

*Projekty***Odpoutané obrazy***Archeologie virtuálního prostoru
v českém mediálním umění***Východiska**

Podkladem tohoto projektu je předchozí práce,¹⁾ která zmapovala teoretické reflexe (filmového) prostoru, respektive vztah žitého prostoru a jeho (filmových) reprezentací. Práce obhájila tezi, že pro film je prostor primární kategorie. Prostor umožňuje vyprávět příběh, zkonstruovat jasnou fikci, ale zároveň je nejdůležitější pro dešifrování předkládaných obrazů. Prostor omezený hranicemi a plochou plátna se totiž otvírá do prostoru ve filmu, fikčního světa, který divák může chápat za pomoci sestavování kognitivních map (mentálních prostorových konfigurací zobrazovaných informací). Prostor je tedy na jedné straně spoután limity média, na druhé straně umožňuje bezbřehou hru imaginace a poskytuje pole otevřené mnohostranné komunikaci. Komunikaci mezi divákem a autorem, skutečností a fikcí, ale také mezi více médii. Práce tak obhájila druhou tezi, že film je ze své podstaty intermédium. Stává se totiž rámem, ve kterém dochází k vrstvení a násobení mediálních fragmentů, jež obohacují narativní strukturu, pevné limity zdánlivě rozevírají a oživují vzdálené kulturní tradice.

Dynamická podvojnost prostoru filmu je v souladu s modernistickými snahami osvobodit prostor, čas, jednotu zobrazení i diváckého subjektu, které však kulturní tradice a institucionální rámec bojkotují a vlastnosti zobrazení i vnímání opět podřizují pevným strukturám. Podvojnost a proces rozlamování prostorů a obrazů se v náznacích objevuje na konci 18. století, provází pozvolný nástup modernity a její průběh, ale i navazující tendence avantgard poloviny 20. století. Způsoby zobrazování od konce 18. století do současnosti tedy tíhnou k fragmentarizaci, je však nutné si uvědomit, že výsledek je vždy podroben syntéze.²⁾ Prostor a čas je racionálně organizován, podřizován standardním a univerzálním měřítkům (hodin a map), obraz i pohled je znovuspoutáván, dva filmové prostory se spojují do jednoho iluzorního komplexu.

Avantgardní a postmoderní umělci a teoretikové velice často debatují o nutném rozrušení dominantní jednoty a frustrujícího diktátu centrální perspektivy. Jejich díla se však velmi často stávají pouze komentářem stávajících struktur. Jak si povšiml Jürgen Habermas, avantgardní snahy hlásící se k hledání nových území, která bude možné v budoucnu zaplnit, se však svým dílem od budoucího rozměru odklánějí stejně jako od minulého a snaží se zachytit přítomnost, Benjaminův

1) Kateřina Svatoňová, *2 1/2 D. Prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca 2009.

2) Jonathan Crary, *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, MA: MIT Press 1999.

Jetzzeit.³⁾ Často zmiňované vytváření nových struktur je tedy spíše estetickým zhodnocením dosavadního období, syntetizujícím popisem zahuštěné přítomnosti.

Přesah do nového paradigmatu, odlišných diskursů, ale i do sféry každodennosti však můžeme zaznamenat, pokud se zaměříme na prostor ve vztahu k multimediálním (audio)vizuálním dílům z více diskursů, jež překračují stereotypní hranice a obývají nejružnější meziprostory.⁴⁾ Fragmentu nemusí být nadřazena syntéza, stejně jako obraz již není definován prostorem. Prostor nyní tvoří spíše rámec, ve kterém tyto obrazové a mediální fragmenty volně plují, rozestupují se a překrývají, dochází ke schizofrenii formy a k množení nespojitostí. Můžeme sledovat proces osvobozování od stávajících struktur, místo obrazů omezených tradičním „Albertiho oknem“ vznikají „odpoutané obrazy“. Odpoutávají se od plochy, rámu, reprezentace a centrální perspektivy, zároveň opouštějí diskurs tradiční uměnovědy, mohou být vytvářeny ve vědeckém prostředí i v technologických laboratořích. Plně korespondují s postupným odpoutáváním diváka od fixované pozice, kterou mu určoval tradiční obraz, geometrické vidění⁵⁾ v souladu s centrální perspektivou či moderní technické nástroje.

Práce si klade za cíl prozkoumat prostor ve vztahu k odpoutaným obrazům a jejich předchůdcům a jejich proměnu od perspektivních struktur k aperspektivním. V rámci výzkumu se zaměřím na jednotlivé strategie odpoutávání obrazu a budu sledovat, do jaké míry se podílejí na realizaci modernistických idejí. Při pohledu na tyto obrazy si stále kladu otázku, zda jsou odpoutané obrazy opravdu novým modelem zobrazení, nebo modelem, který se rodí již s renesančními anamorfózami, je stále upozaďován, ale vytváří paralelu k dominantní centrálně perspektivní tradici. Platí, že až multimediální technika digitálních médií umožnila v nebývalé komplexnosti simulaci „hyperreality“ a „virtuality“ a realizaci optických efektů, o kterých snilo již baroko?⁶⁾

Jelikož „nový typ pozorovatele byl vytvořen dříve, než kdy jej zahlédneme zobrazeného na malbách a grafikách“,⁷⁾ budu sledovat prostor odpoutaných obrazů ve vztahu k divákově pohledu. Na základě vědeckých výzkumů vnímání a jejich historie zhodnotím, jak se tyto obrazy podílejí na vzniku nového paradigmatu percepce vizuálního pole, jak se proměňuje divák, jeho „oko“ a jeho mysl.

V obou případech, tedy v mediální praxi i teorii, se soustředím na české prostředí. Pro pochopení „dobového oka“ a jeho vztahu k dobové mysli zmapuji teorie „subjektivních jevů optických“⁸⁾ v české psychiatrii. Dobový teoretický kontext, ale zejména periferní a často upozaďované objevy světového významu, umožní otevřít doposud neřešené problémy, především ve vztahu k teorii obrazu a „technikám pozorovatele“ Jonathana Craryho a fenomenologii vnímání. Tyto koncepty využiji při zkoumání doposud neprozkoumaného materiálu české „mediální tvorby“.

3) Jürgen H a b e r m a s, Modernity versus Postmodernity. *New German Critique* 22, 1981, č. 1, s. 3–14.

4) Tedy v souvislosti s původním Higginsovým vymezením intermediality: „intermedium [...] je definováno umístěním v meziprostoru tradičně pojímaného umění a předměty reality“. Později toto vymezení redefinoval a paradoxně ho tak přiblížil „tradičnějším“ uměním. Dick H i g g i n s, Synesthesia and Inter-senses: Intermedia. *Leonardo* 36, 2001, č. 1, s. 49–54.

5) Petr V o p ě n k a, *Úhelný kámen evropské vzdělanosti a moci: souborné vydání rozprav s geometrií*. Praha: Práh 2001.

6) Timothy M U R R A y, You Are How You Read: Baroque Chao-errancy in Greenaway and Deleuze. *Iris*, 23, 1997, s. 87–107.

7) J. C r a r y, Modernizace vidění. *Teorie vědy* 26, 2004, č. 2, s. 37.

8) Jak nazývá vnímání, iluze, halucinace a pseudohalucinace Svetozar Nevole.

Zkoumaný materiál specifikuji lokálně, nezaměřuji se však na jeden diskurs: „[...] novou éru a novou realitu můžeme rozpoznat ve všech formách současných vyjádření. Není podstatné, zda se jedná o projevy moderního umění, výzkumy přírodních věd či bádání humanitních věd a věd zkoumajících mysl.“⁹⁾ V českém prostředí vznikaly velice originální odpoutané obrazy, a to nejen na poli umění, ale i ve vědeckém prostředí. Úvodní kapitola nám pomůže ilustrovat prostor české modernity přelomu století, respektive jejího vztahu k „prostoru atrakcí“. Jako výchozí materiál použiji odpoutávající se a znovusyntetizované obrazy, které byly prezentovány na Výstavě architektury a inženýrství (1898). Vlastní výzkum odpoutaných obrazů zaměřím na několik dílčích problémů, které bude vždy zastupovat konkrétní osobnost a její tvorba: budu sledovat imersivní prostory režiséra Radúze Činčery, multiprostory scénografa Josefa Svobody, pohled do aperspektivního prostoru psychiatra Svetozara Nevoledo a čtyřdimenzionální subjektivní prostor mediálního umělce Pavla Smetany.

V lokálně zacíleném výzkumu lze jasněji definovat problematické pojmy a sledovat vývoj idejí k jejich realizaci. Výběr příkladů z české tvorby je však motivován i historickou anomálií. Na území socialistického Československa se totiž zcela zřetelně rýsuje, jak jsou snahy osvobodit obraz z tradičního prostoru vytěsňovány na periferii tvorby, lidského povědomí i vědomí sociálního. Zatímco „povolené“ tvorbě na našem území dominovaly stereotypy zobrazování socialistického realismu a normalizačního „vidění“, v zahraničí byla naše země prezentována jako ta, „která výstavbou socialismu naplňuje humanistický odkaz svých dějin“¹⁰⁾ a snaží se o vytváření intermediálních, pokrokových fází. Důmyslné technologické aparáty k vytváření obklopujícího či tříštícího se obrazu (díla Radúze Činčery a Josefa Svobody) byly pouze „vyváženy“ na světové výstavy nebo zcela opomíjeny a odmítány (výzkumy Svetozara Nevoledo). České prostředí je tedy v mnoha ohledech specifické, jelikož se jeho virtuální obrazy napájely z virtuality soudobé společnosti, byly prezentací neexistující zobrazovací tradice. Tato dvojitá virtualizace pak může jasněji ukázat (ne)proměňující se dobovou mysl, skrytá rozhraní a prostory natolik vzdálené ustaveným šablonám, že v nich možná mohou snáze vznikat nové metody zobrazování.

Prolog: Archeologie odpoutaných obrazů

Na Výstavě architektury a inženýrství byly vedle sebe vystavovány velice odlišné strategie odpoutávání obrazu: pohlcující „jednota“ imersivního prostoru¹¹⁾ proti fragmentarizovanému multiprostoru.¹²⁾ Bylo zde otevřeno panorama, podstatná zobrazovací metoda počátku 19. století, a zároveň předváděn stereoskop, zásadní metafora konce téhož století. Panorama opouští rám a plochu obrazu stáčí kolem diváka. Obraz mizí za horizontem lidského vidění a umožňuje tak divákovi sugerovat virtuální přenos do jiného časoprostoru, do homogenního světa bez jednoho úběžníku. S teleportací pracuje rovněž stereoskop, který diváka situuje přímo do středu obrazu a centra zobrazované události. Prostor tohoto aparátu však již není panoramaticky zakřiven, ale je fragmentarizován a podřízen subjektivnímu vidění. Obraz je pak utvářen v iluzivním prostoru, na hra-

9) Jean G e b s e r, *The Ever-Present Origin*. Athens: Ohio University Press 1986, s. 2.

10) Tento nápis byl vstupním heslem Československého pavilonu na mezinárodní výstavě EXPO 1967. Miroslav G a l u š k a, *Vavříny z Montrealu*. Brno: Československý novinář 1968.

11) Viz Oliver G r a u, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA: MIT Press 2003.

12) Srov. Anne F r i e d b e r g, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press 2006.

nici mezi aparátem, lidským zrakem a horoptrem. Biologické dispozice a technologická konstrukce opět rozklížení obrazů¹³⁾ a odpoutávání syntetizují.

Teoretický diskurs¹⁴⁾ stále upozorňuje právě na proces rozpadání, diferenciace, nespojitosti; moderní společnost je charakterizována jako ta, jež do svého centra staví rozptýlení, přerušování, či atrakci, potenciálně tedy osvobozuje obrazy a vidění. Soudobý stav mysli a společnosti však uvolňování prostoru, času, diváka a obrazu nedovoluje. Panoramatické, imersivní obrazy vytvářejí podmínky pro vnímání obrazů ve volném prostoru a připravují diváka na interakci s virtualitou. Stereoskop rozbíjí jednotu a vytěšňuje paradigma nadhledu nad celkem, které zastupovala camera obscura.¹⁵⁾ Ani jeden z „aparátů“ však neumožnil proces osvobozování (obrazu a diváka), jelikož soudobá mysl nebyla připravena na šok rozptýlení. Panoramatický obraz si udržel distanci a jednotu narace, stereoskopické fragmenty byly dodatečně spojovány, podřizovány jednomu prostoru a jedné logice. Jedna z výchozích hypotéz této práce tvrdí, že daleko „úspěšnějším“ předvojem narušování „tradičních“ obrazů mohou být až díla s propracovanějším zapojením techniky a vědy, jak ukážeme na multimediálních dílech Radúze Činčery a Josefa Svobody.

Radúz Činčera vytvořil několik imersivních děl (Cinelabyrinth, sférický kaleidoskop, pseudoholografii, actroscop), které právě díky technologickým konstrukcím odpoutávají obraz od lineárního času, centrální perspektivy, perspektivního světa¹⁶⁾ a geometrického vidění.¹⁷⁾ Nejenže vytvářejí všeobklopující panoramatický obraz, ale zároveň evokují trojrozměrnost, tedy umožňují obrazu, aby opouštěl plochu ve všech směrech. Divák se pak může vzdálit pevně fixované pozici, navázat přímý vztah k obrazu a přenést se do jeho centra. Tento typ odpoutávání obrazu směřuje ke konečnému popření obrazu-okna,¹⁸⁾ centrální perspektivu často nahrazuje perspektivou anamorfotického zobrazování. Proto lze pomocí Činčerových děl definovat vztah virtuálních prostředí ke geometrickým sítím, které překrývají skutečnost a její reprezentace, a k jejich deformacím. Zároveň lze sledovat, jaký nastal posun od moderního panoramatu k pozdně moderním imersivním, holografickým labyrintům, jež kladou ještě daleko větší důraz na inscenovanost, atrakci a atraktivnost.

K tvorbě fragmentárního prostoru přispěl ojedinělými pracemi scénograf Josef Svoboda (Laterna magika, polyekran, polyvize či diapolyekran). V jeho režii vznikala v reálném čase dynamická díla složená z fragmentů odlišných médií, meziprostorů a simultánních dějů, psychoplastický prostor pro rozptýleného a rozptylovaného diváka. „Novost“ tohoto prostoru v mnohém osvětlí definice fragmentu, který je zde zcela odlišný od fragmentu modernistického. Již od počátku 20. století docházelo k tříštění zážitků a rozptylování částí médií. Fragment (nebo ruina) však byl vy-

13) Obraz se skládá ze dvou lehce odlišných obrazů umístěných vedle sebe. Dojem třetí iluze vzniká díky vrstvení jednotlivých, oddělených plánů, ustupujících do hloubky obrazu.

14) Např. Anthony G i d d e n s, *Důsledky modernity*. Praha: Sociologické nakladatelství 2003; Mary Ann D o a n e, *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, MA: Harvard University Press 2002; Ben S i n g e r, *Modernita, hyperstimuly a vzestup populární senzacnosti*. In: Petr S z c z e p a n i k (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 190–204; Tom G u n n i n g, *Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák*. In: Tamtéž, s. 149–167; a další.

15) Jonathan C r a r y, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge, MA: MIT Press 1990; Thomas L. H a n k i n s – Robert J. S i l v e r m a n, *Instruments and the Imagination*. Princeton: Princeton University Press 1995.

16) J. G e b s e r, c. d.

17) P. V o p ě n k a, c. d.

18) Nikoli jinou realizací okna, jak se objevuje u A. F r i e d b e r g, c. d.

zdvihován i s jistou nostalgií, vnímán jako prvek autentického světa, symbol temporality. Umění pak bylo v tomto kontextu heterogenní koláží jednotek odkazujících k odlišným tradicím. Odpoutaná mysl pozdně moderního světa se však obrátila k fragmentu bez potřeby transcendence. Fragment se stal znakem prostorové neukončitelnosti a atemporální nekonečnosti, které mohou být hybnou silou nových forem. Tento fragment pozbývá stopu autentičnosti, je opět plně inscenován, v souladu s ostatními „hrami“ s optickými iluzemi, virtuálními světy a technickými simulacemi. Nadřazování panoramatického mobilního pohledu či fragmentární nepozornosti objasňuje mnohé o původu odpoutaných obrazů a jejich základní podmínce, *aperspektivní myslí*.¹⁹⁾ Jelikož se ještě nejedná o plně odpoutané obrazy, ale o jejich předchůdce, budeme tyto dvě techniky sledovat optikou archeologů médií. Základní hypotéza vychází z představy, že celkový zlom v percepčním a tvůrčím paradigmatu nejen spojuje dílčí tendence právě jmenovaných obrazů, ale zejména souvisí s postupně se formující novou myslí, jež začíná odlišně chápat prostor, respektive myslet prostorem. Pouze odklon od centrální perspektivy může zbavit myšlení pevných souřadnic, které svazují dílo s jedním konkrétním vymezením v diskursivním poli, divákovu subjektivitu (a jeho společenské zázemí) se stereotypy pozorování. Tvrdím, že až na základě jiného vztahu k prostoru se mohou proměnit reprezentace a jejich divák, společenské struktury a stále upevňované a potvrzované konstrukce.²⁰⁾

Aperspektivní prostory, aperspektivní mysl

Moderní prostor lze tedy pojmenovat nejvíce ze všeho jako syntetizující, jeho extrémní realizace však pomáhají připravit diváka na vstup do nového paradigmatu odpoutaných obrazů, naznačují, jak by se mohl utvářet nový vztah diváka k obrazu a vztah reprezentace ke skutečnosti. Činčero-vy imersivní prostory vytvořily podmínky pro vnímání obrazů ve volném prostoru a divák se mohl začít chystat na virtuální interakci. Fragmentarizovaný obraz Josefa Svobody kombinováním prostorových dílů přispěl k práci s pozorností. Více než odpoutaný obraz vyvstává v těchto dílech obraz stáječící se, je zde objevována hranice, meziprostory, průniky mezi jednotlivými diskursy a mediálním uměním.

Je možné tvrdit, že zacelování meziprostoru může být zrušeno až s přijetím odlišného myšlení, které začalo prorůstat teoriemi i uměleckou praxí po zveřejnění matematicko-fyzikálních objevů čtvrté dimenze. Nové pojetí prostoru a času umožnilo narušovat jednotu, zásadně přetvářet reprezentace, odpoutávat obraz a zprostředkovávat „rozšířený zážitek“.²¹⁾ Naplnění těchto tendencí se

19) J. G e b s e r, c. d.; Fredric J a m e s o n, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press 1991.

20) Tato úvaha vychází hlavně ze zkušeností s instalacemi ve virtuálních a trojdimenzionálních prostředích. Jejich tvůrci velice často vyvábí kopie existujícího světa, a divákovi tak umožňují vstoupit do druhého světa, do prostoru falešné reality. Málo pracují s novými nástroji skutečně nově a zřídka se odpoutávají od prostředí, které obklopuje virtualitu. (Jako příklad může posloužit nejen vytvoření městečka Bohemia, *druhého světa* v prostředí Second life, který kopíruje typické ikony /viz citace ze stránek <www.second-life.cz>: „V Bohemii máme nového nájemníka. Je jím Výzkumný ústav pivovarský a sladařský, a. s., který nabízí obyvatelům Bohemie ojedinělou aktivitu – možnost uvařit si vlastní virtuální pivo.“/, ale i digitální prostředí CAVE, které získalo ČVUT na přelomu let 2006 a 2007. Jedním z hlavních projektů bylo vytvořit virtuální, trojdimenzionální prostředí, které bude kopírovat architektonické dispozice hostitelské budovy.) Proto se v práci ptám, zda se s proměnou myšlení změní i možnosti reprezentace.

21) Tento termín se objevuje na konci 60. let s prvními pokusy Ivana Sutherlanda a Boba Sproulla o vytvoření těsných vazeb člověka a počítače.

však dostavilo až mnohem později.²²⁾ Metaforou tohoto posunu může být projekt hyperstereoskopu Svetozara Nevoledo, který navrhl při neurologických zkoumáních lidského vnímání iluzí, třetího a čtvrtého rozměru obrazu. Teoreticky popsal aparát, který umožňuje lidský pohled natolik vzdálit od geometrického vidění, že divák sleduje uvolňování obrazu do volného prostoru, jeho násobení a množování. Čtvrtý rozměr by tak mohl přestat „být pouze vykonstruovanou abstrakcí, nabyt by názorných vlastností a bylo by možno si i živě představovat, jak ony pomyslné čtyřrozměrné útvary vlastně vypadají“.²³⁾ Realizaci čtvrté dimenze můžeme vnímat jako vstup do nového paradigmatu, ve kterém předchozí syntézu nahrazuje souhra rysů, jež budou procházet celým výzkumem: *diskontinuita, fragmentárnost (i s jejich meziprostory), atemporálnost* a nejdůležitější *aperspektivnost*.²⁴⁾ Objevování čtvrté dimenze není v českém prostředí ojedinělé, budeme sledovat aktivity dalších osobností, které se snažily o prolomení dominantního geometrického prostoru podle euklidovského modelu (zejména část díla Františka Kupky).²⁵⁾

Tato kapitola se tedy zaměří na vztah moderního prostoru a jeho „prodloužení“, vyvrcholení v pozdně moderním období. Jelikož nové prostorové (a časoprostorové) konfigurace jsou daleko více percepční vlastností²⁶⁾ než charakteristikou formy, která se je snaží zprostředkovávat, zaměříme se právě na ustavování odlišného percepčního paradigmatu,²⁷⁾ a tedy odlišného diváctví. Pro pochopení percepce, která se liší v různých sférách lidského vnímání (výběr a segmentace dostupných informací, jejich alegorizace, aplikace prototypů či modelů za účelem chápání prvků dané kategorie, časová a kauzální souslednost, vyvozování, hodnocení a zobecnění)²⁸⁾ se obrátím k historii kognitivních věd a dobových výzkumů lidské mysli ve vztahu k dvoudimenzionální ploše, hloubce dimenze třetí a dynamiky čtyřrozměrného prostoru.

22) Octavio Paz komentuje tuto časovou prodlevu takto: „Avantgarda roku 1967 zopakovala činy a gesta z roku 1917.“ Viz J. H a b e r m a s, c. d., s. 5.

23) Svetozar N e v o l e, *O čtyřrozměrném vidění*. Praha: Lékařské knihkupectví a nakladatelství 1947, s. 55.

24) Při vyzdvížení těchto pojmů jsem se inspirovala v uvažování o době modernity i postmodernity: J. C r a r y, *Suspensions of Perception*; J. G e b s e r, c. d.; F. J a m e s o n, c. d.

25) Pokud mluvím o prolamování známého paradigmatu, nemám na mysli díla avantgard, kubistickou tvorbu apod. Tato díla v tomto kontextu vnímám spíše jako komentář stávajících struktur, nikoli vstup do nového modu reprezentace.

26) Odkazuji na studii W. F. Isaacs, který tvrdí, že časoprostor je percepční vlastností, a nikoli vlastností obrazu. Walter F. I s a a c s, *Time and Fourth Dimension in Painting*. *College Art Journal* 2, 1942, č. 1, s. 2–7.

27) Toto paradigma má rovněž některé spojnice s modelem „holografického paradigmatu“, který vychází z matematických, psychofyzických, fyzikálních a konstrukčně fenomenologických výzkumů a označuje svět (David Bohm) a mozek (Karl H. Pribram) jako hologram. Holografické paradigma ukazuje, že objektivní svět je světem druhého řádu vycházejícím ze superhologramu, který je vnímán mozkem, jenž selektuje pouze jisté frekvenční vlny a dává jim určitý smysl. Toto paradigma legitimizuje odlišné přístupy ke komunikaci, k neviditelnému a neviděnému, tedy k podstatným sférám čtyřdimenzionálního vnímání. Např.: Karl H. P r i b r a m, *Mozek a mysl, Holonomní pohled na svět*. Praha: Gallery 1999; David B o h m, *Wholeness and the Implicate Order*. London: Routledge 1980.

28) Manfred J a h n – Ansgar N ü n n i n g, *A survey of Narratological Models*. *Literatur in Wissenschaft und Unterricht* <<http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm>>.

Vstup do virtuálního prostoru

Jmenovaná díla konstruuji v prostoru obrazy *diskontinuitní* a *fragmentární* (i s jejich meziprostorů), *atemporální* a *aperspektivní*. Zároveň se však dotýkají rysů *imerse*, *integrace* (ve smyslu multimediálních průniků), *hypermediality*, *nonlinearity* *vyprávění* a *interaktivity*,²⁹⁾ které dohromady definují virtuální realitu. Je možné proto uvažovat o těchto všech jmenovaných multismyslových a multimediálních prostředích jako o předchůdcích současných virtuálních prostředí. Aby mohla být tato spojitost prokázána, vybírám si jako poslední dílo k analýze instalaci Pavla Smetany *Lilith*. Neurologická data, která popisují divákův stav, jeho pocity a emocionální stavy, generují obrazy, jež obklopují diváka a vznikají v prostoru interfejsu.³⁰⁾ *Lilith* je tedy spojnicí mezi vědou a uměním, a přibližuje se tak k projektu hyperstereoskopu. Zároveň vzniká nový prostor, ve kterém je nahrazeno přirozené vidění technologickými, multismyslovými zážitky, abstrakce a hybridní dynamika vytěsňují centrální perspektivu, její konkrétní a jasnou dominantu. Virtuální instalace tohoto typu nahrazují *obraz-okno* komplexem simultánních prostorů a aperspektivním konstruktem (který se přibližuje Svobodovým i Činčerovým dílům).³¹⁾ Jeho metaforou může být hologram, virtuální trojdimenzionální obraz, jehož vznik je vázán na zkoumání mozku³²⁾ (nikoli pozice postavy v prostoru, oka, ani subjektivních jevů) i komunikační mikromolekulární schémata.³³⁾ Soustředím se na tento nový prostor virtuálních realit a budu sledovat, jak je „odtržený“, osamostatněný pohled opět vrácen do komplexu smyslů vnímatele, jak se distance mezi obrazem a divákem posunuje a objevuje se mezi mentálním obrazem a tělesností.

Doslov: Vstup do pozdně moderní mysli?

Propojením historie vnímání a historie odpoutaných obrazů v rámci stávajícího společenského systému, respektive mimo něj, můžeme popsat odlišného pozorovatele prostoru obrazů, ale zároveň pootočit současné hledání definic „nových“ digitálních médií, které jsou buď chápány jako radikální zlom, nebo neustále vztahovány k (ne)pozornosti modernity. Tento spor pak může být nahrazen konceptem „pozdně moderní mysli“. Jak bylo řečeno, ta sice velice často vychází z ideálů modernity (což nevyvrací, že její zárodky je možné nalézt jako vedlejší produkt renesanční perspektivy, nebo že se objevují v barokní imaginaci), ale zároveň umožňuje rozvinout, co moderna ještě potlačovala.

Pozdně moderní mysl tedy na jedné straně určuje hra s transparentními umělými světy simulací, na druhé straně se zviditelňovanými atrakcemi a populární kulturou. Definuje jí pak vztah k inscenovanému (a tedy přiznaně neautentickému) fragmentu, neukončenost a neukončitelnost prostoru (a touha po čtvrté dimenzi), znemožňující jakýkoli jednoznačný smysl a naopak prosazující

29) Scott F i s c h e r, *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. London – New York: W. W. Norton & Co. 2001.

30) Nikoli tedy v prostoru díla, či v díle, jak je tomu u „tradičního“ obrazu.

31) V tomto kontextu nejsou jistě náhodné souvislosti mezi teoretickým uvažováním o čtyřrozměrnosti moderního malířství a konstrukcí hyperspetereoskopu, jako prostředku pro sledování čtvrtého rozměru objektů a nástroje ke standardizaci prožívání časoprostoru a rozšířeného vjemu při drogových zážitcích. Mimo úvah zmiňovaného Svetozara Nevoles, jsou mi zde inspirací teze Jeana Gebsera, který hovoří o zobrazování neperspektivním (před rozšířením centrální perspektivy), perspektivním (od počátku renesance do doby modernity) a nyní nastávajícím věku zobrazování aperspektivního, osvobozovaného od dominantní perspektivy. J. G e b s e r, c. d.

32) K. H. P r i b r a m, c. d.

33) D. B o h m, c. d.

decentralizaci, pluralizaci a diskontinuitu. Povyšuje úlohu interfejsu mezi jednotlivými fragmenty, divákem a dílem či myslí a tělem, ruší lineární čas ve prospěch atemporálnosti a zejména popírá perspektivní zobrazení (které často tíhne k zobrazení čtvrté dimenze). Projevy této mysli se zrcadlí ve všech sledovaných dílech.

Definování klíčových pojmů, zhodnocení historických i aktuálních vědeckých výzkumů percepce a teoretických reflexí umění může pomoci s hledáním „nového jazyka“, který by mohl zhodnotit dlouhodobé naplňování ideových konceptů odpoutaného obrazu v historii. Jednotlivé analýzy odpovídají na výzvu Jeana Gebsera, že jedině zkoumání konkrétních manifestací napříč jednotlivými diskursy (zde ohraničené pouze konkrétní lokalizací) může odhalit současné vědomí.

Metoda

Podkladem mé práce je historie vztahu k prostoru (a to na rovině filozofické a psychologických výzkumů vnímání), k prostoru reprezentace (jak jej zkoumá sémiotika a kognitivní naratologie), prostoru vyprávění (v souladu s naratologickými výzkumy) a intermediální komunikaci (jak jí popisují teorie médií a intermediality). Cílem mé předchozí knihy bylo zmapovat pohledy na prostor svázané s „tradičním“ zobrazováním. Nyní se soustředím na volnější prostor, ve kterém se kupí a protínají fragmenty médií, a na hledání nového jazyka, přístupu. O to je problematičtější zvolit metodologii. Aby bylo možné odpovědět na položené otázky, nelze zvolit jeden dílčí přístup pevně ukotvený v tradičním materiálu. Volba metody je inspirovaná teoretickým hledáním transdisciplinární oblasti, která směřuje k synkretismu³⁴⁾ a „vrství“ na sebe poznatky jednotlivých disciplín, aby nalezla „třetí prostor“, „novou reflexi“ odlišného materiálu. Je také odpovědí na výzvu filozofa a fyzika Miliče Čapka: „nová zkušenost vždy vyžaduje určitou reorganizaci mentální struktury, a proto se snažíme novou zkušenost vyložit v termínech zkušenosti staré.“³⁵⁾ Postup práce je tedy veden intermediálně-technickým, psychologicko-neurologickým a kulturně-filozofickým nebo kulturně-historickým hlediskem, aby mohl zhodnotit konkrétní materiál mimo jeden stávající diskurs a proniknout do divákovi mysli, která se setkává s odpoutanými obrazy. Je tedy výsekem historie myšlení, jeho reprezentací a zároveň historií klíčových pojmů. Definuji-li zásadní termíny, označím tak hranice našeho uvažování a získávám nástroje k pochopení dílčích proměn a stávajících kategorií.

Doposud nevznikla ucelenější stať či publikace mapující české iluzivní a virtuální prostory a odpoutané, vícedimenzionální obrazy. Objevují se ovšem dílčí statě, které jsou relevantní k tomuto tématu a přinášejí nový pohled na rané atrakce.³⁶⁾ Studie sledující pozdější odpoutané obrazy se vyskytují v doprovodných materiálech k výstavám (jako je např. katalog výstavy *Akce, Slovo, Pohyb, Prostor* nebo texty k pařížské výstavě *Laterna Magika*) nebo v dokumentech reflektujících vývoj divadelní tvorby. Problematika prostoru českých „odpoutaných obrazů“, jako dědiců naru-

34) Termín odkazuje například k výzvám Jamese Elkinsona či konceptům Roye Ascotta, nicméně tyto přístupy se objevují často v příspěvcích na současných konferencích (např. Mutamorphosis, Praha 2007, či NECS, Vídeň 2007, Ars Electronica, Linec 2007), nebo jsou přímo i jejím hlavním tématem (Re: place, Berlín, 2007).

35) Milič Č a p e k, *Bergson a tendence současné fyziky*. Praha: Filosofická fakulta university Karlovy 1938.

36) Lucie Č e s á l k o v á, Simulátor moderní percepční zkušenosti: Petřínské zrcadlové bludiště. *Iluminace* 19, 2007, č. 2, s. 89–95; L. Č e s á l k o v á, Zahrada na skleněném vršku. *Iluminace* 16, 2004, č. 4, s. 71–88.

šování plochy a rámu obrazu, a zároveň předchůdců virtuálních realit, je zcela novým tématem. Možná i proto, že tyto obrazy byly umisťovány na periferii, za horizont československého diváka. První fáze projektu je zaměřena na primární výzkum, a to v souladu s metodami nového historismu, respektive archeologií médií (při zpracovávání získaných dat je hlavní inspirací zejména postup teoretiků jako Oliver Grau, Lev Manovich, Siegfried Zielinsky, Erkki Huhtamo, Anne Friedberg).

Druhá fáze pak tento materiál vtahuje na pole teoretického výzkumu vztahu diváka a prostoru obrazu. Inspiruji se zde analýzami teoretiků, jako jsou Jonathan Crary, Oliver Grau, Linda Dalrymple Henderson, Lauren Rabinovitz, Friedrich Kittler, Anne Friedberg, Barbara Maria Stafford a Jurgis Baltrušaitis. Na filozofické rovině je pak pro mě prvotní inspirací myšlením Jeana Gebsera o vazbě stavu mysli zkoumané epochy a různorodých reprezentací. Celá práce sleduje paralelně se zvolenými díly umění a vědy i historii výzkumů percepce a poznatků kognitivních věd. Ty umožňují jednak pracovat s daty na pomezí umění, techniky, technologie a vědy, ale rovněž nabízejí jednotný rámec pro odlišné disciplíny, poskytují synkretizující přístup. Spojuje se v nich psychologie, sociologie, lingvistika, neurologie a další disciplíny, aby mohlo být popsáno divácké vnímání při střetu s jednotlivými reprezentacemi a zároveň nedocházelo pouze k jednoduchým analogiím. Jednotlivé přístupy se v takto časově, místně a materiálně ukotveném rámci neoddělitelně spojují, aby nejen poskytly nástroje a pomohly odkrýt teoretický potenciál těchto médií, ale zároveň aby pomohly „zázraky na vývoz“ a ideje solitérů vrátit opět do českého historického kontextu.

K a t e ř i n a S v a t o ň o v á

*(Vedoucí disertační práce: PhDr. Petra Hanáková Ph.D., Katedra filmových studií, FF UK Praha,
3. rok řešení; ksvatonova@volny.cz)*