

Články

DEFINOVÁNÍ
POHYBLIVÉHO OBRAZU

Noël Carroll

Pozadí: mediální esencialismus

„Co je to film?“ je jedna z hlavních otázek, kterou přetřásalo mnoho filmových teoretiků po značnou část dvacátého století. Cílem této studie je pokusit se nabídnout jednu z možných odpovědí na ni. Pokusím se obhájit definici kategorie věcí – pohyblivých obrazů –, do níž film náleží a v níž je nejpatříčnejším způsobem tříděn. Mé důvody, proč dávám přednost pojmu „pohyblivé obrazy“ před pojmy jako „kinematografie“ či „film“, se ozřejmí s postupem mé argumentace. Mimoto bych také měl čtenáře varovat, že, ačkoli mám v úmyslu pohyblivý obraz definovat, není to takzvaná „opravdová“ nebo „analytická“, ani „zásadní“ definice – to znamená definice ve smyslu nezbytných podmínek, které jsou ve svém souhrnu postačující. Místo toho obsahuje moje definice pět nezbytných podmínek pro pohyblivý obraz. Netvrdím, že je tento souhrn postačující, neboť mám obavu, že by k tomu bylo třeba větší preciznosti, než by téma uneslo. A podobně jako Aristoteles si myslím, že je vhodné respektovat hranice preciznosti, která je v dané oblasti zkoumání možná.

Jestliže jste si v této knize přečetli předcházející kapitoly, bude vám možná připadat zvláštní, že se nyní budu pokoušet odpovědět na otázku „Co je to film?“ nebo aspoň na velmi podobnou otázku.¹⁾ Je tomu tak proto, že otázka „Co je to film?“ se obvykle chápe jako výzva k esencialistické odpovědi a moje pozice doposud byla výrazně antiesencialistická. Nejsem tedy v rozporu se svým dřívějším postojem? Nikoliv. Doufám, že jsem prokázal, že esencialismus, který filmoví teoretikové tradičně hledali, je mylný. To však předem nevylučuje možnost, že film má některé nezbytné, obecné rysy, jejichž výslovné uznání je užitečné pro nalezení místa (i když asi ne zcela přesného) filmu v oblasti umění. Hodlám se tedy zabývat otázkou „Co je to film?“ a zároveň se vyhnout esencialistické odpovědi.

Tato formulace je zajisté poněkud temná, protože esencialismus se dostavuje v mnoha tvarech a rozměrech. Abych tedy objasnil svůj vlastní přístup, měl bych jasně vyložit, kterým podobám esencialismu se chci vyhnout. Při odpovědi na otázku „Co je to film?“

1) Text, který zde předkládáme, je čtvrtou kapitolou Carrollovy knihy *Theorizing the Moving Image*. V předchozích třech se zabývá specifičností média ve filmu, videu a fotografii. (Pozn. red.)

se chci především vyhnout úskalím toho, co by se dalo nazvat mediální esencionalismus, což je varianta esencionalismu, k níž, jak se domnívám, mají filmoví teoretikové největší sklon. Má odpověď na zmíněnou otázku na jedné straně neodpovídá ani tzv. esencionalismu opravdové definice, ani řeckému esencionalismu na straně druhé. O tom však později. Nyní bude nejprospěšnější ukázat, jak můj přístup vyrůstá z reakce na mediální esencionalismus, protože právě jím se filmoví teoretikové především zabývali.

Co je to mediální esencionalismus? Zhruba je to učení, že každá forma umění má své vlastní charakteristické médium, které jej odlišuje od jiných forem. Je to obecné učení, k němuž se hlásí mnoho teoretiků nejrozličnějších druhů umění. Možná že pro filmové teoretiky je zvlášť přitažlivý proto, že začal ukazovat způsob, jak zamezit výtkám, že film je pouhou subspecií divadla.

Esencionalisté tohoto ražení pohlíží na médium jako na esenci v tom smyslu, že médium/esence má teleologické důsledky. To znamená, že médium jakožto esence diktuje, co je s ním vhodné dělat. Slabá, negativní verze téhož je názor o „limitaci“, který tvrdí, že díky svému určujícímu médiu nemohou určité formy umění aspirovat na určité působení. Lessing takto odsuzuje pokus simulovat hyperaktivitu v pevném, nehybném kameni.

Silnější verze mediálního esencionalismu pro změnu tvrdí, že médium diktuje, co bude nejlépe sloužit – ve smyslu stylu a/nebo obsahu – umělcům pracujícím s daným médiem; ti by se měli věnovat jen a jen těm projektům, které jsou co nejvíce uzpůsobeny povaze média nebo jsou jí dokonce diktovány. Na tomto základě bychom například mohli trvat na tom, aby se malíři specializovali na zobrazení klidových okamžiků spíše než událostí.²⁾

Mediální esencionalismus je vzrušující představa, neboť nejenže slibuje prostředek, jak rozlišovat umělecké formy, ale také jak vysvětlit, proč některé formy selžou, a jiné uspějí. Dalo by se říci, že některé selhávají proto, že nedbají na omezení média a často se pokoušejí dělat něco, pro co je jiné médium podstatně vhodnější; kdežto jiná umělecká díla mají úspěch, protože využívají toho, pro co je médium podstatně uzpůsobené – uskutečňují médiu inherentní *telos*. Mediální esencionalismus může být lákavý také proto, že oslovuje umělce tam, kde se nacházejí. Není to suchá filosofie ontologického byrokrata, který katalogizuje módní jevy. Mediální esencionalisté dávají umělci účinné rady, co by měl a neměl dělat.³⁾ Mediální esencionalismus není chladné, pedantské cvičení definic. Má vysvětlující a pragmatickou hodnotu. Jenže je bohužel mylný.

Mediální esencionalismus závisí na řadě předpokladů, z nichž mnohé jsou nesmírně kontroverzní. Patří mezi ně například to, že každá umělecká forma má charakteristické médium; že tak řečená materiální příčina umělecké formy – její médium – je také její esencí (ve smyslu jeho *telos*); že esence umělecké formy – její médium – indikuje, omezuje

2) Myšlenka, že každé umění má svou vlastní oblast a tudíž i jedinečné rysy, sahá přinejmenším až do renesance a k tradici ideálu. Byla také významným rysem modernismu přelomu století. Může se tedy zdát přijatelné, aby teoretikové se zájmem ospravedlnit film jako umění přirozeně čerpali z premis již podporovaných tradicí vysokého umění.

3) Tak se alespoň umělci mohou dívat na mediální esencionalismus dokud v něm nacházejí zalíbení. Jakmile jsou rozčarováni, mají sklon jím opovrhovat jako úzkoprsou, neimaginativní, dotěrnou a celkově nepatřičnou proskripci.

nebo diktuje styl a/nebo obsah umělecké formy; a konečně, že film takovouto esenci má. Názor, že každá umělecká forma má charakteristické médium, se jeví mylným v několika bodech. Předně není jasné, že každá umělecká forma má vůbec nějaké médium. Má literatura médium? Slova, můžete říci. Ale jsou slova tím pravým, co by mohlo představovat médium? Nejsou média, v nejbezprostřednějším smyslu, fyzická, a jsou slova vůbec nějak fyzická? Odložme však takové otázky stranou pro heuristické účely. I kdybychom slova mohli považovat za médium literatury, mohla by představovat charakteristické umělecké médium? Neboť o slova se dělí všechny typy řeči a psaného textu na straně jedné s dalšími uměleckými formami jako je divadlo, opera, písně a dokonce i část malířství a sochařství na straně druhé. Podobně, řekneme-li, že médium literatury zahrnuje lidské události, jednání a city, bylo by to z podobných důvodů stěží charakteristické.

Jako obecná teorie umění se tedy mediální esencialismus mýlí ve své první premise. Ne všechny umělecké formy mají svá charakteristická média. Nemá je literatura, ani její jednotlivé revíry, včetně románu, poezie a povídky. Ale snad by se situace dala s užitektem kvalifikovat tak, že prostě konstatujeme, že některé umělecké formy mají charakteristická média a ta, o nichž to platí, ve skutečnosti mají teleologickou strukturu, již mediální esencialismus popisuje. Otázkou pro nás tedy zůstává, zda právě film je takovou uměleckou formou? To ovšem záleží na tom, co považujeme za médium filmu. Je-li jím světlo a stíny, pak film žádné charakteristické médium nemá, protože světlo a stín můžeme také považovat za médium malířství, sochařství, fotografie, laterny magiky atd. Podobně a ze stejného důvodu by světlo a stín nemohly nijak určovat filmově specifický styl a obsah.

Premisa, že každá umělecká forma má své vlastní charakteristické médium, je dále mylná proto, že – v nejdoslovnějším slova smyslu toho, co může médiem být – mnoho uměleckých forem (většina? všechny?) má více než jedno médium a některá nejsou ani charakteristická. Proto názor, že každý umělecký druh musí mít jediné médium, které je mu jedinečným a charakteristickým způsobem vlastní, musí být mylný, protože umělecké druhy obvykle zahrnují řadu médií, jež se často i překrývají.

Jestliže například na médium myslíme jako na materiál, z něhož umělecká díla vznikají, pak malířství zahrnuje několik médií: olejové barvy, vodové barvy, temperu, akrylové barvy a jiné. Také sochařství v tomto dosti bezprostředním významu zahrnuje celou řadu médií, jmenujme aspoň bronz, zlato, stříbro, dřevo, mramor, žulu, hlinu, celuloid, akryl (opět) atd.

Na druhé straně, uvažujeme-li o médiu jako o prostředku ke tvorbě uměleckého díla, malovat se dá štětcem, malířskými stěrkami, prsty a dokonce i lidskými těly (vzpomeňme na Yvese Kleina); sochy se mohou vytvářet dláty, opalovacími lampami, odléváním a kromě mnoha dalších nástrojů také prsty. Snad každý hudební nástroj je v tomto smyslu samostatným hudebním médiem, ale pak je jím také lidský hlas a opět také prsty.

Proto tomu nemůže být tak, že každý umělecký druh má své vlastní charakteristické médium, protože mnoho uměleckých druhů (většina? všechny?) pracuje s více než jedním médiem, a mnohé z nich mají samy odlišné a rozcházející se potenciální možnosti. Jak naznačují uvedené příklady, nejsou tato média vždy charakteristická pro jeden a jenom jeden umělecký druh. Plastické akrylové postavy v malířství a sochařství;

celuloid ve filmu a sochařství; těla v malířství, sochařství a tanci; a prsty, tím či oním způsobem všude. Dále, jestliže uvažujeme o médiu uměleckého druhu ve smyslu jeho charakteristických formálních prvků, pak je věc úplně ztracena, protože prvky jako linie, barva, objem, tvar a pohyb jsou podstatné pro mnoho různých uměleckých druhů a pro žádný nejsou jedinečné.

To, co se míní výrazem „umělecké médium“ je samozřejmě značně nejasné; někdy odkazuje na fyzický materiál, z něhož se umělecká díla tvoří, jindy na nástroje, které se k tvorbě používají a jindy zas na formální prvky designu, které má umělec v daném oboru k dispozici. Sama tato nejednoznačnost by nás mohla vést k tomu, abychom nespoleháli na představu média jako teoreticky užitečného pojmu. Opravdu si myslím, že bychom jej mohli s užitkem zcela opustit, alespoň ve smyslu toho, jak jej standardně používají estetikové. Ať už je tomu jakkoli, mělo by být jasné, že většinu uměleckých forem nelze identifikovat na základě jediného média, protože se většinou vztahují k více než jednomu médiu.

Film je jistě právě takový. Uvažujeme-li o médiu na základě materiálu, z něhož obrazy vznikají, mohli bychom z prvního popudu říci, že médiem je zřejmě filmový pás s nánosem jistých fotografických emulzí. Ale filmy s flicker efektem, jako je Kubelkův ARNULF RAINER, se mohou vytvářet střídáním průsvitných a neprůsvitných pásů bez fotografické emulze. A na prázdný filmový pás je možné něco namalovat a pak to promítnout. Kromě toho se video může rozvinout až k bodu, kdy může být vzhledem k vysokému rozlišení od filmu nerozeznatelné, nebo alespoň k bodu, kdy většinu z nás by nedělalo potíže nazvat filmem komerční příběh na kvalitním videu s vysokým rozlišením. A pochopitelně, pokud se filmy dají pořizovat na magnetický pásek, pak film sdílí toto médium s hudbou.

Uvažujeme-li o filmovém médiu ve smyslu typicky používaných prostředků, nepochybně budeme myslet na kamery. Jak ale ukazuje předchozí příklad flicker-filmů a malovaných filmů, není kamera bezvýhradně nutná k vzniku filmu, což potvrzují například ty, které vznikají škrábáním na emulzi. Dovedeme si představit i filmy vznikající kompletně v hájemství CD-ROMu; zatímco formální rysy filmu – jako například linie, tvar, prostor, pohyb a časové a narativní struktury – jsou něčím, o co se film dělí s mnoha dalšími druhy umění. Z toho by mělo být jasné, že, přísně vzato, neexistuje žádné filmové médium, z něhož by filmový teoretik mohl vyvodit stylistické direktivy. Je dost dobře možné, že další filmová média možná ještě dnes čekají na své objevení.

Může se zdát, že naléhat na to, abychom mluvili o médiích tam, kde jsme až dosud hovořili o médiu, je proti-intuitivní. Avšak nemělo by tomu tak být. Je nesporné, že fotografie zahrnuje mnoho médií jako je daguerrotypie a ferotypie na straně jedné a polaroid na straně druhé. Otázka jak jemní bychom měli být při rozlišování médií, je obtížná. Je panchromatický film jiné médium než film ortochromatický? Je nitrátní film týž jako acetátní? Je rybí oko jiné médium než tzv. normální objektiv? Na obou stranách těchto otázek si můžeme představit platné argumenty. Přes tyto spory je tvrzení, že umělecké formy zahrnují více médií, která opět mohou být často smíšená, nevyvratitelné. Rozprava o jednom a jediném médiu vzhledem k uměleckému druhu je tedy obecně zavádějícím zjednodušením nebo abstrakcí. Vskutku se mi zdá, že neexistuje způsob, jak selektivně stanovit (z různých médií, která vytvářejí danou uměleckou

formu) hypostatické médium pro uměleckou formu na fyzické úrovni média, které by nebylo vedeno představou vlastní funkce uměleckého druhu, tedy představou, která vychází ze zájmu stylistického.

Popírám-li to, že umělecké druhy mají nějaké médium v tom smyslu, jak se tato myšlenka standardně používá, nechci samozřejmě říci, že umělecká díla postrádají materiální bázi nebo že nejsou utvářena fyzickými prostředky. Jde mi prostě o to, že umělecká díla daného uměleckého druhu mohou používat různá média (někdy dokonce souběžně) a že mohou být vytvářena pomocí různých nástrojů. Hypostazovat tuto různorodost pod hlavičkou něčeho, čemu se říká **Médium**, zatemňuje bohatství a složitost vztahů uměleckého druhu vůči jeho materiálnímu základu (či základům). Mnozí nepochybně odolají mé skepsi ve věci média s odůvodněním, že můj konstrukt mediální diskuse je příliš úzký. Břímě důkazu však v tomto bodě dialektiky leží na těch, kteří přijdou s představou média, jež bude imunní vůči mým námitkám.

Dosud jsem formuloval námitky ke dvěma předpokladům mediálního esencialismu, že totiž každý druh umění má jedinečné a jediné médium a že to platí i o filmu. Ale i další předpoklady mediálního esencialismu stojí za prozkoumání, často z důvodů spojených s otázkami, kterých jsme se dotkli.

Mediální esencialista se domnívá, že tzv. médium určitého druhu umění je také jeho esencí v tom smyslu, že v sobě nese jeho charakteristický *telos*, něco na způsob genu. Je to překvapující koncept, protože mnoho kandidátů na médium, s nimiž se setkáváme, je nejenom sdíleno různými uměleckými formami, ale kromě toho v mnoha případech – jako u olejomalby nebo celuloidu – se zdá, že tito kandidáti nedostatečně určují možné způsoby svého využití.

Tento koncept můžeme zpochybnit také tak, že si vybavíme, že umělecké druhy nemají zpravidla jediné médium a je lepší o nich uvažovat ve smyslu médií. Neboť, jestliže umělecké druhy zahrnují více médií, není důvod předpokládat, že budou všechna směřovat k jedinému účinku nebo jedinému rozsahu účinků. Média, která formují jediný umělecký druh, mohou nést různé, nekonvergující potenciály a možnosti. Neexistuje důvod *a priori* se domnívat, že všechna média, která obsahují jeden umělecký druh, tendují k témuž typu efektů. Vskutku, čím více je médií, která formují jeden umělecký druh, tím bude statisticky pravděpodobnější, že se jejich výběr efektů bude rozcházet. Takže skutečnost, že média uměleckého druhu jsou mnohočetná, narušuje předpoklad, že jediné médium (ze všech médií) uměleckého druhu by mohlo definovat odpovídající *telos* umění jako celku. To nepopírá, že i jedno jediné médium může mít nekonvergující rozsah účinků, díky němuž nemusí být schopno určit jeden souvislý cíl uměleckého druhu. Spíše, když se tato možnost připojí k problému, že umělecké formy se skládají z více médií, pak se pravděpodobnost, že by předpokládané médium mohlo odpovídat esenci nebo *telos* uměleckého druhu, stává nesmírně pochybnou.

V souvislosti s mnohostí médií, která může jeden umělecký druh zahrnovat, jsem poznamenal, že některá významná média možná ještě nebyla vynalezena. Média se k umění připojují v průběhu času. Bellini nemohl vědět, že se umělá hmota stane sochařským médiem. Mimoto je téměř samozřejmé, že když se média připojují k umění, mohou s sebou přinést nečekané a nebývalé možnosti, které nemusí odpovídat stávajícím účinkům, jež jsou umělcům známy. K arsenálu hudebních médií se nedávno přidaly perkusní

stroje a samplery, aby imitovaly existující zvuky, ale brzy se zjistilo, že se mohou používat také tvůrčím způsobem, aby produkovaly zvuky doposud nepředstavitelné. Například, díky sampleru můžeme pomocí jemné slepky zkombinovat nástup malého bubínku a držený tón na kytáře. To, že umělecká forma není statická – přinejmenším proto, že může získávat nová média s nepředvídatelnými, nekonvergujícími možnostmi – ukazuje, že nemůžeme doufat, že určíme *telos* umělecké formy na základě jednoho z médií, které ji tvoří.

Je možné, že jednotlivá umění nemají souvislou esenci, jak to předpokládala tradice. Ale i kdyby měla, žádné jednotlivé médium nepředstavuje esenci neboli *telos* uměleckého druhu. Možná že to v minulosti teoretikům uniklo, protože měli tendenci vybrat jedno médium dané umělecké formy a zacházet s ním (nebo, jak říkají, „privilegovat“ je) jako s **tím pravým** médiem. Tento manévr alespoň povrchně způsobuje, že odvození koherentního *telos* umělecké formy se jeví přijatelnějším. Ignoruje však skutečnost, že umění neustále rozšiřují své produktivní síly. Nová média jsou jednotlivým uměleckým druhům v zásadě vždy dostupná a otvírají tak pro praxi nové možnosti. Nemůžeme tento vývoj spoutat teoriemi, které privilegují jediné médium v dané umělecké formě, stejně jako nelze spoutat výrobní prostředky pomocí prostředků ideologických.

Člověk neidentifikuje esenci neboli *telos* umění jako je film na základě něčeho, co se nazývá médium; stejně tak toto médium nevymezuje nebo neurčuje legitimní oblast zkoumání ve smyslu stylu či obsahu vzhledem k umělecké praxi. Jedním způsobem, jak pohlížet na nepřiměřenost mediálně-esencialistického pohledu v tomto kontextu je srovnání jeho důsledků pro vývoj formy s realitou.

Zdá se, že nejsilnější verze mediálního esencialismu pohlíží na umění jako na přirozené druhy vybavené genům podobnými programy, které řídí vývoj formy. Umění má nezměnitelnou povahu – vepsanou do média – a tato nezměnitelná povaha diktuje formu. To je ovšem evidentně mylná představa. Umělecký druh není analogický přírodnímu druhu. Vytvářejí jej lidé, aby sloužil lidským účelům. Umělecké druhy nejsou nezměnitelné; často jsou adaptovány, měněny a znovu vynalézány, často slouží předem určeným formálním účelům. A to je navíc přesně opačný běh událostí než ten, který předpokládají mediální esencialisté.

Podívejme se na hudební nástroje. Mají slušný nárok být považovány za umělecká média v tom smyslu, že jsou fyzickými nástroji užívanými pro tvorbu uměleckých děl. Jsou médii v témže smyslu jako křída a tužka. Kromě toho jsou neustále vynalézány a přizpůsobovány nové hudební nástroje. A v mnoha případech je tento vývoj poháněn formálními zájmy. Například klavír byl zaveden v době, kdy skladatelé měli stále větší zájem o držená *crescenda*. Formální zájmy se tedy projevují při změně samotného tvaru média. Podobně přizpůsobují jednotliví hudebníci hudební média tak, aby vyhovovala jejich stylistickým cílům, jak to udělal jazzman Jack Teagarden, když ze svého trombónu sejmul snížec a hornu přikryl sklenicí od whisky. V takových případech nejsou parametry stylu určovány médiem, ale naopak formální ambice diktuji vznik nebo nové vynalézání média.

Tento jev se také neomezuje jen na hudbu. Ve filmu nastal posun k různým širokouhlým procesům do jisté míry proto, aby usnadnily určité „realistické“ stylistické efekty, o kterých se praktikové domnívali, že jsou v dřívějších formátech realizovány

nedokonale.⁴⁾ Podobně, těsně před rokem 1920 a krátce po něm, jak ukazuje Kristin Thompsonová, začali filmoví tvůrci používat pro portréty speciální objektivy s jemnou síťovinou, aby tak vznikly výrazně měkké záběry, sloužící určitým stylistickým efektům.⁵⁾ Známe také případ znovuzavedení obloukových lamp pro černobílé snímání: jeho průkopníky byli Orson Welles a Gregg Toland a sloužilo stylistickým efektům včetně hloubky ostroty ve filmu *OBČAN KANE*. Ve čtyřicátých letech to pak používali i další tvůrci. To je případ, kdy je „médiu“ modifikováno nebo znovuvynalezeno, aby posloužilo stylistickým účelům. Takzvané médium je fyzicky pozměněno, aby odpovídalo diktátu stylu, spíše než aby styl poslušně následoval diktát fixovaného média.

Podobné případy naznačují, že v rozporu s tvrzeními mediálních esencionalistů nemusí stylistický vývoj sledovat „direktivy“ takzvaného média (i kdybychom řečené „direktivy“ byli schopni identifikovat), protože v mnoha případech to jsou právě stylistické úvahy, co ovlivňuje invenci, adaptaci a re-invenci uměleckého média. Tím nepopíráme, že umělci někdy dospějí ke svým příznačným stylistickým volbám zvažováním charakteristických rysů média (nebo „medií“, jak raději říkám). Chtěl bych jen polemizovat o ústřední premise mediálního esencionalisty, který tvrdí, že styl je determinován strukturou (zvláště pak fyzickou strukturou) média. Toto tvrzení musí být mylné, vždyť někdy právě styl určuje samotnou strukturu média.

Má hypotéza říká, že mediální esencionalismus odvozuje značnou část své přitažlivosti od svého spojení s všeobecně přijatelným názorem, že umělci by se neměli pokoušet nutit médium dělat něco, co neumí. Jakmile si mediální esencionalista zajistí souhlas s touto negativní prognózou, jde dál a navrhuje, že je také možné specifikovat určité dané věci, které by měl umělec s médiem dělat. Zde jsou hodny pozornosti dva body.

Za prvé neexistuje způsob, jak se logicky dostat od truistické, negativní prognózy k solidnímu, pozitivnímu předpisu, jímž by se určilo, co mají umělci s médiem dělat. Za druhé negativní prognóza je sama o sobě k ničemu. Je to pouze plané upozornění z jednoho prostého důvodu: jestliže se něco s určitým médiem skutečně nedá dělat, pak to nikdo dělat nebude. Nikdo nemůže dělat nemožné. Případ je uzavřen. Jenže z prázdného varování, aby nikdo nedělal s médiem nemožné, nevyplývá nic o tom, jaké živé možnosti média by měl umělec následovat. Mediální esencionalisté, kteří zanechávají dojem, že jejich pozitivní doporučení jsou implikována v negativním zákazu zdržet se snahy přimět médium dělat něco, co nemůže, jsou prostě zcela nekonsekventní.

Věnoval jsem tolik času postulátům mediálního esencionalismu proto, že jsem přesvědčen, že tento přístup naneštěstí ovládl předchozí pokusy odpovědět na otázku „Co je to film?“ V následujícím textu budu definovat film – tedy to, co nazývám pohyblivý obraz – bez

4) Takovou interpretaci viz Charles Barr, *Cinemascope: Before and After*. In: Gerald Mast – Marshall Cohen, *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. New York 1979. Samozřejmě tím nechci naznačit, že stylistické úvahy byly jediným nebo dokonce nejdůležitějším důvodem pro přijetí realismu. Avšak z důvodů, které uvádí Barr, byly jedním z motivačních faktorů. Zároveň je nutné poznamenat, že Barrova „realisticko-esencionalistická“ interpretace jeho oblíbeného použití širokého plátna může být snadno napadena, když uvážíme, jak Sergio Leone ve svých italských westernech využívá širokouhlé záběry očí Clinty Eastwooda a Lee Van Cleefa v oslňujících stříhových sledech.

5) Viz David Bordwell – Janet Staiger – Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York 1989, s. 287 – 293.

odkazů na specifické fyzické médium. Dále moje definice nebude mít stylistické odbočky týkající se toho, co by filmoví tvůrci měli, nebo neměli dělat. Jinými slovy, problémy mediálního esencionalismu se stávají pro moji teorii omezením, vymezují určité spekulativní oblasti, do kterých nemíním vstupovat. Předběžně je mým záměrem vytvořit pět nezbytných podmínek pro to, co nazývám pohyblivý obraz. Kromě toho, jak se pokusím vysvětlit, nečiním si tím nárok na nějaký nový druh esencionalismu, ať už jde o definiční esencionalismus nebo o řeckou variantu. Důvody pak obhájím ve svých závěrečných poznámkách.

II. Nové zkoumání fotografického realismu

V této části se pokusím uvést jednu nezbytnou podmínku pro to, co nazývám pohyblivým obrazem. Pokusím se dialekticky argumentovat ve prospěch této podmínky tím, že ukážu, jak ji mohou podpořit argumenty vyvstávající v procesu demonstrace nedostatků jednoho tradičního pohledu na esenci filmu, totiž fotografický realismus.

Je dobře známo, že André Bazin odpověděl na otázku „Co je to film?“ tím, že zdůraznil fotografický základ filmu. Fotografie byla pro něj tím, co odlišuje filmový obraz od jiných druhů obrazového umění, například malířství. Tvrdil, že zatímco ruční obrazové techniky, jako malba, portréty objekty, osoby a události pomocí podobnosti, strojově vyráběné obrazy, jako jsou fotografie a filmy, doslovně divákovi prezentují nebo re-prezentují objekty, osoby a události z minulosti. Jestliže vztahem mezi malbou a jejími objekty je podobnost, pak vztah mezi fotografií a také filmovými obrazy a jejich předlohami je vztahem identity. Fotografie Woodrowa Wilsona je znovu prezentovaný Woodrow Wilson, jak se vizuálně jevil soudobým svědkům. Film a fotografie nám nabízejí jakési dalekohledy do minulosti. Bazin říká, že fotografický obraz je „objekt samotný [jenž] přece jen stále svým zrodem pochází z ontologie modelu; je to přímo model“.⁶⁾

Zdůrazněním fotografického základu filmu chce Bazin mimo jiné vyznačit základní rozdíl mezi filmem a jinými procesy tvorby obrazů, jako je malířství. Tyto tradiční procesy tvorby obrazů jsou zobrazovací a pro zobrazení je podle Bazina charakteristické to, že je zakořeněno v podobnosti. Zatímco film, podobně jako fotografie, podle bazinovců obraz sama vytváří. Opět prezentuje objekty, osoby a události a následkem toho je tu jakýsi vztah identity mezi fotografickými a kinematografickými obrazy x a samotným x . Mimoto tento rozdíl mezi prezentačními obrazy na straně jedné a reprezentačními na straně druhé je pro Bazina spojen s faktem, že fotografické a kinematografické obrazy vznikají strojově, kdežto tradičnější obrazy jsou vytvářeny ručně.

Je skutečně takový obrovský rozdíl mezi obrazy vyrobenými strojově a ručně? Bazinovi stoupenci chtějí podpořit intuitivní pocit, že zdě číhá hluboký rozdíl, a tak nás vyzývají,

6) André Bazin, *What is Cinema?* University of California Press, 1967, s. 14, viz také s. 96n. (Pozn. red.: A. Bazin, *Co je to film?* Praha 1979, s. 17.) V rozhovoru David Bordwell tvrdil, že výše uvedený citát je špatný překlad. I kdyby to však byla pravda, stanovisko představené překladem stále stojí za diskusi, protože dalo vznik něčemu, co by se dalo nazvat bazinovské stanovisko. A to je nutné vyvrátit, i když snad není Bazinovo.

abychom uvážili následující srovnání.⁷⁾ Na fotografiích a ve filmových obrazech se dosti často objevují objekty, kterých si fotograf před záběrem vůbec nevšiml. Může být docela trapné, když se například v pozadí záběru ve filmu CID objeví Boeing 707 nebo ve filmu PRVNÍ RYTÍŘ telefonní stožár. Ale i tehdy, kdy to trapné není, fotografové často připouštějí, že na svých fotografiích nacházejí věci, o kterých při stisku spouště a expozici filmu nevěděli. Důvod je prostý. Fotografie je mechanický proces. Fotoaparát automaticky zachytí vše, co má v zorném poli, ať už si je toho fotograf vědom, nebo ne.

Ale na druhé straně by Bazinův stoupenec mohl namítnout, že něco takového je v malířství nemožné. Prostě si nedovedeme představit, že se malíř vrátí k plátnu a je šokován, že na něm najde nějakou budovu. Malířství je záměrná činnost, v níž je každý objekt zobrazen proto, že to bylo záměrem malíře. Když se na svůj obraz podívá, nenajde tam překvapení, s nimiž se obvykle setkávají fotografové – pokud ovšem netrpí amnézií nebo pokud s ním někdo jiný něco neprovedl –, protože každá osoba, předmět nebo událost je tam v důsledku jeho záměru.

Malířský obraz tvoří člověk způsobem, který je závislý na záměru tvůrce portrétovat to či ono, a tak je, jak se říká, nemožné, že by malíře mohlo šokovat zjištění, že na svém portrétu Cida objeví Boeing 707. Takový šok je však nejen možný, ale i dost běžný u fotografování. Mnoho filmových scén se musí znovu natočit, když se něco při natáčení dostane do záběru a na místě si toho nikdo nevšiml. Když režisér prohlíží denní práce, může se ptát: „Jak se *tohle* dostalo do mého záběru?“ Malíř se takto ptát nemusí. Odpověď zná, protože to tam vložil sám – ať už je to cokoli.

Tak se Bazinův stoupenec domnívá, že rozdíl mezi strojovými a manuálními obrazy není bezvýznamná záležitost alternativních technik. Spočívá v ontologické roztržce, která zasahuje hluboko do samotné struktury světa na úrovni oddělení možného od nemožného. Co je možné ve filmu (neboť jej produkují stroje) je nemožné v malířství (neboť vzniká manuálně) – a tak se bazinovský fotografický realista domnívá, že přišel na základní rozlišující rys oddělující tradiční obrazové zobrazení od fotografické tvorby obrazu.

Fotografický realista může nepochybně ve svůj prospěch zmobilizovat velmi mocnou intuici. Ale až donedávna, jak jsme ukázali v předchozí kapitole této knihy⁸⁾, bylo toto postavení zatíženo mnoha závazky. Jedním z nich je, že Bazin sám nebyl nikdy příliš vstřícný při vysvětlování, jak máme chápat vztah předpokládané identity mezi fotografií nebo záběrem *x* a *x* samotným. Je zřejmé, že záběr Denzela Washingtona není totéž jako ten muž sám. Takže v jakém smyslu je obraz sám modelem? Zdá se, nebude-li možné poskytnout rozumnou odpověď na tuto otázku, bude, fotografický realismus mrtev.⁹⁾

Za druhé fotografický realismus podporovaný Bazinem představuje variaci na refrén mediálních esencionalistů, a proto zahrnuje mnoho nedostatků probíraných před chvílí v této studii. Když přidáme bazinovský fotografický realismus k jeho potenciálně nesouvislému

7) Posun k jazyku Bazinových stoupenců má ukazovat, že argument nevyvinul Bazin sám, i když se domnívám, že kdyby Bazina tato „pumpa intuice“ napadla, byl by ji sám rád použil.

8) Viz pozn. 9. (Pozn. red.)

9) Námitky vůči logice Bazinových tvrzení o identitě fotografie vzhledem k jejímu modelu uvádí můj esej *Concerning Uniqueness Claims for Photographic and Cinematographic Representation*. In: Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*. Cambridge University Press, 1996, s. 37–48.

pojetí vztahu mezi filmovým obrazem a jeho referentem, bude těžko čelit obvinění, že se pokouší nařizovat estetickou volbu na základě falešných ontologických nároků.

Přesto tyto problémy nemusejí být tak skličující. Na jedné straně může fotografický realista odpoutat své stanovisko od Bazinových mediálně-esencialistických předsudků. Může souhlasit s tím, že jeho stanovisko nemá stylistické důsledky pro to, co se musí, nebo nesmí udělat v oblasti filmového stylu a zároveň tvrdit, že film je svou podstatou fotografický. To znamená, že fotografičtí realisté mohou argumentovat, že fotografický základ filmu je podstatným rysem kinematografie, aniž by se upnuli k myšlence, že to logicky implikuje určitý styl nebo rozsah stylů pro filmové tvůrce.

Obrátíme-li pozornost k dalším problémům fotografického realismu, řada filosofů – mezi nimi Roger Scruton, Kendall Walton a Patrick Maynard – začali vypracovávat nároky na identitu (u Bazina jen letmo naznačené) takovým způsobem, že jsou srozumitelné, ne-li dokonce přesvědčivé.¹⁰⁾ Jsou-li schopni souvisle popsat jakým způsobem je fotografie uměním spíše prezentačním než reprezentačním, pak se můžeme opět ptát, zda fotografie je, či není podstatným rysem filmu, jenž ji odlišuje od tradičních forem obrazového ztvárnění, jako je malířství.

Nová obhajoba fotografického realismu by mohla začít analogií s dalekohledy, drobnohledy, periskopy a vypuklými zrcadly v parkovacích garážích, díky nimž vidíte za roh. Když se díváme pomocí podobných prostředků, říkáme, že vidíme objekty, ke kterým nám tyto prostředky umožňují přístup. Dalekohledy vidíme hvězdy, drobnohledy bakterie, periskopy vidíme letadlové lodě a atomové výbuchy a ve vypuklých zrcadlech přijíždějící automobily. Jsou to pomůcky zraku. Jako takové bychom je mohli považovat za protetické nástroje.¹¹⁾ Kromě toho nám tyto protetické nástroje umožňují vidět věci samotné, spíše než jejich obraz.

Když se dívám divadelním kukátkem na naivku, vidím naivku, spíše než její obraz. Kukátko a výše zmíněné nástroje podporují mé vizuální schopnosti. Umožňují mi například vidět to, co je vzdálené nebo malé. Vskutku nám umožňují vidět věci samotné, spíše než jejich obrazy. V zásadě se neliší od brýlí, kterými korigujeme svůj zrak. Umožňují nám překonat nedostatky vidění a navázat přímý vizuální kontakt s objekty pro nás jinak nedostupnými.

Jestliže však takto hovoříme o drobnohledech a dalekohledech, ptá se fotografický realista, proč se nedívat na fotografii podobně? Fotografie a kinematografie jsou protetické pomůcky zraku. Zprostředkují nám přímý vizuální kontakt s osobami, místy a událostmi z minulosti podobně, jako nám dalekohledy zprostředkují přímý vizuální kontakt se vzdálenými slunečními soustavami. Díky fotografii žena opět vidí svého zesnulého muže

10) Roger Scruton, *Photography and Representation*. In: T ý ž, *The Aesthetic Understanding*. London 1983; Kendall L. Walton, *Transparent Pictures: On the nature of Photographic Realism*. „Critical Inquiry“ 11, 1984, č. 2 (prosinec); Patrick Maynard, *Drawing and Shooting: Causality in Depiction*. „Journal of Aesthetics and Art Criticism“ 1985, č. 44. V textu *Looking Again through Photographs* obhájí Kendall Walton své stanovisko proti námitkám Edwina Martina v textu *Seeing Walton's Great-Grandfather*; oba články viz „Critical Inquiry“ 12, 1986, č. 4 (léto).

11) Viz David Lewis, *Veridical Hallucination and Prosthetic Vision*. In: *Philosophical Papers*, vol. 2. Oxford University Press, 1986; E. M. Z e m a c h, *Seeing*, „Seeing“ and *Feeling*. „Review of Metaphysics“ 1969, č. 23 (září).

v jejich svatební den. Záběr ve starém týdeníku nám ukáže Babe Rutha s baseballovou pálkou.

Zde se začíná argumentace podobat kluzkému svahu. Jestliže periskopem můžeme vidět přímo přes zeď do vedlejšího pokoje, proč neříci, že videopřehrávač dělá totéž? Jako první nás napadne odpověď: „Ale my nevidíme přímo, co je v sousedním pokoji, když se díváme na monitor videa.“ Co to ale znamená „vidět přímo“?

Znamená to například, že naše vnímání je v rozporu se skutečností závislé na viditelných vlastnostech objektů našeho vnímání; to znamená, že, kdyby viditelné vlastnosti objektů našeho vnímání byly jiné, byly by jiné i naše vjemy. Mezi vnímanými objekty a naším vnímáním je kauzální řetězec fyzických událostí, takže kdyby byl výchozí bod v této síti odlišný, změnilo by se podle toho i naše vnímání. Například vidím červenou barvu jablka, protože bylo červené, ale kdyby bylo bývalo zelené, byl bych viděl zelenou barvu. A kdyby byl objektem místo jablka banán, pak bych za týchž podmínek viděl banán.

Podobně, když se dívám do periskopu, tak to, co vidím, je také v rozporu se skutečností závislé na objektech, jež umožňují mé vnímání. Proto jsem ochoten říci, že to, co vidím v periskopu nebo divadelním kukátku, vidím přímo. Tato zařízení podporují přímé vnímání. Jsou v kontinuu se zrakem nepodpořeným pomůckami do té míry, do jaké to, k čemu nám poskytují přístup, je rozporně závislé. To, co jimi vidíme, by bylo jiné, kdyby byly jiné viditelné vlastnosti, na které jsou zaměřeny. Kauzální řetězec fyzických událostí při pohledu kukátkem může zahrnout ještě další krok, když je postaven do protikladu s viděním bez pomůcky. Tento krok však není druhově odlišný. Je to stále kauzální proces, který si uchovává rys rozporné závislosti. Je na stejné rovině jako pomůckami nepodpořený zrak, a tak jsme ochotni říci, že divadelní kukátko, stejně jako zrak bez pomůcky, nás uvádějí do přímého (rozporně závislého, kauzálního) kontaktu s objekty.

Opět se nabízí otázka, zda je situace u fotografie a kinematografie o tolik odlišná? Fotografické a kinematografické „vidění“ a „normální“ vidění bez pomůcek jsou stejně nápadně analogické jako „vidění“ operním kukátkem a „normální“ vidění, pokud všechny tři vykazují vztah rozporné závislosti vzhledem k objektům svého „vidění“. Očekáváme, že fotografie x bude prezentovat jeho viditelné vlastnosti takovým způsobem, že kdyby se tyto změnily, změnila by se v odpovídajících aspektech i fotografie. Například očekáváme, že fotografie nebo filmový obraz bílého kostela budou bílé; kdyby však byl tento kostel v rozporu se skutečností černý, očekávali bychom, že jej fotografické zobrazení ukáže jako černý – tedy alespoň pokud by šlo o přímé snímání.

To je samozřejmě opět spojeno s proteticky nepodpořenými vizuálními zážitky x tam, kde se předpokládá, že můj vizuální zážitek x závisí na viditelných rysech x takovým způsobem, že kdyby byly viditelné rysy x jiné, byl by můj vizuální zážitek odlišný – kdyby světlehnědý lev byl červený, byl bych viděl červeného lva. Vidění bez protetických pomůcek, stejně jako fotografie, jsou stejně rozporně závislé na viditelných vlastnostech, a to kvůli konkrétním fyzikálně-kauzálním spojmům mezi těmito druhy vidění a tím, co vizuálně vnímají. Kvůli těmto fyzikálně-kauzálním procesům říkáme, že jsme v přímém vizuálním kontaktu v případě vidění bez divadelního kukátka i v případě, kdy se jím díváme. Jelikož se stejné fyzikálně-kauzální procesy účastní fotografického i filmového

vidění, nemáme v zásadě žádný důvod říci, že nám přímo ukazují to, k čemu nám poskytují vizuální přístup – jako třeba zavraždění Johna Fitzgeralda Kennedyho.

Mohlo by se namítnout: „Ne tak rychle; a co časová difference mezi událostmi ve filmovém týdeníku a událostmi samotnými?“ Fotografický realista však může odpovědět, že to teoreticky není až tak rozdílné od případu, kdy jsou nám obrazy hvězd dodávány dalekohledy (jimiž vidíme přímo) z minulosti.

S tímto argumentem fotografický realista tvrdí, že fotografické a filmové obrazy jsou transparentní – skrze ně vidíme objekty, osoby a události, které jim umožnily vzniknout.¹²⁾ Dohadujeme se, že právě tento druh domněnek měl Bazin na mysli, když mluvil o vztahu mezi fotografickým obrazem a jeho odkazem ve smyslu identity. Pomocí transparentnosti vidíme skrze fotografii k tomu, co je fotografováno. Fotografie je transparentní prezentace něčeho z minulosti, co vidíme přímo ve smyslu rozporné závislosti – tj. kdyby relevantní objekty byly odlišné, byla by fotografie odpovídajícím způsobem odlišná následkem typu fyzikálních procesů s fotografií spojených.

Tradiční praxe obrazové tvorby (malířství) nejsou tímto způsobem transparentní. Malované obrazy nemusí být rozporně závislé na viditelných vlastnostech toho, co zobrazují. Jsou závislé na tom, co si malíř o těchto objektech myslí. Řetězec událostí od objektů k obrazům objektů, to nejsou fyzikálně-kauzální řetězce jako ty, jež nacházíme v tom, co jsem nazval nepodporovaným, „normálním“ viděním. Vztah zprostředkují názory a záměry malířů. Zelené jablko na obraze by bylo bývalo modré, kdyby malíř měl v úmyslu, aby bylo jiné; zde jsou ve hře jiné než fyzikálně-kauzální řetězce událostí. Proto se u soudů nepřijímají jako důkaz kresby, kdežto videopásky ano. Kresba, na které někdo bije Rodneyho Kinga, by bývala neměla stejnou důkazní sílu jako videopáska.

Skrze malby nevidíme přímo. Jsou to reprezentace. Jsou zprostředkovány úmysly. Nejsou to transparentní prezentace. Malba nám nabízí reprezentaci objektu, kdežto fotografie a také filmový obraz, nám dodává objekt, který dal vzniknout obrazu tímž způsobem, jako mikroskop podporuje naše schopnosti vnímání v souvislosti s „normálním“ viděním, díky čemuž můžeme přímo vidět nepatrné věci. Fotografie a kinematografie nám umožňují vidět transparentně právě ty věci z minulosti, které spustily mechanické procesy, jimiž dotyčné obrazy vznikly.

K tomu, abychom „viděli skrz“ obraz, je nezbytná podmínka, aby nás fotografický proces uvedl do kontaktu se svým objektem čistě mechanickými procesy. Ale i když je tato podmínka nezbytná, k tomu, abychom něco mohli považovat za transparentní fotografickou prezentaci, není ještě dostačující. Proč ne? Představte si tedy počítač, který by dokázal naskenovat vizuální pole a pak vytisknout jeho popis. Nemusí to být komplikované vizuální pole, může se skládat z velmi jednoduchých geometrických tvarů. Jistě by nebylo těžké zkonstruovat počítač, který by dokázal takové obrazce rozpoznat a propojit je s jednoduchým popisem. Přesto by se v takové situaci zdálo, že jsme v jakémsi mechanickém kontaktu s tímto polem, jež zaručuje funkce transparentního vidění. Něco tady

12) Tento pohled by se neměl směřovat s názorem na transparentnost filmových teoretiků vycházejících z Althussera a Lacana. Podle nich diváci mylně považují filmové obrazy za transparentní, což ve skutečnosti nejsou. Fotografičtí realisté naopak podporují názor, že fotografické a filmové obrazy – nebo přinejmenším většina z nich – jsou skutečně transparentní v patřičných ohledech.

ale není v pořádku, protože popisy nejsou transparentní obrázky z toho prostého důvodu, že to nejsou vůbec obrázky. Co je tedy nutné dodat k mechanickému kontaktu, abychom odlišili na jedné straně počítačem generované popisy toho druhu, které si zde představujeme a na straně druhé obraz, který bychom si mohli prohlédnout?

Jedním ze způsobů, jak se s touto diferencí vypořádat, je, všimnout si některých možností, jak by nás mohl obrázek zmást, oproti tomu, jak by nás mohl zmást popis. Například při čtení bychom mohli zaměnit slovo *mud* [bláto] za *mut* [nečistokrevný pes; správně mutt], protože jsou si tak podobná; k takové chybě snadno dojde, jsme-li zmateni nebo máme-li naspěch. Když jsme ale venku a prohlížíme si, tak říká, předměty v přírodě, zdá se skoro nemožným splést si netvarovanou louži bláta s nějakým voříškem, je-li dobré osvětlení, máme dobré oči, vzdálenost od dotýčných objektů je přiměřená a naše zvládání vizuálních kategorií na svém místě.

Když však přijde na pozorování v přírodě, může být snazší splést si zadní stranu garáže se zadním traktem domu, kdežto, i když jsme unaveni, sotva si spleteme slovo „garáž“ se slovem „dům“. Co vysvětluje tyto rozdíly? Jedna zdánlivě velmi přijatelná hypotéza říká, že záměna objektů v případě přirozeného vidění spočívá ve skutečné podobnosti mezi dotýčnými objekty, kdežto záměna slov se zakládá na podobné skladbě hlásek, která je v jistém smyslu zcela libovolná. Fotografický realista tak může říci, že vidět skrze fotografický proces je platné jen tam, kde zmatek kolem objektu ve fotografickém nebo filmovém obraze je funkcí vztahů skutečné podobnosti. Popisy, i když jsou mechanicky generovány, neprovokují vizuální zmatek na základě skutečných podobností mezi objekty, kterých se týkají, ale jen zmatením skladby hlásek, která je arbitrární. Transparentní prezentace se – narozdíl od popisů – specializují na skutečné nebo přirozené podobnosti.

Abychom tedy blokovali opačné případy jako mechanicky generované popisy, musíme k tezi o transparentním vidění nebo vidění skrze obrázky dodat výhradu, že dotyčné prezentace zachovávají vztahy skutečné podobnosti mezi fotografií a tím, co na ní je.

Pokusme se to shrnout: x je transparentní prezentací jen tehdy, jestliže platí, že za prvé: x nás uvádí do mechanického kontaktu se svým objektem, a za druhé: x uchovává vztahy skutečné podobnosti mezi věcmi. Tyto podmínky jsou individuálně nezbytné a společně postačující podmínky pro transparentní obrázky nebo transparentní prezentace. Mimoto ještě první podmínka zajišťuje důležité difference mezi **reprezentacemi** (malířské obrazy) a transparentními **prezentacemi** (fotografie).

Putovali jsme touto dosti dlouhou a klikatou cestou, abychom ukázali, že narozdíl od Bazina může soudobý fotografický realista podat srozumitelnou zprávu o tom, co to znamená, dívat se skrze fotografii na její referent. Fotografický realista tak může podpořit tvrzení, že transparentní vidění je podstatným nebo přinejmenším nezbytným rysem fotografie. A s tvrzením, že fotografický základ kinematografu je zásadním rysem filmu, by fotografický realista mohl, pokud by si to přál, pak dále dovodit, že transparentní vidění je podstatným nebo přinejmenším nezbytným rysem filmu, a tím znovu nastolit něco jako Bazinův vhléd, i když v teoreticky poněkud sofistikovanějším rámci.

Ale přestože můžeme naznačeným způsobem učinit tvrzení o fotografickém realismu srozumitelným, nezdá se, že transparentní vidění může být přijato jako zásadní nebo nezbytná podmínka filmu či dokonce fotografie. Neboť fotografie není jediným médiem

filmu. Film (i fotografii) je možné generovat na počítači, jak dostatečně ukazují pádící dinosauři ve filmu JURSKÝ PARK. Tyto obrazy jsou zajisté filmem, ale neexistuje nic, co by divák jejich prostřednictvím přímo viděl. První počítačem generovaná sekvence se objevila ve velkých filmech jako je STAR TREK II v osmdesátých letech a od té doby se počítačové simulace používaly stále častěji, např. ve filmu Rogera Cormana THE FANTASTIC FOUR. Od osmdesátých let vznikají některé záběry ve filmech plně jako fotomontáže: několik malovaných matric, animace atp. bylo „poskládáno dohromady“, aniž by tam byla nějaká fotografie trojrozměrných objektů. Uspořádání, které vidíme, neodpovídá částí ani celkem žádnému nezávisle existujícímu prostorovému poli.

Fotografický realista možná namítne, že každý konstruovaný obraz musí mít nějaké fotografické prvky, kterými vidíme přímo. Nepochybně stojíme na počátku éry plně digitalizovaných filmů. Krátký animovaný film Matta Elsona VIRTUALLY YOURS s hlavní postavou kompletně zkonstruované Lotty Desire tuto možnost dokládá.¹³⁾ Nemluvě o tom, že dnešní přemrštěné honoráře filmových herců jsou pro film významnou motivací k tomu, aby se věnoval vývoji plně computerizovaných postav.¹⁴⁾

Budoucnost filmu se do značné míry může stát budoucností digitálně syntetizovaných obrazů, kde představa přímého vidění má malý nebo vůbec žádný význam, protože takové obrazy nemusejí mít skutečný model, který lze přímo vidět. V zásadě není důvodu, proč by k tomu nemohlo dojít.¹⁵⁾ Epocha fotografického filmu pak možná bude představovat jen krátkou mezihru tohoto uměleckého druhu. Ovšemže taková proroctví padají na neúrodnou půdu, jenže přímé vidění není ani podstatným, ani nezbytným rysem filmu ani dnes, protože již máme **některé** počítačem plně generované obrazy. Ani náš jediný zdroj opačných příkladů nemusí být soudobý. Hollywood používal záběry s matricemi – další techniku, která problematizuje představu přímého vidění – po celá desetiletí, a i když jsou tyto záběry často jen částečně vykonstruované, není v zásadě důvod, proč by plně vykonstruovaný matricový záběr nebo „obrazová montáž“ nemohly platit za případ filmu tak, jak jej známe.¹⁶⁾ V tomto případě, stejně jako v případě počítačem generovaných obrazů, se film blíží postavení malby.

Ale co ty dřívější návaly intuice, jejichž postulátem byla bytostná odlišnost filmových záběrů a malířských obrazů, založená na tom, že filmaře může překvapit, když zjistí, že mají v záběru Boeing 707, kdežto malíře nikoliv? Popravdě řečeno, intuice byla předčasná. Mezi filmovými záběry a malířskými obrazy není žádný principiální rozdíl. Picasso vypráví příběh, jak na Bracqueově obraze objevil siluetu veverky.¹⁷⁾ Bracque si přítomnosti veverky nebyl vědom, protože na obraze obývala „negativní“ prostor – podobně je

13) Viz Robin Baker, *Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema*. In: Philip Hayward – Tana Wollen (Ed.), *Future Visions: New Technologies of the Screen*. London 1993.

14) Viz *Virtual Studio: Computers Come to Tinseltown*. „The Economist“ 1994 – 1995, č. 7895, s. 88.

15) V tomto bodě může fotografický realista namítnout, že nicméně existují transparentní obrázky, a to je v této teorii skutečně nejzazší hranice. Ale je-li tomu tak, pak se transparentnost nemůže pokládat za nezbytnou podmínku filmových obrazů.

16) O matricích viz Fred M. Sersen, *Making Matte Shots*. In: George E. Turner (Ed.), *The Treasury of Visual Effects*. Hollywood 1983; Christopher Finch, *Special Effects: Creating Movie Magic*. New York 1984.

17) Françoise Gilot – Carlton Lake, *Life with Picasso*. New York 1989, s. 76.

třeba váza obsažena na některých obrazech s profily tváří obrácených k sobě. Podobné „dvojnásobné“ obrazy – třeba kachna/králík a stařena/mladá žena – jsou dobře známé a nedělá nám potíže si představit malíře, který vědomě kreslí jeden obraz a zároveň neuvědoměle kreslí i jeho druhý aspekt. Něco takového se zřejmě stalo Bracqueovi. Picasso vypravuje příběh jako komický. Zároveň je však také teoreticky důležitý. Picasso totiž dokazuje, že malíř může být stejně překvapen jako kameraman, když na svém obraze objeví ukrytého nějakého tvora nebo předmět.

Pro fotografického realistu je filmový obraz prezentací, nikoli reprezentací v běžném smyslu toho slova, v jakém se vztahuje například k malířství. Filmový obraz nám prezentuje věci, které vidíme přímo; je to transparentní prezentace. Transparentní prezentací je proto, že nás mechanicky uvádí do kontaktu s tím, co vidíme a uchovává mezi věcmi vztahy skutečné podobnosti. Člověk si ale klade otázku, zda to skutečně postačuje k tomu, abychom něco nazvali prezentací spíše než reprezentací (v běžném smyslu tohoto pojmu).

Představte si železnici. Dejme tomu, že postupně stavíme model kolejiště. Předpokládejte také, že každý jeho čtvereční centimetr napojíme na výkonný počítač tak, aby se každá změna povrchu kolejiště projevila i v modelu. Dále předpokládejme, že model umístíme mezi sebe a skutečné kolejiště, takže žádnou jeho část neuvidíme přímo a model bude v našem zorném poli ve stejném úhlu a měřítku jako kolejiště samo, kdyby mezi ním a námi nebyl model. V takovém případě bychom byli v přímém mechanickém kontaktu s kolejištěm a každá změna zaznamenaná u modelu by představovala změnu v kolejišti. Kromě toho, tam, kde bychom měli sklon plést si předměty (jako rýče a motyky) v kolejišti, budeme mít sklon plést si je i na modelu, protože model uchovává vztahy reálné podobnosti věcí.

Budeme mít sklon nazvat model prezentací kolejiště spíše než jeho reprezentací (ve standardním slova smyslu)? Řekneme, že prostřednictvím modelu vidíme železnici přímo? Odhaduji, že odpověď na obě otázky bude záporná. Podmínky, jež fotografický realista navrhuje k identifikaci třídy transparentních prezentací ontologicky oddělených od třídy reprezentací, neodpovídají úkolu, který opět implikuje, že příběh, který fotografický realista doposud vyprávěl o transparentní prezentaci, nepostačuje, aby podpořil tvrzení o jedinečnosti fotografických a filmových obrazů.

Fotografický realista tvrdí, že filmové obrazy jsou transparentní prezentace, nikoli reprezentace (ve standardním smyslu tohoto termínu). Vidíme jejich prostřednictvím. Tento závěr podporují analogie mezi fotografiemi a filmem na jedné straně a mikroskopy a teleskopy na straně druhé. Jsme-li ochotni říci, že těmito přístroji vidíme, proč bychom měli váhat, zda říci totéž o filmu a fotografii? To je ten kluzký svah, na nějž nás zavedl fotografický realista. Máme nějaký zásadní důvod, proč považovat dalekohledy za protetické pomůcky a zároveň upírat tento status fotografickým a filmovým obrazům? Myslím, že ano.

Dívám-li se dalekohledem na pár koní ženoucích se k cíli, je moje zorné pole, i když zvětšené, stále spojeno s mým tělem v tom smyslu, že se budu moci podívat na cílovou čáru, když si to budu přát. Když tedy dalekohled používám, mohu se pořád ještě prostorově orientovat k cílové čáře. Má tělesná orientace vzhledem k věcem, které vnímám, je zachována. Totéž se dá říci o běžných drobnohledech a dalekohledech. Když se

jimi dívám, mohu zaměřit své tělo přibližně k těm bakteriím i meteorům, které mi odhalují.

Totéž se však nedá říci o fotografických a filmových obrazech. Dejme tomu, že se dívám na film CASABLANCA a na scéně vidím Rickův bar. Na základě obrazu nemohu orientovat své tělo k baru – k prostorovým souřadnicím oné struktury tak, jak existovala někdy na začátku čtyřicátých let v Kalifornii (taky bych nemohl prostřednictvím obrazu orientovat své tělo na fiktivní lokál – v Severní Africe – v onom filmu). Když se budu dívat na filmový obraz baru, nevím, jak nasměrovat své tělo k baru (kulise), nebo od něj. To znamená, že kdybych se díval na obraz na plátně, nevěděl bych, kterým směrem bych se měl otočit, abych šel, jel nebo letěl do Rickova baru (tj. kulisám ve zvukovém studiu v Los Angeles). Samotný obraz mi neřekne, jak se tam dostat (za předpokladu, že ještě existuje), ani jak se dostat na nějaké místo na světě, jestliže již neexistuje a kdysi existovalo. Protože prostor, abych tak řekl, mezi scénou Rickova baru a mým tělem je nespojitý; fenomenologicky řečeno, je odpojen od prostoru, ve kterém žiji.¹⁸⁾

Podle Francise Sparshotta bychom tento rys sledování filmu mohli nazvat „odcizené vidění“.¹⁹⁾ Obvykle závisí náš smysl pro to, kde jsme, na pocitu rovnováhy a na našem kinestetickém cítění. To, co vidíme, se integruje s těmito pokyny a vzniká pocit toho, kde se nacházíme. Pokud však to, co vidíme na stříbrném plátně, nazveme „pohledem“, pak je to odhmotněný pohled. Vidím vizuální pole, například Rickův bar, ale nemám žádný vjem toho, kde zobrazovaný prostor vzhledem k mému tělu ve skutečnosti je. Na druhé straně, pomocí protetických zařízení, jako jsou kukátka, dalekohledy a drobnohledy – alespoň ve standardních případech – mohu své tělo zorientovat v prostoru, v němž žiji, vůči předmětům, které jsem díky těmto pomůckám schopen vidět. Troufám si předložit k úvaze, že nemluvíme o vidění objektů (doslovně), jestliže se vůči nim nemohu zřetelně prostorově zařadit – tj. jestliže (zhruba) nevím, kde v prostoru, který obývám, jsou.

Přesto však, je-li tento požadavek správný, pak doslova nevidím objekty, které jsou příčinou fotografických a filmových obrazů. To, co vidím, jsou reprezentace ve standardním slova smyslu – nebo předvedení, jehož virtuální prostor je odpoután od prostoru mé zkušenosti. Máme-li však chápat filmové obrazy jako reprezentace ve standardním smyslu tohoto pojmu nebo jako to, co nazývám „nespojité zobrazení“ (*detached displays*), je snazší je kategorizovat u maleb a tradičních obrazů než u dalekohledů a zrcadel.

Fotografický realismus se tedy mýlí. Fotografické a filmové obrazy nejsou případy transparentních prezentací, které dovolují přímé vidění. Nelze předpokládat, že fotografické a filmové obrazy jsou postaveny naroveň s dalekohledem, jakožto zařízením podporujícím vidění vzdálených věcí. Neboť autentická vizuální protetická zařízení uchovávají pocit orientace těla vůči objektům, které zpřístupňují; kdežto fotografické a filmové obrazy předkládají divákovi prostor, který je odhmotněný nebo oddělený od jeho perspektivy. Z těchto důvodů nemůžeme ani tady mluvit o přímém vidění.

18) Tohoto zrušení analogie si povšiml také: Nigel Warburton, *Seeing Through* „Seeing Through“ *Photographs*. „Ratio“ 1988, New Series 1; Gregory Currie, *Photography, Painting, and Perception*. „Journal of Aesthetics and Art Criticism“ 49, 1991, č. 1 (zima).

19) Francis E. Sparshott, *Vision and Dream in the Cinema*. „Philosophic Exchange“ 1975 (léto), s. 115.

Fotografický realista nepochybně odpoví, že rys „normálního“ a protetického vidění, který jsem zdůraznil jako podstatný, je získaným rysem, který by se neměl používat k blokování analogií, které on sám zdůrazňuje. S tím však nemohu souhlasit. Zajisté právě skutečnost, že normální vidění nás prostorově spojuje s objekty, vysvětluje jeho vývojovou hodnotu. To, že nás vidění informuje, jak se pohybovat k tomu, co chceme, a pryč od toho, co nás ohrožuje, částečně vysvětluje, proč je vidění tak, jak je známe, adaptivně voleným atributem. Rys vidění, který jsem zdůraznil, abych přitáhl brzdu na kluzkém svahu fotografického realisty, nelze obejít. Nabádá nás k tomu jak zdravý rozum, tak významná úloha, již tento rys hraje ve vývojové teorii vidění. Fotografický realista nemůže také namítat, že analogie neplatí, protože zrcadlové vidění je přímé, a přesto existují uspořádání zrcadel, kdy se světlo přenáší tak komplikovaně, že z obrazu odrážejícího se před námi bychom zdroj nenašli. Možná se říká, že skrze některá zrcadla vidíme přímo, ale přesto nevidím důvod se domnívat, že vidíme přímo skrze libovolně představitelné uspořádání zrcadel. Uspořádání zrcadel, která činí prostorovou orientaci nepravděpodobnou, jsou právě ta, skrze která nevidíme.

Věnoval jsem hodně času výkladu o tom, co podle fotografického realisty kandiduje na podstatný nebo nezbytný rys filmu.²⁰⁾ Ačkoliv dosud byla argumentace především negativní, vzešel z ní alespoň jeden pozitivní výsledek. V průběhu námitek vůči úvahám fotografického realisty jsme totiž objevili nezbytnou podmínku filmového obrazu: všechny fotografické a filmové obrazy jsou nespojitá zobrazení. Právě tento rys zmíněných obrazů znemožňuje tvrdit, že fotografické obrazy nejsou zobrazením v klasickém smyslu toho slova, ale že jde spíše o transparentní prezentace, skrze něž vidíme objekty, které ukazují. Tento rys paušálně blokuje úvahy fotografického realisty a právě tak odhaluje výmluvný atribut všech filmových obrazů – že všechny obsahují odcizené vidění, odhmotněná hlediska nebo, jak je raději nazývám, **nespojité zobrazení**. To znamená, že všechny filmové obrazy jsou takové, že je značně nepravděpodobné a možná fakticky nemožné, aby se diváci, možná kromě groteskních situací, byli schopni zorientovat vzhledem k reálným prostorům mimo rámec záběru, jež jsou fyzicky zobrazeny na plátně.

A co situace, kdy nám monitor videa ukazuje, co se děje v místnosti za stěnou? Není to opačný příklad k naší tezi o nespojitém zobrazení? Ne – protože to není obraz samotný, co nám poskytuje informace pro orientaci, nýbrž to, že víme, kde je umístěna kamera a to, co na obraze vidíme. Snadno bychom mohli být oklamáni v případech, kdyby se na naši obrazovku vysílal obraz stejného pokoje nacházejícího se někde daleko.

Jedním z důležitých rysů filmových obrazů tedy je, že jde o nespojité zobrazení. Filmovým obrazem je jen to, co je nespojitým zobrazením. Takový obraz nám předkládá vizuální pole, jehož zdroj je takový, že na základě samotného obrazu nejsme schopni se vůči němu orientovat v prostoru, jenž souvisí s naším tělem. Jsme nezbytně „odcizení“ od prostoru nespojitých zobrazení, ať už jsou to fotografie nebo filmové obrazy.

I když je však tento rys filmu – to, že promítá nespojitá zobrazení – zdánlivě nezbytnou podmínkou pro filmové obrazy, neposkytuje nám přesto pojmové prostředky k odlišení

20) Důvod pro to, že zde používám singulár – např. [jeden] podstatný rys filmu je, že fotografický realista bude muset uvést alespoň jeden další rys, aby odlišil film od fotografie. Možná by mohl použít rys, který obhájí v další kapitole, nazvané Pohyblivý obraz.

filmu od jiných druhů vizuálního ztvárnění, jakým je například malířství. K tomuto účelu musíme uvést úvahu o další nezbytné podmínce filmu.

III. Pohyblivý obraz

I když nezbytnou podmínkou filmového obrazu je, být nespojitým zobrazením, neumožňuje nám tento jeho rys odlišit pohyblivé obrázky a malířský obraz. Neboť malba krajiny je typické nespojité zobrazení nebo odhmotněný pohled ve tomtéž smyslu jako pohyblivý obraz. Protože na základě malby nemůžeme svá těla prostorově orientovat k pohledu na přírodu, kterou zobrazuje. To znamená, že když sedím ve svém bytě v Madisonu ve státě Wisconsin a dívám se na obraz pouličního výjevu v Mexico City, na základě této malby nevím, jak tou ulicí jít. Podobně jako filmový obraz je i namalovaný obraz nespojitým zobrazením. Co jej tedy od filmového obrazu odlišuje?

Užitečné vodítko nacházíme již v běžném jazyce, kde těmto jevům říkáme *pohyblivé obrázky* (*motion pictures; moving pictures*).²¹⁾ Měli bychom však toto vodítko využívat obezřele. Například Roman Ingarden tvrdil, že ve filmech se věci vždy dějí, zatímco na obrazech, kresbách, diapozitivech a podobně, jsou vždy statické.²²⁾ Není to ale dokonale přesné. Existuje totiž řada filmů, v nichž není žádný pohyb, např. Oshimův *REBEL NINDJA* (komiksový film), *ONE SECOND IN MONTREAL* Michaela Snowa (film složený ze statických fotografií) a jeho *SO IS THIS* (film složený ze sentencí), *POETIC JUSTICE* Hollise Framptona (film o scénáři na stole s květinou), Godardův a Gorinův *DOPIS JANĚ* (další film z fotografií) a *1 IN 60 SECOND* Takahiko Imury (film o sčítacích a odčítacích tabulkách).

Možná že známější než všechny uvedené filmy je *RAMPA* Chrise Markera, film téměř bez pohybu, který vypráví o putování v čase převážně promítáním statických fotografií. Jeden pohyb v Markerově filmu samozřejmě je, ale bylo by snadné si představit podobný film úplně bez pohybu.

Někdo může na takové případy reagovat výrokem, že takové filmy bez pohybu jsou zajisté jako oxymoron nebo že dokonce popírají samy sebe. Mohlo by se také říci, že takové experimenty jsou jen nepatrně dále, než promítání diapozitivů z celuloidu, neboť je to efektivnější projekce.

Je však hluboký rozdíl mezi filmovým obrazem postavy, dejme tomu z *RAMPY*, jak si ji představujeme, a diapozitivem s toutéž postavou. Pokud víte, že to, na co se díváte, je film, i když se ten film jeví jako fotografie, vždy se můžete zabývat možností, že by se obraz *mohl* pohybovat. Na druhé straně, jestliže víte, že se díváte na diapozitiv, je principiálně nemožné, že by se obraz *mohl* pohybovat. Jestliže tedy víte, že se díváte na diapozitiv a chápete, co diapozitiv je, pak je nerozumné – skutečně je to zcela absurdní – předpokládat, že by se obraz *mohl* pohybovat.

21) Zde a v celé této části jsem byl závažně ovlivněn skvělým článkem: Arthur Danto, *Moving Pictures*. „Quarterly Review of Film Studies“ 4, 1979, č. 1 (zima).

22) Roman Ingarden, *On the Borderline Between Literature and Painting*. In: Týž, *Ontology of the Work of Art: The Musical Work, The Picture, The Architectural Work, The Film*. Ohio University Press, 1989, s. 324n.

Pohyb u diapozitivu by vyžadoval zázrak; pohyb u filmového obrazu je umělecká volba, která je vždy technicky k dispozici. Než REBEL NINDJA skončí – to znamená, než probleskne poslední obraz z projektoru – může divák, pokud ví, že se dívá na film, předpokládat, že se v obraze pořád ještě může objevit pohyb. Takový pohyb je totiž ve filmu permanentní možností. Pokud ale ví, že se dívá na diapozitiv, bylo by iracionální zabývat se možností, že by se mohl pohybovat. Iracionální by to bylo proto, protože jde-li o diapozitiv, je nemožné, aby se obraz pohyboval a jestliže divák ví, co to diapozitiv je, pak si to musí uvědomovat.

Rozdíl mezi diapozitivy a filmy se všeobecně týká ještě rozdílu mezi všemi druhy statických obrazů (malby, kresby, statické fotografie apod.) a pohyblivých obrazů (video, mutoskop a film). Pokud jde o statické obrazy, dopouštíme se zásadního omylu, očekáváme-li pohyb. Je samozřejmě protimluv, že by se statické obrazy mohly pohybovat. Proto se jim říká **statické** obrazy. Proto je absurdní dívat se na malbu s očekáváním, že se bude pohybovat. Je však nanejvýš rozumné – a nikdy iracionální – očekávat pohyb ve filmu díky tomu, čím je: pohybujícím se obrazem. Dokonce i u statického filmu, jako je POETIC JUSTICE, je rozhodně oprávněné čekat až dokud se nedotočí poslední kotouč, jestli se objeví pohyb.

U filmu, jako je POETIC JUSTICE, je pochopitelná otázka, proč tvůrce filmu, Hollis Frampton, vytvořil statický film, protože měl možnost volit pohyb. Zato nemá žádný smysl se ptát, proč se Raffael zřekl doslovného pohybu ve své *Aténské škole*. Narozdíl od Framptona neměl jinou alternativu. Ptát se, proč se Raffaelovi filosofové nepohybují, je jako ptát se, proč mravenci nezpívají *Lazebníka sevillského*.

Pokud člověk zhlédne statický film od začátku do konce, pak už samozřejmě nemůže při opakovaném zhlédnutí očekávat pohyb – pokud nepředpokládá, že od té doby na filmu někdo provedl nějaký zákrok. Při prvním zhlédnutí je logické, nebo přinejmenším neiracionální, klást si otázku, zda se na plátně objeví ještě před koncem filmu nějaký pohyb; při druhém a následujícím zhlédnutí není takové očekávání na místě. Při prvních promítáních si však člověk nemůže být jist, že film je úplně statický, dokud neskončí. Proto je přirozené zůstat při prvním či druhém sledování statických filmů otevřený možností, že pohyb nastane. Očekávat však pohyb od toho, co známe jako diapozitiv nebo malbu, je zásadně mylné.

Proč řadit statické filmy do kategorie filmů spíše než do kategorie diapozitivů nebo jakýchsi statických obrazů? Protože, jak jsem již poznamenal, stáze je u statických filmů stylistická volba. Je to možnost, která podporuje stylistický účinek filmu. Něco, o čem publikum přemýšlí, když se snaží odhalit smysl filmu. Říci, že film je statický, je informace; upozorní to potenciálního diváka na příslušnou úroveň stylistického řešení díla. Oproti tomu, nemá smysl říkat o malířském obraze, že je to naprosto statický obraz. To už žádná informace není. Nemůže to být jinak. Nazývat malířský obraz nebo diapozitiv statickým malířským obrazem či statickým diapozitivem je redundantní.

Člověk si skutečně může představit diapozitiv průvodu a znehybněný filmový obraz téhož okamžiku. Oba obrazy mohou být prakticky percepčně nerozeznatelné. A přesto jsou metafyzicky rozdílné. Mimoto, každý z nich navozuje u diváka, který ví, se kterou z obou kategorií – s diapozitivem nebo s filmem – má co do činění, rozdílné epistemické stavy. U filmových obrázků je očekávání možného budoucího pohybu oprávněné nebo alespoň

principiálně přípustné; ale u statických obrázků, jako jsou diapozitivy, to nikdy přípustné není. Důvod je také zcela jasný. Film náleží do třídy věcí, kde pohyb je technická možnost, kdežto malby, diapozitivy apod. náleží do třídy věcí, které jsou *a priori* statické.

Běžný jazyk nás upozorňuje na nezbytnou charakteristiku filmů, mluví o něm jako o „**pohyblivých** obrázcích“.²³⁾ Moudrost skrývající se v obyčejném jazyce však musíme vyjádřit přesněji. Nejde o to, že každý filmový obraz nebo každý film v nás zanechává dojem pohybu. Existují i statické filmy. Ty však patří do třídy věcí, kde je možnost pohybu technicky vždy dostupná takovým způsobem, že *stáze* je ve filmech stylistickou proměnnou, jakou nemůže být u statických obrazů. Možná, že označení „pohyblivé obrázky“ je lepší než „film“, protože propaguje hlubokou charakteristiku této umělecké formy.

Kategorie **pohyblivých obrázků** je pochopitelně poněkud širší, než jak o ní tradičně hovoří filmoví teoretikové, protože bude zahrnovat i video a počítačové zobrazování. Expanze této třídy uvažovaných objektů do pohyblivých obrazů obecně je podle mého názoru teoreticky vhodná, protože předvídám, že v budoucnosti se bude o historii toho, co dnes nazýváme filmem, a historii videa, televize, CD-ROMů a toho, co přijde po nich, uvažovat jako o celku.

Nicméně existuje alespoň jeden omezující činitel pro nazvání této významné umělecké formy **pohyblivými obrázky**. Termín „obrázek“ totiž implikuje jakýsi záměrný vizuální artefakt, v němž poznáváme vylíčení objektů, osob a událostí zrakem. Ale mnohé filmy a videa jsou abstraktní, nezobrazující, bezpředmětné. Uvažme některé z prací umělců jako je Viking Eggeling nebo Stan Brakhage. Mohou se skládat z nerozeznatelných tvarů a čistě vizuálních struktur. Takže, místo, abych hovořil o pohyblivých obrázcích (*pictures*), mluvím raději o pohyblivých **obrazech** (*images*), jak ukazuje název mého článku. Neboť pojem **obraz** (*image*) zahrnuje jak obrázky, tak abstrakce. To, zda je obraz zobrazovací nebo abstraktní, je pro toto zkoumání méně významné než to, že jde o pohyblivé tvoření obrazů v tom smyslu, že právě toto zobrazování náleží do třídy věcí, v níž je technicky možný pohyb.

Doposud jsme tedy nejen doporučovali změnu ve sféře filmového bádání – od filmu k pohyblivým obrazům – ale stanovili jsme dvě nezbytné podmínky toho, co se má za pohyblivý obraz považovat. Jako odpověď na otázku „Co je pohyblivý obraz?“ tvrdíme, že *x* je pohyblivý obraz (1) jen tehdy, jde-li o nespojitě zobrazení a (2) jen tehdy, náleží-li do třídy věcí, u nichž je dojem pohybu technicky možný. Druhá z těchto podmínek nám umožňuje odlišit film nebo, jak já tomu říkám: pohyblivý obraz od malby, ale tím jej nerozliším od divadla, neboť divadelní ztvárnění také opravňuje očekávání pohybu. Co tedy odlišuje pohyblivé obrazy od zobrazení divadelního?

IV. Charakteristické znaky divadelního představení

Divadelní představení je nespojitě zobrazení. Když se díváme na divadelní představení hry *Tramvaj do stanice Touha*, nemůžeme na základě obrazů na scéně zorientovat svá

23) Z důvodů, jež se ozřejmí dále, volíme zde deminutivum *obrázek*, abychom si později alespoň trochu ulehčili obtížné diferencování pojmů *picture* a *image*. (Pozn. red.)

těla ve směru k New Orleansu. Prostor hry není mým prostorem. Není pravdivé říci o hře, že Hamlet umírá tři kroky ode mne, ani když sedím v první řadě. Rovněž nemohu na základě divadelního obrazu přede mnou obrátit své tělo k Elsinoru.

Ačkoliv mohou existovat doslova statické divadelní hry – představení zbavená pohybu, jako například *101* Douglase Dunna²⁴⁾ – v takových případech, jako v případě pohyblivých obrázků, je opodstatněné, aby obecnost až do konce představení předpokládalo, že by mohl nějaký pohyb nastat. Neboť pohyb je v divadle trvalou možností, a to i v takových dílech, která jej nepoužívají jako stylistickou volbu. Divadlo tak splňuje obě podmínky, které jsme doposud stanovili pro pohyblivý obraz. Jsou ještě nějaké jiné způsoby, jak vyznačit hranici mezi oběma uměleckými druhy?

Roman Ingarden lokalizoval hranici mezi divadlem a filmem pomocí tvrzení, že v divadle převládá slovo, zatímco podívaná je podružná (s čímž by Aristoteles souhlasil); kdežto ve filmu převládá akce a slova jen slouží jejímu pochopení. To však přehlíží filmy jako *HISTORICKÉ LEKCE* a *FORTINI/CANI* od Jean-Marie Strauba a Danièle Huilletové, a *JOURNEYS FROM BERLIN / 1970* Yvonne Rainerové, stejně jako Godardovy videopásky, nemluvě ani o přízemních televizních seriálech jako je *Perry Mason*.

Někteří fotografičtí realisté se pokoušeli stanovit hranici mezi filmem a divadlem soustředěním se na účinkující.²⁵⁾ Díky těsnému sepětí mezi objektivem a jeho subjekty, pohlíží někteří, jako například Stanley Cavell, na filmové herectví především ve smyslu osobností hvězd, kdežto divadlo hrají herci, kteří na sebe berou role. Podle Erwina Panofského divadelní herci své role interpretují, kdežto filmoví herci, opět díky intimitě objektivu a herce, své role ztělesňují. Když dojde na kino, jdeme na film s Eastwoodem, kdežto do divadla se jdeme podívat, jak Paul Scofield interpretuje *Leara*.

Nezdá se však, že by tento kontrast úplně odpovídal skutečnosti. Lidé určitě chodí do divadla, aby viděli Baryšnikova tančit a Callasovou zpívat bez ohledu na roli, tak jako chodili na Sarah Bernhardtovou nebo Fanny Elsslerovou. Můžeme říci, že „Sam Spade je Bogart“, ale jenom v tom smyslu, v jakém lidé kdysi říkali, že Gilette je Sherlock Holmes nebo O'Neill je Mužem se železnou maskou.

Nezdá se tedy, že by rozdíl spočíval v tom že postavíme filmové představitele proti představitelům divadelním. Může však spočívat v charakteristických rysech představení obou uměleckých druhů. Divadlo i film mají svá představení. Daného večera se můžeme rozhodnout, zda půjdeme na živé představení Ping Chongovy *Kindness* nebo na představení (promítání) Roberta Altmana *PRÊT-A-PORTER*. Obě mohou začínat v osm. V obou případech budeme sedět v hledišti a obě možná začnou vytažením opony. Přes tyto podobnosti jsou však mezi divadelním a filmovým představením také hluboké rozdíly.

Některým filosofům bude tato hypotéza nepochybně připadat podivná. Mají totiž tendenci rozdělovat umění na takové, které zahrnuje jedinečné individuální objekty (např. obrazy a sochy) oproti takovému umění, které se týká více kopií téhož uměleckého díla –

24) Popis tohoto kusu viz Sally Banes, *Terpsichore in Sneakers*. Boston 1980, s. 189; Noël Carroll, *Douglas Dunn, 308 Broadway*. „Artforum“ 13, 1974 (září), s. 86.

25) Viz například Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Harvard University Press, 1979, s. 27n; Erwin Panofsky, *Styl a médium ve filmu*. „Iluminace“ 3, 1991, č. 1, s. 19 – 34.

na světě je pravděpodobně více než milion výtisků časopisu *Vanity Fair*.²⁶⁾ A když filozofové některé formy vyčlení jako mnohočetné, jdou ještě dále a charakterizují mnohočetné umění – jako romány, divadelní hry a filmy – podle vztahu typu a příznaku. Ovšem na základě tohoto rozlišení nevypadají divadelní a filmová představení příliš odlišně; v obou případech je dotyčné představení příznakem typu. Dnešní večerní filmové představení je příznakem typu PRÊT-A-PORTER od Roberta Altmana, kdežto dnešní divadelní představení je příznakem *Kindness*, hry od Ping Chonga. Z toho bychom mohli dojít k závěru, že ve skutečnosti není žádný podstatný rozdíl mezi divadelními a filmovými představeními.

Prosté rozlišování typu a příznaku sice může být do jisté míry užitečné, ale nedostaneme se s ním dostatečně daleko. Dá se říci, že divadelní i filmová představení jsou příznaky, ale v případě divadla jsou generovány interpretacemi, kdežto v případě filmu šablonami. Z toho opět vyplývá podstatný estetický rozdíl mezi nimi. Divadelní představení jsou uměleckými díly a plným právem tak mohou být předmětem uměleckého hodnocení, kdežto filmové představení samotné není ani uměleckým dílem, ani není legitimním kandidátem uměleckého hodnocení.

Filmové představení – předvádění nebo promítání filmu na plátno – vzniká pomocí šablony. Standardně je to kopie filmu, ale může to být i videopáska, laserový disk nebo počítačový program. Tyto šablony jsou příznaky; každou je možné zničit a každé může být přiděleno dočasné místo. Ale film – řekněme TONI od Renoira – zničen není, když jsou zničeny některé kopie. Mohli bychom si myslet, že originál nebo negativ má privilegované postavení. Ale negativ Murnauova UPÍRA NOSFERATU byl zničen z rozhodnutí soudu, a přesto NOSFERATU přežívá. Vlastně mohou být zničeny všechny kopie a film přežije, pokud přežije laserový disk nebo soubor fotografií všech okének²⁷⁾ nebo jeho počítačový program, ať už na disku, pásce nebo dokonce na papíře či v lidské paměti.²⁸⁾

Abychom se dostali na představení příznakového filmu – dnes večer je to PULP FICTION – potřebujeme šablonu, která je sama příznakem typu filmu. Zatímco barva na Magrittově *Le Chateau de Pyrénées* je součástí jedinečného obrazu, tiskařská čern na mém výtisku románu *The Mill on the Floss* mi zprostředkuje umělecké dílo George Eliota. Podobně je filmové představení – promítání na plátno – příznakem typu, kterýžto příznak předkládá PULP FICTION, typ, divákovi.

U divadelních her je však popis odlišný a složitější. Neboť hry mají jako příznak jak objekty, tak představení. To znamená, že když *The Libation Bearers* považujeme za literární dílo, je jeho příznakem grafický text téhož řádu jako můj výtisk *The Warden*. Ale z hlediska divadla je příznakem *The Libation Bearers* představení, které se odehrává na konkrétním místě a v konkrétním čase. Narozdíl od filmového nevzniká divadelní

26) Viz Richard Wollheim, *Art and Its Objects*. Cambridge University Press, 1980, sekce 35 – 38.

27) To by platilo o němém filmu. Hovoříme-li o zvukovém filmu, musel by být nahraditelný i soundtrack.

28) Můžete-li kód programu vytisknout, pak si jej teoreticky může zapamatovat, ne-li jeden člověk, tedy skupina lidí – například obyvatel Číny. Je proto přinejmenším představitelné, že bychom mohli použít filmový scénář podobný 451° FAHRENHEITA, kde se skupiny partyzánských filmových nadšenců učí programy zakázaných filmů navzdor totalitním cenzorům.

představení ze šablony. Vzniká interpretací. Z perspektivy divadelního představení se Aischylova hra podobá receptu, který musí naplnit jiní umělci, včetně režiséra, herců, scénografů, osvětlovačů, kostymérů apod.

Tato interpretace je koncepcí hry a právě tato koncepce večer co večer představení řídí. Interpretace může být předváděna v různých divadlech; může být obnovena po nějaké přestávce. Protože interpretace je typ, který opět dává vzniknout představením, jež jsou příznaky. Vztah hry a jejích provedení je tak zprostředkován interpretací, což naznačuje, že interpretace je typ uvnitř typu. Od hry k jejímu provedení se nedostáváme pomocí šablony, která je příznakem, ale prostřednictvím interpretace, která je typem.

Jedním z rozdílů mezi představením hry a filmovým představením je, že hra je vytvářena interpretací, kdežto film vzniká ze šablony. Tento rozdíl se dále pojí k jinému, totiž, že představení her jsou plným právem umělecká díla a jako taková mohou být hodnocena, kdežto představení filmů či videa uměleckými díly nejsou. Nemá tedy ani smysl je jako taková hodnotit. Film se může promítat nezaostřený nebo pohyb pásku ve videokazetě může být špatně nastaven, to však nejsou umělecké nedostatky. Jsou to mechanické nebo elektrické poruchy. To znamená, že promítač filmu může být neschopný mechanicky, ne však umělecky.

V divadle představuje hra, interpretace a představení oddělenou oblast uměleckého výkonu. Samozřejmě doufáme, že budou integrované. To v nejlepším případě jsou. Nicméně uznáváme, že jsou to oddělitelné vrstvy uměleckého mistrovství. Často mluvíme o dobré hře, interpretované špatně a nevýrazně provedené; nebo o průměrné hře, geniálně interpretované a skvěle provedené; kombinace mohou být nejrůznější. Takový výrok samozřejmě předpokládá, že pohlížíme na hru, interpretaci a provedení jako na oddělené roviny uměleckého výkonu – i tehdy, když hru napsal člověk, který ji režíruje a také v ní hraje. Hra napsaná dramatikem je jedno umělecké dílo, které je pak interpretováno jako návod režisérem a dalšími lidmi v procesu tvorby dalšího uměleckého díla nebo celé řady děl.

U filmu však postupujeme jinak. Jestliže je v divadle typ hry návodem, který režisér interpretuje a návod i interpretace můžeme považovat za rozdílná, i když příbuzná umělecká díla, je ve filmu jak návod, tak interpretace složkou téhož uměleckého díla. Když autor napíše hru, oceňujeme ji nezávisle na tom, co z ní udělají její divadelní interpreti. Ale ve světě pohyblivých obrázků, jak jej známe, se scénáře nečtou jako hry a romány, ale jsou jednou z ingrediencí pohyblivých obrázků (nebo přesněji, pohyblivých obrazů). To znamená, řečeno metaforicky, že ve filmu přichází návod i jeho interpretace v jednom nedělitelném balení.

Lidé někdy říkají takové věci, jako „mnoho hereček může hrát Rosalindu a představení bude pořád ještě představením typu hry *Jak se vám líbí*, ale v případě filmu jako je BÍLÝ ŽÁR bez Jamese Cagneyho by to bylo něco jiného“. Důvodem je, že Cagneyho Cody – jeho interpretace – v součinnosti s režisérem Raoulem Walshem, je neoddělitelnou součástí filmu. Interpretace je tak řečeno vyleptána do celuloidu. Interpretace není v případě filmu oddělitelná od typu filmu, tak, jak je oddělitelná od typu hry.

Zatímco filmová představení vznikají z šablon, které jsou příznaky, vznikají provedení her z typů interpretace. Tak, zatímco filmová představení jsou rozporně závislá na určitých elektrických, chemických, mechanických a jiných rutinních procesech a postupech,

jsou představení her představení rozporně závislá na domněnkách, záměrech a úsudku lidí – herců, osvětlovačů, maskérů a tak dále. I když pro moderní západní divadlo je typická překlenující režijní interpretace dramatikova návodu, závisí realizace příznakového představení konkrétního večera na průběžné interpretaci hry s přihlédnutím ke zvláštním nárokům situace jednotlivého představení. Díky přínosu interpretace na vzniku představení zaručuje představení umělecké ocenění; kdežto promítání filmu – předvádění filmu – umělecké ocenění nezaručuje, protože je prostě funkcí fyzických mechanismů správného použití šablony. Jinými slovy, jde jen o správné provozování příslušných zařízení.

Úspěšné provedení představení filmu – promítání filmu nebo přehrávání videokazety – nevyvolává estetické ocenění, ani není uměleckým dílem. Promítačům se netleská tak, jak se tleská houslistům. Asi bychom si stěžovali, kdyby film v paprsku světla z projektoru emulgoval, a chtěli bychom peníze nazpět; ale to je technická, nikoli estetická chyba. Kdyby to byla estetická chyba, očekávali bychom, že lidé budou tleskat, pokud film neshoří. To se také nestává. Úspěšné představení filmu totiž záleží jen na práci s přístrojem podle příslušného návodu, a protože to často vyžaduje minimální technické znalosti, nepovažuje se promítnutí kopie pomocí přístroje za estetický výkon. Oproti tomu úspěšné divadelní představení zahrnuje příznakovou interpretaci interpretačního typu a vzhledem k tomu, že ta záleží na uměleckém pochopení a úsudku, je vhodným objektem estetického ocenění.

Jsou-li tyto úvahy správné, můžeme se domnívat, že hlavní rozdíl mezi představeními filmů (nebo pohyblivých obrázků) a divadelními představeními spočívá v tom, že divadelní představení jsou umělecká díla, kdežto filmová ne, a proto nejsou předmětem uměleckého hodnocení, jako je tomu u divadelních představení. Tento závěr je možné formulovat ještě jinak a říci, že v jednom smyslu není film performativním uměním – tj. jeho samotné provedení není uměním.

Zní to bizarně a pravděpodobně to vyvolá příklady dokazující opak. Uvedu tři. Za prvé, než byly do promítacích přístrojů zavedeny motory, přetáčeli promítači filmy ručně a říkalo se, že diváci dávají některým promítačům přednost před jinými. Dalo by se tvrdit, že v těchto případech byli promítači účinkujícími a jejich výkon vyvolával umělecké ocenění. Za druhé avantgardní filmový tvůrce Harry Smith někdy doprovázel předvádění některých svých filmů tím, že osobně vyměňoval barevné filtry před objektivem projektoru. Byl v tomto případě méně účinkujícím než houslista? A konečně, Malcolm LeGrice uvedl na začátku sedmdesátých let představení, které nazval *Monster Film*. Při něm se vešel – svlečený do půl těla – do paprsku světla z projektoru, jeho stín se postupně zvětšoval (jako netvor) a prostor ovládl hlasitý ohromující zvuk. Jestliže je *Monster Film* filmem, pak jeho předvedení je jisté uměleckým dílem.

Tyto příklady však nejsou přesvědčivé. První promítači, o nichž se obvykle zmiňujeme, totiž prý také zrychlovali filmy, které považovali za nudné, čímž se děj komicky zrychloval. Proto pochybuji, že jejich představení byla skutečně provedením inzerovaných filmových typů, ale spíše jejich travestiemi či parodiemi, tedy právoplatně komickými čísly. Na druhé straně se mi zdá, že jak Smith, tak LeGrice vytvořili multimediální umělecká díla, ve kterých film nebo filmový aparát hraje důležitou roli, ale které nemůžeme považovat prostě jen za pohyblivé obrázky.

Popírám, že by pohyblivé obrázky (a/nebo obrazy) byly případy performativního umění. Na tom může být znepokojující to, že filmové typy jsou většinou tvořeny lidmi, o nichž běžně uvažujeme jako o performativních umělcích: herci, režiséři, choreografové a tak dále. Je však důležité si všimnout, že interpretace a výkony, jimiž zmínění umělci přispívají k typu pohyblivých obrázků, jsou integrovány a začleňovány do konečného produktu jako součásti typu pohyblivého obrazu.

Když se jdeme podívat na film *MOBY DICK*, nejdeme se podívat, jak dnes hraje Gregory Peck, ale jdeme se podívat na představení filmu *MOBY DICK*. A zatímco výkon Gregoryho Pecka vyžadoval umělecké mistrovství, představení – promítání – *MOBY DICKA* je nevyžaduje. Nevyžaduje nic víc a nic méně než správnou manipulaci se šablonou a s přístroji. Naproti tomu provedení hry zahrnuje talent, jaký vykazoval Gregory Peck předtím, než se objevila první kopie filmu *MOBY DICK*. Proto je provedení hry uměleckou událostí a provedení filmu ne.

Existují tedy důležité rozdíly mezi provedením filmu a provedením hry. Dva z nich jsou, že provedení hry je vytvářeno interpretací, která je typem, kdežto provedení filmu je vytvářeno šablonou, která je příznakem; dále provedení hry je po právu uměleckým dílem a patřičným objektem estetického hodnocení, kdežto předvedení filmu ničím takovým není. Nadto nám první z těchto kontrastů pomáhá vysvětlit ten druhý. Právě tím, že je provedení filmu vytvořeno mechanickým použitím šablony, není patřičným předmětem estetického hodnocení v tom smyslu, v jakém tímto předmětem je provedení vytvořené interpretacemi. Oba tyto rysy filmového představení stačí k odlišení představení pohyblivých obrazů od provedení her, a dále se tyto dva uvažované rozdíly týkají všech filmů, videa apod., ať už jde o umělecká díla, nebo ne.

V. Dvourozměrnost

Do této chvíle jsme určili čtyři nezbytné podmínky pro pohyblivý obraz. Shrneme-li svá zjištění, můžeme říci, že x je pohyblivý obraz (1) jen tehdy, je-li x nespojitým zobrazením, (2) jen tehdy, náleží-li x do třídy věcí, u níž je dojem pohybu technicky možný, (3) jen tehdy, jsou-li příznaky provedení x vytvořeny šablonou, která je příznakem a (4) jen tehdy, nejsou-li příznaky provedení x umělecká díla v pravém smyslu toho slovy. Mimoto nám tyto podmínky poskytují pojmové prostředky pro odlišení pohyblivého obrazu od sousedních uměleckých druhů, jako je malířství a divadlo.

Zdá se však, že tyto podmínky jsou také zranitelné, alespoň vzhledem k jednomu opačnému příkladu. Podívejme se na pohyblivé figurky, jaké bývají v hudebních skříňkách. Když se skříňka natáhne, hraje nějakou melodii a přitom mechanické postavičky podobající se balerínám, poskakují v jakýchsi piruetách. To je nespojité zobrazení; virtuální prostor balerín není naším prostorem. Obraz se pohybuje. Je vyroben ze šablony a mechanický tanec není umělecké dílo. Je ale jasné, že to není to, co obvykle považujeme za pohyblivý obrázek nebo dokonce pohyblivý obraz.

Abychom předešli takovým případům, musíme k předcházejícím čtyřem dodat pátou podmínku, totiž, že x je pohyblivým obrazem jen tehdy, je-li dvourozměrný. Mohlo by se zdát zbytečné doplňovat takto předchozí formulaci, protože někteří mohou tvrdit, že

dvourozměrnost je již obsažena ve skutečnosti, že hovoříme o pohyblivých obrázcích a o pohyblivých obrazech, které jsou samou svojí podstatou dvourozměrné. Může to být pravda, pokud jde o obrázky, ale jistě neuškodí říci explicitně, že obrazy, které máme na mysli, když hovoříme o pohyblivých obrazech, jsou dvourozměrné.

Zde si, pochopitelně, znavený čtenář může postěžovat: „Proč nebyla dvourozměrnost zavedena dříve, protože by tím byla rázem vymezena hranice mezi filmem a divadlem?“ Odpověď je, myslím, prostá: divadlo může být dvourozměrné. Připomeňme si stínové loutkohry na Bali (vajangy) a v Číně. Abychom je mohli zařadit k divadlu, spíše než k filmu, budeme se muset uchýlit k názoru, že film zvláště film a pohyblivý obraz obecněji, jsou příznaky generované šablonami, které jsou samy o sobě příznaky.

Závěrečné poznámky

Navrhl jsem pět nezbytných podmínek pro jevy, jež nazývám pohyblivé obrazy. Samozřejmě, jakmile nashromáždím tolik nezbytných podmínek, je přirozené se ptát, zda by ve svém celku mohly být postačujícími podmínkami pro to, co běžně nazýváme pohyblivé obrázky, tedy film. To ovšem nejsou, neboť zacházíme-li s nimi jako s množinou společně postačujících podmínek pro to, co má být filmem, jsou příliš všeobsažné. Vezměme například pravý horní roh stránek v knize Arlene Croceové *The Fred Astaire and Ginger Rogers Book*.²⁹⁾ Najdete tam fotografie tančícího Astaira a Rogersové. Budete-li listovat stránkami dostatečně rychle, můžete tanečníky animovat, jak tomu bývá ve *flip books*. I když třetí podmínka mé teorie, že příznaková filmová představení vytvářejí šablony, vylučuje tyto *flip books* z kategorie pohyblivých obrazů, splňuje příklad Astaire/Rogersová uvedenou podmínku, stejně jako by ji splňovala jakákoli masově vydávaná *flip book*, ať už by v ní byly použity fotografie nebo jiný druh mechanicky vyrobených ilustrací. Podobně této formulaci odpovídají fotografie koní, jaké dělal Muybridge a které oživovalo zařízení z devatenáctého století, známé jako stroboskop. Podobné jevy však nemáme na mysli, když mluvíme o pohyblivých obrázcích v běžném jazyce nebo o pohyblivých obrazech v mém poněkud systematicky reorganizovaném jazyce.

Takovým opačným příkladům byste mohli předejít požadavkem, aby se promítaly pohyblivé obrázky (a/nebo obrazy). Mělo by to však nešťastný následek vyloučení raných Edisonových kinetoskopů z oblasti pohyblivých obrázků. Bude zřejmě těžké stanovit pevné hranice mezi pohyblivými obrázky (a obrazy) a předfilmovými zařízeními, která vedla k vynálezu filmu, a nevyrukovat s obtížnými případy; skutečně bychom měli očekávat, že právě v tomto okolí nalezneme hraniční případy. V každém případě však se mi nezdá být samozřejmé, že bychom mohli změnit pět předcházejících nezbytných podmínek ve společně postačující podmínky pro to, co běžně považujeme za film, aniž bychom přitom vážně narušili svou každodenní intuici.

Charakteristika pohyblivých obrázků (nebo pohyblivých obrazů) navrhovaná v této studii není esencialistická ve filosofickém smyslu, který předpokládá, že esenciální definice filmu by se skládala ze seznamu nezbytných podmínek, které jsou ve svém souhrnu

29) Arlene Croce, *The Fred Astaire and Ginger Rogers Book*. New York 1972.

postačující. To znamená, že moje úvaha není příkladem esencialismu opravdové definice. Není ani tím, co jsem dříve nazval řeckým esencialismem.

Řeckou esencí mám na mysli nezbytnou podmínku pro x , o níž se teoretik domnívá, že je pro pochopení x užitečná. Když Platón mluví o dramatu jakožto esenciálně mimetickém, nepředpokládá, že jde o rys jedinečný u dramatu, ale jen to, že jde o nezbytný rys dramatu (tak, jak je znal), na něž je užitečné upoutat naši pozornost, chceme-li pochopit jak drama funguje. I když jsem však zdůraznil pět nezbytných rysů pohyblivých obrázků, nedomnívám se, že jsou nějak zvlášť ústřední pro naše pochopení funkce pohyblivých obrazů. Například – alespoň pokud jsem v současné době schopen pochopit – nedospějeme k žádnému hlubokému vhledu do účinku filmu nebo filmového stylu na základě toho, že se budeme oněmi pěti podmínkami zabývat.

A konečně, nezastávám to, co jsem dříve nazval mediálním esencialismem. Mimo jiné proto, že moje analýza není spjata s žádným specifickým médiem. To, co nazývám pohyblivými obrazy, může být příkladem rozmanitosti médií. Pohyblivý obraz není pojem specifický pro médium z toho prostého důvodu, že umění, jež nás zajímá, prošlo a nadále prochází změnami tak, jak jsou vynalézána nová média a jak jsou integrována do jeho historie.

Nezastávám stanovisko mediálního esencialisty proto, že pět podmínek, které jsem uvedl, nemá žádný vliv na stylistický směr, kterým by se film a/nebo video a/nebo počítačové zobrazování měly ubírat. Předcházejících pět podmínek je kompatibilních s libovolným filmovým stylem, včetně těch stylů, které mohou stát proti sobě. Jestliže se mi tedy podařilo formulovat pět nezbytných podmínek pro pohyblivé obrázky (a obrazy), pak jsem také ukázal, že v rozporu s předchozími tradicemi filmové teorie je možné uvažovat o povaze pohyblivých obrazů, aniž bychom explicitně nebo implicitně předepisovali, co by tvůrci v oblasti filmu, videa nebo počítačů měli, nebo neměli dělat.³⁰⁾

Přeložila Karla Hyánková

Přeloženo z anglického originálu:

Noël Carroll, *Defining the Moving Image*.

In: Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*.

Cambridge University Press, 1996, s. 49 – 74.

Copyright © Cambridge University Press, 1996

30) Tato práce je podstatným přepracováním a rozšířením mého textu *Towards an Ontology of the Moving Image*. In: Cynthia Freeland – Tom Wartenberg (Ed.), *Film and Philosophy*. New York 1995. Rád bych také poděkoval Davidu Bordwellovi, Arthurovi Dantovi, Stephenu Daviesovi, Jerroldu Levinsonovi a Alanovi Sidelleovi za jejich připomínky k dřívější verzi tohoto článku.

Citované filmy:

Arnulf Rainer (Peter Kubelka, 1960), *Bílý žár* (White Heat; Raoul Walsh, 1949), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *Cid* (El Cid; Anthony Mann, 1961), *451° Fahrenheita* (Fahrenheit 451; François Truffaut, 1966), *Dopis Jane* (Lettre à Jane; Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin, 1972), *Fantastic Four* (Roger Corman, 1992), *Fortini/Cani* (Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, 1976), *Historické lekce* (Geschichtsunterricht; Jean-Marie Straub, Danièle Huillet, 1973), *Journeys from Berlin / 1970* (Yvonne Rainer; 1980), *Jurský park* (Jurassic Park; Steven Spielberg, 1993), *Moby Dick* (John Huston, 1956), *Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941), *One Second in Montreal* (Michael Snow, 1969), *Poetic Justice* (Hollis Frampton, 1972), *Prêt-a-porter* (Robert Altman, 1994), *První rytíř* (First Knight; Jerry Zucker, 1995), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Rampa* (La Jettée; Chris Marker, 1962), *Rebel Nindža* (Ninja bugai-cho; Nagisa Oshima, 1967), *So Is This* (Michael Snow, 1983), *Star Trek II: Khanův hněv* (Star Trek II: The Wrath of Khan; Nicholas Meyer, 1982), *Toni* (Jean Renoir, 1934), *Upír Nosferatu* (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens; Friedrich Wilhelm Murnau, 1921), *Virtually Yours* (Matt Elson, 1989), *I in 60 second* (Takahiko Iimura, 1973).