těchto kapek vyrazí dvě linie, jedna tlustá, druhá tenká. Vývoj těchto linií sleduje hudební akcenty: první vyroste a ztloustne při hlubokých tónech, když zazní smyčce; druhá se vzedme, když flétny odpovídají svým vysokým tónem. Takto jsou uvedeny na scénu hlavní „postavy“ filmu: dvě linie lišící se tloušťkou a charakterem, které se bez ustání budou překračovat, vyzývat, vyhýbat a přemísťovat v bílém prostoru, jež postupně učiní černým. *Virtuos Virtuell* vytváří překvapivou choreografii dvou černých linií, jejichž rychlost pohybu, skoky, rozpouštění stejně jako tvorba figur jsou řízeny hudbou a jejími variacemi. Film rozvíjí ambici některých filmařů, kteří od 20. let 20. století zkoumali vztah emocí vyvolaných již existující hudbou a abstraktní animace. Tento postup má své kořeny v avantgardních filmech, jako jsou *Studie 7* Oskara Fischingera (1930), podle Brahmsa, *Barcarole* Rudolfa Pfenningera (1932) podle Offenbacha, *A Colour Box* Lena Lye (1935) podle Dona Barreta, *Begone Dull Care* Normana McLarena (1958) podle Oscara Petersona, mezi jinými. Filmaři inspirovaní ouverturou *Alchymisty* německého romantického skladatele Louise Spohra (1784–1859) vymysleli divokou honičku linií, jejichž neustále se měnící tvary postupně připomínají větve stromů, kvetení rostliny nebo kapky v potoce.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Thomas Stellmach vytvořil příběh *Virtuos Virtuell* poté, co detailně prostudoval hudební struktury opery Louise Spohra. Pro synchronizaci obrazů s ouverturou k Alchymistovi bylo použito technik vizualizace hudby. Ouvertura byla transponována do frekvencí, tedy do podoby zvukových vln pomocí počítačového softwaru. Maja Oschmannová vytvořila své obrazy při sledování zvuků ve formě vln stejně jako při poslechu hudby.

Pro aplikaci malby byly využity tři metody. 1. Inkoust byl nanesen na suchý nebo vlhký papír pomocí štětců, per, někdy otiskem nebo foukáním do barvy pomocí kompresoru, aby se rozptýlila. 2. Inkoust byl vlit nebo rozprášen do vodních lázní, v nichž se dále šířil. 3. Inkoust se nechal stékat po svisle upevněné skleněné desce.

Každý z těchto barevných postupů byl natočen digitální kamerou. Pro sledování pohybů inkoustu byla kamera umístěna nahoře, pokud se natáčelo, jak se barva rozšiřuje po papíře či ve vodní lázni; nebo frontálně, když se snímalo, jak barva stéká po skleněné desce podsvícené světelnou obrazovkou. Kamera více méně sleduje stopy inkoustu, občas ukáže detail pohybu (a materiální efekty inkoustu). Velmi zblízka tak vidíme to, co může vypadat jako gesto děsu nebo zaváhání pociťované tvarem, což by v narativním filmu mohlo korespondovat s rozhodnutím natočit tvář postavy ve velkém detailu, abychom zachytili její emoce. V těchto blízkých záběrech pozorujeme rovněž představení stop zanechaných liniemi: rozšiřují se a praskají, umožňují odkrýt neviditelné reakce malby v kontaktu s vodou, aby diváka vyzvaly k ponoru do abstraktního a poetického světa.



Virtuos Virtuell, Maja Oschmann et Thomas Stellmach

THOMAS STELLMACH:

„Když jsem si poslechl hudbu Louise Spohra, cítil jsem, že je někdo smutný. Odsud vzešla myšlenka: tato inkoustová černá stopa, „protagonista“, musí být smutná. Druhá „postava“ bude dána ostatními prvky, tedy když hudba bude vysílat něco nebezpečného, rozrušujícího nebo zneklidňujícího, tento smutek se může proměnit například ve strach.“

„Nehledali jsme nutně ten nejlepší obraz, spíše něco, co v sobě nese chyby. Chtěli jsme, aby se inkoust choval jako lidská bytost.“

O VIRTUOS VIRTUELL:

„*Virtuos Virtuell* kombinuje jemné a dramatické pohyby skutečného inkoustu s digitální stereoskopickou (3D) animací. Vytváří tak mistrovské dílo abstraktní vizuální hudby.“

„*Virtuos Virtuell* roztančí jak oko, tak ucho propojujíc tyto dva smysly, aby se navzájem posilovaly. Obrazy se v důsledku stanou slyšitelnými a hudba viditelnou.“¹⁷



Virtuos Virtuell, Maja Oschmann et Thomas Stellmach

¹⁷ Stefanie Schlüterová, Deutsches Filminstitut, 2015

NOTES ON THE CIRCUS



1966, Spojené státy, 16 mm, barva, 12 min

Režie, kamera a střih: Jonas Mekas

Hudba: Jim Kweskin & the Jug Band, orchestr Hillbilly

Filmový materiál: Ektachrome

AUTOR:

Jonas Mekas (1922–2019) je filmařem, básníkem a kritikem litevského původu. Film objevil ve Spojených státech, kam ve svých 20 letech nuceně emigroval. Jeho dílo je vnitřně spjaté se zkušeností exilu: Mekasova litevská minulost byla v New Yorku velmi těžko sdělitelná, proto se jeho filmy rychle staly autobiografickými. Po celý život nepřestal se spontánním nadšením zachycovat všední momenty filmovou kamerou, později i na video, které shromáždil ve formě *Deníků (Diaries)*.

Když Mekas začal na konci 40. let 20. století filmovat, šlo to díky novým technickým možnostem. Jako další filmaři z jeho generace Mekas využíval rozšíření méně drahých a snadno ovladatelných kamer. Po příjezdu do New Yorku si pořídil 16mm kameru značky Bolex. Bolex je lehká kamera, která umožňuje celou řadu efektů: změny rychlosti, pookénkové snímání, proměnu světelnosti, několikanásobnou expozici, rychlou výměnu objektivů... Mekasovy filmy oslavují to, co nazýval „záblesky krásy“ života: cesty, procestované krajiny, práce, setkání na koncertech nebo procházky, přátele. Když Mekas hovořil o filmu *Reminiscences of a Journey to Lithuania* (1971–72), který zachycuje jeho návrat do Litvy, aby se znovu setkal se svou matkou 20 let poté, co odešel, shrnuje svůj přístup k tvorbě takto: „po velkou část filmu hovořím o sobě jako o někom odsunutém, o svém vztahu k domovu, paměti, kultuře, kořenům, dětství.“

Mekas, autor bohaté filmografie, byl jednou z klíčových postav undergroundového filmu: neprofesionální kinematografie, bez štábu a scénáře, a mohl se tedy věnovat osobnějším obsahům a formám. Coby spoluzakladatel (se Stanem Brakhagem) Film-Makers' Cooperative, první struktury na světě pro šíření experimentálního filmu (srov. Kapitola Kontexty, str. ...), zasvětil Mekas celý svůj život uznání této nezávislé praxe.

FILM:

„Poznámky“ Jonase Mekase se představují ve formě vizuálních nespojitých fragmentů, jsou spontánní, netvoří vyprávění, spíše zápisky v první osobě. *Notes on the Circus* tvoří část těchto roztroušených poznámek. Během jednoho večera v cirkuse Ringling Bros. Mekas naživo natáčí atrakce představení: ekvilibristy, zvířata, která procházejí manéží, hořící kruhy, klauna. Film zachycuje nadšení filmaře sedícího mezi diváky. Film *Notes on the Circus* byl natočen v roce 1966. Tři roky poté jej Mekas sestříhal spolu s dalšími cívkami, které natočil mezi lety 1964 a 1968. Výsledek této montáže — *Walden (Diaries, Notes and Sketches)* — zahajuje a popularizuje praxi osobního filmového deníku, Mekas je považován za jejího původce. *Walden* shromažďuje rozptýlené poznámky: svatba Jonasova bratra se setkává se záběry čínského Nového roku, Stanem Brakhagem, který si hraje se svými dětmi, Jonasem, jenž si stříhá vlasy. Tyto poetické a osobní okamžiky, přestože tak rozdílné svou povahou, jsou svázány dvěma aspekty: filmařovou touhou dostat se co nejbližší k životu, a filmovou praxí, z níž vycházejí.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Mekas natáčel s 16mm kamerou Bolex, do níž mohou být založeny 30m cívky (které odpovídají asi 3 minutám, když natáčíme rychlostí 24 snímků za vteřinu). Tato mechanická kamera, bez baterie, již je třeba natahovat přibližně každých 30 vteřin, nedovoluje nepřetržitě zachytit více než desítky vteřin. Mekas si pohrává s touto překážkou a učiní z ní jeden ze svých poznávacích znaků. Velmi krátké záběry rozkouskovávají atrakce a pohyby cirkusáků a zvířat. Mekas používá spoušť kamery jako spoušť zbraně. Velmi rozdílné záběry, co do vzdálenosti natáčeného objektu, řazeny jeden za druhým, způsobují narušení měřítka a hloubky záběru. Rychlé a instinktivní změny ohniskové vzdálenosti (zoomování dopředu nebo dozadu proměňuje přítomnost filmovaných předmětů v obraze, ty se náhle přibližují a vzdalují, mění se z detailu na celek), kombinované s použitím různých objektivů připevněných na kameru, vytváří dojem, že Mekasova pozice coby filmaře je velmi proměnlivá, jako kdyby měnil místo, zatímco se před jeho očima odehrává představení. Ve skutečnosti byl Mekas během filmování divákem jako ostatní, usazen na náhodném místě podle lístku, a variace obrazů vycházejí pouze z jeho dobré znalosti možností své kamery Bolex. Při natáčení umožňuje Bolex zvláštní efekty, které ztěžují čitelnost filmovaných úkonů: několikanásobné expozice, narušení rychlosti způsobují, že se těla překrývají, gesta se stávají virtuózními (často rychlejšími), že se těla a světla prolínají ve fantastickém představení (proud obrazů, daný hrou s veličnostmi záběrů, posiluje tento dojem). Obrazy podobně jako skákající akrobati se třídí, předstírají ztrátu styčných bodů. Spíše než cirkusové představení, přenáší *Notes on the Circus* zkušenost Mekase, nadšeného vírem atrakcí. Při projekci filmař zachovává chronologické pořadí fragmentů tak, jak byly nafilmované, a nestříhá uvnitř jednotlivých záběrů. Stříhová skladba filmu *Notes on the Circus* spočívá ve zřetězení fragmentů natočených Bolexou za sebou a v přidání zvukové stopy (nahrávky hlasů, písní a různých zvuků). (Viz glosář: Stříhová skladba/montáž). Zachování chronologie natáčení a použití celého nafilmovaného materiálu od začátku do konce se nazývá „stříhem v kameře“. Tato technika vyžaduje přemýšlet o vztazích mezi záběry v momentě natáčení, neboť jakmile je filmová cívka vytočena, skončil i stříh. Umožňuje také natáčet více spontánně: rodinné filmy (nebo sekvence v hraných filmech, které se jich dovolávají) jsou často „stříhané v kameře“.

JONAS MEKAS:

¹⁸ <https://www.debordements.fr/Jonas-Mekas>. Rozhovor pořizeny v Paříži Arnaudem Widendaëlem, Louise Delbarreovou a Alexandrem Prouvèzem, 2012

¹⁹ Dominique Noguez, *Éloge du cinéma expérimental / Chvála experimentálnímu filmu*, Paříž, Paris Expérimental, 1999

„To, co nazývám filmováním, je improvizace, nepředvídám. Neexistuje plán. Jsem tedy pohybem, proudem, žádná vynalézavost, žádná kreativita. Musím být věrný přítomnému okamžiku, být blízko a nic tam nevkládat. Naprosto otevřen, jako oko. Nechci natáčet velké události, ale jen ty malé, kde bychom řekli, že se nic neděje, kde ale probíhají zásadní věci.“ ¹⁸

O NOTES ON THE CIRCUS:

„(...) všechny tyto dobrovolné technické chyby (...) zde nejsou kvůli experimentování: tato kytice barvitých dojmů, ostrých nebo rozmazaných, černých nebo růžových, tento flitry zdobený obraz akrobatů a žonglérů je přesnou transpozicí oslněné pohádkové vzpomínky, v níž se vše střetává. Je to vzpomínka dítěte, které toho večera nebo dne, kdy šlo poprvé ve svém životě do kina, nemůže usnout.“ ¹⁹



Notes on the Circus, Jonas Mekas

STÍNY / SCHATTEN



1960, Německo, č/b, 35 mm, 10 min
 Režie: Hansjürgen Pohland
 Scénář: Leon G. Friedrich
 Kamera: Friedhelm Heyde
 Střih: Christa Pohlandová
 Hudba: Manfred Burzlaff Septet
 Produkce: Pohland Film (Berlin-Ouest)

AUTOR:

Hansjürgen Pohland (1934–2014) narozený v Berlíně byl producent, scénárista a fotograf. Jako emblematická postava mezi odbojnými stoupenci Nového německého filmu po boku Wima Wenderse, Rainera Wernera Fassbindera, Wernera Herzoga nebo ještě Helmy Sanders-Brahmsové v roce 1962 podepsal „Oberhausenský manifest“ za novou angažovanou a sociálně-kritickou kinematografií v reakci na zábavní filmový průmysl 50. let 20. století. Pohland zahájil tvůrčí dráhu jako mnoho talentů této mladé generace. Jeho bohaté filmové dílo zahrnuje celovečerní, ale také krátkometrážní filmy (konec 50. let a počátek 60. let 20. století): tyto „kulturní filmy“, mezi něž patří i *Stíny*, a někdy i filmy o dětech, byly vytvořeny na zakázku institucí (Vzdělávání, Mládež a Sporty v Berlíně...).

FILM:

„*Stíny* jsou jeho nejznámějším krátkometrážním filmem. Představuje metropoli, Berlín, a zaměřuje se na stíny architektury, lidí a různých předmětů promítnuté na zdi domů a na zem. V černobílém filmu se tak zjevuje paralelní svět, kde ploché a tmavé stíny promítnuté na šedé pozadí nahrazují skutečné osoby a předměty. Film *Stíny* složený výhradně ze záběrů natočených v exteriéru na veřejných místech naráží na začátek nového dne a na každodenní rutinu velkoměsta.

Berlín se však odhaluje jen nepřímo coby město. Podklad, na nějž se promítá hra stínů, připomíná jednoduchou architekturu složenou z rezidenčních budov, ulic, ruin, stavenišť stejně jako z turistických monumentů. Za doprovodu jazzové hudby vytvořené *Septetem Manfreda Burzlaffa* se městská masa stává plátnem, na nějž jsou stíny promítány.“²⁰



Schatten, Hansjürgen Pohland

²⁰ Viz dokument napsaný Stefanií Schlüterovou pro Německý filmový institut:
https://www.dff.film/wp-content/uploads/2019/08/Arbeitsblatt_Schatten_FRA.pdf

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Ve *Stínech* kamera často zastává zvláštní hlediska: natáčí stíny z ostrého nadhledu (kamera umístěná nahoře míří dolů) nebo podhledu (kamera umístěná dole je namířená vzhůru).

Tento výběr umístění kamery umožňuje natáčet stíny na vzdálenějších místech nebo ty obtížně rámovatelné (z vrchu budovy, ze země). Rovněž dovoluje vzájemné působení stínů a povrchů, což často vede ke zkreslení figur, které se prodlužují nebo zkracují. Stíny jsou přímé na zcela rovných površích, zvlněné na písku; přítomnost rohu je může roztržít ve dvě. Režisér tak zdůrazňuje plastické a hravé vlastnosti stínu a někdy se baví tím, že místa a figury, které tvoří součást každodennosti, jsou k nepoznání. Tento postup připomíná praktiky fotografa maďarského původu Andrého Kertésze.

Zdá se, že Hansjürgen Pohland divákovi naznačuje, že natočené město, Berlín, ukrývá tajemství, jež může odhalit pouze oko umělce. Také nám říká, že to může trvat: obrazy jsou proto nejprve nehybné, bez života, potom se rozpohybují, naplňují se hrami, běžnými gesty, jako kdyby přivykly prostředí města, aby mohly odhalit jeho další záhady. Tato práce se stíny rovněž otevírá grafické možnosti zdůrazněné výběrem černé a bílé. *Stíny* odhalují skrytou geometrii předmětů, které nás obklopují. Již nás nezajímají dveře, okna, informační panely nebo tabulky, ale linie, čtvercové nebo trojúhelníkové formy, ornamentální arabesky. Perfekcionista co do rovnováhy forem (což dopředu vyžaduje zjištění přesné polohy) Pohland často natáčí postavy tak, že je umístí do kompozice vytvořené stíny. Stříhová skladba (viz glosář: Stříhová skladba/Montáž) všech těchto záběrů následuje „narrativní“ logiku vývoje: začátek, prostředek a konec. Pohland chce vyprávět běžný den v Berlíně, a to od rána do následujícího rána: denní záběry, noční záběry, pak opět den ohlášeny zvukem trombónu.

Každá etapa filmu je doprovázena odlišnými hudebními motivy, což umožňuje vytvořit různá prostředí. Manfred Burzlaff složil hudební skladbu na základě stříhové skladby (na rozdíl od filmu *Virtuos Virtuell*, kde hudba předchází film).

Různé etapy hudební kompozice dovolují uspořádat odvíjení filmu a strukturovat jej do zvláštních tematických okruhů. V určitých okamžicích je to partitura, která dynamizuje obrazy, natočené většinou fixní kamerou: to, co obraz ukazuje, hudba zvýrazňuje nebo zpochybňuje. Tento městský portrét pokračuje v tradici započaté ve 20. letech 20. století filmy jako *Montparnasse* Eugèna Deslawa (1928), *Člověk s kinoapparátom* / *Muž s kinoaparátom* Dzigy Vertova (1929), *Douro*, *Faina Fluvial* / *Práce na řece Douro* Manoela de Oliveiry (1931).

O STÍNECH:

„Velké vyznání lásky konkrétní městské poezii! V pomíjivých obrazech filmař Hansjürgen Pohland komponuje stíny a světla, to je vše, co potřebuje k vytvoření své vlastní devítiminutové *Berlínské symfonie*. Nebo spíš hravým způsobem improvizuje, pomíjivé obrazy města jsou inspirací pro jeho filmovou tvorbu.“²¹



Les Enfants et les ombres dans le parc, André Kertész

²¹ Text z programu Centra pro umění a urbanistiku (Zentrum für Kunst und Urbanistik) v Berlíně.

DOPOLEDNÍ STRAŠIDLO / VORMITTAGSSPUK



Německo, 1928, č/b, 35 mm, 7 min

Hrají: Werner Graeff, Walter Gronostay, Paul Hindemith,
Darius Milhaud, Madeleine Milhaudová, Jen Oser, Hans Richter

Režie: Hans Richter

Scénář: Werner Graeff

Kamera: Reinhard Kuntze

Hudba: Paul Hindemith (tato originální doprovodná hudba se ztratila)

AUTOR:

Důležitá osobnost angažovaná ve filmové avantgardě, Hans Richter (1888–1976), byl malířem, sochařem, historikem umění a filmařem německého původu. Od roku 1916 žil v Curychu, centru dadaistického hnutí, kde se setkal s velkým počtem umělců, kteří se stali zásadními pro jeho umělecký vývoj. Malíř a filmař Viking Eggeling (budoucí tvůrce *Diagonální symfonie*) ho zavedl do abstraktních forem. Richter nejprve maloval abstraktní obrazy. Velké role papíru zaplňoval geometrickými figurami – liniemi, čtverci, kosočtverci – splétajíc a předjímajíc tvary svého prvního filmu, *Rytmus 21* (1921). Od 10. let 20. století se Richter přibližoval k dadaismu. Členové hnutí, radikálně odmítající válku, zpochybňovali také všechny tradiční umělecké a sociální hodnoty. V duchu dada se literatura musela vymanit z imperativu smyslu, socha a malba se osvobozovala od krásy a harmonie. Umění se muselo odsvětit, tvůrčí akt se musel stát revoltou. Jako to prohlašoval Tristan Tzara v Dadaistickém manifestu z roku 1918: „Dada znamená nic. – Jsem proti systémům, nepřijímatelnější systém je nemít z principu systém žádný.“

V tomto revoltujícím duchu po návratu do Německa v roce 1928 Richter vytvořil *Dopolední strašidlo*. Tento film označený za degenerované umění byl nacistickým režimem zakázán, Richter opustil Německo a uchýlil se do Spojených států. V New Yorku se stal ředitelem Technického filmového institutu na City College. Byl šířitelem a obhájcem dadaistické a surrealistické myšlenky. Filmem *Sny na prodej* (*Dreams that Money Can Buy*, 1947), vytvořeným spolu s dalšími evropskými umělci (Fernand Léger, Marcel Duchamp nebo Man Ray), z nichž každý zrežiroval jeden sen, se Richter stal autorem surrealistického filmu, který je považován za klasiku.

FILM:

Ve filmu *Dopolední strašidlo* předměty denní potřeby ožijí a zasejí zmatek. Muž se neúspěšně snaží udělat uzel na kravatě, která se přemisťuje po jeho krku a pak se začne pohybovat na bílém pozadí. Čtyři pánové běží za svými buřinkami, které jim uletěly. Hasící přístroj se sám rozmotá a pustí vodu na buřinky, čímž je ještě od pánů vzdálí. Hodinový ciferník se zrychlí. Vše nasvědčuje tomu, že se duchové snaží zhatit běžné snídaňové rituály. Přítomnost střelných zbraní a terčů, symbol násilí protagonistů a jejich vůle mít kontrolu nad věcmi, zdůrazňuje probíhající revoltu (morální stejně jako výtvarnou), která právě probíhá: dokonce i výrazně panovačné předměty se emancipují od svých „pánů“, a to burleskním a vyšinutým způsobem: v tomto výběru rozeznáváme antimilitaristického ducha dadaistů. Ke konci filmu se čtyři pánové scházejí okolo stolu. Jejich pohyby jsou mechanické: řekli bychom, že jsou to automaty. Šálky se naplní kávou, buřinky se usadí na hlavy těchto pánů. Pořádek je znovunastolen, ale jsou to předměty, kdo o tom rozhoduje.

TECHNICKÝ A ESTETICKÝ VÝZKUM:

Ve filmu *Dopolední strašidlo* se Hans Richter uchýlil k repertoáru řemeslných triků němého filmu. Díky technice pixilace (srov. list k filmu *Zatímco Darwin spí*) nechal předměty přemisťovat se, jako kravatu nebo pistoli. Aby dosáhl zmizení vousů nebo objevení se kávy v šálcích, využil Richter zastavení kamery, zdokonalené francouzským režisérem Georgesem Mélièsem: zastavíme natáčení, abychom změnili, přemístili, nechali zmizet před kamerou dosud přítomný prvek, pak pokračujeme v natáčení při zachování stejného záběru (viz Program Rané kinematografie). Aby buňky létaly, zavěsil Richter na jejich okraje průhledné vlasce navázané na tyčku, která se ocitne mimo rámování kamery. V jednom okamžiku mizí postavy filmu za sloupem. Tento trik umožnila koláž dvou po sobě nafilmovaných sekvencí: první s protagonisty, druhé bez nich. Konkrétně tato koláž vznikla vertikálním řezem těchto dvou záběrů (Richter zvolil sloup jako dělicí čáru) a jejich opětovným spojením. Tento úskok také překračuje obvyklý „odchod ze záběru“ (například postava opouštějící záběr z pravé či levé strany), neboť se tentokrát odehrál uvnitř záběru, uprostřed obrazu a vytvořil efekt magického zmizení!

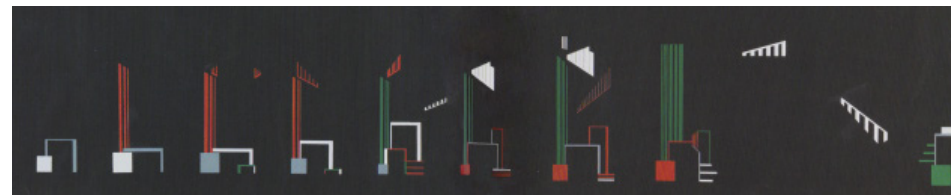
Překrývání obrazů, rozdvojení, zpomalení, přechod do negativu (viz glosář: Vyvolávání), zpro-
nevěra vědeckého filmu (což připomíná filmy Jeana Comandona, viz list k filmu *Růst rostlin*) plně posílily nekoherenci situace, a to díky speciálním filmovým efektům.

Film *Dopolední strašidlo* vytvořený v čistě dadaistickém stylu je satirou na buržoazii a její umělý řád. Snaha zkotit předměty, které představují znaky společenské příslušnosti (hezky prostřený stůl, elegantní buňky), zesměšňuje protagonisty. Může také připomínat ranou filmovou burlesku. Tato kritika společenského řádu neprošla bez povšimnutí, nacisti zničili zvukovou verzi filmu. V titulku nové verze filmu Richter napsal: „Nacisti zničili zvukovou verzi tohoto filmu coby degenerované umění. Toto ukazuje, že dokonce předměty se bouří proti režimu.“ Dnes přetrvává verze, v níž slyšíme tradiční bavorskou fanfáru (pravděpodobně navrženou samotným Richterem při restaurování filmu v 70. letech 20. století), což podtrhuje ironický tón filmu. Po útěku z Německa do Spojených států Richter navrhl, aby byl jeho film promítán za doprovodu perkusí.

Hans Richter: „Ve vývoji výtvarného umění je ve skutečnosti jeden historický okamžik, v němž se překrývá (...) s vývojem kinematografie: (...) užití magických vlastností filmu, abychom díky nim pronikli do snového stavu. Naprosté osvobození od konvenčního narativního řetězení, psychologického základu a chronologie. V surrealistických a dadaistických postupech jsou předměty vytrženy z jejich každodennosti a umístěny do neobvyklých vztahů, čímž vyvolávají nové a nečekané pocity.“

O DOPOLEDNÍM STRAŠIDLE:

„Osvobození předmětů od svých funkčních rolí, jejich totální vzpoura proti vlastníkům, ironizuje ubíjející a úzce vymezený život buržoazie: společnosti, která se definuje hodinami. (...) Richter vytváří roztomilou prohlídku kouzelnictvím, které zpochybňuje naše vnímání filmu.“²²



Fugue, Rhythmus 23, Hans Richter



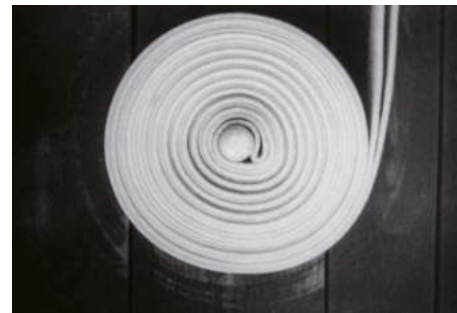
Vormittagsspuk / Fantômes du matin, Hans Richter

²² Ed Lowry, popis k DVD.

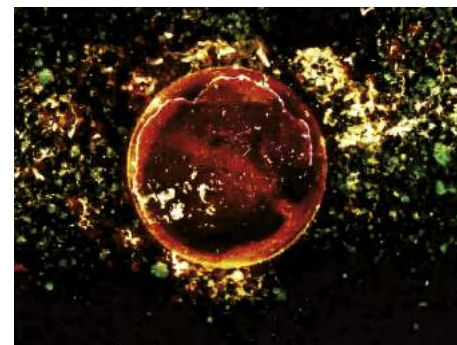
ODBOČKY – OKRUHY:



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

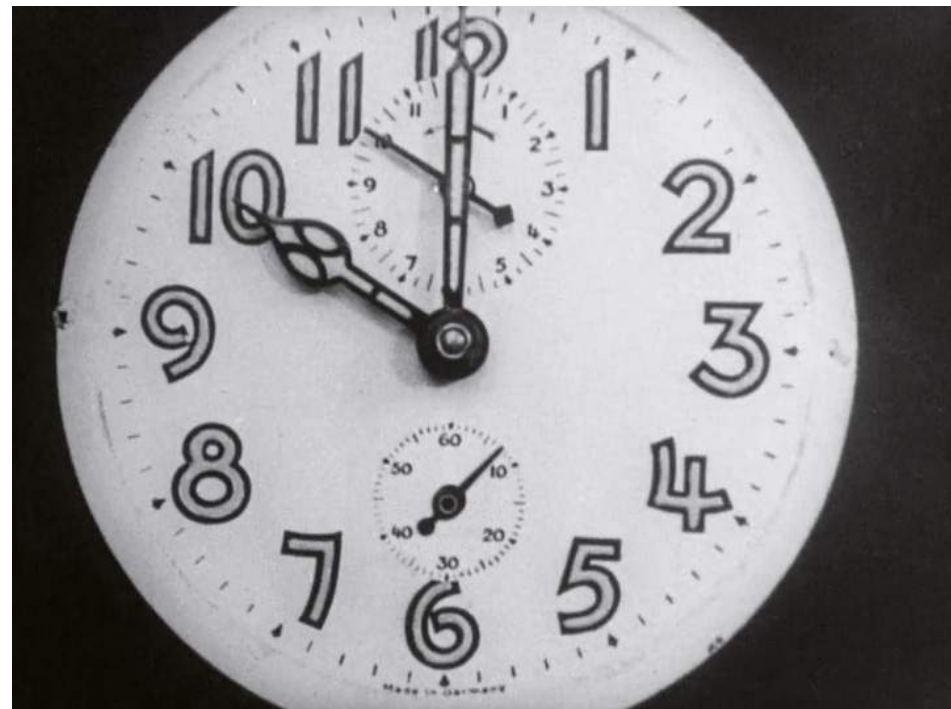
- 1 — *Notes on the Circus*, Jonas Mekas
- 2 — *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter
- 3 — *Impressions en haute atmosphère*, José Antonio Sistiaga
- 4 — *Rainbow Dance*, Len Lye
- 5 — *Notes on the Circus*, Jonas Mekas
- 6 — *Vormittagsspuk / Fantômes du matin*, Hans Richter



(7)



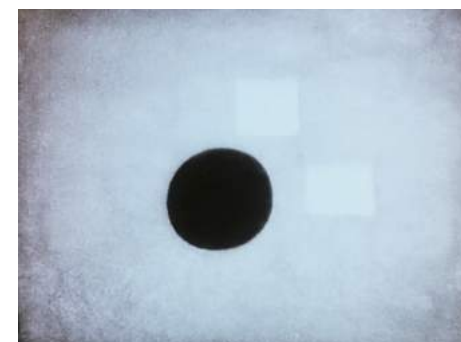
(8)



(9)



(10)



(11)

- 7 — *Schatten*, Hansjürgen Pohland
 8 — *La Croissance des végétaux*, Jean Comandon
 9 — *Vormittagsspek / Fantômes du matin*,
 Hans Richter
 10 — *Rhus Typhina*, Georgy Bagdasarov
 et Alexandra Moralesová
 11 — *Opus III*, Walter Ruttmann

FILMOVÉ OTÁZKY, DIALOGY MEZI FILMY

1. BARVA

Danse serpentine bratří Lumièrů, *Dojmy ve vysoké atmosféře* Josého Antonia Sistiagy, *Notes on the Circus* Jonase Mekase, *Opus III* Waltera Ruttmanna, *Rainbow Dance* Lena Lye.

Mezi filmovými praktikami je to experimentální film, který barvě přisuzuje největší tvůrčí svobodu. V experimentálních filmech barva není nucena zpodobňovat pravděpodobné, existující nebo poznatelné světy (otázka barvy v komerční kinematografii by jistě potřebovala hlubší prozkoumání). Podílí se na utváření světů imaginárních a nereálných. Barva může zprostředkovat stavy, pocity a dojmy jinými způsoby – zde výtvarnými, než jsou slova a dialogy postav. Barva je často ve filmovém projektu ústřední, aniž by se to muselo zdůvodňovat. Spřízněnost s malířskými technikami je silná zejména ve čtyřech filmech tohoto programu: *Danse serpentine* (verze bratří Lumièrů), *Dojmy ve vysoké atmosféře*, *Opus III* a *Rainbow Dance*. V těchto filmech filmaři malují přímo na filmový pás nebo ho zpracovávají jinými postupy (koláží, užitím filtrů...). (Viz glosář: Přímé zásahy do filmového pásu). V těchto rukodělných filmech (handmade film) vede zúžený formát podložky (35mm nebo 70mm pro uvedené případy) filmaře, a v případě *Danse serpentine* koloristy, k otázce přesnosti, neboť sebemenší skvrna nebo malé vychýlení barvy budou ve velkém měřítku viditelné. Projekce zvětšuje detaily, můžeme například pozorovat, že množství barvy nanášené na kostým hadí tanečnice není vždy stejné: kolorované části jsou více či méně syté. Experimentální filmaři dělají z potřeby ctnost: přibližné barevné podání v *Danse Serpentine* jí nedobrovolně propůjčuje poezii; naturalistické podání je odvráceno volným použitím umělých barev. Závoje tanečnice v *Danse serpentine* připomínají motýly nebo okouzlené květiny. Ztělesňují tak svět, kde se evokace přírody váže s magií proměny. (Viz první kapitola ve výukových materiálech CinEd kolekce *Z počátku filmu*, oddíl Kontexty, kapitola První barvy).

Kapky ze začátku *Rainbow Dance* namalované přímo na filmový pás jsou více či méně dlouhé a přesné: spíše než kapkami deště jsou barevnými skvrnami zahalujícími krajinu. Pocit svobody a veselosti, který Len Lye předává, se šíří extrémně živými barvami, jež postavám a dekoracím propůjčují vzhled hravé a dětské snovosti. Pro Lena Lye tento film představuje „scénář pro barvu“, režíruje zároveň motiv duhy (po dešti nastává hezké počasí na cestu), ale také výslovně režíruje kompozici, v níž barva prosvítá taková, jaká je: ztělesňuje motivy, například „skotačivého tanečníka“, vymýšlí obzvláště pohádkový svět, který v srdci ukrývá to, co je vlastní proměnám, tedy překvapení.

V *Dojmech ve vysoké atmosféře* José Antonio Sistiaga také vytváří imaginární svět pomocí pestrých barev: zelené, žluté, červeno-modré, světle hnědé. Vybrané barvy vyvolávají naše představy o vesmíru: tma, která je obklopuje, jejich světlá intenzita zároveň sluneční a nebeská (nesmíme zapomenout, že film je věnován Vincentu van Goghovi, jehož malby svědčí o posedlosti světlem), evokují fragmenty vitráží natočených v intenzivních pohybech vlastních sledu kinematografických obrazů promítaných na plátno. Tyto barvy, nanášené okénko po okénku přímo na filmový pás, vibrují, jsou nepředvídatelné a neustále se proměňující, zdá se, že v sobě soustředily a uvolnily neklid tělesa naplněného energií a světlem vesmíru. Skrze malířské gesto na filmu Sistiaga nechává vyniknout pronikavou intenzitu barvy, má povědomí o světle, které projde skrze obrazy v okamžiku projekce. *Opus III* posouvá dál limity figurace. Proměna geometrických tvarů, které se rozvíjejí v průběhu filmu (čtverce, linie, obdélníky...), spočívá v proměně jejich kontur, ale také ve změně barev mezi jednotlivými záběry. V tomto Opusu si Walter Ruttmann pohrává s tvary v určitém počtu barev: černá a bílá, modrá a fialová, které se uspořádávají a mihotají před zraky diváků. Ti mají



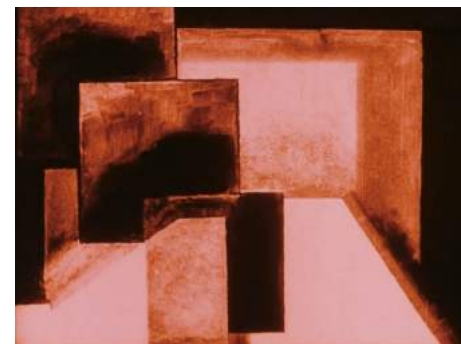
Danse serpentine, Auguste et Louis Lumière



Rainbow Dance, Len Lye



Impressions en haute atmosphère,
José Antonio Sistiaga



Opus III, Walter Ruttmann

pocit, že vidí obraz, jak se utváří a dekonstruuje, že jsou přímými svědky proměn v malbě. Jako kdyby takto objevovali samotný akt tvorby v přímém přenosu.

Všichni filmaři mají jedinečný přístup k barvě, jímž stvrzují umělost předestíraných světů, vycházejících z jejich fantazie. Barva rovněž dává uhadnout, jaké nástroje byly pro tvorbu filmu použity (štětky, šablony...) a jaké techniky aplikovány. Za těmito rozličnými barevnými postupy cítíme přítomnost filmaře, jeho gesta, jeho ruky. Barevnost v experimentálním filmu je tak subjektivní dvakrát: barvy potvrzují *přítomnost* filmaře a zprostředkovávají nám jeho vjemy. Barevnost vzešlá z procesu realistického natáčení filmu *Notes on the Circus* není o nic méně subjektivní. Ve filmu je cirkusová manéž často ponořena do tmy, což dává vyniknout osvětleným prvkům: zvířatům, cirkusákům a jejich scénickým rekvizitám. Způsobem natáčení tyto figury spíše připomínají světelné a barevné skvrny. Tím, jak vystupují z černého pozadí, Mekas zachycuje efekty mizanscény a vytváří dojem, že figury jsou vzpomínkami, které se vynořují na pozadí jeho paměti.

2. HUDBA

Kocour poslouchající hudbu Chrise Markera, *Opus III* Waltera Ruttmanna, *Rainbow Dance* Lena Lye, *Stíny* Hansjürgena Pohlanda, *Virtuos Virtuell* Majy Oschmannové a Thomase Stellmacha.

Hudba v experimentální tvorbě zaujímá přednostní místo. Ve 20. letech 20. století se avantgardní filmaři často inspirovali hudební předlohou: mnohé názvy filmů k ní odkazují (symfonie, opusy, etudy, variace...).

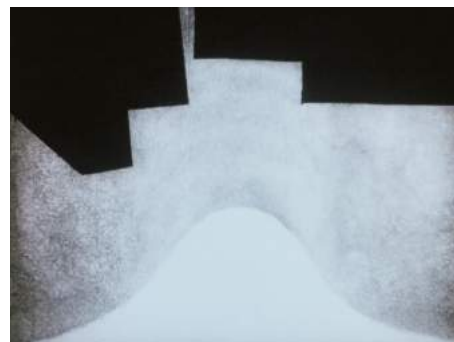
Hudba odpovídá umění, které nejlépe vyjadřuje a přenáší vjemy a počítky bez nutnosti vyprávět příběh. Pro experimentální filmaře tudíž představuje hybný prvek, který pohání rytmický výzkum, ježž mohou rozvinout. Ať již napsaná předem, nebo zkomponovaná přímo, hudba film nasycuje, neboť plní roli jeho interpretace spíše než doprovodu: není to doplněk filmu, ale skutečně rytmická síla rovnocenné funkce jako stříhová skladba, kompozice záběrů, pestrost barev, je vždy v operativní nebo rušící vazbě na obrazy.

Se svou sérií Opusů (z něhož *Opus III* je obsažen v programu) se Walter Ruttmann snaží vytvořit hudbu pro oči. Jeho film může být viděn bez hudebního doprovodu (složeného *aposteriori*), neboť rytmus je dán samotnými tělesy, jejich objevováním a vývojem.

Hudba k filmu *Stíny* (složená rovněž po natočení filmu) hraje jinou roli. Záběry svým trváním a vazbou mají vlastní rytmus. Jazzová partitura se svým stálým tempem vstupuje do dialogu s obrazy, dynamizuje záběry a propůjčuje jim méně statický ráz. Navíc hudba umožňuje evokovat neklid města předtím, než se samo dá do pohybu: rychlé akcenty na začátku naznačují, že dosud spící město se brzy rozběhne. Film vytváří cosi jako portrét města, beze slov, ale komentovaný hudbou.

Podobný dialog mezi obrazy a hudbou nalezneme ve filmech *Kocour poslouchající hudbu* a *Virtuos Virtuell*. V tom prvním Chris Marker sdílí stav klidu svého kocoura. Ten poslouchá hudbu, jež zní ve filmu: pochopíme to prostřednictvím záběru na popisek. Noty písně *Pajaro triste* vnášejí jemnost do tohoto krátkého okamžiku samotářství. Také dodávají kontinuitu záběrům na kocoura, které rozkouskovávají jeho tělo a ukazují nám mnoho detailů, zatímco hudební partitura se vyvíjí beze stříhu po celé trvání filmu.

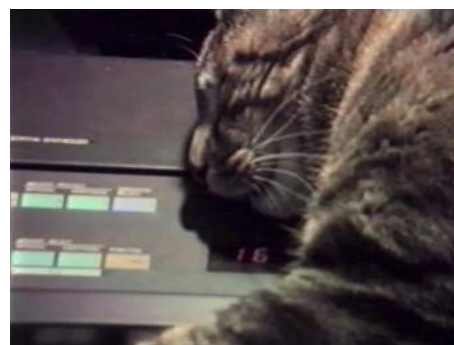
Hudba je zkušeností odehrávající se v čase. Umožňuje variace zakoušených pocitů: přecházíme od děsu k radosti, procházíme emocemi. Hlavní postavou *Virtuos Virtuell* je velmi tenká linka bojující s velice tlustou linií. Jejich pohyby, křížení a změny velikostí následují noty z ouvertury opery *Alchymista* Louise Spohra (1832). Tímto způsobem Maja Oschmannová a Thomas Stellmach hudbu transponují – její rytmus, její tempa, pocity, které vyvolává (strach, veselost, exaltace atd.) – a interpretují ji skrze animované obrazy ve formě grafické reprezentace hudebních změn, to, co je slyšeno, činí také viditelným.



Opus III, Walter Ruttmann



Schatten, Hansjürgen Pohland



Chat écoutant la musique, Chris Marker



Virtuos Virtuell, Maja Oschmann et Thomas Stellmach

3. POČITKY

Dojmy ve vysoké atmosféře Josého Antonia Sistiagy, *Notes on the Circus* Jonase Mekase, *Rhus Typhina* Georgyho Bagdasarova a Alexandry Moralesové, *Zatímco Darwin spí* Paula Bushe.

Pracovat s rytmem obrazů, jejich barvami a jejich výtvarností dovoluje předávat vjemy a pocity. Jonas Mekase svým vlastním stylem filmování natáčí velmi krátké záběry a ruší měřítko, kinematografickým způsobem vystihuje zvláštní rytmus představení. Několikanásobné expozice propojené s živými pohyby kamery vyvolávají pocit závratě. Zdá se, že se Jonas Mekas účastní představení skrze své oči, které přeskakují z jednoho prvku na druhý a snaží se zachytit sebemenší pohyb, jsou okouzleny akrobacií a světly.

Také ve filmu *Rhus Typhina* Georgy Bagdasarov a Alexandra Moralesová natáčejí krátké záběry, které se překrývají, po dobu trvání jedné filmové 16mm cívky v délce 30 m. Tyto záběry ztělesňují zkoumavý pohled a číhání filmařů, kteří nás staví na jejich místo. Rovněž haptický rozměr zaujímá v *Rhus Typhině* důležité místo: skrze strategii postupného přibližování sdílejí filmaři svoji zkušenost dotýkání se rostlinných prvků. Tento dojem je vyvoláván opakovanými záběry rukou; ty nám připomínají, že setkání s listy a plody se také děje skrze dotyk. Tato taktilní dimenze se rovněž zakládá na práci se zvukem. Stále přítomný ruch tření listů a kroků filmařů nás uvádí do prostředí, jehož sebemenší prasknutí zaznamenáme. Vedle vizuálního vjemu experimentální film přisuzuje důležitost ostatním smyslům.

Taktilní dimenze je rovněž přítomná v *Dojmech ve vysoké atmosféře* skrze práci s materialitou obrazů, která nám umožňuje vidět jejich texturu. Díky barevným tahům nanesených Sistiagou se planeta filmu stane „hmatatelnou“: dokážeme si dobře představit, co by se stalo, kdybychom prsty přešli po barevných skvrnách. Změna rytmu jednoho pohybu může zvrátit nebo proměnit jeho znění a charakter. Sistiaga mistrně porušuje pravidla iluze pohybu, čímž vytváří lehké trhání a horečnaté, ale neutuchající chvění motivů. Chce sdílet dojmy z vysoké atmosféry a ne vědecké svědectví (zachycené dalekohledem nebo viděné z vesmírné stanice); dělá to prostřednictvím tvarů, barev, rytmu a vibrace vyvolané zvukem. Vzdálen touze chtít vytvořit věrohodný obraz toho, co se odehrává ve vesmíru, filmař vyzývá k ponoru do zasněnosti meziplanetárního cestovatele oslněného objevením neznámé planety.

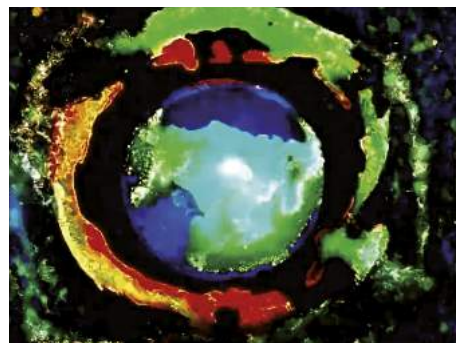
Pohyb je důležitým prostředkem pro šíření emocí. Jestliže Sistiaga pracuje na proměnách souvislého proudu rytmu, ve filmu *Zatímco Darwin spí* je kontinuita pohybu rovněž zpochybňována. Díky pixilaci (technice pookénkového snímání) Paul Bush vytváří dojem, že fotografovaný hmyz je v pohybu. Postupně vidíme, jak se hmyz pohybuje, animuje, řekli bychom, že vyletí z rámu i z muzea, kde je uvězněný. Paul Bush rekonstruuje pocit radostné svobody a vážkám, broukům a motýlům navrácí jejich touhu uletět. Jejich „oživení“ skrze efekty natáčení vrací život přišpendlenému hmyzu.



Notes on the Circus, Jonas Mekas



Impressions en haute atmosphère,
José Antonio Sistiaga



Impressions en haute atmosphère,
José Antonio Sistiaga



While Darwin Sleeps, Paul Bush

4. TANEC

Růst rostlin Jeana Comandona, *Danses serpentine* Alice Guyové a bratří Lumièreů, *Opus III* Waltera Ruttmanna, *Rainbow Dance* Lena Lye, *Virtuos Virtuell* Maji Oschmannové a Thomase Stellmachy.

Mezi experimentálním filmem a tancem existuje vazba, která překračuje pouhé pojetí a záznam choreografie. Tyto dvě umělecké praktiky sdílejí společné hledání: jak osvobodit *nástroje* – v jednom případě tělo tanečníka, v druhém kameru a filmový pás – od veškerých omezení, aby se podařilo splnit sen o uskutečnění jakéhokoli možného i nemožného gesta. V tradiční kinematografii se může tanec vychýlit do světa odlišných kódů; v muzikále reprezentuje závorku uvnitř reálného života, kde jakýkoli předmět může změnit funkci, aby se stal součástí choreografie, tanec umožňuje nastolit neskutečné až abstraktní světy.

Gesta tanečníka z *Rainbow Dance* jsou záminkou k jeho imaginárnímu putování z jedné umělé krajiny do druhé. Jeho pohyby zahajují přechody mezi dekoracemi, skok nebo ruka přiložená k čelu při pohledu do dálky stačí k tomu, aby se svět proměnil. Současně Len Lye využívá tanec, aby prohloubil výzkum manipulace s pohybem. Tanečník vskutku skáče a pohybuje se, jeho skutečné přesuny však nevykročují z oblasti „možného“. Naproti tomu Len Lye rozkládá skok tanečníka dvakrát. Uměle zastavené pozice zaujímané během skoku zůstávají jako šmouhy za jeho tělem. *Rainbow Dance* tak svému divákovi připomíná, že veškerý plynulý pohyb ve filmu spočívá na principu iluze znovu složeného pohybu.

Serpentinový tanec je jednou z prvních atrakcí natočených na film (Lumièrové, Alice Guyová...). Není to překvapivé: nové umění se nemůže dočkat, až zaznamená vše, co se pohybuje, choreografie Loie Fullerové dokonale ztělesňuje sen absolutního pohybu. Není to tedy tanec sám o sobě, který je zajímavý, ale spíše zachycení metamorfózy v procesu, zvlnění závoju proměňující tanečnici v hada, motýla nebo lotosový květ (aplikace barev na filmový pás ještě umocňuje tuto proměnu). V *Růstu rostlin* se rostliny a květiny mění v tanečníky. Díky fotografiím snímaným v pravidelných intervalech, avšak vzdálených v čase, se rostlinné prvky proměňují před našima očima. Odhalu-

jeme tak, že rozvinutí květiny nebo kvetení rostliny se skládá z celé řady natahování, deformací, pohybů, jež se zdají navržené choreografem. V případě filmu *Růst rostlin* Jean Comandon zachycuje nejenom pohyby bez filmu neviditelné, ale vytváří také úžasné tanečníky.

Dalšími neskutečnými tanečníky jsou ti z *Opusu III* a z *Virtuos Virtuell*. V prvním filmu Walter Ruttmann kreslí tanec barevných tvarů, o nichž bychom řekli, že vznikají přímo na divadelním jevišti. Tvary se nevyvíjí vždy ve stejnou chvíli, někdy sledují svůj vlastní rytmus. Vypadají tak jako tanečníci konající různá gesta, ale tvořící součást jedné choreografie. Někdy se tvary objeví zleva nebo zprava, jako kdyby vycházely na scénu zpoza kulis. Ve filmu *Virtuos Virtuell* linie běží, skáčou, mění velikost a tloušťku, proměňují se po celý film. Jejich pohyby jsou v dokonalém souladu s hudbou; dva choreografové Maja Oschmannová a Thomas Stellmach vymysleli jejich proměny na základě již existující skladby. V *Opusu III* pohyby těles respektují hranice rámu. Ve *Virtuos Virtuell* je naopak přemísťování linií příležitostí pro osvobození pohybů kamery. Obraz sleduje závod linií, podřizuje se jejich směřování a jejich rytmu. Filmaři tak vytvářejí dvojí tanec: tanec linií mezi sebou, tanec linií s kamerou.



Virtuos Virtuell, Maja Oschmann et Thomas Stellmach



While Darwin Sleeps, Paul Bush



Danse serpentine, Auguste et Louis Lumière



Danse excentrique, Alice Guy



La Croissance des végétaux, Jean Comandon

5. PŘEDMĚTY

Růst rostlin Jeana Comandona, *Dopolední strašidlo* Hanse Richtera, *Rainbow Dance* Lena Lye.

Předmětům je přisouzen účel. Zaplňují prostory, aby sloužily něčemu velmi konkrétnímu. Jsou němé a úslužné; v *Dopoledním strašidle* jim Hans Richter umožňuje vzbouřit se. Režisér předměty nevybírám náhodně. Dává přednost těm, jež reprezentují rozpoznatelnou společenskou kategorii skrze způsob oblékání (kravaty, klobouky) nebo buržoazní symboly jako krásný kávový servis. Jednoho rána bez předchozího upozornění tyto předměty přestanou poslouchat své vlastníky: nastane panika. Situace vymyšlená do filmu stejně jako pohyby postav a jejich nesmyslná a opakující se gesta mohou připomínat filmovou burlesku, kde postavy převrací role předmětů (vycházková hůl je dobrá k tomu, aby udeřila protivníka do hlavy, k večeri se vaří bota). V *Dopoledním strašidle* se předměty rozhodnou, za doprovodu dosti bizarní a hulvátské tradiční bavorské hudby, že se ze svých funkcí osvobodí, a není to lidská bytost, která by to za ně rozhodla. Všechny tyto efekty vycházející z technik animace a triku se podílejí na vytváření bláznivého a svobodného světa, tedy takového, který Richter hájí a staví proti nacistickému režimu, před nímž bude nucen uprchnout.

Toto burleskní zacházení s předměty nalezneme také v *Rainbow Dance*. Když přestane pršet, postava zavře svůj deštník a použije ho jako strunný nástroj. Díky filmové magii se deštník skutečně stane kytarou, jednoduché vychýlení jeho funkce stačí, aby se proměnil. Pak se na řadu dostane tenisová raketa, ta se nezmění, ale doprovází tanečnicka v jeho proměnách. Tenisové míčky se zmnožují, létají do všech směrů a nabývají nejrůznějších velikostí. Tanečnickovi nezbývá než je sledovat, jak létají v záběru z jedné strany na druhou: míčky se proměnily v barevné kruhy, čisté grafické znaky světa, kde je metamorfóza jediným pravidlem.



Vormittagsspuk / Fantômes du matin, Hans Richter



Rainbow Dance, Len Lye

6. KOLIK ČASU UBĚHLO?

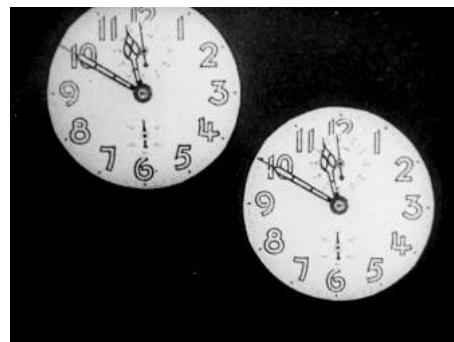
Růst rostlin Jeana Comandona, *Dopolední strašidlo* Hanse Richtera, *Notes on the Circus* Jonase Mekase, *Rainbow Dance* Lena Lye, *Rhus Typhina* Georgyho Bagdasarova a Alexandry Moralesové, *Zatímco Darwin Spí* Paula Bushe.

Dopolední strašidlo začíná a končí záběrem na hodinový ciferník. Na začátku je 10 hodin, na konci je poledne. Dvě hodiny revolty předmětů jsou koncentrovány do sedmi minut filmu. Tento způsob kondenzace trvání je společný všem filmům, je vzácné, aby se film odehrával v reálném čase (s výjimkou filmů jako *Provaz / The Rope* Alfreda Hitchcocka z roku 1948). Naopak Hans Richter nechává hodinové ručičky rychle obíhat, jako by se i ony, stržené vzpourou, porouchaly. Vzniká tedy otázka: kolik času skutečně uběhlo? Svým filmem nám Hans Richter sděluje, že ve světě bez pravidel ani čas již nemá smysl.

S výhradně vědeckým záměrem dosahuje *Růst rostlin* stejné úrovně svobody nakládání s obrazem. Manipulací rychlosti pohybů rostlin (jejichž časové zrychlení pozorujeme díky přítomnosti kyvadlových hodin) chce Jean Comandon prozkoumat jejich vnitřní pravidla a porozumět jejich vývoji. Nicméně tato práce s narušováním času má nesrovnatelné poetické vyznění.

Ve filmu *Rainbow Dance* není jediné určení času nebo období. Umělé barvy podporují zmatení mezi dnem a nocí, z jedné vteřiny na druhou se můžeme ocitnout na velmi odlišných místech: na vrcholu hory nebo na tenisovém hřišti. Film Lena Lye si přisvojuje určité snové principy, kde nic není nemožné a přechod z jednoho časového režimu do druhého není třeba vysvětlovat.

Ve filmech *Notes on the Circus* a *Rhus Typhina* na skutečném trvání události záleží jen málo, jediné, oč běží, je intenzita prožité zkušenosti. Víme, že vnímání trvání je subjektivní, odvíjí se od toho, v jakém stavu se nacházíme. Cirkusové představení viděné Jonasem Mekasem nebo výzkum *Rhus typhina* Georgyho Bagdasarova a Alexandry Moralesové mohly trvat dvě hodiny nebo několik dní. Spíše než v chronologickém čase se tyto filmy odehrávají v čase subjektivně nahlíženém filmaři. Jejich metoda střihu v kameře přizpůsobuje jejich vztah k času na trvání jedné zcela vytvořené filmové cívky (3 minuty), což přináší nutné elipsy.



Vormittagsspek / Fantômes du matin,
Hans Richter



La Croissance des végétaux, Jean Comandon



Rainbow Dance, Len Lye



Notes on the Circus, Jonas Mekas

Cílem navržených výukových postupů je doprovázet mladé diváky při objevování programu, tříbit jejich dojmy a vjemy a skrze praktická cvičení je seznamovat s různými užívanými technikami. Obsahují návrhy ke studiu jednotlivých filmů nebo ke konfrontaci filmů, jako nás k tomu vyzývá tento dvojí program (experimentální a vědecký film).

PŘED PROJEKCÍ

Abychom žáky naladili na filmy, na něž nejsou zvyklí se dívat, můžeme:

> Zeptat se, co je to film.

> Je jasné, že nejčastěji se ve filmu setkáváme s příběhy a postavami. Když však film nevypráví příběh s postavami, co z filmu zbývá? Světlo, pohyb, rytmy... Takové filmy nám ukazují svět jako ve snu, kde nic není vyloučené. Jestliže ve snu události následují stejnou logiku jako ve skutečnosti? Vysvětlit žákům, že některé filmy vyprávějí dobrodružství podivných postav: barev, tvarů, skvrn...

> Požádat žáky, aby se soustředili na jeden tvar, který si dopředu vyberou: například linii nebo kruh, aby se na obrazy a jejich detaily dívali jako vyšetřovatelé a soustředili se na grafické aspekty, na něž se zpravidla nezaměřují. Motiv kruhu se objevuje například mezi nástroji cirkusáků v *Notes on the Circus*, kulovitý tvar v *Dojmech z vysoké atmosféry*, tenisové míčky v *Rainbow dance*, hodinový ciferník v *Dopoledním strašidle*, kolotoč, na němž si hrají děti, ve *Stínech*...

> Zvuk hraje důležitou roli v mnohých z těchto filmů: provází obrazy nebo jim udává rytmus, přenáší dojmy nebo emoce... Je zajímavé vybrat jeden ze zvukových filmů (Kocour poslouchající hudbu, Rhus Typhina, Virtuous Virtuell...) a poslechnout si jeho zvukovou stopu bez obrazu, abychom ponechali volný průběh představivosti a počátkům. Co „viděli“ nebo postřehli?

> Některé z těchto filmů vyvolávají pocity radosti (*Notes on the Circus*, *Rainbow dance*...), jiné strachu nebo vzrušení (*Virtuous Virtuell*). Abychom zdůraznili smyslový význam těchto filmů, můžeme žáky požádat, aby vybrali jeden, který nejlépe vyjadřuje jejich náladu ten den. Může se o tom pohovořit po projekci.

PO PROJEKCÍ

> V ideálním případě ukázat žákům kus filmového pásu (složeného z 24 obrázků), pokud to není možné, pak reprodukci v této publikaci (str. 49). Umožníme tím znovuobjevit filmový nosič, o němž mnoho dětí nikdy neslyšelo! Poté vysvětlit princip rozkladu a iluze pohybu (srov. list k filmu *Dojmy ve vysoké atmosféře*). (Viz také glosář: Blikání/flicker a Filmový pás/emulze). K vysvětlení stačí ukázat jednoduché gesto trvající asi vteřinu. Například zdvihnutí paže: kdybychom tento pohyb nafilmovali, kamera by jej rozložila na 24 úseků a každý z nich zaznamenala na jedno filmové políčko (fotogram). Na filmu bychom pak na jednom políčku viděli jeden úsek gesta: na prvním fotogramu paži podél těla, na druhém lehce zdviženou paži... A nakonec zcela zdviženou paži na posledním 24. políčku.

> Můžeme také pokládat jednoduché otázky ohledně filmového materiálu, celluloidu (umělé hmoty, která umožňuje výrobu různých předmětů, jako například pingpongového míčku nebo pianových kláves): jsou na něm obrázky a po stranách otvory (perforace), tenké bílé linie po stranách patří filmové zvukové stopě. Co by se mohlo stát, kdybychom obrázky poškrábali (srov. list k filmu *Rainbow Dance*), kdybychom je obarvili pomocí fixu nebo kdybychom na ně nanесли kapky inkoustu? Můžeme vysvětlit, že by tyto přímé zásahy do filmu byly vidět v projekci.

> Pokud nemáme filmy k dispozici, mnoho obrázků v dobrém rozlišení je dostupných na internetu. Můžeme rovněž použít dia pozitivy nebo folie: tyto průhledné podložky propouštějí světlo jako film (viz glosář: Přímé zásahy do filmu). Ke kreslení na tyto materiály je třeba použít barvy na sklo nebo nesmazatelné fixy. Pro vyzkoušení škrábání je možné začernit folii barvou ve spreji; když je suchá, může se barva seškrábat (pomocí pera, hrotu nebo špičatého předmětu).

ÚSTNÍ SDÍLENÍ VJEMŮ A POCITŮ

> Jaký film nejlépe odpovídá náladě žáků? Proč? Ve filmu *Notes on the Circus* gesta cirkusáků (skoky, běh, žonglování), rytmus střídání obrazů proměnlivé rychlosti, rychlé pohyby kamery, občasná hudba a záblesky světla přenášejí radostné až rozechvělé pocity, které vyžadují naši pozornost v mnoha směrech zároveň. A jak je to ve filmech *Virtuos Virtuell*, *Kocour poslouchající hudbu*, *Danses serpentines* a *Zatímco Darwin spí*?

> Můžeme se ptát žáků: v jakém filmu čas neběží tak jako ve skutečnosti? *Dopolední strašidlo*, *Zatímco Darwin spí*, *Rainbow Dance*, *Růst rostlin*... Pomocí postupů navržených v oddíle „Dialogy mezi filmy“ str. 38–43 se můžeme odrazit od odpovědí žáků a vysvětlit jim, jak filmaři dosáhli těchto zvláštních časových dojmů.

> Asociace myšlenek: většina z těchto filmů je abstraktní, to však nebrání tomu, abychom v nich rozpoznávali něco známého. Můžeme se žáků zeptat, co jim připomínají: kruh z *Dojmů ve vysoké atmosféře* (planeta, molekula...), tvary z *Opusu III* (budovy tyčící se proti slunci?), linie ve *Virtuos Virtuell* (rostliny, stromy?). *Růst rostlin* a *Danses serpentines* nejsou abstraktními filmy, nicméně vývoj rostlin nafilmovaných Comandonem připomíná pohyby provazochodců, závoje tanečnic vypadají jako motýlí křídla...

ÚSTNÍ ANALÝZA FILMŮ:

> Poté, co jsme se zeptali žáků, zda postřehli motiv kruhu nebo linie v různých filmech (jakých?), můžeme se vyptávat na další vyskytující se prvky. Každý z žáků by mohl navrhnout, co mají filmy společného: například *Notes on the Circus* a *Rhus Typhina* spojují velmi krátké záběry, ve filmech *Zatímco Darwin spí* a *Danses serpentines* se objevují motýli, *Zatímco Darwin spí* a *Rhus Typhina* mají společný ruch přírody, *Stíny* a *Opus III* zase geometrické tvary...

> V jakých filmech se setkáváme s lidskými postavami? *Rainbow Dance*, *Stíny*, *Notes on the Circus*, *Danses serpentines* a *Rhus Typhina* ukazují ženy a muže. Jaké jsou natočené postavy (můžeme vysvětlit: jaké z postav byly zrežirovány režisérem a/nebo které z nich dopředu znají pohyby, které musí udělat)? Tanečnice z *Danse serpentine* Alice Guyové ví velmi dobře, kdy se musí vrátit na scénu čelem ke kameře, tanečník z *Rainbow Dance* si připravil choreografii před natáčením (jinak by nebylo možné ho začlenit do dekorací). Uvědomíme si, že postavy ze *Stínů* byly zrežirovány, neboť všechny pochodují stejnou rychlostí, a protože na konci oba zamilovaní, kteří se objímají, jsou dokonale rámováni stínem okna.

ZKUŠENOST S FILMOVÝMI RUCHY (BRUNCLÍKY)

Podobně jako hudba i ruchy vedou pohled diváka a předávají mu vjemy. Ve filmech z tohoto programu mohou být ruchy velmi přítomné, nebo zcela nepřítomné; mohou být zdůrazněné, sugestivní nebo nemusí odkazovat k ničemu známému... Můžeme vybrat ruch z filmu (například bzučení z filmu *Zatímco Darwin spí*) a požádat žáky, aby ho napodobili pomocí předmětů, úst nebo částí těla. Můžeme se také pokusit o složení nové zvukové kompozice na základě jednoduchých ruchů, odlišné od té, co zní ve filmech. Pro vytvoření těchto „brunclíků“ (filmových ruchů) v malých skupinkách mohou někteří žáci zatleskat dvěma prsty (ruch deště, který padá v *Rainbow Dance*), jiní rozdrtit jednu nebo více listů (ruch kroků v přírodě v *Rhus Typhině* nebo *Dopoledním strašidle*), další foukat do dlaní (zvuk větru ve *Stínech*) a další si mohou hrát se svými hlasy... Tyto zkušenosti tvoření ruchů mění percepci filmu: přidání ruchu větru k *Růstu rostlin* může vytvořit dojem, že jsme v exteriéru (přestože jsou obrazy očividně natočené v interiéru); efekt vzniklý touto odchylkou mezi zvukem a obrazem může být analyzován.

ZKUŠENOST STŘIHU:

Střih je operace výběru a uspořádání záběrů (viz glosář: Střihová skladba/montáž). Každý vztah vytváří odlišný dojem, význam a efekt. Jednoduchá aktivita to umožňuje ověřit a zároveň pracovat s velikostmi záběru. Rozdáme žákům šest malých obdélníkových listů (tento tvar připomíná filmové plátno), na něž nakreslí: kočku s otevřenými očima v detailu, potom tu samou kočku se zavřenými očima; pak tuto kočku s otevřenými očima v polocelku (kočka je natočená z trochu větší dálky, což dovoluje vidět také část dekorací), potom spící kočku ležící na klavíratuře; dále detail kočky ve velkém detailu (ucho, tlapku...), nakonec notový zápis (pro znázornění možného snu kočky). Změny v řazení obrázků vytváří odlišné příběhy a emoce: kočka, která se vzbudí a pak si několikrát zdřímne, kočka, která na začátku spí a budí se kvůli hudbě...

Uspořádání obrazů může být také vytvořeno vyučujícím na základě pokynů žáků. Ukážeme jim šest předkreslených obrázků a dáme pravidla hry. Co je při tom napadá?



Jacquot de Nantes, Agnès Varda, 1991

PRAKTICKÉ AKTIVITY:

Filmy z programu ukazují různé efekty, na nichž se může pracovat během vyučování. Tyto hravé návrhy dovolují lépe pochopit principy, na nichž spočívají „zvláštní“ efekty filmů uvedených v programu.

**EFEKT PŘEKRÝVÁNÍ
(NĚKOLIKANÁSOBNÉ EXPOZICE)**

Tento efekt přítomný ve filmech *Notes on the Circus*, *Rhus Typhina* a *Dopolední strašidlo* umožňuje překrývání dvou (nebo více) obrazů (srov. list k filmu *Rhus Typhina*). Výroba thaumatropu, jedné z prvních optických hraček, umožňuje žákům přemýšlet o efektu a zkoumat rámování, umístění a velikost tvarů v prostoru.

Výroba thaumatropu: požádat žáky, aby po obou stranách disku vystřiženého z bílé čtvrtky nakreslili dva doplňující se obrázky, například: lva z jedné strany a hořící kruh z druhé.

Pozor, je třeba, aby obrázky byly vůči sobě nakreslené v protichůdném směru, tedy vzhůru nohama (předtím než nakreslíme druhý obrázek, otočíme papírový disk shora dolů). Po stranách disku uděláme proti sobě malé otvory, do každého z nich dáme jeden provázek. Pomocí provázků rychle otáčíme diskem okolo jeho osy: jeho rotace zapříčiní vznik třetího obrazu vzniklého rychlým překrýváním dvou obrázků.

OBJEVIT ILUZI POHYBU:

Výroba flipbooku: flipbook je jednou z optických hraček, která umožňuje zrekonstruovat pohybovou iluzi. Rozdejte dětem 15 až 25 malých obdélníkových papírů a na každý z nich je nechte nakreslit jednu etapu jednoduchého pohybu. Každý nakreslený obraz musí být lehce odlišný od toho předchozího. Ať svážou listy ve správném pořadí pomocí svorky na papír a potom je prolistují pomocí palce. Tato aktivita může být adaptována na různé filmy z programu. Můžeme se například rozhodnout, že budeme kreslit etapy pohybu kravaty nebo pistole z *Dopoledního strašidla* nebo křídla vážky ze *Zatímco Darwin spí* nebo ještě nakreslit na každý list stejnou postavu, například hadí tanečnici, nebo jen kruh, a nechat na každém listu proměňovat barvy. V tomto případě je třeba dát pozor na barevné odstíny (nepřecházet rovnou z modré na oranžovou, ale z tmavě modré do světle modré, a pak do žluté, do oranžové).

**OBJEVIT EFEKTY PIXILACE
A ZASTAVENÍ KAMERY:**

Vytvoření velmi krátkého filmu pomocí pixilace. Požádejte děti, aby si představily pohyb nějakého předmětu nebo jeho prvku: můžeme vybrat nějaký předmět z filmu nebo jiný, který se nachází ve třídě (tužka, židle, nůžky), ale také třeba hodinové ručičky. Pomocí fotoaparátu nafotit dva snímky každé z etap přesunu: dvě fotky hodinových ručiček ukazujících poledne, dvě další ukazující jednu hodinu... Pozor, abychom nevyfotili ruce, jak posouvají ručičky! Když už jsou fotky stažené do počítače, můžeme rychle přecházet od jedné ke druhé. Budeme mít tak pocit, že se ručička pohybuje velmi rychle nebo že se vybraný předmět pohybuje sám. Můžeme je také vytisknout a dát je dohromady, abychom vytvořili flipbook.

ZASTAVENÍ KAMERY:

představit si situaci, kdy postava nebo předmět zmizí, například: hrneček položený na stole. Vybrat místo pro kameru: zblízka, zdálky, seshora (kamera je namířena shora dolů). Natočit první část situace: ruka, která pokládá hrneček a poté se stáhne. Potom vypnout kameru a odstranit hrneček. V tuto chvíli je třeba dát pozor, aby se kamera nepohnula, aby bylo zachováno rámování, jinak si divák povšimne triku. Opět zapnout kameru a nafilmovat již prázdný stůl. Když videa stáhneme do počítače, budeme moci sledovat jejich kontinuitu. Budeme mít dojem, že hrneček položený na stole zmizel úplně sám. Zastavení kamery způsobuje skoky a elipsy, které můžeme nalézt v dalších filmech programu (*Dopolední strašidlo*, *Notes on the Circus*), ale také ve filmech z počátků kinematografie (viz Méliès v programu *Rané kinematografie*).

KOMBINACE TECHNIK A MATERIÁLŮ:

V *Rainbow Dance* je použito mnoho technik: malba a škrábání na film, realistické záběry, pookénková animace tvarů... (srov. list str. 16–17). Můžeme vyzvat žáky, aby vytvořili koláž po způsobu Lena Lye za použití rozličných materiálů: ručně obarvené papíry, kousky plastu, látek nebo kartonu, listy ze stromů, výstřižky z novin...

Když aktivitu dokončí, mohou nafotit vzniklé koláže. Dokáže fotografie vždy zachytit rozmanité textury materiálů? Ano, ale zato je nemůžeme nahmatat prsty. Právě jako ve filmu!

ROZPTÝLENÍ KAPKY INKOUSTU VE VODĚ:

Ve *Virtuos Virtuell* se černý inkoust rozšiřuje v obraze. Můžeme tohoto efektu dosáhnout tím, že necháme jednu nebo několik kapek inkoustu stékat do baňky naplněné vodou. Uvidíme, jak se inkoust postupně rozptyluje ve vodě, dokud se v ní zcela nerozpustí. Pokus můžeme opakovat s dalšími kapkami odlišných barev.

HRA SE STÍNY A BAREVNÝMI FILTRY:

Abychom prodloužili divácký zážitek ze *Stínů*, můžeme žákům navrhnout, aby si pohráli se svými stíny. Pokud nemáme silné svícení, jedna nebo více baterek bude stačit. Proti bílé zdi nebo plátnu (může to být také prostěradlo, nejlépe bílé) děti hrají stíny svých rukou nebo celých těl (za použití doplňků). Stíny tvoří postavy, jako jsou netopýři, vlci, ptáci, stroje. Se změnou vzdálenosti mezi jejich rukama a zdmi stíny mění velikost.

Do světelného paprsku je možné vložit lupu nebo filtr (barevnou fólii). Pomocí lupy (nebo také brýlí či sklenice) si můžeme pohrávat s tvarem stínu a získat „vodní“ efekt nebo atmosféru. S filtrem uvidíme stíny promítané na stěnu, která se zbarvila podle zvolené barvy. Tento efekt může připomenout některé záběry z *Notes on the Circus*, kde modrá nebo červená barva dominuje obrazu. Hry s barevnými stíny se také objevují v *Rainbow Dance*.

OSTŘÍ A ROZOSTŘENÍ:

Ve filmech *Notes on the Circus* a *Rhus Typhina* nalezneme rozostřené záběry. Můžeme se žáků zeptat na to, co je to rozostřenost (definovat vzhledem k ostrosti), a jakým dojmem působí na diváka. Neostřý záběr může vyvolat pocit zabloudění, snovosti, překvapení... Ale jak se dělá neostrý záběr? Umožňuje to objektiv. Objektiv umístěný na přední straně kamer a projektorů může být seřízen tak, aby snímá ostrý obraz a byl zaostřený; může být však i nezaostřený, čímž vytváří dojem neostrosti. Rozostřenost činí nafilmované prvky hůře rozpoznatelné, což povzbuzuje představivost.

K dosažení efektu rozostřenosti stačí vložit do proudu světla bílý papír (bude tedy umístěn mezi objektivem projektoru a plátnem). Část obrazu promítaná na papír bude rozostřená. Čím blíže budeme pohybovat papírem směrem k plátnu, tím bude obraz na papíře ostřejší.

DALŠÍ PEDAGOGICKÉ POSTUPY:

> Vynikající materiály k filmům *Virtuos Virtuell*, *Stíny*, *Rainbow Dance* napsané Stefanií Schlüterovou pro účely MiniFilmClubu (Deutsches FilmInstitut ve Frankfurtu)
<https://www.dff.film/bildung/modellprojekte/minifilmclub/>

> o *Dopoledním strašidle*:
<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/exploration-du-cinema-experimental/seance-4-un-cinema-de-reve>

> o vědeckém a experimentálním filmu:
<https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/exploration-du-cinema-experimental/seance-2-de-la-science-l-art>



Atelier d'intervention sur pellicule

Obrazový materiál

- str. 4 *Vitesse de la voiture*, Giacomo Balla, 1913, Mart, Musée d'art moderne et contemporain de Trente et Rovereto
- str. 8 *Peklo*, H-G. Clouzot, Serge Bromberg 2009, Lobster Films
- str. 9 *Sedmikrásky*, Věra Chytilová 1966, Ústřední Půjčovna Filmů
- str. 10 *Loie Fuller*, Henri de Toulouse-Lautrec, 1893, Brooklyn Museum
- str. 14 *Blanc polyphoniquement serti*, Paul Klee, 1930, Musée des Beaux-Arts de Berne
- str. 17 *Sherlock Junior*, Buster Keaton 1924, Splendor Films
- str. 19 *Guillaume-en-Egypte* / Exposition „Chris Marker: Les 7 vies d'un cinéaste“, La Cinémathèque française, 2018
- str. 23 *Papillons*, Emile Deyrolle, 1870 / Maison Deyrolle
- str. 25 *Carrés et cercles concentriques*, Vassily Kandinsky, 1913 / Lenbachhaus, Munich
- str. 26 *Le Goéland volant*, Étienne-Jules Marey, 1887 / Ader Nordmann
- str. 33 *Les Enfants et les ombres dans le parc*, André Kertész, 1951 / Ministère de la Culture-médiathèque de l'Architecture et du Patrimoine/ la Donation André Kertész
- str. 34 *Fugue*, *Rhythmus 23*, Hans Richter, 1923, DR
- str. 44 *Jacquot z Nantes*, Agnès Varda, 1991 / Ciné-Tamaris
- str. 46-47 Zážitkové workshopy na téma filmových pásů, association Braquage
- str. 49 Různé rozměry filmových pásů, DR

BLIKÁNÍ/FLICKER:

Kinematografie je založena na iluzi pohybu, to jest na zdání, že se promítané obrazy pohybují. Toto zdání je způsobeno rychlým sledem statických obrazů, které v okamžiku projekce vytváří klam, že se pohybují. Aby byl tento pohyb plynulý a přirozený, je třeba, aby se každý promítaný obraz jen nepatrně lišil od toho předchozího. Flickrující filmy jsou založeny na absenci společných znaků mezi po sobě jdoucími obrazy: jejich sled v projekci nevytváří žádný přirozený pohyb, ale naopak zdání blikání. Ve flikrujících filmech jsou obrazy navzájem naprosto odlišné. V těchto filmech se mohou například střídát zcela monochromní obrazy nebo sled rozličných motivů (krajinné nebo jiné) snímáných po okénku. Tyto filmy, někdy obtížné ke zhlédnutí pro epileptiky, mohou sestávat z tvarů a motivů navzájem si blízkých, jako při prohlížení katalogu, když obrazy po sobě následují v rychlém sledu (to je případ filmu *Když Darwin spí*). Ve filmu *Dojmy ve vysoké atmosféře* José Antonia Sistiagy rozdíl v umístění a v intenzitě skvrn malovaných okénko po okénku vytváří vibraci a způsobuje dojem blikání kulovitěho tělesa. Flicker narušuje náš pohled: předestřený sled navzájem odlišných obrazů vytváří efekt poruchy, blikání, zrychlení.

VYVOLÁVÁNÍ:

Filmový pás (podobný tomu, co se užívá v klasické fotografii) přijímá během natáčení světlo, které je zachyceno na emulzi. Aby se tyto světelné stopy staly viditelnými, je třeba film podrobit procesu zvanému „vyvolávání“. Poté, co byly obrazy nasnímány, se film smáčí v různých chemických lázních (nezbytné jsou vývojka a ustalovač), aby se na filmovém pásu objevily obrazy. Podle různých typů emulzí budou obrazy vidět v barvě nebo v odstínech černé a bílé. Tato první etapa zviditelní obrazy v negativu, což znamená, že barvy jsou naopak: černé a bílé jsou převrácené, stejně jako jsou všechny další přítomné barvy zastoupené svým chromatickým protějškem (modrá je oranžová, žlutá spíše fialová...).

K dosažení takových barev, jaké byly nafilmovány, je nutné negativ vykopírovat (pomocí filmové kopírky) na nový film, který rovněž bude vyvolán, a na něm se pak objeví „skutečné“ barvy: pozitiv. Přejít z negativu do pozitivu vyžaduje laboratorní stroje. Tento krok představuje důležitý okamžik, během něhož je také možné proměňovat podobu obrazů.

Pro zdůraznění nezávislosti a svobody revolverů ve filmu *Vormittagsspuk / Dopolnední strašidlo* Hans Richter podtrhává jejich tanec přechodem do negativu: revolvery se stanou bílými na černém pozadí, což zesiluje odchylku od běžného řádu věcí. Ve filmu *Dojmy ve vysoké atmosféře*, ručně malovaném přímo na film, Sistiaga využívá tohoto přechodu k dosažení zamýšlených barevných výsledků. V negativu používá převrácené barvy vzhledem k těm, které bude chtít zobrazit na filmové kopii, jež se bude promítat na plátno (pozitiv). Experimentální filmaři, zaujati všemi možnostmi, které filmová surovina nabízí, často pracují v laboratořích, aby sami své filmy vyvolali (zatímco v průmyslovém prostředí jsou filmy vyvolávány techniky, kteří plní požadavky režiséra a producenta, aniž by skutečně během tohoto kreativního kroku experimentovali).

Přímé zásahy do filmového pásu (škrábání, malování) / rukodělný film: intervence do filmu spočívá v bezprostředním zásahu do filmové podložky: ať již v jejím pomalování, nebo ve škrábání do její emulze. Šířka filmového pásu není zpravidla příliš velká, obecně se pohybuje od 8 mm do maximálně 70 mm. Zásah do filmu může být proveden políčko po políčku (tato operace proto vyžaduje velkou přesnost), nebo po celé délce pásu (tedy volnějším a méně omezujícím způsobem).

Tato praktika přibližuje gesto režiséra gestu malíře, nebo dokonce rytce. Filmaři vytváří tvary na filmu ležícím před nimi na stole stejně, jako malíři pracují na výkresovém papíře nebo plátně. Užívaný filmový pás může být zcela průsvitný (pouze plastová podložka bez emulze), černý (když je na podložku nanesená vrstva chemických emulzí) nebo s již nasnímánými a vyvolanými obrazy. Když zasahujeme do průsvitného filmového pásu, je možné na něj kreslit nebo malovat: štětce, houbičky a jiné nástroje umožňují nanášet barvy (inkousty, fixy, barvy na sklo...) přímo na film. Jako na bílém plátně zde počátku není nic a je na filmařovi přidávat barvy nanášením na průsvitnou filmovou podložku. To je případ filmu Josého Antonia Sistiagy *Dojmy ve vysoké atmosféře*. Když pracujeme s černým filmovým pásem, jedná se o škrábání, tedy o odstraňování částí emulzní vrstvy pomocí hrotů, per a dalších špičatých předmětů. Části filmu, z nichž byla emulze odstraněna, se podobají průsvitným trhlínám; světlo projektoru prochází těmito trhlinami,

kteří se tak v projekci stávají viditelnými a bílými. Nic nebrání přidat barvy do těchto vyškrábaných částí, jako to udělal Len Lye v případě hvězd a dalších bodových motivů *Rainbow Dance*. Když činíme zásahy do filmu již dříve nasnímaného a vyvolaného (na němž jsou tedy vidět obrazy), můžeme buď škrábat do emulze, čímž odstraníme části obrazů; nebo kolorovat světlé části obrazu, jako to udělali například bratři Lumièrové ve svém filmu *Danse serpentine* (v rané kinematografii byly postupy kolorování černobílých filmů dosti časté).

STŘÍHOVÁ SKLADBA (MONTÁŽ):

stříhová skladba spočívá v seřazení různých sekvencí filmu: rozhodnout o jejich trvání, zvolit umístění ve vztahu jedné k druhé. Na této operaci závisí rytmus filmu, jeho efekty zlomu, jeho vazby, jeho kontinuita nebo diskontinuita... Narativní kinematografie se snaží dosáhnout zapomenutí na stříhovou skladbu, sekvence a obrazy se musí řetězit evidentním způsobem, tedy tak, aby střihy mezi jedním a druhým záběrem nebyly znát. Jednou ze zásadních otázek střihu je otázka správného trvání záběru, neboť vazba záběrů udává filmu jeho rytmus (Jean-Luc Godard říkal, „je-li natáčení pohledem, pak je střih tlukotem srdce“). Mnoho filmařů (jako Sergej Ejzenštejn, Dziga Vertov, Orson Welles, Pier Paolo Pasolini, Ermanno Olmi...) považuje stříhovou skladbu za hlavní specifikum kinematografie, za její hlavní prostor tvůrčí svobody, neboť umožňuje zvrat v naraci, nastolení konfliktů a okamžiků uvědomění... V podstatě jde o soubor nástrojů udávajících zároveň narativ, estetiku a politiku.

Experimentální filmy se přirozeně zmocňují těchto otázek a vznášejí další. V některých experimentálních filmech se například samotný střih děje přímo v kameře, to znamená během natáčení: filmový pás je promítán tak, jak byl nasnímán, aniž by byl rozstříhán a znovu sestříhán. To umožňuje sdílet společnou časovou zkušenost mezi okamžikem natáčení (filmařem) a okamžikem objevování promítaných obrazů (divákem). Tuto praktiku zvanou střih v kameře nalézáme ve filmech *Notes on the Circus* a *Rhus Typhina*.

Další otázky stříhové skladby v experimentální praxi: ve filmech vytvořených přímými zásahy do filmového pásu (jako *Dajmy ve vysoké atmosféře*) se nejedná o montáž v pravém slova smyslu. Filmové pásy těchto filmů, jež nebyly nasnímány, nejsou ani rozstříhány, ani znovu sestříhány. Rytmus těchto filmů vychází ze zlomů mezi jedním a druhým obrazem a z vizuálního účinku obrazů, které se bez ustání obměňují (viz glosář: Blikání/Flicker).

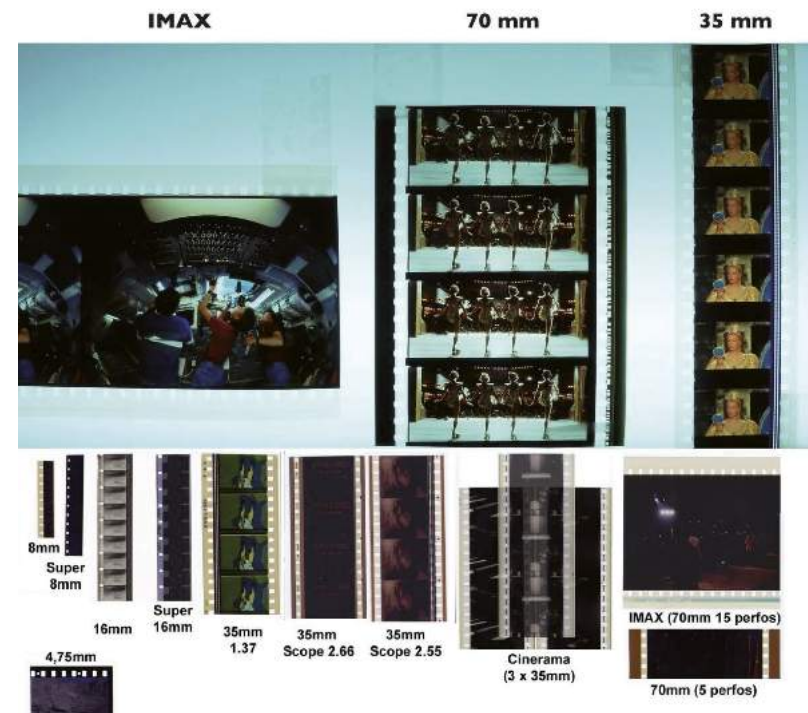
FILMOVÝ PÁS/EMULZE:

existují různé filmové formáty, které rozlišujeme z hlediska jejich šířky. Ta se měří v mm: 8mm, 16mm, 35mm, 70mm... Z šířky filmového pásu vycházejí nástroje používané pro tvorbu filmu: každá kamera, každá kopírka, každý stříhací stůl se dá použít pouze pro práci s jednou konkrétní šířkou filmového pásu. Filmový pás se skládá z různých prvků navrstvených na sebe: plastová průsvitná podložka, na niž se nanáší chemické látky. Celková tloušťka této vrstvy je zhruba 0,15 mm. Tenké vrstvy chemických látek umožňují zachytit snímání obrazy. Během natáčení budou exponovány pomocí světla a zaznamenají obrazy – nebo, přesněji, stopy světla – které se do nich vtisknou.

Tato světlocitlivá vrstva (to jest citlivá ke světlu) se nazývá „emulze“. Během natáčení světlo prochází objektivem kamery a naráží na emulzi, která zachová jeho stopy (čímž dochází k tvorbě obrazu filmovaných věcí, krajiny, lidí). Při filmování můžeme ovlivnit množství světla: Jonas Mekas používá tyto efekty ve filmu *Notes on the Circus*. S těmito světelnými variacemi lze také pracovat v laboratoři (během vyvolávání filmu), jako v případě filmu *Rhus Typhina*. V případě přímých zásahů do filmového pásu může být pás zcela průsvitný (nespočívá na něm žádná vrstva emulze) a přímo na něj lze kreslit, nebo zcela neprůsvitný (abychom toho dosáhli, je třeba filmový pás vystavit světlu, jež způsobí zčernání emulze), což umožňuje seškrábat vrstvy emulze, nebo ještě na sobě může mít obrazy (jedná se o již nasnímaný a vyvolaný filmový pás), který lze pokreslit nebo poškrábat.

KOPÍRKA:

Kopírka používaná ve fotochemických laboratořích je stroj umožňující vykopírovat nasnímané obrazy z jednoho filmového pásu na druhý neexponovaný filmový pás (tj. takový, který ještě nebyl použit pro natáčení a na nějž mohou být vykopírovány obrazy). Kopírka se skládá ze dvou částí: jedné, která promítá, do níž se umísťuje film určený k vykopírování, a druhé, jež natáčí, do níž se vkládá neexponovaný film. Nafilmované obrazy se promítnou na ještě neexponovaný film, který je zachytí. Tento přenos lze dělat kontinuálně, originální filmový pás je tak vykopírován na druhý filmový pás ve své celistvosti a při zachování rytmu. Je také možné kopírovat políčko po políčku. Tento druhý způsob umožňuje kopírka zvaná „triková“, jež během kopírování dovoluje změnu rychlosti, vícenásobnou expozici, hry se světlem. Díky kopírce je možné vytvořit kopie filmů, jejichž originál by byl příliš křehký pro projekci (například proto, že je filmová podložka zanesená inkoustem nebo barvou).



Les différents formats de pellicule cinéma



CINED.EU: INTERNETOVÁ PLATFORMA ZAMĚŘENÁ NA VZDĚLÁVÁNÍ V OBLASTI EVROPSKÉHO FILMU

CINED NABÍZÍ:

- mnohojazyčnou platformu, která je volně přístupná ve 45 zemích Evropy a slouží k pořádání nekomerčních projekcí určených veřejnosti
- kolekci evropských filmů, jež je určena mladým divákům ve věku 6 až 19 let
- metodické materiály sloužící k přípravě projekcí a k jejich doplnění: výukové materiály k filmu, návrhy pro práci s filmem určené lektorům / učitelům, pracovní listy pro diváky, výuková videa umožňující srovnávací analýzu ukázek z filmu.

CinEd je program evropské spolupráce věnovaný vzdělávání evropským filmem.
CinEd je spolufinancován z programu Evropské unie Kreativní Evropa / MEDIA.



Co-funded by the
European Union



Creative
Europe
MEDIA

