

Články

FILMY, KTERÉ VIDÍ
VLASTNÍ VIDĚNÍ

Petr Szczepanik

Každý film je v mnoha smyslech pravým dramatem vidění a toto drama se od samých počátků ve filmech tematicky i symptomaticky „vrací“: od fascinace zvětšovací sklem v BABIČČINĚ LUPĚ po Lininu krátkozrakost v PODEZŘENÍ, po čelní sklo a zpětné zrcátko v TAXIKÁŘI, od klíčové dírky v HLEDÁNÍ DŮKAZU po obrazy blikavě se odrážející na Brodyho brýlích v ČELISTECH, zatímco on obrací stránky knihy o žralocích a nachází zde obrazy nadcházejícího filmu [...]. Drama vidění ve filmu se vrací jako drama vidění filmu: divák bude připoutaný k filmu jako podívané natolik, nakolik se svět filmu bude sám prozrazovat jako podívaná.¹⁾

ZVLÁŠTNÍ DNY Kathryn Bigelowové – komplexní smyslové a emocionální zkušenosti ve formě digitálních disků nahrávaných pomocí lebečních čidel jsou žádaným zbožím na černém trhu blízké budoucnosti. Bývalý policista Lenny (Ralph Fiennes) se snaží při jejich distribuci zachovat alespoň zdání etických zásad, dokud nenarazí na jednu výjimečně zvrhlou nahrávku. Spolu s neznámým nositelem nahrávacího aparátu vnikáme v čistě subjektivním hledisku do bytu cizí ženy, jeho ruce ji omráčí a spoutají. Ale ještě než dojde k samotnému znásilnění, nastane to, co je skutečným zdrojem Lennyho zděšení: neviděný násilník uzavře obvod futuristického aparátu, a to tím, že oběť napojí na svůj vlastní výstup a učiní ji tak divákem jejího vlastního znásilnění a posléze i umírání. Uzavírá tak solipsistní smyčku dispozitivu: to, co dívka prožívá jako pohled ven, je ve skutečnosti uvnitř obvodu; to, co vnímá jako obraz sebe sama, je ve skutečnosti filtrováno cizím viděním. Dívka je aparátem situována do pozice, kdy nemůže vidět nic než sebe samu a její pohled je přitom programován aparátem; setkává se pouze sama se sebou jako s někým cizím. V posledním záběru scény, kdy kamera najíždí na mrtvou zorničku a zrcadlí temnou siluetu vraha, se skrývá otázka: co zbylo na místě mrtvého subjektu, který viděl svou smrt? Smyčka dispozitivu se odráží ve vztahu k Lennymu, který si v autě přehrává záznam, a ve vztahu k divákovi, který sleduje film.

Z pragmatického hlediska je médium filmu něčím jiným než celuloidovým pásem smotaným na cívce. Médium není pouze sdělovacím prostředkem nebo paměťovým nosičem. Chceme-li do pojmu média zahrnout pragmatickou dimenzi, vztah k instanci recepce, musíme (v souladu s Lacanovým pojetím jazyka) od vztahu označujících – označované

1) Stephen H e a t h, *Questions of Cinema*. Bloomington 1981, s. 44.

přejít k modelu označující – subjekt. Médiem filmu pak bude kinematografický aparát, čili komplexní stroj kinematografie zahrnující technické procesy i jejich kulturně sociální kontext, který produkuje nikoli významy, nýbrž přiděluje pozice, produkuje kinematografické subjekty, konstruuje určité „historické percepční a priori“.²⁾

Při své etymologické analýze slova *apparatus* dochází Vilém Flusser k vysvětlení, že „aparát je věc, která je připravena a na něco tajně číhá“³⁾, je připravena k činu (např. k fotografování). Z kulturní analýzy fungování aparátů pak Flusser vyvozuje, že jsou to černé skřínky (*black boxes*) simulující myšlení, které zapojují člověka jako svou funkci do procesu kulturní produkce symbolů. Klíčový je pro fungování aparátu dynamický mocenský vztah mezi jeho imanentním programem a „hravými“ praktikami uživatele. Funkcionář aparátu ovládá aparát z vnějšku, hraje si s možnostmi jeho programu, ale nemůže nahlédnout dovnitř, do černé skřínky, protože program aparátu je příliš komplexní. Každý program totiž funguje podle nějakého nadřazeného metaprogramu: program fotoaparátu podle programu fotografického průmyslu, ten zase podle socioekonomického aparátu.⁴⁾

V latinských slovnících ale najdeme i další významové stopy: kromě všeobecně rozšířeného chápání aparátu jako přístroje nás může laické pátrání zavést i ke slovesu *pareo*, které se překládá jako objevovat se, ukazovat se (na rozkaz), být poslušen, poddávat se. Odtud by vedla již přímá cesta k Foucaultovu pojetí disciplinárního dispozitivu, především pak k jeho ideální podobě – Benthamovu Panoptikonu.⁵⁾

Podíváme-li se blíže na pojem dispozitiv, zjistíme podobnou absenci konkrétního autorství jako u pojmu aparát. Slovo dispozitiv má totiž jednak běžné použití (především ve francouzštině) jako označení technického zařízení, uspořádání, jednak získává specifickou

2) Zásadní orientaci pro přenos teorie aparátu do oblasti médií mi poskytla četba tří překladových a dvou autorských antologií teoretických textů o nových médiích připravených Andrzejem Gwóźdźem a kniha *Obrazy i rzeczy* téhož autora. Jako zasvěcený popularizátor německé teorie médií mi otevřel cestu ke koncepci intermediálních dějin filmu, kterou reprezentují mj. Yvonne Spielmannová, Jürgen E. Müller, Karl Sierek nebo Siegfried Zielinski, jehož kniha *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History* ukazuje, co konkrétně znamená mediální nečistota filmu a jak by mohla vypadat disciplína zvaná archeologie médií. Norbert Bolz zase – na základě Waltera Benjamina – přesvědčivě definoval médium jako „historické percepční a priori“, které nastoluje nový režim vidění. Srov.: Andrzej Gwóźdź (Ed.), *Po kinie? ... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*. Kraków 1994; A. Gwóźdź (Ed.), *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce 1994; A. Gwóźdź (Ed.), *Pejzaże audiowizualne. Telewizja – wideo – komputer*. Kraków 1997; A. Gwóźdź – Sław Krzemiński – Ojak (Ed.), *Intermedialność w kulturze końca XX wieku*. Białystok 1998; A. Gwóźdź (Ed.), *Współczesna niemiecka myśl filmowa. Od projektora do komputera*. Katowice 1999; A. Gwóźdź, *Obrazy i rzeczy*. Kraków 1997; Siegfried Zielinski, *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam 1999.

3) Vilém Flusser, *Za filosofii fotografie*. Praha 1994, s. 19.

4) Aniž by však tato programová hierarchie končila nějakým nejvyšším programem posledního aparátu. Flusserova kusá teorie zde evidentně (ač to nepřiznává) vychází z Althusserova pojetí ideologického státního aparátu, který svou anonymní moc uplatňuje pomocí ideologie vtělené do materiální praxe institucí, jako je rodina, náboženství, škola apod. Na druhé straně (ve věci simulace myšlení, aparátu jako umělé inteligence) se Flusser blíží kognitivním modelům (vidí esenci aparátního fungování v číselném zpracování dat).

5) Viz Michel Foucault, *Dohlížet a trestat*. Praha 2000.

funkci ve filosofii, teorii filmu a médií. Z etymologického hlediska⁶⁾ bychom mohli významové stopy rozdělit do několika skupin: 1. prostorové uspořádání, rozmístění dle určitého plánu; 2. náchylnost, inklinace, předpoklady; 3. situovanost na konkrétní (vhodné) místo; 4. vojenská sestava; 5. právník nařízení. Pokusíme-li se přijmout všechny roviny souběžně, dostaneme spojení rozčleněného prostoru, disciplinující moci a určité programované pozice.

V dějinách myšlení o filmu na pojem aparát (francouzsky *appareil*) narazíme nejprve v souvislostech s dějinami filmové techniky nebo v samotné technické terminologii. Aparátem se nazývala současně kamera i projektor.

V sedmdesátých letech se díky francouzskému filosofovi Jeanu-Louisi Baudrymu pojem kinematografického aparátu stal symbolem epistemologického obratu ve filmové teorii. Baudry sloučil v pojmu aparátu tři zdroje: Lacanovu a Freudovu psychoanalýzu, Althusserovu teorii ideologie a teleologickou teorii kinematografické technologie. Baudryovský impuls spočívá ve výzvě k přechodu od studia individuálních filmových děl (koncových produktů) k práci (transformacím) technické základny a k psychoanalyticko-ideologické analýze prostoru kinematografického vnímání. Aparát tedy není pouze kinematografickým strojem v úzkém slova smyslu (kamera-projektor), ale strojem (technickým uspořádáním) v kontextu širšího sociálního a kulturního „stroje“, pro nějž je ten první pouze bodem konvergence linií moci.

V první ze svých dvou klíčových statí⁷⁾ o kinematografickém aparátu Baudry popisuje, jak jsou operace základního aparátu v klasických filmech skrývány podle principu popřené difference, čímž vzniká efekt homogenity na jedné straně (plynulý pohyb, dostředné uspořádání) a vševnímajícího subjektu na straně druhé. To, co je ideologicky zatíženým umělým výtvozem, je prezentováno jako něco přirozeného. Princip potlačené konstitutivní difference lze nejlépe pochopit na příkladu iluze pohybu: kamera zaznamenává pohyb díky tomu, že jej rozkládá do sérií statických okének, mezi nimiž jsou minimální difference. Aby pohyb (a s ním i vědomí) opět ožil v kině, musí být znovunastolena kontinuita a konstitutivní difference potlačeny.

Kinematografický aparát je podle Baudryho naplněním koncepce renesanční centrální perspektivy, která zavádí ideální centrální bod viditelného, vzhledem k němuž se organizují všechny prvky znázorněné skutečnosti, který je implikován prostorovým uspořádáním představeného světa obrazu a jenž je současně aktivním zdrojem významu. Toto centrum sídlí v lidském oku, v pozici ideálního diváka a v kinematografii je zastupováno pozicí kamery, jejíž monokulární technologie vyrůstá přímo z buržoazní ideologie: produkuje efekt vševnímajícího (transcendentálního) subjektu, který dává heterogennímu obrazu rysy koherence a dostřednosti. Souběžně s tím, jak jsou v průběhu projekce a divácké percepce transcendovány difference mezi jednotlivými políčky, hledisky, vizuálními aspekty znázorněných předmětů a mezi dílčími stavy vědomí, konstituuje se na jedné straně efekt celistvého a plného významu-pohybu, na druhé straně jednotný transcendentální subjekt, který onen první proces umožňuje a je jím současně

6) Na základě latinských, francouzských, anglických a německých slovníků.

7) Jean-Louis Baudry, *The Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*. In: Philip Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York 1986, s. 286 – 298.

konstruován. Konstituce významu-pohybu/vědomí se realizuje prostřednictvím dvou operací: metaforické (neznámý, na nějž se odvolává obraz jako na svůj subjekt – princip sutury) a metonymické (subjekt je současně na místě celku i na místě jednotlivých částí nahrazujících celek – dílčích aspektů a hledisek a fází percepce – fenomenologický motiv).

Podle Baudryho souputníka a kritika Jeana-Louise Comolliho⁸⁾ je hlavním činitelem produkce pozice ideálního subjektu hloubka ostrosti, která uvádí filmový obraz do přímé spojitosti s perspektivou quattrocenta s její iluzí třetího rozměru: individuální, centralizované oko objektivu způsobuje, že hloubka pole je organizována kolem kolmice k povrchu plátna, jejíž „centrální paprsek“ diváka situuje do přesně vymezeného bodu vidění. Ideologický efekt základního kinematografického aparátu tedy spočívá v produkci subjektu pomocí vyznačení iluzorního centra-oka, které není omezeno materiálními zákony; celý svět je tu pro ně a ono je současně autorem celého světa.

Druhý Baudryho text o aparátu⁹⁾ rozvíjí poslední pasáže jeho předchozí studie, které se týkaly lacanovské teorie kinematografické percepce. Baudry precizuje pojetí základního aparátu a zavádí pojem dispozitivu. Kinematografický aparát se tedy skládá ze dvou nedílných částí. *Appareil de base* je souborem přístrojů, technik a operací technické základny kinematografické produkce a jejich kontextu (nelze jej redukovat na kameru, protože se týká především ideologických aspektů „neviditelné“ práce založené na rozprostírání a stírání diferencí), zatímco *dispositif* se vztahuje ke konkrétnímu uspořádání prostoru projekce a k determinované pozici jejího subjektu, čili „mentální mašinérii“ subjektu, k logistice kinematografického vnímání.

Kinematografické vnímání Baudry uvádí do souvislosti s několika jinými aparáty: s dispozitivem platónské jeskyně, s dispozitivem snění a s freudovskými prostorovými (optickými) modely psychického aparátu. Freudovy optické modely psychického aparátu (fotoaparát, mikroskop, později „mystic writing pad“) jsou založeny na principech záznamů do paměťových stop, jejich znovuvyvolávání ve formě představ a na prepisovatelnosti (viz prepisovatelnost plátna). Vnímání sice registruje stále nové podněty, ale ty jsou uchovávány v hlubších vrstvách paměti jako s časem navrstvené a propojené stopy (chráněné před nahodilými vlivy stárnutí), které mohou být opakovaně použity. To odpovídá dualitě plátno/celuloidový pás a současně dvojímu místu subjektu: 1. v percepci, vědomí (přechodnost, dočasnost, sukcesivnost, mobilita percepce a představ); 2. v nevědomí (systém stop, stálost, zde subjekt opětovně nachází sám sebe v rámci idealistické perspektivy).

Divák sedí v kině izolován od okolních diváků, ve tmě, znehybnělý, ve stavu podobném snění; neotáčí hlavou, protože statický výřez plátna mu poskytuje jediné pole viditelného; všechno, co je, se samo odvíjí před ním, jako by byl autorem a středobodem celého světa. Stíny vrhané na plátno přitom (podobně jako stíny v platónské jeskyni) nejsou dány odrazem světla od skutečných předmětů, ale od maket, kopií, kterými manipuluje v úkrytu před zraky diváků strojník, čili promítač. Divák prochází umělou regresí do stadia

8) Jean-Louis Comolli, *Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field* (Parts 3 and 4). In: Ph. Rosen (Ed.), c. d., s. 421 – 443.

9) Jean-Louis Baudry, *The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of the Reality in the Cinema*. In: Ph. Rosen (Ed.), c. d., s. 299 – 318. (V anglických překladech se pojem *dispositif* uvádí jako *apparatus*.)

zrcadla, kdy bylo jeho tělo ještě percepčně nesjednoceno a motoricky nevyvinuto, a proto potřebovalo svou celistvost konstruovat podle principu substituce svých defektních orgánů za orgány náhradní (zde instrumenty a ideologické formace kinematografie) – v kině se pomocí identifikace s kamerou stáváme vševnímajícím subjektem. Divák i Platónův vězeň jsou stíny fascinováni; i kdyby jim někdo odhalil pravdu, nechtěli by ji přijmout a vzdát se své pozice (divák navštěvuje kino opakovaně). Jsou v teplé tmě, odpovídají, a proto se jim snižuje schopnost testování reality, čímž je umožněno zaměňování reprezentací za percepcce. Imaginární řád vyplňuje mezery, trhliny v řádu označujících a nastoluje iluzi jednoty.

Základním efektem kinematografického aparátu je dojem reality. Ten ale nevzniká díky podobnosti stínů se skutečnými předměty, simulací skutečnosti, nýbrž simulací pozice subjektu jakožto subjektu ve stavu snění. Během snění nastává regrese do stadia primitivního narcismu, kdy se zvyšuje průchodnost mezi systémy vědomí, předvědomí a nevědomí, snící přijímá vnitřní projekce jako vnější vněmy, transformuje percepci do kvazihalucinace a kromě toho přestává rozlišovat mezi já a druhým. Dojem reality se ale nevztahuje k pojmu reality každodenní zkušenosti, nýbrž k „více-než-realitě“, jež se konstituuje díky hlubokému vnoření subjektu do svých představ, silnější emocionální angažovanosti, díky nemožnosti útěku od nich: je to skutečnost existující pro subjekt.

Kinematografický aparát je tedy pevně propojen s odvěkými formami lidské touhy (vepsanými do psychické struktury člověka): s touhou po návratu do matčina lůna (k nediferencované celistvosti), s touhou po stavu halucinačního uspokojování touhy (touha přijímat představy jako realitu) a především s touhou nevědomí manifestovat se vzhledem k vědomí, což odpovídá touze inscenovat mechanismy vlastního psychického aparátu, čili tvořit stroje, které napodobují scénu nevědomí, v níž člověk tkví.

Podle Christiana Metze je „konstituce kinematografického signifikantu založena na sérii navzájem sřetězených zrcadlových efektů. Kinematografická instituce se ve svém topickém uspořádání podobá onomu „druhému prostoru“, kterým je technické zařízení (kamera, projektor, filmový pás, projekční plocha atd.), tato objektivní podmínka celé instituce: přístroje, jak známo, zahrnují také řadu zrcadel, čoček, světel, závěrek, matnic, kterými prochází osvětlující svazek paprsků: druhé zdvojení, tentokrát globální, při němž přístrojové vybavení se stává metaforou institucionalizovaného duševního procesu.“¹⁰⁾ Jednotlivé přístroje se podobají sobě navzájem a zrcadlí se i ve svých částech (kamera, projektor, kopírka) a jako suplement se stává součástí kinematografie i zdvojení teoretikovo: dívá se na sebe sama, jak se dívá na film.

Baudryho teorie aparátu patří k vůbec nejdiskutovanějším filmově teoretickým koncepcím a prošla celou řadou kritických revizí. Bývala nazývána mechanistickou, ahistorickou, deterministickou nebo tautologickou. Pro naše potřeby stačí, když načrtne jen tři základní motivy této kritiky. Nejzásadnější je výtku ahistoričnosti ideje aparátu. Baudryho aparát měl charakter ideálního nadčasového modelu, který byl založen na odvěké lidské touze a struktuře lidské psychiky. Taková myšlenka se z dnešní perspektivy jeví jako překonaná, protože humanitní vědy se jednoznačně přiklání k historizujícímu chápání

10) Christian Metz, *Imaginární signifikant. Psychoanalýza a film*. Praha 1991, s. 70.

veškerých kulturních forem.¹¹⁾ Kinematografie je umělý vynález a konstrukce, nikoli výsostná realizace věčné ideje. Je například neprokazatelné, že idea centrální perspektivy doby renesance našla své naplnění v kinematografickém aparátu, protože zde již nejde o smluvně ustanovený řemeslný postup, nýbrž o atribut technického přístroje, byť vzniklého v neodmyslitelné vazbě s konkrétním kulturním kontextem.

Rick Altman ve studii *Toward a Theory of the History of Representational Technologies*¹²⁾ na modelu dialektiky technologie a techniky¹³⁾, které obě mohou fungovat jako impulsy historické změny, ukazuje historickou proměnlivost kinematografického aparátu, nelineární a nekumulativní aspekty jeho vývoje. Altman uvádí zásadní argument proti Baudryho implicitní opozici „skutečnosti“ a aparátu, který ji má znázorňovat. Po vzoru teorie intertextuality popisuje zrod nových aparátů technické reprezentace jako překlady kódů, kdy nový způsob reprezentace skutečnosti v sobě zahrnuje kódy skutečnosti předchozích aparátů, které pouze modifikuje. Nejde tedy o to, že by nové aparáty nově (lépe) znázorňovaly skutečnost, ale o to, jak znázorňují jiné aparáty, bývalé dominantní způsoby reprezentace. Existuje vlastně jen reprezentace reprezentace, a proto každý aparát mluví více hlasy.

Kromě toho, že kinematografický aparát nenaplnuje věčné poslání ideálního aparátu a není v průběhu svého vývoje stále tentýž, je také jedním z mnoha souběžně existujících a navzájem se prostupujících dispozitivů. Jako příklady můžeme uvést rané „pouťové“ sledování filmů¹⁴⁾ nebo současné symbiózy multikin s nákupními centry, kde se často klasická situace diváka mísí s pozicí nakupujícího nebo s návyky uživatelů novějších médií.¹⁵⁾

Druhý motiv kritiky se týká programované pozice subjektu. Baudryho dispozitiv determinuje diváka neomylně a absolutisticky. Dějiny filmové kultury a recepce naopak

11) Siegfried Zielinski ve své revizi Baudryho koncepce navrhuje rozlišovat čtyři základní dispozitivová uspořádání: předkinematografické optické přístroje pro iluzi pohybu v čase a prostoru; kinematografii; televizi; pokročilou televizi (my bychom po deseti letech dodali počítačové hypermédium); důležité je, že odmítá tyto dispozitivы zkoumat odděleně a chronologicky, protože žádný z nich nevystupuje v čisté podobě, což dokazuje svými dějinami kinematograficko-televizních hybridů. Jako příklad můžeme uvést intermediální dekonstrukci Baudryho vzoru – Vertova. Zielinski se pokouší dokázat, jak Vertov svým utopickým přesahem za hranice dobového dispozitivu realizoval ideální naplnění programu videoaparátu, extrémně operativních automatických minikamer. Srov. S. Zielinski, c. d., s. 19, 120 – 122.

12) Rick Altman, *Toward a Theory of the History of Representational Technologies*. „Iris“ 1984, č. 2. Srov. Alicja Helmanová, *Aparat*. In: A. Helmanová (Ed.), *Słownik pojęć filmowych*. Tom 7. Wrocław 1994, s. 32 – 34.

13) Stephen Heath provádí důležité rozlišení pojmů technologie a techniky (v mn. č.). Technologie je systematická aplikace vědeckého poznání na praktické problémy (kinematografie); tvoří základnu pro techniky, které začleňují prvky technologie specifickým způsobem (filmové postupy, styl) do procesů produkce jednotlivých filmů a do ideologických vztahů. Aparát je tedy věcí aplikované technologie, ale zahrnuje širší spektrum vztahů než jen jednotlivé techniky: především ideologické a historické limity technologie). Viz S. Heath, c. d., s. 231 – 233.

14) Srov. Małgorzata Hendrykowska, *Z metodologicznych problemów badań nad historią filmu. O miejscu interpretacji historycznej i perspektywie semiotycznej w badaniach nad filmem przed rokiem 1914*. In: K. Zamiana (Ed.), *Epistemologiczne podstawy badań nad kulturą*. Warszawa – Poznań 1992, s. 133 – 145.

15) Srov. Wiesław Godzic, *Oglądanie i inne przyjemności kultury popularnej*. Kraków 1996.

prokazují, že pozice subjektu není nikdy jednotná (a co víc, sám subjekt nemá centrum ani pevné kontury). Například výzkumy tzv. birminghamské školy kulturních studií¹⁶⁾ dospěly spíše k modelu pluralitních pozic a identifikací. Divák nikdy není aparátem zcela determinován, vždy se v jeho recepci realizuje určitý opoziční program (proti programu aparátu), byť by měl pouze formu podvracení nebo negociace. Při kvalitativních výzkumech diváckých způsobů „čtení“ televizních textů se zjistilo, že jeden a tentýž divák může současně souhlasit s emancipací ženské hrdinky detektivního seriálu a identifikovat se s implicitními strategiemi znehodnocení této emancipace, které jsou vtěleny do formálního zpracování. Divácké identifikace a interpretace nejsou nikdy lineární, ale spíše mnohvrstevnaté, multiplicitní.

Feminističtí kritici¹⁷⁾ přišli s výtkou, že teorie aparátu a instituce homogenizují diváka tím, že činí z kinematografie odpověď na specificky mužskou touhu a komplexy. To, co má smysl jen ve vztahu k sexuální diferencii, je zde chápáno jako všeobecně platné a navíc spojené s přirozenými vlastnostmi lidského vnímání (model aparátu byl nazýván „pánským strojem“).

Za třetí: Noël Carroll¹⁸⁾ provedl osvěžující analýzu Baudryho argumentace. Baudry podle něj postupuje metodou indukce a konstruování analogií, přičemž tyto analogie mají jen nedostatečná opodstatnění v empirických rysech srovnávaných skutečností (kina a plátónské jeskyně, pozice diváka a snícího). Carroll se staví k Baudryho obecnému a ahistorickému srovnávání zády a vypočítává dílčí difference, „signifikantní disanalogie“, někdy až hnidopišským způsobem (zdůrazňuje například, že spát a sledovat filmy můžeme i v osvětleném prostoru a že se při tom trochu hýbeme, nebo že v raných japonských kinech bylo publikum situováno pravoúhle k ose projektoru), aniž by nabízel alternativní vysvětlení.

Pro tento text není zásadně důležité, jestli Baudryho argumentace splňuje pravidla vědecké hypotézy a odpovídá empirickým výzkumům, protože je pro nás spíše ukázkou specifické představy o kinematografii. Nejde tedy ani tak o to, jak empiricky vypadá situace jednotlivých diváků v kině, jako spíše o dominantní kulturní reprezentace kinematografického dispozitivu, o kodifikovaný záznam zkušenosti¹⁹⁾ s aparátem, který budeme

16) Srov. Fiskeho kritiku tzv. „screen theory“. John Fiske, *Television Culture*. London 1987.

17) Srov. sumarizaci této feministické kritiky teorie aparátu in: Judith Mayne, *Cinema and Spectatorship*. London – New York, 1993.

18) Srov. Noël Carroll, *Mystifying Movies. Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York 1988, s. 13 – 32. Jako příklad Carrollovy distance může posloužit jeho poznámka k analogii mezi plátnem kina a prsem: „Někteří bílí lidé si možná prsa vybavují jako bílá, a pak se jim asociují s bílým plátnem. Ale ne každý je bílý.“ Viz tamtéž, s. 29.

19) Nejkrásnějším osobním popisem dispozitivu kina, jaký znám, je kratičký esej *Au sortant du cinéma* Rolanda Barthesa. Barthes zde popisuje tělesnou rozkoš a hypnotický stav, jenž zakouší v situaci měkkého, ospale rozvaleného, nečinného vyčkávání na film v kině a který jej provází při východu z kina na setmělou ulici. Skutečná fascinace filmem přitom není fascinací konkrétními obrazy, ale apriorní fascinací, rozkoší obcování s kinematografickým dispozitivem. Proto Barthes tak poeticky píše o tančících snopcích světla vycházejícího z kabiny, o těle sesunutém v křesle, o zalidněné a přece anonymní tmě, krátce o rozptýleném erotismu kina. Viz Roland Barthes, *Wychodząc z kina*. In: Wiesław Godzic (Ed.), *Interpretacja dzieła filmowego. Antologia przekładów*. Kraków 1993, s. 157 – 160 (fr. orig.: R. Barthes, *Au sortant du cinéma*. „Communications“ 1975, č. 23).

srovnávat se zkušenostmi a reprezentacemi jiných mediálních aparátů. Nebude nás tedy zajímat pravdivost, nýbrž spíše síla baudryovského modelu. A tu se pokusíme prokázat tak, že budeme stopovat vize aparátu v mediálně autoreflexivních filmech.

Jediným konkrétním filmem, kterému se Baudry ve svých dvou základních textech alespoň náznakem věnuje, je MUŽ S KINOAPARÁTEM, který považuje za příklad dekonstruktivního odhalování práce aparátu. Vertovův film podle něj odhaluje aparát „z masa a krve“²⁰⁾, který je v klasických dílech maskován. Z Baudryho dekonstruktivistického pojetí práce aparátu vychází heslo „zviditelnit dispozitiv“ (*montrer le dispositif*), které mělo fungovat jednak jako vodítko pro analýzu filmů, jednak jako program pro uměleckou tvorbu. Šlo o to hledat filmy, které by neskrývaly konstitutivní diference, ale naopak by pomocí odhalování operací své technické základny zviditelňovaly sám aparát.

Stačí ale pouhé narušení práce aparátu produkujícího imaginárno, jeho negace, k tomu, aby vznikl efekt skutečné reflexe? Ze shrnující studie Alicji Helmanové²¹⁾ vyplývá, že kritici se postupně přikláněli k vrstevnatějšímu pojetí kinematografického sebeuvědomění²²⁾ filmu. Jedna věc jsou různé zcizující efekty, rámování fiktivních realit a filmy o filmu v běžném slova smyslu (o jeho natáčení – včetně mistrovských děl jako VŠE NA PRODEJ nebo HELLZAPOPPIN, který tak sofistikovaně tematizuje umělost filmové iluze), druhá věc je symbolický metajazyk včleněný do procesu vypovídání, který se pomocí svých příznaků ohlašuje v diskursu.

20) Viz pozn. 7, s. 298.

21) Viz A. Helmanová, c. d., s. 7 – 51.

22) Pojem mediální autoreflexe, reflexivity si žádá alespoň krátkou explikaci. Ze slovníkové definice vyčteme dva základní významy „reflexe“: rozumová úvaha zaměřená na pochopení vlastních teoretických a praktických výkonů a východisek; odraz, zrcadlení. Pojem se nám spojuje s Brechtovým zcizovacím efektem a požadavkem, aby umění odhalovalo principy své vlastní konstrukce. V románech jako *Sentimentální cesta* Lawrence Sterna, *Tom Jones* Henryho Fieldinga, *Penězokazi* André Gida, *Muž bez vlastností* Roberta Musila nebo v projektech avantgard a nového románu se setkáváme s různými projevy metanarace, autotematismu a zcizování. Reflexivita je ale typická pro celé moderní myšlení (až po dekonstrukci), které je založeno na odhalování vlastních předpokladů. R. Stam předkládá výčet významových kořenů pojmu ve vztahu k filmu, viz Robert Stam, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*. Ann Arbor 1985. Na jiném místě píše, že slovo „reflexivity“ je do oblasti estetiky přejato z psychologie, kde značilo schopnost mysli vystupovat současně jako objekt i subjekt poznávacího procesu. Kříží se v něm následující morfologické skupiny: „auto“, „meta“, „reflex“, „sebe“ a „textualita“. Odtud pak vychází řada teoretických konceptů označujících reflexivní praxi: pojem sebeuvědomá fikce (*self-conscious fiction*) označuje romanopisce upozorňující na status románu jako artefaktu; metafikce (*metafiction*) je definována jako fikce o fikci, která komentuje svou vlastní narativní a lingvistickou povahu; anti-iluzionismus (*anti-illusionism*) odkazuje k románům a filmům, které se staví proti realistické tradici reprezentace odhalováním nepravděpodobnosti syžetu, postav a jazyka; sebereferenčnost (*self-referentiality*) označuje každou entitu či text, který referuje nebo odkazuje k sobě samému; *mise-en-abyme* označuje nekonečný regres zrcadlových odrazů a charakterizuje tak literární, výtvarný nebo filmový proces, v němž pasáž, výřez nebo sekvence hraje v miniatuře roli textu jako celku. Sebeoznačování kódu (*auto-designation of the code*) nakonec odkazuje k textuální situaci, kdy je akt komunikace reprodukován ve struktuře samotného sdělení. Srov. R. Stam – R. Burgoyne – S. Flitterman-Lewis, *New Vocabularies in Film Semiotics*. London – New York 1993, s. 200n. V přítomném textu nás bude zajímat výhradně autoreflexe kinematografického dispozitivu v dílech filmů, čili způsob, jak filmy metaforizují vlastní médium a reflektují implikovanou pozici diváka.

Při analýzách dílčích filmů narazíme na zásadní problém: je vůbec možné odhalit aparát, který je současně konstitutivní? Ukázat ve filmu kameru, natáčení (viz nešťastný případ filmu 8 MM), znamená ukázat vždy nějaký jiný aparát než ten, který je zdrojem aktuální projekce. Podle Christiana Metze, který dekonstruktivistický přístup aparátové teorie podrobil revizi v rámci teorie vypovídání, „snaha zviditelnit [...] dispozitiv ještě neznamená, že tímto způsobem získáme příznaky vypovídání, protože ty nejsou dostupné jako takové, ale pouze v samotných výpovědích a jako výpovědi. [...] Kamera [...] nemůže filmovat sebe samu, protože ta kamera, kterou můžeme vidět, není toutéž kamerou, která natáčela námi sledovaný film.“²³⁾ Pokud ve filmu jako AMERICKÁ NOC vidíme kameru uprostřed natáčejícího štábu, pak to přece není ona kamera, která je zdrojem právě percipovaného obrazu. Naproti tomu Felliniho 8½ je hraničním případem, kdy téma natáčení je pojato jako stálé unikání výsledného díla, kde je v samé logice věci, že film nemůže být dokončen, protože jediným možným filmem je ten, který se odvíjí v Guidově mysli, a to formou tichého tázání (odrážení světa), nikoli akce.

Autoreflexe aparátu tedy musí být ve filmu realizována nepřímou, nikoli tak, že učiní objektem pohledu, diegetickým předmětem aparát-kameru. Reflektované operace, determinanty a pozice aparátu musí být rozpuštěny v naraci a v obraze jako aktivní a funkční činitel, musí být zviditelňovány, zatímco samy zviditelňují a vypráví. V reflexi je tedy skryta určitá nemožnost: ten, kdo vypovídá (aparát-dispozitiv), je ve svém aktu vypovídání z hlediska výsledného textu nedosažitelný, ale na druhé straně po sobě zanechává určité stopy v diskursu. Pokud je tato situace ve filmu využita symbolicky, dochází k vrstevnatému zdvojování hlasů, k symbolickému prostupování filmového diskursu kinematografií. Diegeze se pak jeví současně jako „soběstačný“ svět filmových postav i jako jeviště procesů aparátu.

Pro potřeby dějin intermediality je ale třeba představu mediálního sebeuvědomování zbavit nejen negativistického, ale i modernistického nádechu (přítomného u Baudryho, Comolliho i Metze), imperativu nekonečně se prohlubující, stále závratnější reflexe. Připusťme, že dispozitiv se může zrcadlit i ve filmech neautorských, v postupech nových médií, ve videoklipech. Akt reflexe může mít formu nezáměrnosti, nahodilosti, jakési mimovolné paměti technických obrazů, kdy jedna generace obrazů nostalgicky přivolává ty předchozí pomocí simulování materiality jejich povrchů. Připusťme také, že onen zrcadlící se dispozitiv může mít měkkí tělo než vertovský kinoaparát a akt reflexe povahu spočinutí, vydechnutí, jako tomu je ve výsostně nemodernistickém VŘETENU ČASU Andrzeje Kondratiuka, v němž se filmová kamera hlavní postavy (režiséra hrajícího sebe sama) dává do služeb programu zcela nevznešeného rodinného (kronikářského) „homevidea“.

Sebereflexe média v tomto smyslu připouští dvě vzájemně se nevylučující varianty, které můžeme nazvat operacionalizace a fikcionalizace. Buďto jde o vtažení do sféry vztahů mezi postavami a obecně do rysů diegetického světa (fikcionalizace), nebo o reflexi a funkční zapojení na úrovni obrazu-povrchu (operacionalizace).²⁴⁾

23) Cit. dle A. Helmanová, c. d., s. 41.

24) Rozlišení operacionalizace a fikcionalizace si vypůjčuji z Gwózdźovy stati o „interfejsech“ jako mediálně smíšených obrazech. Viz A. Gwózdź, *Interfejsy widzialności*. In: A. Gwózdź – S. Krzemień – Ojak (Ed.), c. d., s. 177 – 190.

V prvním případě se principy dispozitivu v náležitém převleku stávají hnací silou nara-ce nebo hlasem promlouvajícím z „nitra“ postav. Simulovaný aparát zde již není objektem pohledu jako diegetická „věc“ či prostředí, nýbrž zdvojením hlasu, kterým je diegeze konstruována. Film tak nastavuje zrcadlo sám sobě, aniž by se tím redukoval na statický objekt. V Hitchcockově OKNĚ DO DVORA, klasickém příkladu filmové reflexe voyeurismu, se hlavním motorem narativního vývoje stává (paradoxně) pohybové ochromení hlavního hrdiny, který je se zlomenou nohou připoután na křeslo a svou energii ventiluje v hyperaktivní vizuální percepci. Fotograf Jeff (James Stewart) je hypnotizován kvaziiluzivní „více-než-skutečností“ (děsivé události za oknem), která jej zajímá více než jeho „skutečnější“ snoubenka Lisa (Grace Kellyová) a od níž je sám nepřekonatelně oddělen (vyjma závěrečného pádu z okna, který se svou děsivostí rovná přistižení voyeurů). Celý fiktivní svět postav je jakoby propouštěn skrz okno-plátno Jeffova pokoje (pomocí precizní konstrukce optických hledisek), přesněji skrz hybridní aparát tvořený symbiózou jeho oka, teleobjektivu (který bývá v analýzách filmu popisován jako symbol erekce) a okna. Výjevy ze životů newyorské nižší střední třídy (Miss Lonely Hearts, Lars Thorwald, The Composer ad.) uzavřených dvorem jsou mimoto rámovány zvlášť, do simultánních oken-mikropláten, které autotematický postup dovádějí téměř do excesivní polohy. Jiným klasickým hitchcockovým příkladem reflexivity založené na rozpuštění metaforizovaných operací dispozitivu v narači je VERTIGO.

V druhém případě se sebeuvědomění média realizuje na samotném povrchu obrazu, když nás hra nehmotných stínů na plátně upomíná na materiální kvality a dění svých předobrazů, na pohyb celuloidového pásu v projektoru, případně na světlo jako svou pravou povahu. Základním výsledkem této operace je z hlediska recepce zhroucení hloubky do dění na povrchu, dané stočením obrazů k sobě samým. Do této kategorie jsou zařaditelné jednak avantgardní experimenty a umění nových médií (především videoart), jednak rozsáhlé oblasti běžné praxe současných televizních stanic, reklama, videoklipy atd. Je to i případ Godardových HISTOIRE(S) DU CINÉMA,²⁵⁾ kde je dispozitiv videa použit pro novou četbu dějin kinematografie (dílčích kinematografických obrazů), přičemž obrazy z filmů jsou inscenovány souběžně s inscenizací samotného procesu této video-četby.

Bill Viola je umělec, který „vidění vidění“ povýšil na celoživotní tvůrčí program. Viola (dle hesla „video ergo sum“) ve svých videoartových experimentech s hraničními stavy lidského vnímání (nespavost, zrakové klamy, extrémní lomy světla, vodní obrazy a sny, pohled na dvojníka, zrcadlení) reflektoval vizuální percepci sebe sama jako předcházející jakýmkoli domněnkám o realitě a komplementárně – vizuální vjemy a projekce jako nástroj konstrukce vlastní identity. Kladl vizi sebe sama, obraz svého těla, mezi oko a věci vnějšího světa jako nejbytošnější formu vidění; zabýval se zrcadlením já ve světě a světa v já-oku. Moderní symbióza izolovaného oka a aparátu vedla podle něj ke slepotě oka odtrženého od celistvosti mysli-těla. Viola se na základě svého triadického modelu zrakové percepce jako recepce–projekce–reflexe pokouší rekonstruovat, re-vidovat původní podstatu vize: jeho dlouhé, pozvolně plynoucí, zkapalnělé (tekutý efekt samotného videoobrazu je často posílen natáčením pod vodou

25) Srov. tamtéž, s. 185n.

nebo přes stékající kapky) záběry jakoby činily dvousměrný pohyb vidění přímo hmatatelným.²⁶⁾

Projekt introspektivního výzkumu vidění ve svém díle realizoval i Stan Brakhage, autor *Metaphors on Vision*,²⁷⁾ který pomocí osvobozování se od pravidel perspektivy a kompoziční logiky, prostřednictvím rušení mimetické vazby se skutečností a simulací hraničních stavů vnímání hledal ztracenou nevinnost oka.

Nejklasičtější příkladem zrcadlení kinematografického dispozitivu ve filmu je ale Bergmanova PERSONA, kterou v duchu teorie vypovídání analyzoval Nick Brown. Jeho studie ukazuje, jak konkrétní termíny kinematografického média (inscenování, projekce, ekranizace, plátno, obraz-vzpomínka, obraz-přání), které PERSONA zviditelňuje a dává jim jedinečný výraz, slouží současně jako koncepce vztahů mezi postavami, model prostoru nevědomí i nástroj reprezentace pozice subjektu vypovídání a místa příjemce.²⁸⁾

Ve filmu Jana Jakuba Kolského HISTORIA KINA W POPIELAWACH se bytostná láska k filmu ukazuje jako láska ke stroji, který je schopen sám o sobě poskytovat rozkoš. DĚJINY FILMU v POPIELAWACH (jak zní nepřesný český název) totiž nejsou dějinami filmů, nýbrž dějinami kinostroje, který odpradávná, napříč generacemi kovářů (!), spěje k naplnění své ideální formy. Stroj jako objekt touhy je při tom z větší části zviditelněn jen symbolicky, po vzoru plánu jakéhosi imaginárního, nedosažitelného, nematerializovatelného a navíc „prehistorického“ stroje (který je starší než skutečné dějiny kinematografu). Zkonstruovaný aparát přičiněním nešťastně zamilovaného mrzáka shoří dříve, než může být znovu prozkoumán, a dětský hrdina je odsouzen k „věčnému“ úsilí o jeho rekonstrukci podle zbytků pradědových náčrtků. Příznačné přitom je, že předělem mezi toužícím chlapcem a pradědem reprezentujícím stroj na imaginárno je otec, který ničí chlapcovy náčrtky, aby je později sám rekonstruoval, když chlapec onemocní. Nemoc je volně spojena s neúspěchem při rekonstrukci stroje a sám kinostroj je posléze odhalen jako skutečný zdroj vyléčení. Geneze ideálního konceptu stroje je v retrospektivách prezentována jako životní příběh kováře-praděda (Bartosz Opania), který si po řadě osudových zklamání (všechno se mu zdá cizí, nic jej nestrhává k vášni) postupně uvědomuje, co mu celou

26) Vycházím zde ze studie: Michael Nash, *Okno a já. Dvojí vize Billa Violy*. „Výtvarné umění“ 1995, č. 1 – 2, s. 39 – 45; a z bloku Violových filmů promítaných v rámci festivalu Enter Multimediale, Praha 2000 (např. pozdní černobílé video THE PASSING /1991/).

27) Viz Stan Brakhage, *From Metaphors on Vision*. In: G. Mast – M. Cohen – L. Braudy (Ed.), *Film Theory and Criticism*. New York – Oxford 1992 (Fourth Edition), s. 71 – 78.

28) Viz Nick Brown, *Persona Bergmana: aparat/nieświadomość/odbiorca*. In: Wiesław Godzic (Ed.), *Sztuka filmowej interpretacji. Antologia przekładów. Wydanie trzecie*. Kraków 1994, s. 171 – 178. (Přev.: N. Brown, „Persona“ de Bergman: *Dispositif/Inconscient/Spectateur*. In: D. Chateau – A. Gardies – F. Jost /Ed./, *Cinéma de la modernité: films, théories*. Paris 1981, s. 199 – 207.) Srov.: Mediální sebeuvědomění filmu (prezentované s pomocí simulace utrženého a hořícího filmového pásu, slábnoucí ostroty záběrů, zpomaleného nebo zastaveného pohybu, koncentrace na fotografii a zrcadla jako figury zdvojení) je úzce spjato s jeho narativní situací. Obraz média zde podle Browna nabývá podoby metafor, slouží pro popis dvojnického vztahu mladé sestřičky Almy (Bibi Andersonová) a herečky Elisabeth (Liv Ullmannová) a současně k modelování komunikace uvnitř subjektu. Vztah mezi subjektem vypovídání (přítomným jen skrze příznaky vypovídání) a oslovovaným subjektem diváka je tematizován jako analogie vztahu dvou hlavních postav, mezi nimiž je nastolena asymetrická relace identifikace a projekce (symbolizované fyziologickou podobností, rozděleným plátnem a zrcadlem).

dobu chybí ke štěstí, co má v sobě zakleto jako nepřítomně přítomné, aby tak (s boží radou) dospěl až ke konstrukci prehistorického kinematografu. Příznačná pro mytizaci zázračného stroje je také lesní scéna se zamrzlým potulným promítačem (Franciszek Pieczka), kterého chlapci ožíví tím, že na plátno napjaté mezi stromy promítají film. Kinematograf vrátí člověka do života a současně promění zimní les v les zázraků.

V Kolského filmu se ozývá několik klíčových motivů aparátové teorie. Kinematografie naplňuje odvěkou touhu člověka po stroji simulujícím jeho vlastní myšlení. Teleologická vize kinematografie je doplněna o specifický obraz prapůvodní (existenciální) zkušenosti s filmem jako zkušenosti s aparátem. Ve filmu při tom nejde ani tak o přístroj samotný, nýbrž spíše o touhu po stroji²⁹⁾ a současně o toužení stroje: kinematografie vlastně nevzniká díky více či méně nahodilé události technického vynálezu, nýbrž rovnou jako dispozitiv diktující určitou pozici subjektu a odpovídající na určitou sociální poptávku, čili současně jako technický, sociální i psychologický stroj.

Podobně lze pojednat o BIU RÁJ Giuseppa Tornatora. Místo základního aparátu je zde ale tematizován a estetizován prostor kina jako říše ideální minulosti, se všemi atributy plnosti a celistvosti dětského prožívání. Smyslově konkrétní scéna hořícího pásu a kina zde plní funkci estetizovaného symbolu zkázy.

Tarkovského ZRCADLO³⁰⁾ je filmem o filmu hned v několika rovinách, ale nás nebude zajímat autobiografická a intertextová problematika, nýbrž samotný formální princip díla, který lze v souladu s názvem filmu označit jako zrcadlení. Proces zrcadlení totiž jako sémantické gesto prochází různými rovinami díla: v zrcadle se v klíčových momentech odhalení zhlíží diegetické postavy, objevuje se v archivních záběrech i ve verších Arsenije Tarkovského, čili v nediegetickém komentáři. Důležitější je, že princip zrcadla je evokován skrze pozici subjektu, přesněji skrze autorský subjekt, vypravěče, který je stále mimo obraz, ale z jeho komentářů se dozvíme, že je připoután na lůžko a trpí nemocí (motorické ochromení jako podmínka hyperaktivní imaginace a otevřenosti identifikaci). Vztah zrcadlení pojí vypravěče (Innokentij M. Smoktunovskij) k postavě Alexeje a otce (Oleg I. Jankovskij). Zrcadlo lze také chápat jako základní metaforu imaginárna, tvořivosti a sebereflexe, protože nám poskytuje první zkušenost bezhorizontového, rámovaného vidění, stejně jako zkušenost identifikace s obrazem druhého a odcizení sobě samému ve svém obraze. Tím, že vytváří hranici mezi okem a viděným, je jakoby pravzorem každého diváctví. Z výše uvedeného vyplývá, proč může celý Tarkovského film fungovat jako zdvojení zrcadla kinematografického dispozitivu. Nikoli proto, že by odrážel Tarkovského, nýbrž proto, že divákovi rozevívá určité procesy sebereflexivního zrcadlení, určitou pozici subjektu, jež mu umožňuje znovu pocítit nehotovost vlastního já.

29) S. Heath upozornil na fakt, že v počátcích kinematografie byla v centru zájmu sama technologie, stroj: například v prvních reklamách na film je inzerována a prodává se zkušenost s aparátem (viz Edison a jeho obchodní strategie založená doslovně na prodávání mechanismů). Podle Heathe pak v aparátové teorii dochází k jakémusi návratu k těmto počátkům, protože v ní nejde o nic jiného, než že se dříve čistě technickým pojmům kamera, projekční plocha, pohyb, projekce dává metapsychologický smysl. S. H e a t h, c. d., s. 221, 223.

30) K úvahám o Tarkovského ZRCADLE mě inspirovala ročníková práce Ivy Gajdošíkové *Andrej Tarkovskij: Zrcadlo* (Ústav divadelní a filmové vědy, FF MU, Brno 2000).

V EVROPĚ Larse von Triera se reflexe kinematografického dispozitivu realizuje také skrze jiný dispozitiv, pomocí metafory železničního pohledu³¹⁾, jenž je esencí moderní distance oka od viděného a virtualizace skutečnosti rychlostí. Götz Großklaus ve své studii *Kinematographische Wahrnehmung* začíná svůj výklad o kinematografickém vnímání příznačně popisem percepční situace pasažéra vlaku. Pohodlně sedícímu cestujícímu se často zdá, že pohyb a rychlost stroje jsou vlastnostmi ubíhající krajiny. „Statické prostorové sousedství budov, polí, květů atd. se vyjevuje zdynamizovaným způsobem; přesné a statické prostorově-konturní hranice se stírají; předměty jsou zbavovány svých vymezujících kontur, a tím také své identifikovatelné podoby. Jsou vnímány jako zbavené konkrétnosti, konzistence, tělesnosti a materiality: květy se stávají abstraktně-impressionistickými barevnými skvrnami nebo šmouhami.“³²⁾ Nový typ vidění se vyznačuje rychlým střídáním nesourodých výjevů a optických hledisek, jakousi montáží protikladů bez fází přechodu, skladbou fragmentů do volného pásma scén, což je podle Großkause v přímém protikladu se stabilním hlediskem klasického panoramatického vidění. Subjekt železničního dispozitivu je situován do ochromené pozice, jež způsobuje de-realizaci viděného.

Hlavní hrdina EVROPY, Leopold Kessler (Jean-Marc Barr), přijíždí z USA do Německa potýkajícího se s pozůstatky nedávno ukončené války, aby se zapojil do procesu obnovy. S pomocí svého strýce získá práci vlakového průvodčího, ale skutečnost, která se míhá za okny vagonů, mu uniká až do chvíle, kdy spolu s celým vlakem tone na dně řeky.

Leopoldovo drama je vlastně dáno nemožností probořit plochu zrcadla (stav umělé regrese) směrem dovnitř a učinit své tělo schopným konstruktivní a sebe-konstruující akce. Instance diváka je do hry vtažena hypnózou Maxe von Sydowa (vzpomeňme na Barthesa, jenž charakterizoval „situaci kina“ jako prehypnotickou). Vnoření do filmového světa se může dít pouze prostřednictvím simulace, skrýváním diferencí v řádu označujícího (Američan Kessler / poválečné Německo). Materialita celuloиду/plátna ale diváka neustále upomíná na fakt, že skutečnost „za“ ním je jen hrou světél a stínů.

Opačný pohyb než Leopold vykonává v Bessonově filmu SUBWAY Fred (Christophe Lambert), když se postupně vzdaluje světu reálného ohrožení (pronásledování gangstery). Ve svém úkrytu, labyrintu podzemních chodeb metra, se paradoxně začíná vnitřně vznášet a plně se vkládá do přípravy punkového koncertu. Symbolickým okamžikem vyprávění je moment, kdy je zastřelen, ale vzápětí opět ožívá: kinematografický subjekt nemůže skutečně zemřít.

* * *

31) G. Deleuze píše (v souvislosti s kinematografickou reflexivitou) o vztahu záběru k pohybům jiných strojů, že „pohyblivá kamera je jakýmsi obecným ekvivalentem všech prostředků přemisťování, které ukazuje nebo užívá (letadlo, automobil, loď, jízdní kolo, chůze, metro...). [...] Jinými slovy, podstata kinematografického obrazu-pohybu spočívá v tom, že těží z dopravních prostředků nebo z pohybujících se předmětů pohyb, který je jejich společnou substancí, nebo z pohybů hybnost, která je jejich podstatou.“ Viz Gilles Deleuze, *Film 1. Obraz-pohyb*. Praha 2000, s. 34.

32) Viz Götz Großklaus, *Postrzeganie kinematograficzne*. In: A. Gwóźdź (Ed.), *Współczesna niemiecka myśl filmowa. Od projektora do komputera*. Katowice 1999, s. 120 (něm. orig.: G. Großklaus, *Kinematographische Wahrnehmung*. In: Michael Titzmann /Ed./, *Zeichen(theorie) und Praxis*. 6. Internationaler Kongreß der Deutschen Gesellschaft für Semiotik 8. – 11. Oktober 1990. Passau 1993, s. 94 – 100).

Nová média jsou – zjednodušeně řečeno – aparáty elektronických obrazů, jež nastoupily po tradiční (analogové) televizi. Dispozitiv kina založený na temném sálu, který odděluje projekční místnost s materiálními předobrazy filmu a plátno, na němž se rozehrává prchavá simulace pohybu, se zborčil do jediné plochy: zářící obrazovky, jež je současně zdrojem svícení i informace, na níž se plynule stírají a prostupují blikající obrazy. Mytický prostor kina se zde rozsvěcuje, desakralizuje, obrazovka se stává přátelským a ovladatelným kusem nábytku zastupujícím hřejivý rodinný krb. Technický vývoj směřuje k modelu propojení televize, počítače a internetu do podoby multifunkčního terminálu, který by s pomocí periferních procesorů pomáhal organizovat zábavní i praktický život rodiny.

Diegetický svět obrazu nad námi ztrácí svou moc, nevtažuje nás již do své hloubky (třetího rozměru), protože lampa obrazovky svítí opačným směrem než světelný kužel projektoru: zevnitř ven, jako nepřímé elektronické osvětlení, které exponuje rodinný mikrosvět. Novým technickým obrazům chybí analogový materiální předobraz v podobě diskrétních celuloidových políček, a proto se neustále nacházejí ve stavu zrodu, fakticky vznikají ve vizuálním poli diváka. Z fenomenologického hlediska přitom příliš nezáleží na tom, zda je vyzařovaný elektronický obraz monitoru v technickém smyslu analogový, nebo digitální, ale spíše na apriorní formě percepční situace daného média, na nové historické formě vidění, které každé médium implikuje.³³⁾

Z tématu mediální autoreflexivity přirozeně vyplývá i nutnost zabývat se intermediální povahou filmových obrazů, jejich mediální nečistotou (která film doprovází již od jeho vzniku). Pojem intermediality³⁴⁾ je nutno chápat odlišně než pojmy multimediální, hypermediální – v přímé návaznosti na poststrukturalistické pojetí dynamické intertextuality. Obrazové formy, formy pohybů a pozice subjektu vyvinuté v jednom médiu jsou často

33) Viz Norbert Bolz, *Pismo filmu*. In: A. G w ó ł d ź (Ed.), c. d. v pozn 32, s. 81 – 98 (něm. orig.: N. Bolz, *Die Schrift des Films*. In: F. A. Kittler – M. Schneider – S. Weber /Ed./, *Diskursanalysen I.: Medien*. Opladen 1987, s. 26 – 34).

34) Vymezení koncepce intermediality přejímám od Y. Spielmannové, viz Yvonne Spielmannová, *Klочки do teorii intermedialnosti obrazu*. In: A. G w ó ł d ź (Ed.), c. d. v pozn 32, s. 157 – 180 (něm. orig.: Y. Spielmann, *Bausteine zu einer Theorie intermedialer Bildgestaltung* /změněný nepublikovaný fragment habilitační práce, Konstanz 1997/). Spielmannová položila zásadní důraz na výzkum hybridních, mediálně vícehlasých obrazů-fúzí a esteticky ozvlášťujících účinků síťových propojení. Odlišila od sebe pojmy hypermédium, mixed media a multimédia, jejichž principem je akumulace, případně syntéza, a intermedialitu, jejímž základem je autoreferenčnost a autoreflexe. Pro svou analýzu si vybrala Greenawayovy PROSPEROVY KNIHY a Rybczyńského KAFKU. U Greenawaye nachází postup nazvaný hyperdynamické místo obrazu, což je vizuální forma pohybu, společné místo pro kontakt různých obrazových formací, které umožňuje dialog mezi médii v rámci jednoho obrazu. Greenaway svými vnitřními obrazovými rámy podle autorky dosahuje efektu pohybu na místě a nehybnosti uvnitř pohyblivého rámu, případně zrychlení na povrchu znehybnělého obrazu, což vede ke svérázné reflexi konstituce kinematografické simulace pohybu ze znehybnělých políček na jedné straně a pohybu linií videoobrazu na straně druhé. Do protikladu ke Greenawayovi je postaven Rybczyński, který s pomocí postupu „coherent image“ dosahuje naopak homogenizace různorodého, efektu spojitosti v mediálně smíšeném obraze (k technickému provedení filmu KAFKA srov. Marsha Mooreová, *Kafka*. „Biograph“ 1997, č. 2, s. 26 – 29). Spielmannová navrhuje porovnávat formy obrazů podle hledisek času, pohybu a prostoru a na příkladu Greenawayovy škatulkovací konstrukce obrazů (rámy v rámech, princip vkládání) konfrontuje spacializovaný, kartografický charakter intermediálních elektronických obrazů s kinematografickým obrazem-pohybem Deleuze, který je založený spíše na časování prostoru skrze trvání.

přejímány a transformovány formami jiného média. Jejich vztahy pak v diferencích a podobnostech zviditelňují strukturní vlastnosti obou médií, přičemž tyto jejich vlastnosti často mohou vyniknout právě až v důsledku tohoto sebeuvědomění. Z transformačního dialogického procesu při tom vzniká nová, hybridní forma. Podle Yvonne Spielmannové je při analýze třeba vyhledávat samotné obrazy mezimediálních diferencí (nikoli pouhé rozdíly mezi obrazy), obrazy přechodných a hybridních forem viditelností, a nikoli pouhé výskyty spojení nebo syntézy.

Andrzej Gwóźdź píše v souvislosti s intermedialitou o mediálních „interfejsích“ jako o površích styku různých médií a různých obrazových generací. Opět nejde o přechody mezi obrazy, médii, ale o obrazy těchto přechodů, o mediální mezi-prostory rozpuštěné ve filmu jako „mezi-obrazy“. V počítačové kultuře je interfejs rozhraním mezi uživatelem a černou skřínkou procesoru. Mediální socioložka Sherry Turkleová v souvislosti s vývojem počítačového interfejsu popisuje přechod od „kultury kalkulace“ ke „kultuře simulace“: s ikonickým stylem Macintoshe nastoupila neprůzračná technologie, neumožňující uživateli nahlédnout do základního mechanismu počítače, jeho částí a operací, nýbrž pouze do simulací; počítač je tak viditelný jen skrze své účinky.³⁵⁾ S filmovým pokusem reflektovat tuto ontologii počítačové viditelnosti přišli bratři Wachowští ve filmu *MATRIX*, jehož základní drama lze popsat jako partyzánský výlet ze zbytkově analogové simulace do základních mechanismů černé skřínky, kde vládou lineární zákonitosti energetických buněk, jako proces adaptace analogového těla na zákony digitality.

Dispozitiv nových médií jsou vymezeny třemi základními činiteli: světlem, rychlostí a taktilitou. Světlo je podstatou kinematografického dispozitivu, protože svým směrem a rychlostí vytváří formu filmového percepčního apriori. Metz dělí kinematografické světlo na projektivní a introjektivní.³⁶⁾ První (paprsky vycházející z promítací kabiny a směřující na plátno) se podobá světlometu pátrajícímu po okolí, který vylupuje ze tmy a rámuje izolované výseky skutečnosti, podobně jako náš pohled vrhaný na věci vnějšího světa. Analogicky k tomu je kamera zaměřena na objekt jako střelná zbraň. Introjektivní světlo se pohybuje zvenčí dovnitř, odražené od plátna v kině (analogicky od věcí před kamerou) se ukládá na citlivý povrch (filmové plátno, filmový pás, sítnice, naše vědomí). Kinematografické vidění je založeno na tomto dvojím pohybu (divák je současně projektorem i plátnem, kamerou i filmem), který činí z aparátu analogii vědomí a umožňuje primární identifikaci.³⁷⁾

35) Srov. Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York 1997, s. 19 – 26.

36) Ch. Metz, c. d., s. 69n.

37) A. Gwóźdź píše o světelných fakturách obrazů, vypovídajících o životě filmového pásu (zrnitost, poškrábání, blednutí atd.), které se mohou v případech mediálního sebeuvědomění nebo extrémního poškození více či méně osamostatňovat od mimetismu a simulovat na plátně nebo na obrazovce (je-li např. stará groteska vysílána v TV) materialitu celuloidového pásu, plnit funkci jeho „imateriální textury“. V těchto případech se podle Gwóźdže bezděčně naplňuje program avantgardních experimentátorů s architekturou světla, světlo se emancipuje od filmových fantomů a od vyprávění, aby vyjevilo pravou povahu všech technických obrazů, která spočívá v čistém světelném proudění. Všimneme-li si současné hudební televize, zjistíme, že simulace materiality kinematografického obrazu je jedním z nejčastějších postupů jak ve videoklipech, tak v různých autotematických znělkách. Viz Andrzej Gwóźdź, *Ekrany světla*. „Kino-ikon“ 2000, č. 1, s. 119 – 134.

Světlo elektronického obrazu je narozdíl od kinematografického jednosměrným vyzařováním z povrchu obrazu ven. Paul Virilio, který se zabýval dějinami vlivu strojů na lidskou percepci, v eseji *La lumière indirecte*³⁸⁾ popisuje fungování sítě videokamer a monitorů jako novou formu nepřímého veřejného osvětlení. Spojení kamery a monitoru lze přirovnat ke dvojici zástrčka – žárovka, protože při přímém a nepřetržitém provozu již nejde o přenášení významů ani o reprezentaci, nýbrž o přímé světelné přiblížení vzdáleného místa. Světlo nových médií je osvobozeno od dualismu projekce a introjekce, plní spíše funkci vyvolávání jednotlivých bodů obrazu a vyplňování mezer mezi nimi, čímž rozehrává jakési světelné divadlo povrchového dění, nepřetržitého vznikání a zanikání obrazů (proto v případě videa nelze mluvit o skutečném střihu, ale spíše o prostupování obrazů). Zvláštní hybridní světelnou formou se stává videoklip, především pak, je-li promítán jako rekvizita v tanečních klubech, protože jeho střihové principy přímo navazují na světelnou poetiku rockových koncertů a na blikavý rytmus stroboskopů.³⁹⁾

Rychlost tvoří podstatu elektronického obrazu ve dvojím smyslu. Jednak je to obraz utkaný z rychle se rozsvěčujících bodů a linií obrazovky, jednak se ve spojení s telekomunikačními sítěmi šíří mžikovou rychlostí mezi libovolnými místy. Počítačová rychlost „real-time“, která ruší časové a prostorové meziprostory (mezi zadáním a realizací úkolu), vytváří nový typ blízkosti, nové vědomí „tady a teď“. Tato elektronická síťová citlivost se může do světa filmů promítat především na rovině střihové skladby a simulované návaznosti mezi nestejnorodými pohyby. Bessonův PÁTÝ ELEMENT je v tomto smyslu po vizuální stránce komponovaný jako balet sjednocující pohyby z různých světů (viz scéna přestřelky na vesmírné stanici kombinovaná s nezemskou operní árií), jako jeviště okamžitých reakcí obepínající (zvenčí) celou zeměkouli. Narativní filmy si často vytvářejí vlastní vizuální konvence pro reprezentaci neviditelných elektronických procesů, jako je tomu ve filmech o virtuální realitě a internetu (např. v MATRIXU, kde byly pro znázornění real-timové rychlosti použity žánrové konvence kung-fu a morphing).

Taktilita elektronické vizuality, paradoxní tělesnost dematerializovaného obrazu, v sobě zahrnuje i principy interaktivity. Dochází zde ke zploštění scény dispozitivu kina, k rozpuštění materiality analogových předobrazů, ke zrušení efektu tělesné obyvatelnosti světa obrazu (ve fenomenologickém smyslu, srov. Vivian Sobchacková⁴⁰⁾), ale na druhé straně také ke vzniku efektu nové tělesnosti. Obraz totiž na diváka působí jako povrch vyzyvající k taktilnímu poznávání, které je dáno již McLuhanem popsáním efektem

38) Viz Paul Virilio, *Nepřímé osvětlení*. „Biograph“ 1997, č. 2, s. 22 – 25.

39) Podíváme-li se na Baudrillardovu *Ameriku* (v mnohém poplatnou Viriliovu pojetí rychlosti a světla) z hlediska elektronického obrazu, který je její ústřední metaforou, dostaneme dva komplementární pohyby, které bychom zjednodušeně mohli nazvat Baudrillardovým sémantickým gestem. Virtualizace americké skutečnosti, jež vraždí realitu ve prospěch simulaker, a paralelní pohyb k hyperrealitě, který simulaci činí skutečnější než skutečnost, lze chápat jako vyhození hmotného do čistého záření a souběžně jako paradoxní materializaci abstraktního světla, jako novou světelnou architekturu. Amerika je jako „holografie ve smyslu koherentního laserového světla, tedy stejnorodost jednoduchých prvků, kreslených stejnými svazky světla“. Hyperreálné artefakty americké skutečnosti jsou utvářeny z látky elektronického světla v tom smyslu, že se před člověkem vyjevují podle principů obrazovky a elektronické rychlosti. Viz Jean Baudrillard, *Amerika*. Praha 2000, s. 41.

40) Vivian Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton 1992.

percepčního vyplňování mezer v řídké bodové definici a manipulací s obrazem pomocí stiskávání kláves. Modernistická distance oka od zobrazeného se láme ve prospěch manipulovatelnosti (prostor počítačové hry je reálný pouze natolik, nakolik slouží k odkliknutí, k vyvolání určité funkce). Elektronický obraz tedy nastoluje epistemologii dotykového poznávání, hmatové manipulace, videokamery jako oka pronikajícího dovnitř hmoty světa a těla. Kromě toho můžeme spolu s Walterem Benjaminem označit působení nového média jako jakýsi šokový výcvik kolektivního těla mas (v případě filmu především díky rychlému střídání plánů a hledisek), které se musí adaptovat na novou formu skutečnosti.

SPIKLENCE SLASTI Jana Švankmajera by sice nikdo nenazval filmem o nových médiích, nicméně ve své reflexi ekonomie fetišismu (jako procesu tvorby taktilních surrealistických objektů) poskytují i vizi problému taktilního utváření předmětu touhy. Mám na mysli především jedinečnou scénu Lábusova erotického zážitku s obrazovkou ukazující hlasatelku Annu Wetlinskou, jež hraje sebe samu. Švankmajer tak nechtě ukázal, že základní epistemologií elektronického obrazu televize je taktilita, (obscenní) stimulace povrchu. Taktilitu jako způsob poznávání viditelného a konstruování obrazu sebe sama tematizoval také Machmalbafův film GABBE, který činí z tkaní tradičních íránských koberců metaforu (autobiografického) vyprávění. Ve vizuálně klíčové scéně vyučování pod širým nebem venkovský učitel (Abbás Sayahi) dětem přednáší o barvách a o tom, odkud pocházejí. Natahuje přitom své staré ruce směrem k nebi, ke slunci nebo k poli, aby na svých prstech přinášel esence jednotlivých barev. Patologické sepětí člověka s elektronickým obrazem, pronikání aparátu do těla na principu parazita reflektuje VIDEODROM Davida Cronenberga. Tento umělec autonomní tělesnosti dotáhl své experimenty do krajnosti v posledním filmu EXISTENZ, kde načrtl konkrétní živočišný model aparátu pro vstup do virtuálního světa. EXISTENZ můžeme chápat jako biologickou odpověď na MATRIX, jako manifest návratu biologie do kyberprostoru. Klasickým obrazem vztahu aparátu s tělesným pronikáním je PEEPING TOM Michaela Powella, i když slavný motiv vraždící kamery je zde zapracován spíše do kontextu psychoanalytických vazeb sexuality, fotografie a smrti.⁴¹⁾

Současné videoklipy hudebních televize jako MTV nebo VIVA ZWEI jsou extrémním příkladem toho, jak se jednotlivé generace technických obrazů a jejich aparátů mohou vzájemně mísit, vrstvit, inscenovat, simulovat. Videoklip je zavěšen do bezčasí typického pro všechny vsuvky a jeho strukturní centrum je vždy nepřítomné, neboť klip je ze své podstaty supplement (hudby, reklamní funkce, image kapely). Jeho znaková strategie je založená na škrtání kodifikovaných konotací a rekontextualizaci kulturních forem, což vede k tomu, že klip je možné chápat jako podvrtný sled materializovaných signifikantů (vzpomeňme alespoň funkci sakrální symboliky v Madonniných klipech). Hlavním principem (metaforou) elektronické obraznosti by mohl být nazván tzv. morphing, čili

41) S. S o n t a g o v á v knize *On Photography* popisuje souvislosti fotografie se smrtí, ideologií, násilím a sexualitou na příkladu celé řady filmů, a nevědomky tak předkládá jednu z prvních reflexí intermediality technických obrazů: ukázkou četby fotografie skrze film. PEEPING TOM podle ní tematizuje krutost profesionální distance, vztah impotence a agresivity, případně analogii aparátu a zbraně. Viz Susan S o n t a g o v á, *O fotografii*. Warszawa 1986, s. 17n.

rychlá a plynulá změna, kontinuální (nestříhový) přechod od jednoho tvaru či prostředí k druhému provedený pomocí počítačové animace. V klipu *Right Here, Right Now* (Fatboy Slim) nesledujeme nic jiného než plynulou transformaci těla prvoka v rybu, plaza, opici, lidoopa a nakonec ve velkoměstského (tlustého) člověka, přičemž z hlediska pohybu je zde konstruována kontinuita na základě stále totožného směru a rytmu – příběh evoluce jako jediný „běh“. Videoklip je tedy předurčený k tomu, aby dováděl principy intermediality a mediální nečistoty až do excesu, protože přechody od jednoho aparátu k druhému jsou tak snadné a lehké, že dochází až k simulaci jakéhosi mnohobrtvého hybridního aparátu slučujícího v sobě dějiny, přítomnost a ozvěny budoucnosti audiovizuální kultury.

Videoklip *This Is Hardcore* britské skupiny Pulp, který je založený na nostalgické evokaci starých kinematografických (ne pouze filmových!) obrazů, vlastně inscenuje čtení filmových pásů skrze aparát videoklipu. Jarvis Cocker zpívá o dívce svých snů (Candida Doyleová), kterou zná z fotek, jež si znovu a znovu prohlížel. Chce, aby s ním natočila film, v němž by spolu hráli hlavní role. Pak, až se stanou součástí filmu, bude to teprve ten pravý život, jehož scénář už tolikrát četl: „Don't make a move 'til I say, 'Action.' Oh, here comes the Hardcore life.“

Základní strategií práce s kousky starých hollywoodských kriminálek je zde sběratelské gesto (princip nalezených útržků, včetně vystřiženého odpadu a černých okének), které jako by reprezentovalo zkušenost s kinematografickým aparátem z pozice promítače. Tyto materializované filmové fragmenty (obrazy-věci) jsou ale podrobeny transformacím narcistních tělesně-tanečních postupů videoklipu, jejichž jádrem je přímý pohled do kamery a zázračné gesto tančícího těla, které jako by propojovalo vzájemně si cizí světy (zde různorodé fragmenty filmů). Směry a rytmy tančícího těla hvězdy jsou zdrojem impulsů řídících montáž a nestříhové techniky prolínání.

Princip retro (ve spojení s pastišem jakožto parodií zbavenou výsměšného ostnu), založený na nostalgickém přivolávání materiální povrchovosti doby „nedávno minulé“, je zde realizován s pomocí stimulace povrchu technických obrazů, přesněji pomocí simulace kinematografického obrazu uvnitř aparátu videa. Je známé, jak silnou závrať z opakování minulého může navodit povrchový aspekt věci, v případě filmu pak například typické světelné a barevné kvality filmových materiálů z doby našeho dětství. Obraz působí dojem poškrábaného, potřhaného filmového pásu, který je zviditelněn jako hmatatelně existující věc. V klipu se rytmicky objevují značky ze zaváděcích pásů,⁴²⁾ křídou psané klapky s čísly záběrů, povrchové škrábance a vlasy přichycené na černých částech pásu, titulky „Scene missing“ atd. Kromě toho je efekt retro posílen i vnějšími atributy starších výrazových prostředků: naivně působící stíračky a zadní projekce, výrazně proměnlivé tónování, simulace kolorovaného obrazu, starých typů filmového materiálu, rychle se střídající barevné filtry. V některých scénách zmizí celé pozadí, aby je nahradila neiluzivní černá plocha s míhajícími se značkami ze starých celuloidů, jindy se různé rýhy a zbytky

42) Nápis „Head“, „Picture“, „Colour sync“, „SMPTE Universal Leader“, „Not / project / or / Cut“, „S / T / A / R / T“, fragmenty technických údajů zapsané zrcadlově převrácenými písmeny, šipky, bílé linky. Text písně „This Is Hardcore“ ze stejnojmenného alba skupiny Pulp je přístupný na internetu: <http://mackers.com/pulpworld/#songs>.

rukou psaných značek promítají do popředí. Podle oficiální webové stránky Pulp se inspirací pro videoklip stala kniha filmových fotografií *Still Life*, která obsahuje dokonale zachovalé fotky a reklamní snímky k hollywoodským filmům z let 1940 až 1969.⁴³⁾

V souvislosti s intermedialitou bývají nejčastěji analyzováni autoři, kteří na základě konfrontací s cizími obrazy film posouvali za hranice možného: Wim Wenders (např. *LISA-BONSKÝ PŘÍBĚH*, *NICKŮV FILM*), Jean-Luc Godard (jeho experimenty s filmovým obrazem a s videoobrazem ze sedmdesátých let: *TADY A JINDE*, *JAK SE VEDE?*, *ČÍSLO DVE* ad.), Peter Greenaway (např. *PROSPEROVY KNIHY* nebo *TV DANTE*), případně i Woody Allen (*PURPUROVÁ RŮŽE Z KÁHIRY*, přidejme i rozostřeného muže z *POZOR NA HARRYHO*).

Kdybychom chtěli hledat jinde než v rámci modernistického programu reflexivity a rozrušování, narazíme na filmy s tematikou nových médií, jako je *TRÁVNÍKÁŘ*, *JOHNY MNEMONIC*, *MORTAL KOMBAT*, *TRON*, *MATRIX*, *TRUMAN SHOW*, *TAKOVÍ NORMÁLNÍ ZABIJÁCI*, případně filmy, kde počítačové efekty hrají ozvlášťující roli (*PROPAST*, *TERMINÁTOR II*, *STAR WARS: EPIZODA I – SKRYTÁ HROZBA*). Můžeme pak zjistit, že i ve zdánlivě zvětšujících pojetích lze najít hlubší momenty: hra rukou Keanu Reevese při prvním průniku do matrix v *JOHNY MNEMONICŮVI*, motiv cesty vnitřkem mikroprocesorů v *TRON*, rozpad světa do „bodů“ v *TRÁVNÍKÁŘI*, simulace sitcomu zapuštěná do narace v *TAKOVÝCH NORMÁLNÍCH ZABIJÁCÍCH*, elementární živočichové ve *STAR WARS*, vizuální tematizace kódové podstaty obrazu v *MATRIXU*, práce s hlediský všudypřítomného pohledu v *TRUMAN SHOW* atd. Výlučným případem je *BLADE RUNNER*,⁴⁴⁾ který rozehrává drama vidění ve formě pátrání po nepravých lidech (drama identity), což vede ke křížení různých dispozitivů, které mají poskytovat „hloubkové“ vizuální informace (obsesivní používání aparátových režimů vidění skrze fotografii, video, počítač, mikroskop, výkladní skříň, zrcadlo), přičemž se zde vzdáleně ohlašuje téma dekodování fotografie prostřednictvím její dekontextualizace a rekontextualizace ze *ZVĚTŠENINY*.⁴⁵⁾ Klasickým příkladem filmové kritiky televize je adaptace románu Jerzyho Kosińskiego *Byl jsem při tom*, s apokalyptickou vizí televizního diváka v podání Petera Sellerse (viz nezapomenutelné scény s dálkovým ovladačem použitým jako zbraň a milování podle televizního seriálu).

ZÁHADA BLAIR WITCH bývá z technického hlediska interpretována jako dialog filmu a videa. Z dnešního odstupu ale můžeme riskovat tvrzení, že dispozitivem, který vstupuje do dialogu s kinematografií, je zde ve skutečnosti internet. Tento film není možno chápat

43) Diana Keaton – Marvin Heiferman (Ed.), *Still Life*. New York 1983. Mnoho ze scén videoklipu imituje jednotlivé fotografie, ovšem s tím, že herce nahrazují členové skupiny (Jarvis Cocker, Candida Doyleová, Steve Mackey, Nick Banks). Steve Mackey hraje mrtvolu obklopenou policisty ve scéně stylizované podle krimikomedie *OCEAN'S 11* Lewise Milestone (z roku 1960, s Frankem Sinatrou). Mark Webber zase zamilovaného, jemuž se zjevuje dívka v jezírku podle scény ze *SOUTH PACIFIC* (Joshua Logan, 1958). Záběr s mrtvou dívkou obalenou prostěradlem je aranžovaný podle vzoru kriminálky *ANGEL*, *ANGEL*, *DOWN WE GO* (Robert Thom, 1969, hraje Jeniffer Jonesová). Hudebníci také jeden po druhém staticky pózuji jakoby pro zkušební záběry z hereckých zkoušek. Leader Jarvis Cocker je protagonistou v bogartovských záběrech s proraďnými ženami a po své „smrti“ se přenesl do studiového prostoru bez pozadí, kde kolem něj v zlatých kostýmech tančí dívky připomínající komparsistky starých muzikálů, zatímco on zpívá, že je všemu konec.

44) Srov. Karl Sierck, *Między krzesłami. „Łowca robotów“, książka, film*. In: A. Gwóźdź (Ed.), *Prędkość i przyjemność. Kino i telewizja w dobie symulacji elektronicznej*. Kielce 1994, s. 210 – 232.

45) Viz Jurij M. Lotman, *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. Bratislava 1975, s. 126 – 136.

jako uzavřený text, protože jeho aura (která se zčásti stala i jeho skutečným obsahem) byla vybudována jednak internetovou propagační strategií, jednak zpětnou internetovskou kultovní recepcí, založenou na principu „sémiotické demokracie“. ZÁHADA BLAIR WITCH je natočena tak, aby jí něco podstatného chybělo, protože teprve internet jí mohl dát její konečný význam (i když setrvávající ve stavu zrodu). Mýtus Blair Witch tedy vznikl a dále žije na síti, přičemž diváci se stávají jeho faktickými spoluautory. Ale i samotné filmařské tvůrčí gesto připomíná tvořivost a pozici „netizenů“: je totiž založeno na konstrukci umělé identity, na naprosto důsledném a ničím nerámovaném (právě tato nerámovanost, absence třetího hlediska /třetí kamery/, je základem internetové svobody) oživení druhého já. Výsledný efekt vzniká spojením kutilského vztahu postav k technice a razantní propagace. Vždyť každá osobní webová stránka je založena na touze nabídnout obraz svého malého světa a sebe sama neomezenému publiku.

Ani film AMERICKÁ KRÁSA není po formální stránce novátorským dílem a už vůbec nein-scenuje podívanou na možnosti počítačové simulace. Soustředíme-li se ale na procedury spojené s optickými hledisky a s *point of view* (v širším, naratologickém a psychologickém smyslu), objeví se před námi dialog dvou režimů vidění. Božskému, netělesnému oku (perspektiva mrtvého-vypravěče) se věci ukazují bez záhybů, rozvinuté do své objektivní identity. Tělesnému, živému vidění naopak chybí pevné hledisko, je neodmyslitelné od pohybu, a proto se ve věcech ztrácí;⁴⁶⁾ v čase každodennosti se Spaceyho hrdina neúspěšně pokouší vystoupit sám ze sebe, uvidět se jako konstruovatelný objekt. Drama dvou „dispozitivů“ ale musí zůstat nerozhodnuto, protože z pozice imateriálního oka nelze pochopit proud proměnlivých hledisek každodennosti. A naopak, absolutní distancce je v prostoru tělesnosti dosažitelná jen jako příslib, záblesk krásy, který je ve filmu příznačně reprezentován aparátem videa. Teprve chlad automatizovaného elektronického obrazu (zvláště zachycuje-li vznášející se pytlík nebo mrtvé tělo) může zprostředkovat skutečně nadpozemskou, anorganickou, americkou krásu, protože z ontologického hlediska je v tomto obraze potenciálně obsaženo tolik hledisek, kolik má autonomních světelných bodů. Z nesouměřitelnosti dvou viditelností pak vyplývá komika filmu.

* * *

Snad se mi podařilo prokázat, že procesy mediálního sebeuvědomování nemusí být součástí reflexe ve službách vznešeného, nýbrž že jsou naopak pro současnou mediální kulturu, která je tvořena hybridními obrazy, více či méně nahodilými dialogy starších a novějších médií, čímsi výsostně typickým. To znamená, že může existovat i snadná, lehká reflexivita. Drama vidění se totiž inscenuje i v těch nejokrajovějších oblastech audiovizuality: od pornografické produkce, která ve svých soukromých verzích slouží jako podnět k participaci skrze odhalenou práci videoaparátu,⁴⁷⁾ přes počítačové hry pracující

46) Volně zde odkazují na Merleau-Pontyho. Srov. Maurice Merleau-Ponty, *Oko a duch a jiné eseje*. Praha 1971.

47) Například R. Stam píše o kalifornských „erotických videokroužcích“, které fungují tak, že jednotlivé páry nahrávají své sexuální praktiky, aby si pak nahrávky vyměňovaly s jinými páry a porovnávaly je. Narozdíl od klasického porna zde aktéři reflektují přítomnost kamery a často se pozorují v monitorech. Viz Robert Stam, *Subversive Pleasures. Bakhtin, Cultural Criticism, and Film*. Baltimore – London 1989, s. 185n.

s filmovým *point of view* (a filmy točené speciálně pro herní využití) až po reklamy a videoklipy konfrontující různé generace obrazů-povrchů. Přesto se zdá, že pro vymezení pole reflexivity existují více nebo méně jasná vodítka. Zde jsou některá z nich: posedlost optickými aparáty (lupy, zrcadla, monitory, kamery); téma vazby mezi sexualitou, aparátem a smrtí; stimulace povrchu obrazu; vnitřní rámování a postup škatulkování (obrazy v obrazech s rozdílnými vektory pohybu); operace *mise-en-abyme*; symbióza filmového pohybu s pohybem jiného stroje; extrémní kompozice hledisek⁴⁸⁾; téma dvojnictví, téma pohybového ochromení a slídilství, téma touhy po stroji a toužícího stroje, fotografického obrazu jako klamavého nástroje pátrání; experimentální pokusy o vizualizaci černých skříněk; strategie konstruování identity s pomocí aparátu. Tím hlavním a nejobtížněji dosažitelným činitelem je ale divácký subjekt, který musí být ve filmu nějak přítomen, nějak reflektovaně inscenován, čili faktor pragmatický.

Mgr. Petr Szczepanik (1974)

Je doktorandem na katedře filmové vědy FF MU v Brně, kde také přednáší teorii filmu a médií.

(Adresa: Filosofická fakulta Masarykovy university, Ústav divadelní a filmové vědy,
Arne Nováka 1, 660 88 Brno; szczepan@phil.muni.cz)

Citované filmy a videoklipy:

Americká krása (American Beauty; Sam Mendes, 1999), *Americká noc* (La Nuit américaine; François Truffaut, 1973), *Babiččina lupa* (Grandma's Reading Glass; George Albert Smith, 1905), *Bio Ráj* (Nuovo cinema Paradiso; Giuseppe Tornatore, 1988), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Byl jsem při tom* (Being There aka Chance; Hal Ashby, 1979), *Čelisti* (Jaws; Steven Spielberg, 1975), *Číslo dvě* (Numéro Deux; Jean-Luc Godard, 1975), *Dáma v jezeře* (Lady in the Lake; Robert Montgomery, 1946), *Dějiny filmu v Popielawách* (Historia kina w Popielawach; Jan Jakub Kolski, 1998), *Evropa* (Europa; Lars von Trier, 1991), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1998), *Gabbe* (Mohsen Machmalbaf, 1996), *Hellzapoppin* (Henry Codman Potter, 1941), *Henry: portrét masového vraha* (Henry: Portrait of a Serial Killer; John McNaughton, 1989), *Histoire(s) du cinéma* (Jean-Luc Godard, 1989 – 1998), *Hledání důkazu* (A Search for Evidence; American Mutoscope & Biograph Company, 1903), *Jak se vede?* (Comment ça va?; Jean-Luc Godard, Anne-Marie Miéville, 1976), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Kafka* (Zbigniew Rybczyński, 1992), *Lisabonský příběh* (Lisbon Story; Wim Wenders, 1994),

48) Srov. Montgomeryho film *DÁMA V JEZEŘE*, kde je použita opticky zcela důsledná subjektivní kamera (optické hledisko Phillipa Marlowa). Podobný experiment je v odlehčené podobě proveden ve skandálním videoklipu skupiny Prodigy *Smack My Bitch Up*. Násilný a paradoxně de-subjektivizační účinek extrémního optického hlediska je využit ve filmu *HENRY: PORTRÉT MASOVÉHO VRAHA*, kde dva protagonisté používají videokameru nejprve jako nástroj k záznamu znásilnění dívky (video umocňuje efekt seriálnosti jejich chování) a kde oko pohozeného aparátu posléze již samo zachycuje jejich vzájemné vraždění doma (video jako zdroj „nespatřených“ obrazů).

Matrix (The Matrix; Andy a Larry Wachowští, 1999), *Mortal Kombat* (Paul Anderson, 1995), *Muž s kinoaparátem* (Člověk s kinoapparatom; Dziga Vertov, 1929), *Nickův film* (Nick's Film – Lighting over Water; Wim Wenders, Nicholas Ray, 1980), *Okno do dvora* (Rear Window; Alfred Hitchcock, 1954), *The Passing* (Bill Viola, 1991), *Pátý element* (The Fifth Element; Luc Besson, 1997), *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960), *Persona* (Ingmar Bergman, 1966), *Podezření* (Suspicion; Alfred Hitchcock, 1941), *Pozor na Harryho* (Deconstructing Harry; Woody Allen, 1997), *Propast* (Abyss; James Cameron, 1989), *Prosperovy knihy* (Prospero's Books; Peter Greenaway, 1991), *Purpurová růže z Káhiry* (Purple Rose of Cairo; Woody Allen, 1985), *Right Here, Right Now* (videoklip skupiny Fatboy Slim; režie Hammer & Tongs, 1998), *Smack My Bitch Up* (videoklip skupiny Prodigy; režie Jonas Akerlund, 1997), *Spiklenci slasti* (Jan Švankmajer, 1996), *Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace; George Lucas, 1999), *Subway* (Luc Besson, 1985), *Tady a jinde* (Ici et Ailleurs; Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin, 1976), *Takoví normální zabijáci* (Natural Born Killers; Oliver Stone, 1994), *Taxikář* (Taxi Driver; Martin Scorsese, 1976), *Terminátor II: Den zúčtování* (Terminator 2: The Judgement Day; James Cameron, 1991), *This is Hardcore* (videoklip skupiny Pulp; režie Doug Nichol, 1998), *Trávníkář* (The Lawnmower Man; Brett Leonard, 1992), *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *TV Dante* (A TV Dante; Peter Greenaway, Tom Phillips, 1988), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Videodrom* (Videodrome; David Cronenberg, 1982), *Vše na prodej* (Wszystko na sprzedaż; Andrzej Wajda, 1968), *Vřeteno času* (Wrzeciono czasu; Andrzej Kondratiuk, 1995), *Záhada Blair Witch* (The Blair Witch Project; Daniel Myrick, Eduardo Sánchez, 1999), *Zrcadlo* (Zerkalo; Andrej Tarkovskij, 1975), *Zvěšenina* (Blow-Up; Michelangelo Antonioni, 1966), *Zvláštní dny* (Strange Days; Kathryn Bigelowová, 1995), *8 mm* (8 MM; Joel Schumacher, 1999), *8½* (Otto e mezzo; Federico Fellini, 1963).

SUMMARY

FILMS WHICH CAN SEE THEIR OWN SEEING

Petr Szczepanik

The term reflexivity contains within it two basic meanings: on the one hand rational considerations focused on understanding one's own theoretical and practical performance and sources, on the other the meaning of reflection and mirroring. In an analysis of the processes of media reflexivity in film, one should take into account both these planes since it is not possible to make visible the constitutive cinematographic apparatus merely by disrupting the fluency and exposition of the camera but chiefly by incorporating the metaphorical image of the apparatus processes into the diegetic construction itself. The mirrored cinematographic apparatus must therefore be the metaphorical subject of the statement, not the mere diegetic object. I define the concept media, together with Walter Benjamin and Norbert Bolz, in terms of the dispositive as *a priori* historical and perceptual.

I derive the methodical framework for reflexivity research in contemporary audiovisual culture from theoretical sources based on the ideas of Jean-Louis Baudry and Christian Metz, above all in genre films of American production (THE MATRIX, STRANGE DAYS, AMERICAN BEAUTY, BLADE RUNNER) and in video clips. At the same time I understand the conception of media self-awareness in accordance with German theorists (Yvonne Spielmann, Karl Sierek, Siegfried Zielinski) as closely associated with issues of intermediality. It is this distinguishing dialogue between several media forms within a single text which is frequently a source used to bring out the internal structure of the cinematographic dispositive in confrontation with dispositives of more modern (or earlier) media. The processes of transformations which manifest themselves in specific media "inter-images" (a term used by Polish theorist Andrzej Gwóźdź) are a symptom of fundamental impurity and the hybridisation of contemporary audiovisual culture.

On selection of the material for analysis I focused on films for which reflexivity is not internally linked with a more longterm original programme. I was not then seeking examples of innovative, modernistic auto-reflection (Godard, Wenders, Bergman, Greenaway) but rather occasional and partly accidental expressions of dynamic mirroring, as in the film AMERICAN BEAUTY, for example. I also kept away from the spectacular presentation of computer-generated special effects (JOHNNY MNEMONIC, STAR WARS: EPISODE I – THE PHANTOM MENACE etc.) in order to concentrate more on the reflection of new mechanisms of perception (STRANGE DAYS), desires in relation to the cinematographic machine (HISTORY OF CINEMA IN POPIELAWY), the reflection of the cinematographic dispositive through that of the railways (EUROPA) or the mirror (THE MIRROR) and new forms of constructing identity through the medium (THE BLAIR WITCH PROJECT). The result of the above analyses should be the knowledge that contemporary media images are fundamentally impure, which may contribute in order that, to a greater extent, they reflect the mechanisms of their own vision.

Translated by Karolina Vočadlo