

OLD DREAMS WAITING TO BE REALIZED

„Je extrémně obtížné ukázat běžnému člověku realitu a hodnotu, a zejména peněžní hodnotu nehmotné věci. Model pohybu činí tuto hodnotu zjevnou a působivou. Ukazuje hmatatelně skutečnost, že čas jsou peníze a že nadbytečný pohyb jsou peníze ztracené navždy.“

– Frank B. Gilbreth, Studium pohybů

V rámci těchto experimentů byl pracujícím nasazen prsten s malou žárovkou. Během dlouhé expozice byly opakovaně vykonávány úkony. Výsledný snímek tak ukazoval trajektorii těchto cyklických pohybů. Tyto stopy – chronocyklografy – byly poté přetvořeny do drátěných modelů, jednoduchých bílých křivek na černém pozadí s antropometrickou mřížkou. Na jedné straně se tyto modely staly zobrazením komoditní hodnoty abstrahovaného pohybu. Na straně druhé sloužily jako regulativní normativní obrazy – ideální modely, které měla pracující třída za úkol studovat a učit se z nich tak, aby se jejich pohyb obrazu přibližoval, dokud nebylo dosaženo nejkratší a nejhladší křivky.

Identita pracujících i samotná povaha vykonávané práce zcela zanikly v abstrakci dokonalé efektivity.

Pokud se pracující obětují ve jménu vědy o práci, tak antropometrická mřížka a prsten slouží jako obětní oltář.

Pohyby se stávají věcmi a pracující, kteří je vykonávají, mizí. Zůstalo jen přízračné reziduum – přeexponované pracující tělo v čase, připomínající spiritistické fotografie duchů. Tyto přízraky se nachází v liminálním dějinném prostoru, čekající na vykoupení – anebo nás budou pronásledovat navěky.

“It is extremely difficult to demonstrate to the average person the reality and value, and especially the money value, of an intangible thing. The motion model makes this value apparent and impressive. It makes tangible the fact that time is money and that an unnecessary motion is money lost forever.”

– Frank B. Gilbreth, Applied Motion Study

A ring with a small lightbulb was attached to the worker’s hand. During a long exposure, the worker repeatedly performed their task. The resulting image showed the trajectory of the cyclical movements. These traces – chronocyclegraphs – were then recreated as wire models. A simple white curve against a black background with an anthropometric grid.

These models became a display of the commodity value of abstracted movement. On the other hand, they served as regulatory, normative images – ideal models that were meant to be studied and learned from by the workers, so that their motions could then be altered until the shortest, smoothest line was developed. The worker’s identity or the type of labor involved have completely disappeared in the abstraction of perfection and efficiency.

If the worker was sacrificed in the name of the science of work, the anthropometric grid and the lightbulb ring served as the sacrificial altar. Motions became things, and the workers that made them have vanished, leaving only spectral residues – the overexposed worker’s body in time, reminiscent of spiritist photography of ghosts. These specters are in a liminal space in history, waiting to be redeemed or to haunt us forever.

Fascinace „průmyslovou magií“ pohyblivého obrazu a jeho prudkým vývojem, spojená s rostoucím podezřením, že některé operace v pozadí těchto triků zůstávají nezměněny už více než 100 let, nás přiměla vydat se na cestu přímo do jámy lvové – k podmínkám kinematografického způsobu výroby v rámci rané industrializace a volného trhu.

Přestože se náš přístup liší a nakonec se zaměřujeme i na jiné aspekty, impulsem při práci byla zmínka o plánovaném projektu Haruna Farockiho, který měl „vycházet ze spojení filmu, fyziologie a vědy o práci, jež stojí u zrodu kinematografie, s rolí, jakou dnes v reorganizaci života (včetně těla a práce) sehrávají počítačové simulace a animace.“ [1]

Konfrontování otázky animace – zprostředkování a regulace pohybu – s sebou nese problém reanimace – donutit něco již nehybného (neživého) znovu k pohybu (životu).

Výsledek reanimace je často znepokojivý – něco se hýbe, přestože by nemělo, zdráháme se to pak označit za „živé“ a dostáváme se do sféry „nemrtvého“.

Od rozsekání pohybu v rámci abstrakce práce, které odráží logiku montážní linky a dělby práce – skrze proces komodifikace, v němž se tyto oddělené části reanimují do podoby monstrózní komodity – ve vztahu k napětí, jež vzniká při snaze učinit z pohyblivého obrazu zboží – až po fantasmagorický efekt autonomního pohybu, podmíněný skrýváním vlastních prostředků výroby.

Z těchto operací začala vystupovat komplexní struktura. Výstava tak není odpovědí – ale spíše přizváním k tomu se problémem zabývat – je pokusem o mapování, které by mohlo sloužit k navigaci v tomto terénu.

[1] Anselm Franke, A Critique of Animation, e-flux, 2014.

Fascination with the „industrial magic“ of moving image and its rapid development that is paired with a growing suspicion that some of the logic behind these tricks has remained unchanged for more than 100 years prompted us to embark on a journey right into the belly of the beast — conditions of cinematic mode of production within the early industrialisation and free market economy.

Although our approach differs and we ended up zooming in on other aspects, the impulse for developing this project came from stumbling upon a mention of Harun Farocki’s plan for a film project that “would have drawn comparisons between the alliance of film, physiology, and the science of work that are at the origins of cinema, and the role that computer simulations and computer animation have assumed in reorganizing life (as well as the body and work) today.” [1]

When dealing with the question of animation – mediation and regulation of movement – we got faced with its relationship to reanimation – making something inanimate (dead) to move again (appear alive).

The result of reanimation is often uncanny — something moves, even though it shouldn’t be moving on its own. We hesitate to call it “alive,” and instead find ourselves entering the realm of the “undead”. From the dissection of motion within the abstraction of labor, which mirrors the logic of assembly line within the division of labor – through the commodification process that reanimates these severed parts into monstrous commodity form – in relation to the struggles that arise in attempts to commodify moving image – to the phantasmagoric effect of autonomous movement conditioned by the concealment of its means of production. These operations started to show the emergence of a complex structure, and so this exhibition is not so much an answer to a problem but an invitation to deal with it, an attempt at creating a map to start navigating this terrain.

[1] Anselm Franke, A Critique of Animation, e-flux 2014

Dvojí význam **Fantasmagorie** je určitým způsobem syntetizován v „industriální nekromancii“ Edisonovy společnosti. Návrh posledního, nikdy nedokončeného vynálezu Thomase A. Edisona vrátil otázku reanimace zpět do centra dění – jednalo by se o zvukové zařízení, které by umožňovalo komunikaci s duchy. Kdyby takové nahrávky někdy skutečně vznikly, vztahovala by se na ně autorská práva? Byl by přístup ke komunikaci se záhrobím střežen za platební bránou? Byly by některé reanimované hlasy mrtvých dražší než jiné? Konaly by se světové přehlídky věnované výstavní hodnotě těchto přízračných komodit?

Pokud je možné komodifikovat něco tak nestabilního a nehmátatelného, jako je pohyblivý obraz, je možné cokoli. Edisonův filmový štáb byl vždy na místě – vyzbrojen agresivním marketingem, připraven rozsekát události i filmový pás, aby z nich vykouzil co nejvíce zboží, a přitom všechny své frankensteinovské metody cestou pečlivě patentoval.

The Skeleton Dance, Disneyho Silly Symphony z roku 1929 – první animovaný film, pro který byla nejdříve složena hudba a animovalo se do jejího rytmu – přešel 1. ledna 2025 do veřejného vlastnictví.

„Disney je zázračná ukolébavka pro (...) všechny spoutané hodinami práce a regulovanými chvílemi odpočinku, matematickou přesností času, pro ty, jejichž životy jsou rozkresleny podle centů a dolarů. (...) Disneyho filmy jsou vzpourou proti fragmentaci a standardizaci (...) Ale tato vzpoura je lyrická. Je to blouznění. Bezmocné a bez následků.“

– Sergej Ejzenštejn, O Disneym

Organizovaná choreografie pohybu na obou stranách obrazovky – odpoutání na straně jedné, zaujetí na druhé.

The double meaning of **Phantasmagoria** can be seen as somehow synthesised in the “industrial Necromancy” of the Edison Company. Thomas Edison’s proposal for his last, never-completed invention returned the question of reanimation back to the central stage – an audio device for communication with ghosts.

If these recordings were ever made, would they be copyrighted? Would access to communication with the afterlife be secured behind a paywall? Would some reanimated dead voices be worth more than others? Would there be any world expositions exhibiting the display value of such spectral commodities? If something so unstable and intangible as the moving image can be commodified, anything is possible. The Edison film crew was there – ready with their aggressive marketing, ready to dissect the event and the film strip to conjure up as many commodities as possible, patenting their Frankensteinian methods along the way.

The Skeleton Dance, a 1929 Disney Silly Symphony – the first animated cartoon where the music came first and the animation was choreographed to its rhythm – entered the public domain on January 1, 2025.

“Disney is a marvelous lullaby for (...) those who are shackled by hours of work and regulated moments of rest, by a mathematical precision of time, whose lives are graphed by the cent and the dollar. (...) Disney’s films are a revolt against partitioning and legislating (...) But the revolt is lyrical. This revolt is a daydream. Fruitless and lacking consequences.”

– Sergei Eisenstein, On Disney

Organised, choreographed movement on both sides of the screen – releasing motion on one side to capture it on the other.

„**Pane bože! Ono to žije!**“

Ztotožnění pojmu života a pohybu nebylo dominantní pouze v mýtu o moderním Prométheovi. Představení Fantasmagorie z konce 18. století lze chápat jako prvotní scénu exhibice pohyblivého obrazu. Duchové bez těla, tančící kostry nebo cokoli znepokojivého – cokoli, co se pohybuje samo, přestože by nemělo. Tento efekt autonomního pohybu byl umocněn skrýváním prostředků projekce ve tmě, mimo dohled diváků. Říká se, že „nejlepší vizuální efekty (VFX) nevypadají jako vizuální efekty“.

Jediným omezením pro vznášející se pohyb přeludu jsou přesné, disciplinované pohyby operátora projekčního mechanismu – choreografie musí být zachována. Jak by se dala měřit efektivita těchto pohybů? Mohly by být podrobeny Gilbrethovým studiím? Svoboda přeludu končí tam, kde začíná nedisciplinovaný pohyb operátora.

Marx popsal jako „fantasmagorický“ vztah směnné hodnoty zboží, který zastíňuje vztah mezi pracujícími, kteří je ve skutečnosti vyrábějí. Produkt se prezentuje jako sebe-produkující. Tento efekt animovaných, „tancujících“ komodit na jevišti volného trhu byl zajištěn skrýváním prostředků výroby v zákulisí.

Přízrak obchází naše obrazovky – přízrak Fantasmagorie!

“**Oh my God! It’s alive!**”

The identification of the notion of life with movement was dominant not only in the myth of The Modern Prometheus. The Phantasmagoria shows in the late 18th century were the primal scene of the exhibition of moving images. Ghosts, dancing skeletons, or anything uncanny – anything that appears to move on its own when it should not. This effect of autonomous movement was amplified by hiding the means of projection in darkness, from the sight of the spectators. There is a saying that “the best VFX looks like no VFX.”

The only constraints for the hovering motion of the phantasm are the precise, disciplined movements of the projection operator. Choreography must be maintained. How would the efficiency of these motions be measured? Could they be subject to Gilbreth’s motion studies? The freedom of the looming phantasm ends where the undisciplined movement of the projection operator starts.

Marx described as “phantasmagoric” the relation between the exchange value of commodities that overshadows the relationship between workers who, in fact, produce them. The product presents itself as self-producing. This effect of animated “dancing” commodities within the stage of the free market was secured by hiding the means of production behind the scene. A Specter is haunting our screens – the Specter of Phantasmagoria!