

Články

„PODÍVEJ, JAK SE MĚNÍM!“

Morfix a fenomenologie speciálních efektů

Petr Szczepanik

Ve vědecké práci Vivian Sobchackové se prolínají dvě zdánlivě nesourodé linie výzkumu: fenomenologie filmu¹⁾ a teorie/dějiny americké filmové sci-fi.²⁾ Jejich průsečíkem jsou speciální efekty, interference digitálního a filmového obrazu a jejich vliv na „tělesné“ kvality filmového prostoru a filmové zkušenosti. Tvrdím, že koncepce „těla filmu“ a další teze, které Sobchacková rozvinula ve své fenomenologii filmové zkušenosti, se paradoxně jeví jako přesvědčivé až ve funkci kontrastního pozadí pro analýzu zkušenosti s obrazem elektronickým a digitálním.³⁾ Popis morfixu jako činitele „odtělesnění“ a „reverzibility“ vzbuzuje méně pochybností než předpoklad, že „tradiční“ film byl analogií smrtelného a vtěleného vidění člověka.

Společným jmenovatelem příspěvků sborníku *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*⁴⁾ je morfix jako počítačový trik používaný především v hraném filmu, videoklipech a reklamách, který digitálně simuluje postupnou a plynulou proměnu jakéhokoli tvaru (včetně barev a detailů) v jakýkoli jiný tvar, a to při zachování fotorealistického efektu (první fotorealistický morfix se objevil ve filmu *WILLOW* roku 1988). Kolem tohoto společného centra se pak rozevírají další, vzájemně propojené kontexty:

1. dějiny vědeckých a technologických koncepcí transformace (vývoj souřadnicového systému v geometrii, matematické a fyzikální teorie čtvrtého rozměru a pokusy o jeho vizualizaci, evoluční teorie a nauka o živočišných druzích, dějiny filmových triků a počítačové 3D animace);

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

2) Vivian Sobchack, *Screening Space: the American Science Fiction Film*. Rutgers University Press 1997 (první vydání z roku 1980 pod názvem: *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film, 1950-1975*). Zde nás bude zajímat především nově doplněná kapitola „Postfuturism“ (s. 223 – 306).

3) Srov. Vivian Sobchack, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic „Presence“*. In: Hans Ulrich Gumprecht – K. Ludwig Pfeiffer (Ed.), *Materialities of Communication*. Stanford University Press 1994, s. 83 – 106.

4) Vivian Sobchack (Ed.), *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*. University of Minnesota Press 2000. Kniha vznikla v návaznosti na konferenci pořádanou roku 1996 Společností pro filmová studia, kde Vivian Sobchacková vedla panel na téma „Meta-Morphing“.

2. kulturní dějiny metamorfózy (v dějinách kinematografie, včetně raného a animovaného filmu, fotografie, malířství, literatury, populárního divadla, v mytologii, magii a kouzelnictví);

3. morfiging jako metafora nestálosti identity člověka i filmové postavy (nový typ postav v tzv. posthuman cinema, „já“ a mé tělo jako proces neustálého proměňování, vztah morfigingu a lidské identity k poruchám paměti, transformace sociální identity podněcované míšením lidských ras a společenských tříd v moderním velkoměstě a zrychlením životního tempa v devatenáctém století).

Nemohu zde sledovat všechny zmíněné kontexty a nechci ani pasivně reprodukovat promyšlené členění knihy, a proto se zaměřím na tři příčné leitmotivy, které se mi jeví jako zcela zásadní impulsy pro hlubší promyšlení současné populární kinematografie, konkrétně pak takzvaného filmu nového triku. První z těchto linií se pojí se jménem samotné Vivian Sobchackové⁵⁾ a lze ji provizorně pojmenovat jako fenomenologii počítačového obrazu a morfigingu ve filmu. Druhá linie se neváže na žádnou konkrétní autoritu, ale jejím inspirátorem je opět Sobchacková: jde o rétoriku speciálních efektů, konkrétně o interpretaci morfu jakožto alegorické figury. Třetí souvisí s Tomem Gunningem, v současnosti možná nejvlivnějším filmovým historikem, na nějž se autoři sborníku odvolávají téměř stejně často jako na Sobchackovou: tento motiv nazvěme novým kinem atrakcí.

Fenomenologie morfigingu

Již ve své důležité stati *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic „Presence“*⁶⁾ podává Vivian Sobchacková fenomenologický popis „materialit“⁷⁾ tří různých médií: fotografie, filmu a elektronického obrazu. Médium nás „in-formuje“ v rovině smyslového vnímání (mikropercepce) a v rovině kulturní či hermeneutické (makropercepce). Toto rozdělení odpovídá dělení na primární a sekundární kódy⁸⁾ a v jeho duchu Sobchacková navrhuje „mikroperceptuální analýzu“ médií, která by upřednostňovala fenomenologický popis před sémiotickou či psychoanalytickou interpretací.

Každá z mediálních materialit v určitém historickém období symbolizovala a současně konstituovala radikální proměnu forem časového a prostorového vědomí, smyslového vnímání a tělesného zakotvení ve světě.⁹⁾ Fotografie mechanicky svědčí o existenci světa,

5) Část autorů sborníku tvoří přímí žáci Sobchackové – doktorandi nebo mladí doktoři na Department of Film and Television, UCLA.

6) Původní verze tohoto textu byla publikována německy roku 1988.

7) Materialita média je specifickým způsobem, jak dané médium jakožto konkrétní hardware i svébytná „techno-logika“ bezprostředně, materiálně působí na smyslové vnímání a tělesnost člověka (na materialitu jeho těla) a jeho bytí ve světě. Sobchacková se soustředí na tělesnou situaci příjemce médií, který „nejenže vidí technologické vize, ale také vidí technologicky“: technologie není jen instrumentem, je žita, nahrazuje naše vnímání vlastní logikou času a prostoru, hluboce mění náš vztah ke světu i k nám samotným.

8) Srov. V. S o b c h a c k, *The Address of the Eye*.

9) Sobchacková rozvíjí teze z eseje Fredrica J a m e s o n a, *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. „New Left Review“ 1984, č. 146 (červenec – srpen). Daná technologie reprezentace vždy

svůj námět fixuje jako objekt pohledu a reprodukuje jej v materiální formě, jež může být vlastněna a stát se tak fetišem. Umožňuje materiální kontrolu, ovládání, přivlastňování viděného a jeho času. Důležité je, že existenciální „momentum“ homogenního časového proudu je ve fotografii zmrazeno do atomizovaného, abstraktního prostoru transcendentálního „momentu“, jenž nemůže zvát žité tělo diváka dovnitř scény. Prostor fotografie je mělký, desubstancializovaný, neobyvatelný, neuchovává přítomnost, ale pouze mumifikuje minulost.

Kinematografie naproti tomu oživuje fotografii, proměňuje moment v momentum,¹⁰⁾ mumifikovanou minulost v dění, jež nastává, a činí prostor obyvatelným pro existenciálně situované tělo. Film není možné vlastnit jako objekt, protože není jen viditelný, ale i vizuální: přijímáme jej jako intencionální aktivitu vtěleného subjektu.

Digitální¹¹⁾ audiovizualita disponuje zcela odlišnou materialitou: dává se jako smyslová a psychologická zkušenost, jež nepatří nikomu, žádnému tělu (no-body). Je založena na bitech a pixelech, diskontinuálních a autonomních jednotkách informace, jež se propojují do reverzibilních sítí bez centra. Divák je vtahován do prostorově decentralizovaného, slabě temporalizovaného, odtělesněného stavu vědomí, protože digitální obraz ztrácí atributy situovaného tělesného vidění, hloubky, textury a tíže. Místo nich se snaží upoutat pozornost hektickým děním na povrchu, přehnanou pozorností k detailu, kinetickým vzrušením vyvolávajícím pocit euforie, osvobození od tíže a těla. Bytí se nahodile šíří sítí, afekty se odpoutávají od subjektu a volně plují horizontálně vertikální mřížkou obrazu-povrchu. Trvání a existenciální situace vtěleného subjektu jsou doslova digitalizovány: rozptýleny napříč systémem do bitů. „Základní hodnotou elektronické temporality je bit nebo okamžik, jenž [...] může být selektován, kombinován a okamžitě přehrán nebo znovu-vyvolán do takové míry, že se původně ireverzibilní směr a proud objektivního času zdá být překonán rekurzivní časovou sítí. [...] Čas se rekurzivně stáčí k sobě samému ve struktuře ekvivalence a reverzibility.“¹²⁾ Časovost lidské zkušenosti se proměňuje v okamžitou transmisi jednotek informace, v absolutní přítomnost. Tělo je v digitálním obraze „proděravěno“, rozptýleno, zbaveno materiální integrity, postupně se transformuje v kyborga.

Toto jsou klíčové motivy fenomenologického popisu, na jehož základech se rozvíjejí i analýzy morfingu v komentovaném sborníku. Morfing je totiž průnikem digitálního obrazu do obrazu filmového, invazí, jež se tváří jako bezešvé prodloužení tradičního světa filmu, ale ve skutečnosti vytváří v jeho čase, prostoru a tělesnosti radikální trhliny. Na jedné straně se skrývá za fotorealismus a hladkou návaznost, na druhé straně

odpovídá určitému zlomovému historickému momentu, technologické revoluci, revoluci uvnitř kapitalismu a změně estetického systému. Fotografie odpovídá roku 1840, tržnímu kapitalismu, parní mechanizaci a realismu; kinematografie roku 1890, monopolnímu kapitalismu, spalovacímu motoru, elektřině a modernismu; elektronický obraz roku 1940, rozšíření elektronické technologie jako všudypřítomné „technosféry“, nadnárodnímu kapitalismu a postmodernismu.

10) Drama této proměny podle Sobchackové alegoricky rozehrává Markerova RAMPa.

11) Sobchacková bohužel nerozlišuje mezi elektronickým (televizním, video) a digitálním obrazem. Její popis se týká spíše digitality.

12) V. S o b c h a c k, *The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic „Presence“* (cit. dle internetového zdroje – www.rochester.edu/college/FS/Publications/SobchackScene.html).

autoreflexivně upozorňuje sám na sebe jako na technický trik (mimo jiné tím, že zpochybňuje indexovost filmového obrazu).

Morf je podle Sobchackové založen na principu nekonečné transformovatelnosti světa, je potenciálně nesmrtelný a nerozbitný, chybí mu jakékoli centrum, protože je radikálně amorfní, nestabilní, tekutý, a to na té nejelementárnější, molekulární úrovni. Ať už morfuje figura nebo pozadí, nemohou jim být kladeny do cesty žádné nepřekonatelné překážky – rozlévají se dál a dál. Klíč k pochopení morfu nespočívá v komparaci dvou koncových bodů daného morfigového cyklu, ale v tom, co je mezi počátečním a výsledným tvarem, v jeho tvarové nerozhodnosti. Morf se vymyká smrtelné lidské časovosti a zacykluje se v reverzibilitě: proměnit se z člověka ve zvíře nebo zase zpět, v tom pro něj není žádný rozdíl významu ani energie. Nepřetržitý tok transformace je palindromický čili čitelný zepředu dozadu i zpět beze změny významu, je to věčný návrat k bez tvarosti, do nějž je zahrnuto vše, bez jakékoli hierarchie. Morf boří hranice mezi živým a neživým, stejně jako mezi rasami, rody a dalšími kategoriemi. Je na jedné straně pluralistický, demokraticky do sebe začleňuje jakýkoli tvar (je „meta-morfní“), aniž by byl řízen nějakým originálním předobrazem, ale na druhé straně působí homogenizačně, protože veškeré difference a jinakosti podřizuje amorfní totalitě, sobě-podobnosti, bujení a opakování stejného bez vztahu k druhému (morf je „meta-statický“).

Metafyzickou nadějí uchování difference v morfu je podle Sobchackové jen láska a práce (práce lásky), jež by z morfu zachránily jedinečnost lidské existence. Umělecky lze takového efektu dosáhnout tak, že předmětem reflexe se stane sám „odliv a příliv transformace“, morfig bude navzdory své faktické vratnosti a bezčasovosti emocionálně zadržen a vykoupen pro jedinečné tělo a historičnost, jež mu dají specifický autobiografický význam.¹³⁾

Ve zkušenosti s morfem se setkáváme s nezakusitelným – intelektuálně jej lze pojmut, vypadá povědomě (je fotorealistický a někdy funguje podobně jako obyčejná těla a věci), ale v každodenním světě nemůže existovat. „Když se dívám na morf, vím, že je lidsky ‚nemožný‘ a podivný, ale současně cítím, že se s ním **identifikuji** – nikoli s morfem jako narativní figurou, ale s jeho figurací tělesného procesu. Mé vlastní tělo se zrychluje v hladkých transformacích jakoby na molekulární úrovni a já rozpoznávám morf jako něco podivně známého; to znamená, že ‚sám sebe‘ pociťuji jako neustálé plynutí a uvědomuji si, že nikdy nejsem identický sám se sebou [...]“.¹⁴⁾ Proto morfig vyvolává ambivalentní účinek něčeho, co je současně podivné, hrozné, záhadné i přirozené a známé, v psychoanalytické terminologii – unheimlich, uncanny. Amorfní chaotická substance morfu vzbuzuje pocity hrůzy z paradoxní plodnosti a životnosti mrtvé materie, z excesu, jenž uniká symbolickému řádu a stabilnímu stavu věcí.¹⁵⁾

13) Tento poněkud nejasný motiv rozvíjí v analýze uměleckého videa Daniela Reevese *OBSESSIVE BECOMING*, které staví do protikladu k videoklipu Michaela Jacksona *BLACK OR WHITE*. Michaelovi Jacksonovi autorka připisuje „metastatické“, „rakovinové“ spotřebovávání difference, Reevesovi naopak vykoupení difference láskou k jedinečnému.

14) Vivian Sobchack, „At the Still Point of the Turning World.“ *Meta-morphing and Meta-Stasis*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 132.

15) Srov. Kevin Fischer, *Tracing the Tesseract*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 123.

Část autorů klade důraz na odlišení před-digitálních filmových triků pro znázornění proměny na jedné straně a morfingu na straně druhé.¹⁶⁾ V případě prolínaček, pookénkového snímání, animace a jiných montážních či maskérských postupů vždy nějakým způsobem vyplouvají na povrch časové mezery upozorňující na určité vynechávky. Tyto elipsy podle Sobchackové autoreflexivně odkazují na obtížnou práci filmařů v ireverzibilním, smrtelném čase, na fyzikální zákony a odpor, který filmovému kouzlení klade hmota těl a věcí (např. při práci maskéra). Reverzibilita zde proto může fungovat jen v povrchové časovosti vyprávění (např. proměny muže ve vlkodlaka a zase zpět ve Waggnerově VLKODLAKOVI), ale nikoli v hlubinné časovosti figurace čili v samotném obraze.

Sám to mohu doložit svým pozorováním metamorfózy postavy Imhotepa v MUMII Karla Freunda a naproti tomu ve filmu MUMIE SE VRACÍ Stephena Sommerse. V obou se přímo před očima diváka vyschlý obličej mumie proměňuje v plnou lidskou tvář. Ale zatímco Boris Karloff je v kratičké, téměř pookénkově snímané transformaci (scéna v káhirském muzeu) toporně nehybný, ustrnulý ve frontální pozici, a tudíž doslova „ztěžklý“ technickou obtížností triku, přičemž pod drobnohledem videa lze zaznamenat jemné odchylky, překrývání kontur postupných fází proměny, v případě Sommersova morfu je naopak digitální obalování masem naprosto hladké a plynulé, „imateriálně hmatatelné“. Necítíme jakákoli časová a prostorová omezení, Imhotep se může při proměně pohybovat a dokonce políbit svou vyvolenou. Morf se jeví jako plod čisté, ničím neomezované abstraktní vůle, nikoli jako výsledek fyzické práce.

Rétorika morfingu

Díky tomu, že působí jako unheimlich, „hladká trhlinka“ v obraze a diegezi, bežešvá srážka cizorodých sfér, lze morfing chápat jako transformační figuraci a morf jako rétorickou figuru transformace (morf je „meta-forický“, což je třetí význam slova „meta-morphing“ z názvu knihy).¹⁷⁾ Přestože má často tendenci fungovat jako transparentní prodloužení filmového obrazu a diegeze, vždy nás něčím zneklidňuje, a tím podněcuje k interpretaci, k alegorickému čtení. Téměř všichni autoři sborníku se k této interpretaci uchylují: Sobchacková vidí v morfu alegorizaci kulturní logiky pozdního kapitalismu, nestability lidského já a nelidských zrychlení v současné společnosti, dále pak – podobně jako Angela Ndalanišová – v morfech hledá alegorie samotné digitální technologie morfingu, která násilně zasahuje do filmu. Norman M. Klein¹⁸⁾ píše o metamorfózách v animovaném filmu (říká jim „ani-morf“ – od animated metamorphosis), které podle něj jednak otevírají hranice objektů a těl, jednak působí hapticky a autoreflexivně – upozorňují

16) Technickým a fenomenologickým rozdílem mezi mechanickými a optickými triky na jedné straně a morfingem na straně druhé, stejně jako různým technickým omezením morfingu se podrobně věnuje Kevin Fischer ve vynikající stati *Tracing the Tesseract*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 103 – 129.

17) Vztahem teorie rétorických figur a alegorie k morfingu jsem se podrobněji zabýval v článku *Rychlost proměny*. „Cinepur“ 2001, č. 18, s. 32 – 37.

18) Norman M. Klein, *Animation and Animorphs. A Brief Disappearing Act*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 21 – 40.

na taktilní fakt kreslení na papír, na stopy práce a dovednost animátorovy ruky, tedy na proces svého vzniku. Ani-morfy jsou podle něj „vizuálními bajkami o srážce různých prostředí“ a Klein jim přisuzuje figurativní vztah k sociální situaci moderního velkoměsta, kde se mísí lidské rasy a společenské třídy, kde organické mizí v industriálním.

Kevin Fischer vidí v chaotické amorfnosti morfingu alegorii kapitálu jako „chimérického objektu“ či vizi „silikonové“ budoucnosti světa ovládaného počítači. Morf je podobně jako současný kapitál ovládán neviditelnými silami přitahování a odpuzování, jež jej různě zakřivují či protahují, podobně jako síly neviditelného čtvrtého rozměru, který protíná náš každodenní trojrozměrný svět. Modelovým příkladem je film *TERMINÁTOR II* a opozice morfujícího T-1000 (Robert Patrick a další [!]) a mechanického T-800 (Arnold Schwarzenegger). Tělo nového Terminátora je ovládáno neviditelnými (pro nás jako trojrozměrné bytosti) silami čtvrtého rozměru, a proto trojrozměrná těla, do nichž se tvaruje, jsou jen dílčími fasetami hlubšího zdroje – mohou se rozbít na kousky, ale síly čtvrtého rozměru si „pamatují“ jejich hlubší koherenci.

Stejně jako Roger Warren Beebe a Sobchacková, i Fischer píše o alegorické rovině tohoto filmu tak, jako by skutečným vítězem souboje byl T-1000, a nikoli T-800: T-1000 je alegorickou figurou materiality historicky vítězího digitálního média vis-à-vis ustupujícímu médiu analogovému. Je také alegorií vynořujícího se nového člověka a světa (filmové postavy a podívané), jež se proměňují v samotných svých základech, vis-à-vis starému pevnému světu ireverzibilní smrtelné časovosti a člověku stabilní identity a ohraničeného těla, jež se spojují s historií, tíží, situovanou tělesností, prací a bolestí nastáváníí.

Nové kino atrakcí

Tezi, že se současná kinematografie speciálních počítačových efektů a audiovizualita nových elektronických médií podobá ranému filmu a dispozitivu předklasické kinematografie, je možné v posledních deseti letech zaslechnout od řady předních teoretiků a historiků: například od Thomase Elsaessera, Toma Gunninga či Siegfrieda Zielinského. Tento názor rozvíjí i australská teoretička Angela Ndalanišová ve své studii *Special Effects, Morphing Magic, and 1990s Cinema of Attractions*.¹⁹⁾

Její přístup je objevný mj. v tom, že si za východisko zvolila nikoli film, nýbrž multimediální atrakci prezentovanou v pavilónu „Cyberdyne Complex“ floridských Universal Studios. *Terminator 2: 3D Battle across Time* (1996) je podívanou kombinující projekci na obrovské polokruhové plátno, 3D vize morfů vyrůstajících z plátna a útočících na diváka (s použitím speciálních brýlí), video multi-screen, divadelní představení, taktilní počitky vyvolané pohyby sedadel při závěrečné explozi, kouřové efekty a podobně. Transmediální zkušenost této atrakce je paralelou k tomu, jak morfuje samotné médium filmu: proměňuje se v samotných svých základech a protíná se s jinými médii. Atrakce *T2-3D* navazuje na starší tradici spektakularity spojené s intenzivnější participací diváka a současně ji radikálně rozvíjí prostřednictvím digitální technologie.

19) Angela Ndalaniš, *Special Effects, Morphing Magic, and 1990s Cinema of Attractions*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 251 – 271.

Film speciálních efektů osmdesátých a devadesátých let je dědicem tradice kouzel, triků a spektakularity, která se ve dějinách vizuální populární kultury a filmu periodicky vracela po obdobích dominance narativity: protokinematografických aparátů a kouzelnictví devatenáctého století, kouzelníků, kteří byli tak trochu vědci, a vědců, kteří předváděli své vynálezy jako podívané, raného před-griffithovského filmu, kinematografie padesátých let s jejími experimenty na poli širokoúhlého a stereoskopického filmu, surround sound systému a speciálních efektů. Počátek znovuzrození filmového spektaklu a speciálních efektů autorka situuje do roku 1977 (uvedení filmů HVĚZDNÉ VÁLKY a BLÍZKÁ SETKÁNÍ TŘETÍHO DRUHU) a spojuje jej s oživením fantastických žánrů, které nově exploatovaly iluzionistický potenciál speciálních efektů.

Podobně jako v raných trikových filmech Georgese Mélièse ale ani zde iluze kouzla nemá být absolutní: efekt má totiž nejen materializovat fantastično, ale také prezentovat možnosti nové technologie, poutat pozornost k bravuře technického provedení a ve zpětné vazbě poskytovat alibi pro zrychlení technologického rozvoje média, jenž v 60. letech stagnoval. Speciální efekty dláždí cestu technologickému pokroku, fungují jako věda proměněná v kouzelnické představení (podobně jako kouzla protokinematografických aparátů, mají i současné triky vyvolávat téměř vědecký zájem).

Diváci těchto filmů se na jedné straně poddávají stále dokonalejší iluzi a na druhé straně jsou ohromováni samotnými technickými kouzly, jež se exhibicionisticky předvádějí jejich zraku a přiznávají tak svou umělost. Nová filmová zkušenost je založena na oscilaci mezi těmito polohami (mezi vírou a distancí, zastíráním a předváděním technologie).

Ndalianisová potvrzuje názor (zastávaný například Vivian Sobchackovou nebo Yvonne Spielmannovou), že současná audiovizualita je založena na specializaci času obrazu a vyprávění: filmy nového triku exhibicionisticky rozevírají prostory, v nichž divák může žasnout nad iluzemi i jejich technickým provedením, a rozbíjejí tím konzistenci vyprávění. Mění se i divácké rozkoše: z neviditelného voyeura klasického filmu se stává aktivní participant, jenž je téměř fyzicky vtahován do podívané, která jej má ohromit a přímo oslovit (symptomatické rušení hranice mezi fiktivním světem filmu a prostorem hlediště se odehrává také ve zmíněné atrakci tematického parku). Filmy se samy předvádějí jako iluzionistická a současně technická představení, speciální efekty včetně morfinu slouží „autoerosu vlastní technologie“.²⁰⁾

Morf vytváří zásadní trhliny, přerušení uvnitř filmové diegeze i filmového obrazu, a proto je možné jej podle Rogera Warrena Beebeho²¹⁾ přirovnat k Barthesově koncepci *punctum*. *Punctum* prolamuje jednotu, kulturní stejnorodost obrazu (ruší klasickou informaci vyvolávající pouze zprostředkovaný afekt, všeobecný zájem nazývaný Barthesem *studium*) rozvratnou silou sublimního a vyvolává intenzivní afekt vnitřního vzrušení, šoku, nekľidu.²²⁾ Beebe tvrdí, že ve filmu *punctum* morfu podněcuje antinarativní vizuální rozkoše čisté spektakularity místo klasických narativních rozkoší a jamesonovskou euforii radostných intenzit či volně plujících afektů odpoutaných od subjektu místo klasické divácké

20) Tamtéž, s. 262.

21) Roger Warren Beebe, *After Arnold. Narratives of the Posthuman Cinema*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 159 – 179.

22) Srov. Roland Barthes, *Světla komora. Vysvětlivka k fotografii*. Bratislava 1994.

identifikace s pevnou postavou.²³⁾ Morf zpomaluje běh vyprávění, akce, ruší její zaměření na budoucnost a tlumí intenzitu napětí tím, že poutá pozornost k vlastnímu spektakulárnímu nastávání (slovy Sobchackové: pohybu na místě). Tím ruší identitu postavy i koherenci vyprávění. Morf se tak současně stává figurou či symptomem přechodu od klasického narativu a star-systému filmů s akčním hrdinou osmdesátých let k tzv. post-human cinema, v němž vystupují spíše skupiny a týmy postav postrádajících atributy hvězdy (JURSKÝ PARK) nebo „méně lidské“ postavy, s nimiž se nelze identifikovat (TERMINÁTOR II).²⁴⁾

Meta-morphing je z těch sborníků, které otevírají v oboru nové perspektivy a stávají se událostí, jež mění mapu terénu i rozložení sil.²⁵⁾ Zdá se, že v teorii a dějinách filmu definitivně končí přehlížení interakcí s novými médii a v teorii nových médií je naopak uzavřena etapa všeobecných traktátů a obhajování vlastních pozic před tradicionalisty. Místo budování schematických hodnotících opozic autoři navrhuji interdisciplinární výzkum konkrétního fenoménu digitální metamorfózy. Napadá mě pouze jedna publikace z nedávné doby, kterou bych co do charakteru a důležitosti přirovnal k *Meta-morphingu*, a sice *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, kde podobnou roli jako zde Sobchacková hraje Thomas Elsaesser: svou autoritou legitimizuje nezavedená témata.²⁶⁾

Mgr. Petr Szczepanik (1974)

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

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

23) Tento motiv Sobchacková rozvíjí v kapitole *The Transformation of Special „Affect“ into Special „Effect“*. Srov. V. Sobchack, *Screening Space...*, s. 281 – 291.

24) Sem patří nejen filmy, jejichž ústřední silou je morfing nebo počítačová grafika obecně, ale také filmy, které na morfing alegoricky navazují v rovině diegeze a konstrukce postav jako ne-lidských nebo jako pouhých součástí kolektivu: např. HACKERS nebo MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS.

25) A to i přesto, že kromě Sobchackové a Marshi Kinderové, autorky vycházející spíše z tradice cultural studies, nejde o nějak zvlášť známá jména. Na druhé straně nechci tvrdit, že všechny příspěvky jsou stejně kvalitní – mohu varovat před rozmělnujícím panoramatickým surfváním Scotta Bukatmana, *Taking Shape. Morphing and the Performance of the Self*. In: V. Sobchack (Ed.), *Meta-morphing...*, s. 225 – 250.

26) Thomas Elsaesser – Kay Hoffmann (Ed.), *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*. Amsterdam University Press 1998.

Citované filmy a videa:

Black or White (John Landis, 1991), *Blízká setkání třetího druhu* (Close Encounters of the Third Kind; Steven Spielberg, 1977), *Hackers* (Ian Softley, 1995), *Hvězdné války* (Star Wars; George Lucas, 1977), *Jurský park* (Jurassic Park; Steven Spielberg, 1993), *Mighty Morphin Power Rangers – The Movie* (Bryan Spicer, Jeff Pruitt, Steve Wang, 1995), *Mumie* (The Mummy; Karl Freund, 1932), *Mumie se vrací* (The Mummy Returns; Stephen Sommers, 2001), *Obsessive Becoming* (Daniel Reeves, 1995), *Rampa* (La Jetée; Chris Marker, 1963), *Terminátor II: Den zúčtování* (Terminator 2: The Judgement Day, James Cameron, 1991), *Vlkodlak* (The Wolf Man; George Waggner, 1941), *Willow* (Ron Howard, 1988).

SUMMARY

“LOOK HOW I’M CHANGING!”

Morphing and the Phenomenology of Special Effects

Petr Szczepanik

This article is an evaluation of a miscellany of critical essays, compiled and provided with a foreword by the American film theorist Vivian Sobchack, titled *Meta-morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change* (University of Minnesota Press 2000). The common denominator of the miscellany’s articles is the term **morphing** as a computer trick used mostly in feature films, video clips and advertisements, which digitally simulates the gradual, smooth transformation of any form (including colours and details) into any other kind of form, while preserving its photorealistic effect. Other, mutually interconnected contexts fan out around this common nucleus:

1. The history of scientific and technological concepts of transformation (the development of the coordinate system in geometry, mathematical and physical theories of the fourth dimension and attempts at its visualization, the theories of evolution and of animal species, the history of trick photography and 3D computer animation);
2. The cultural history of metamorphosis (in the history of cinematography, including early cinema and animated films, photography, painting, literature, popular theater, as well as in mythology and the practice of magic);
3. Morphing as a metaphor of the instability of man and the film character (the new type of characters in the so-called posthuman cinema, “I” and my body as the process of permanent transformation, the relationship of morphing and human identity to memory disorders, transformation instigated by human interbreeding and the mixing of social classes in large modern cities, the accelerated pace of life in the nineteenth century).

The *Meta-morphing* miscellany ranks among those volumes that open up new perspectives within the field, constituting accomplishments that alter the map of the terrain as well as the distribution of forces. It seems that in film theory and film history the disparagement of the interactions with the new media is coming to a definitive end, while, alternately, in the new-media theory the stage of general tractates and defences of one’s own standpoints before the traditionalists has also been concluded. In place of constructing schematically evaluative oppositions, the authors suggest interdisciplinary research of the concrete phenomenon of digital metamorphosis.

Translated by Linda Paukertová