

JOHANA OŽVOLD / 30. 3. 2020

Franz Milec: Dělám experimentální mainstream

Franz Milec (*1993) je slovenský experimentální filmař a mediální umělec v současné době sídlící v Praze. Ve své umělecké praxi vypráví příběhy pomocí dat. Absolvoval bakalářské a magisterské studium na CAS FAMU (2014–2019) a během několika posledních let promítal své filmy na festivalech a vystavoval díla v galeriích v České republice, na Slovensku, v Německu, Rakousku, Polsku, Kanadě, Spojených státech, Spojených arabských emirátech a mnoha dalších zemích. Milec je pravidelným účastníkem Mezinárodního festivalu dokumentárních filmů Ji.hlava a jeho díla patří do katalogu Canadian Filmmakers Distribution Centre nebo do vídeňské sbírky Aa Collections. V pondělí 30. 3. bude v rámci online [Paralelního kina](#) uveden jeho film *Abstract Horror* (2019).

Mohl bys popsat oblast svého zájmu v rámci audiovize a to, jak se vyvíjel?

Řekl bych, že pro mou tvorbu je ústřední film v celé své rozmanitosti. Zabývám se také instalacemi, které mohou nabývat různých podob od videoartu po performance, a před lety mě lákala převážně výtvarná scéna, ale postupně jsem zjistil, že nejbližší je mi skutečně experimentální film. Je to hlavně tím, že se tvůrci nesoustředí jenom ve velkých uměleckých metropolích, a taky tím, jaké má instituce. Může být promítaný na festivalu nebo v kině pro několik diváků, kteří sdílejí společný zážitek. Tento způsob prezentace mám ze všeho nejradši.

To znamená, že kino prezentace je pro tebe zajímavá i tím, že se film promítne od začátku do konce a že máš kontrolu nad tím, jakým způsobem ho divák uvidí?

Ano. Pro mě je důležitá narativní struktura filmu a zároveň mám rád kino pro jeho aparát. Člověk v něm zakouší určité pohodlí, věci kolem něho fungují, obraz je krásně ostrý a zvuk v 5.1 účinkuje i fyzicky na tělo diváka. Vyhovuje mi i ten „komfort“

institute, že já jako tvůrce pošlu někam film a někdo jiný ho promítá. Není potřeba k tomu vytvářet – jako například v galerii – celý promítací set-up. Když chce člověk blackbox v galerii, stráví i několik dnů instalací a může se stát, že to dělá pro minimum návštěvníků. To je pak pro mě velké zklamání.

A není ten kino prostor pro tebe taky něčím limitující? Není tam něco, co tě omezuje – třeba s ohledem na technologii?

Spíš naopak. Kino umožňuje pracovat s velkými datovými toky a ukázat díla ve vysoké kvalitě. Naopak v galerii člověk nemá často takový prostor, protože video běží z malého media playeru, který nezvládá nekomprimovaný soubor. V takových promítacích podmínkách divák přichází o část zážitku. Takže já mám rád formát kina, který někdo může vnímat jako limitující, ale mě podněcuje k tvorbě. Film v kinosálu zkrátka musí být „uhlazený“, „vyleštěný“, „dokončený“ proto, aby ho divák přijal bez technických chyb a problémů. Takže jsem v tomto ohledu spokojený – i s limity filmového průmyslu.

Bylo to tak vždycky, nebo sis prošel různými typy prezentace audiovizuálního díla?

Musím říct, že mě tahle poloha bavila od začátku, ale ne vždy to pro mě bylo technicky možné, nebo jsem neměl dostatečné vědomosti na to, abych mohl dotáhnout svá díla do bodu, ve kterém by byla alespoň zčásti dokonalá. Na FAMU jsem měl v tomto ohledu velkou oporu, kupříkladu ze strany Sary Pinheiro, která na CASu vyučuje sound design. Na druhou stranu jsem během studia zažil i určitý „protitlak“ v tom smyslu, že někteří pedagogové moje díla kritizovali za to, že byla podle nich až příliš uhlazená a designová – takový experimentální mainstream (*smích*).

Můžeme se teď chvíli zastavit u toho, jaká témata ve své tvorbě zpracováváš?

Zaměřím se na posledních pět let, kdy jsem pracoval na sérii děl, která měla souvislost s globálním politickým vývojem, obzvlášť s pádem Ameriky jako světové supervelmoci. Do značné míry jsem rozebíral klasické americké mýty, které souvisejí s modernitou nebo americkým futurismem a sci-fi. Tato série, kterou jsem pro sebe pojmenoval *Lost Futures*, byla do značné míry ovlivněná vědeckofantastickým campem – do jisté míry kliše, které se ale v předchozím desetiletí začaly stávat realitou.

Jaké téma zpracováváš ve filmu *Abstract Horror*?

Abstract Horror je moje absolventské dílo a pracoval jsem na něm přibližně rok. Na počátku mě hodně zajímalo téma spirituality v technologickém světě a její projevy. Při výzkumu jsem narazil na neoreakční hnutí, respektive hnutí temného osvěcenství, které vzniklo v posledním desetiletí v prostředí Silicon Valley. Zaujalo mě to skrze takový skandál. Velmi známý programátor Curtis Yarvin byl odvolaný z jedné konference jako speaker, protože se zjistilo, že na svém blogu propaguje bílý nacionalismus, extrémní pravici, obhazuje otroctví a představuje si, že by bylo ideální, kdyby demokracie konečně skončila a nahradila ji monarchie a novou aristokracií by byli CEO. Jednou ze zásadních „ezo“ myšlenek neoreakčního hnutí bylo to, že velmi pravděpodobně existuje umělá inteligence, která si vytvořila simulaci tohoto světa a my ji teď obýváme. Tato umělá inteligence nás vede k tomu, abychom podporovali její budoucí rozmach s tím, že ten, kdo se do toho nezapojí, je už nyní trestán. Tímto způsobem jsem se dostal k filozofovi Nicku Landovi, který celé hnutí několik let zastřešuje a který je i hlavním mluvčím mého filmu. Natočil jsem s ním dokumentární rozhovor přes Skype s tím, že jsme se bavili o jeho představách o budoucnosti světa i o tom, jak by podle něho měl fungovat horor. Film nejprve vede diváka k tomu, aby s Landem souhlasil a byl očarován jeho světem, ale potom odhalí jeho totální zkázu. Na základě rozhovoru jsem pak začal vytvářet animace, které vznikaly primárně v herním prostředí Unity a zároveň jsem používal machine learning, zárodky umělé inteligence, které zpracovávaly vizuální vstup a vytvářely různé artefakty i pocit rukodělnosti v obraze.

Na čem v této chvíli pracuješ?

Filmové projekty jsem v současné koronavirové krizi trochu pozastavil a namísto toho zpracovávám sérii *Negative Affirmations*, která je určena pro prezentaci v online prostředí. Snažím se vytvořit krátká animovaná videa pro telefony, jakési časové schránky, které budou zachytávat konflikty lidského a nelidského v současném světě. První ukázka už je k dispozici na mém [Youtube kanálu](#).

Taky mám rozdělaný filmový projekt *The Specter*, který se bude zabývat environmentálním smutkem a vznikne z nalezeného 16mm materiálu z padesátých let, do kterého chci nenápadně digitálně zasahovat. Narativ se bude soustředit na amerického ropného magnáta, kterého přišel strašit duch z budoucnosti. Bude to taková dickensovská *Vánoční koleda* pro antropocén.

Tvoje zmínka o tom, že tě láká kino prostor umožňující prezentaci díla v nejvyšší kvalitě, mě vede k úvaze, že jsi možná z toho důvodu šel studovat filmovou školu spíš než školu spojovanou s galerijníma prostorama. Je to tak?

CAS byl pro mě svým profilem velmi důležitý – právě tím, že film je zde stále centrální součástí výuky. Hodně mě to posunulo jako tvůrce a kupříkladu jsem moc vděčný za hodiny Heleny Bendové, která studentům vždy dokáže lidsky přiblížit současnou kinematografii i nejstarší audiovizuální teorie. I díky tomu teď pracuji na přihlášce na doktorské studium, svoji disertační práci jsem pracovně nazval *CFX: Manifest kritických efektů*. Chtěl bych skrze ni vylepšit reputaci filmové postprodukce a podívat se na ni ne jako na dekoraci, ale spíše na něco, co vychází z nitra, z technologie díla. Chci zjistit, jak je možné zapojit postprodukční nástroje do běžné umělecké tvorby a jak začít dílo od jeho efektů, jak to v hudbě dělá například Holly Herndon nebo Arca.

Během studií na FAMU jsi absolvoval dvě zahraniční stáže. Mohl bys tuto zkušenost přiblížit?

První stáž jsem absolvoval v berlínském Schwules Museu, pro které jsem tvořil videa. Je to instituce, která zaštiťuje různé oblasti queer historie. Dělali jsme výstavy klasického, moderního i současného umění a já jsem je pomáhal odkomunikovat veřejnosti. Byl to pro mě hlavně způsob, jakým jsem mohl trochu přispět k LGBT+ aktivismu. V Berlíně se mi podařilo taky propašovat na Univerzitu umění do ateliéru Alberta de Campa, který se zaměřuje na interaktivní a generativní umění. Alberto byl snad nejhodnější učitel, jakého jsem kdy měl, a byl pro mě skvělým příkladem toho, že se výuka umění nemusí dělat tak konfrontačně, jak je to zvykem u nás. Díky tomuto ateliéru jsem se taky dostal k Unity a hernímu designu v rámci umělecké praxe.

Druhá stáž proběhla v Kanadě u mého filmového distributora CFMDC, který zastřešuje kanadské filmaře a audiovizuální umělce, ale také rozšiřuje svoji sbírku o zahraniční tvůrce. V Jihlavě jsem se seznámil s jednou jeho kurátorkou a skrze ni jsem se dostal do sbírky i na stáž do Toronta. Pomáhal jsem s archivací filmů, vyráběním kopií pro festivaly a různými administrativními věcmi. Celkově jsem mohl nahlédnout do fungování této instituce, bavit se s restaurátory nebo kurátory, kteří spolupracují s áčkovými i lokálními festivaly. CFMDC mi pak pomohlo vedle stáže zorganizovat sólo výstavu v Toronto Media Arts Centre.