

Rozhovor

FILM JE SPECIÁLNÍ EFEKT

Rozhovor se Seanem Cubittem

Teoretik videa, filmu a digitálních médií **Sean Cubitt** (1953) se v posledních letech zabýval mj. přezkoumáváním konceptů modernistické estetiky ve světle elektronických technologií a globalizace, rekonceptualizací dějin filmu na základě analýzy kulturněhistorického kontextu speciálních efektů, proměnami konceptů hyperindividualismu a komodity vlivem nových forem mediované komunikace s posthumánními entitami, evolucí filmového soundtracku, indickým populárním filmem jako protiváhou Hollywoodu. Cubitt v roce 1979 vystudoval anglickou literaturu na Queens' College v Cambridge, ale záhy se začal zajímat spíše o malířství, fotografii a elektronická média. Na montrealské McGill University nedokončil doktorský výzkumný projekt o politických kontextech rockové hudby. Zde také studoval filmovou teorii z okruhu tzv. screen theory a francouzský poststrukturalismus. Jeho články se během osmdesátých a devadesátých let objevovaly v prestižních časopisech o filmu, moderním umění a kultuře (*Screen*, *Wide Angle*, *Third Text*, *Leonardo*, *Theory, Culture and Society*). V letech 1989 až 2000 působil jako profesor v oboru mediálních a kulturních studií na John Moores University v Liverpoolu. Roku 2001 přesídlil na Nový Zéland, kde pracuje jako profesor screen studies na University of Waikato v Hamiltonu. Cubittovy aktivity se neomezuji na akademický výzkum – angažoval se také v řadě projektů z oblasti videodílen, alternativního žurnalisumu, vzdělávání, uměleckých výstav, mediálního aktivismu.

Cubittův styl myšlení překvapuje odvážnými asociacemi, mnohohvrstevnatou kompozicí a neobvykle širokým záběrem (historickým, geografickým, transdisciplinárním), ale současně je sjednocován výrazným politickým, etickým i estetickým názorem. Ve své první knize *Timeshift: On Video Culture* (1991) si Cubitt položil otázku, zda video jako rozptýlená kulturní praxe disponuje nějakou mediálně specifickou estetikou, a odpověděl záporně. Druhá kniha, *Videography: Video Media as Art and Culture* (1993), rozvíjí myšlenku nespecifičnosti videa v souvislosti s nástupem digitálních technologií na místo analogových, a to ve videoartu i masové konzumpci.

Na Cubittově pozdní disertaci *Digital Aesthetics* (1998) je zajímavé, že v ní chybí obvyklé technocentrické motivy mediálních manifestů jako např. opozice digitálního a analogového. Místo nich Cubitt stopuje genealogii konceptů digitální estetiky (nové formy společenství, dialogu, subjektivity, utopické pojetí otevřené budoucnosti) v moderních dějinách knihy, kartografie, vědeckého zobrazování, technické reprodukce, ve filmové avantgardě. Nově promýšlí kulturní historii médií pomocí diskursů mediálních studií, dějin umění, sociální teorie, historie designu, kulturních studií, politické ekonomie globalizace a teorie postkolonialismu. Cubitt se pokusil některé premisy své estetiky naplnit prakticky i při vlastním psaní – kniha má rysy potenciálního hypertextu a je doplněna paralelním projektem webové stránky shromažďující názorné příklady, odkazy a „vystřižený“ materiál (www.ucl.ac.uk/slade/digital/).

Po učebnici *Simulation and Social Theory* (2001) a editorské práci na sborníku *Aliens R Us: Post-colonialism and Science Fiction* (2002) Cubitt připravil k vydání knihu o speciálních efektech

FX. Time and the Cinema of Special Effects, které se z větší části věnuje následující rozhovor. Letos v dubnu Sean Cubitt přijal pozvání brněnského grantového pracoviště Centrum audiovizuální kultury a přednesl na Masarykově universitě cyklus stejnojmenných přednášek.¹⁾ Cubittova návštěva byla inspirativním setkáním s velmi odlišným způsobem myšlení o filmu a médiích, než na jaký jsme zvyklí v českém prostředí: angažovaný postoj levicového intelektuála, mediálního aktivisty a světoobčana z filmové teorie činí cosi značně vzdáleného přístupu cinefilské kritiky i běžné akademické výuky. (Rozhovor byl zaznamenán 5. dubna 2002 v pracovně Oddělení filmu a audiovizuální kultury FF MU v Brně.)

* * *

*Jakou pozici připisujete filmu v současné kultuře a v rámci širšího spektra mediálních formací?*²⁾

Film je dnes obzvláště mocný: nejenže je v centru ekonomické struktury mediálních průmyslů, ale konkrétně například v tom smyslu, že v srdci téměř každé hlavní mediální nadnárodní korporace (News Corporation, Sony, Time-Warner, Disney) nalezneme filmové studio, které těmto korporacím dává velmi výraznou finanční a marketingovou identitu. Film také zpravidla bývá jedním z nejvýznamnějších a nejdůležitějších produktů, uváděných na trh. Vezměte si příklad BATMANA – vyrábějí se videohry, televizní seriály, hračky, oblečení, comicsy, ale jádrem je uvedení filmu, na němž ve velké míře závisí marketing ostatních produktů. Velmi názorným příkladem mohou být také STAR WARS: EPIZODA I – SKRYTÁ HROZBA. V tom filmu přímo vidíte, ze kterých prvků budou asi vycházet videohry (LucasArts je samozřejmě společností na výrobu her, což není až zas tak překvapující³⁾), slyšíte, kde se dělá reklama na soundtrack. Na základě filmu pak dále vznikají stovky a stovky hraček, knížek, tematické jízdy v zábavních parcích, tematické hranolky v McDonaldech...

Vedle toho, že film hraje důležitou roli ekonomickou a politickou, představuje také nejvyspělejší z technologií pohyblivého obrazu. Jeho vývoj probíhá po celém světě v různých liniích, týká se různých zemí, žánrů a vytváří velmi široký rejstřík technik, které mohou být využity ve stovkách dalších oblastí tvorby pohyblivých obrazů: dokumentární televizi počínaje a dětskými animovanými seriály či počítačovými hrami konče. Téměř všechna média pohyblivého obrazu tím či oním způsobem využívají technik, které byly vyvinuty pro film. Film má také stále ty nejvyšší rozpočty: rozpočet hry *Tomb Raider 2*, která celkově vydělala víc než TITANIC, ve skutečnosti nedosahoval ani desetiný ceny

1) S jejich videozáznamem se mohou zájemci seznámit v pracovně Oddělení filmu a audiovizuální kultury FF MU.

2) Pojem „mediální formace“ Cubitt systematicky používal ve svých brněnských přednáškách a také v nejnovější knize *FX. Time and the Cinema of Special Effects* (přípravené k vydání v MIT Press a zapůjčené autorem redaktorům přítomného rozhovoru ke studijním účelům). V úvodu této práce Cubitt termín definuje jako „teritoriálně a historicky rozdílné formace komunikačních modů a prostředků“. Jednou z mediálních formací je i kinematografie.

3) Společnost LucasArts je propojena s Lucasfilmem a produkuje např. hry s tematikou *Hvězdných válek* a *Indiana Jonese*.

TITANIKU. Peníze investované do TITANIKU jsou ovšem investicí, která se objeví na velkém plátně. Od filmu se očekává to nejkvalitnější řemeslo a filmový průmysl je z těch nejbohatších a nejprestižnějších oblastí, což samo o sobě přitahuje hodně kreativity. Proto také kvalita filmového produktu, kterou můžeme chápat ve smyslu ekonomickém, bývá vyšší. Neříkám, že televize nemůže být stejně fascinující; počítačové hry a další oblasti tvorby pohyblivých obrazů jako např. media art jsou v mnoha případech dokonce zajímavější. Ale pokud jde o náklady na kvalitu a detaily řemeslného zpracování produktu, budeme vždy nacházet ty nejnovější techniky – nejlepší užití světla, zvuku, atd. – právě ve filmu. Proto je tak extrémně zajímavý.

Co je to speciální efekt jako takový a jaké druhy speciálních efektů nacházíte v dějinách filmu, v digitálním filmu a jinde? Můžete stručně rekonstruovat základní ideová východiška své poslední knihy?

Koncepce mé knihy o speciálních efektech vychází z myšlenky Christiana Metze, že v jistém smyslu je veškerý film speciálním efektem.⁴⁾ Myslím, že jde o velmi závažný výrok, neboť nám umožňuje pochopit, že určité aspekty médií pohyblivého obrazu a filmu zvlášť jsou svým způsobem magické, a to i nyní, kdy jsme si na ně docela zvykli. Já se snažím studovat řadu efektů, z nichž ne všechny patří mezi ty, které nás napadnou jako první, když se řekne speciální efekty – zřejmě nám v takovém případě vytanou na mysli takové tituly jako KING KONG, DELIKATESY, PŘÍBĚH HRAČEK, tedy filmy, ve kterých jsou efekty velmi zřetelné a které jsou jasně speciální v tom smyslu, že se odlišují od obyčejného filmu, nabízejí něco extra. Mě ale zajímá, jak se efekty užívají v obyčejném filmu – třeba jak takový film JIH PROTI SEVERU ve velkém rozsahu využívá vysoce rozvinutých technik: optického kopírování pro kombinaci obrazů a další druhy postprodukčních, ale i předprodukčních či produkčních efektů. Je kupříkladu zajímavé, že kulisy, které v tomto filmu z roku 1939 hoří ve scéně požáru Atlanty, představovaly původně bránu, za kterou byl ve filmu z roku 1933 držen King Kong. Takové věci mě ohromně zajímají.

Ve své knize vycházím z myšlenky, že 1. speciálním efektem je sám pohyb a 2. pohyb vždy vyjadřuje vztah v čase. V první části knihy se tedy snažím vymezit tři specifické typy pohybu, jejichž základem je buď pixel, střih, nebo vektor. Pixel spojuje s bezcílným a nekonečným pohybem, jakým je hra světla na listech stromů nebo pohyb vody. Druhým typem pohybu je střih, který je ekvivalentem skoku. Jde o takový typ pohybu, který zobrazuje pohybující se objekt, takže zahrnuje vztah mezi figurou a pozadím, předním a zadním plánem, efekt paralaxy, užití kratší ohniskové vzdálenosti za účelem izolování jednoho plánu obrazu od druhého a také souvisí s vytvářením mimozáběrového prostoru prostřednictvím pohyblivého rámování. Třetím typem pohybu, o němž hovořím, je vektor, který představuje volnou přeměnu – mám na mysli především svobodně se transformující čáru, jakou můžeme vidět ve velmi raných animovaných filmech.

4) Zmíněný výrok Cubitt použil jako motto první kapitoly knihy *FX. Time and the Cinema of Special Effects*. Odkazuje jím na překlad Metzova článku *Trucage and the Film* („Critical Inquiry“ 3, 1977, č. 4, s. 657 – 675).

V druhé části knihy se zaměřuji na to, jak lze tyto typy pohybu, které se snažím chápat z pohledu matematiky a také z pohledu sémiotiky Ch. S. Peirce, nahlížet ve třech různých konstelacích (jsem přesvědčen o tom, že takových konstelací je víc, ale zaměřuji se pouze na tři), jež se objevují v prvním desetiletí zvukového filmu.

První konstelací je „totální film“ (nejvíce mě zajímají filmy Sergeje Ejzenštejna, ale stejnou analýzu by bylo možné provést u filmů Leni Riefenstahlové a dalších děl, řekněme britských filmů z téže doby, např. velkého sci-fi filmu SVĚT ZA STO LET). Jedná se o filmy nabízející hotový koncept, který se odráží ve všech jejích aspektech.

Úkol „realistického filmu“ je velmi odlišný (zajímá mě především tvorba Jeana Renoira a Lidová fronta⁵⁾ ve Francii třicátých let, ale mohli bychom zkoumat i mnoho jiných filmů, např. díla některých japonských filmařů). Realistický film se nesnaží dosáhnout organické jednoty romantické estetiky, ale naopak chce sloužit světu, který pozoruje. Vystává tak problém, neboť svět, který je pozorován, je plný mnoha objektů, zatímco sám film, má-li být srozumitelný, se musí prezentovat jako objekt jediný. Výzvou realismu je vyvážit tyto požadavky mnohosti a jednoty.

Třetím typem filmu, kterému věnuji pozornost, je „film spektaklu“, a to zvláště klasický hollywoodský film. V knize se soustředím na tvorbu studia RKO – zčásti proto, že ostatní studia v Hollywoodu třicátých let mají svůj vlastní styl, který jim dává integritu (Warner Brothers dělají sociální filmy, MGM opulentní spektakly); zatímco RKO je ale příznačné tím, že jediný styl nemá. Z jeho produkce mi připadají zajímavé (a mohu doporučit) především muzikály Freda Astaira, KING KONG, verze ZVONÍKA U MATKY BOŽÍ z roku 1939 a ještě jeden ohromně zajímavý film, který je dnes téměř neznámý, ale v roce 1939 vyhrál RKO jediného Oscara, GUNGA DIN, natočený podle Kiplingovy povídky.

Zajímá mě způsob, jak se každý z těchto typů filmu vztahuje k typické politické situaci své doby. Mám konkrétně na mysli dopad velké hospodářské krize třicátých let, nástup evropských diktatur a výzvu hnutí Lidové fronty v západní Evropě. Zkoumám, jak každý z těchto typů filmu činí dominantním jeden ze základních typů pohybu, ale činí jej dominantním tak, že jej přetváří v něco, čím jinak není. V jistém smyslu je každá z primitivních forem pohybu – pixel, střih nebo vektor – nestabilní. Ale pokud jde o uvedené typy filmů, o kterých uvažuji jako o typech normativních (považuji je za normativní film v tom smyslu, že udávají normu pro praxi celovečerního filmu, která v jistém smyslu přetrvává dodnes – v mé zemi například nedávno vznikl film KDYSI BYLI VÁLEČNÍKY, který je velmi působivým příkladem přetrvávajícího realistického paradigmatu), každý z těchto typů filmu se musí pokusit vnést do nutně nestabilních modů pohybu jistou stabilitu. Vše, co se hýbe, je téměř ze své definice nestabilní entitou. Takový produkt jako film, musí však, má-li mít umělecký úspěch v případě realistického filmu, politický úspěch v případě filmu totálního nebo komerční úspěch v případě filmu klasického, tyto typy pohybu stabilizovat. V období, o kterém uvažuji, vstupuje samozřejmě

5) Lidová fronta bylo předválečné seskupení francouzských levicových stran, které vzniklo v reakci na pařížský pokus o pravicový puč a expanzi hitlerovského Německa a v následujících volbách roku 1936 vytvořilo společnou vládu v čele se socialistou Léonem Blumem. Blumovi se ale nepodařilo prosadit rozsáhlé plány na sociální reformy, Francie nezasáhla do španělské války a nakonec pod tlakem sílící pravicové opozice levicová vláda roku 1938 padla.

na scénu také zvuk a s těmito třemi normativními typy filmu se rovněž pojí tři hlavní kódy zvukové.

Přibližně od šedesátých let nicméně dochází v Hollywoodu ke krizi reprezentace (v ostatních kinematografiích dochází ke změnám v podobě nových vln již dříve), která způsobuje revizi některých základních forem. Hollywoodský film si je vědom toho, že se musí změnit, a to z řady důvodů – ekonomických, politických, sociálních, ale také estetických. Tehdy vznikají filmy Sama Peckinpaha, které jsou pro mě výrazným příkladem této změny. Dochází k posunu, který je myslím nejprve pouze revizí klasického paradigmatu, ale postupně vede k mnohem výraznější transformaci formy. V dějinách filmu nejprve nastal přechod od primitivních forem pohybu, který fascinoval rané filmaře, ke stabilizovaným formám pohybu. V tomto modu stabilizace dochází k pokusům ovládnout povahu času, jak se objevuje ve filmu. V raných dobách se uplatňují postupy, které nám již dnes připadají neohrabané – určité druhy přecházení mezi několika liniemi akce, speciální efekty jako např. rotující novinové titulky, jež indikují ubíhání času, nebo nápisy typu „příštího dne“ označující elipsy. Tyto prostředky už dávno nepotřebujeme.

Domnívám se však, že dnes dochází ještě k něčemu jinému – čas filmu se stabilizuje, ale v další tendenci se také specializuje. Zájem komerčního filmu jako by se odkláněl od času vyprávění a času záhady, ve kterém je hlavní otázkou, kdo spáchal zločin nebo zda uprchne Victor Laszlo z Casablancy. (Kdyby měla být dnes znovu natočena CASABLANCA, určitě bychom se chtěli dozvědět víc o Rickově baru a mnohem víc o prostředí Casablancy – dnes by bylo neodpuštělné natočit film s názvem Casablanca, který by ze samotného města ukazoval tak málo – dnes bychom toužili toto město prozkoumat.) Dochází totiž k posunu od zájmu o vyprávění k zájmu o prostor, ať už to souvisí se zájmem o průzkum imaginárních i realistických prostředí nebo s obecnější proměnou v povaze společenských vztahů, kdy, jak tvrdí mnoho postmoderních filosofů osmdesátých let, už neobýváme čas nebo dějiny, ale obýváme ve skutečnosti pouze prostor. Dřívější historická, temporální a narativně orientovaná kultura zřejmě nyní ustupuje kultuře prostorové, což lze pozorovat obzvláště na digitálních médiích: vztah mezi okny na počítačovém monitoru není časový (jedním lze překrýt druhé, druhé lze zatlačit do pozadí), jde o vztah v prostoru. Mnoho nástrojů na počítači užívá jako svou základní metaforu prostor: databáze, nástroje pro mapování, internetové prohlížeče s názvy jako „navigator“, „explorer“. Neustále hovoříme o kyberprostoru, ale nikdy o kyberčase. Je to proto, že termín kyberprostor lépe vyhovuje naší představě o novém prostředí, které začínáme obývat.

Domnívám se, že film se ve skutečnosti do tohoto prostředí přestěhoval jako první. V jistých ohledech k tomuto posunu došlo předtím v matematice (v tom smyslu, v jakém například někteří lidé tvrdí, že hudba má sklon osídlovat budoucnost předtím, než jí dosáhne společnost – např. free jazz). Zásadní impuls pro teorii reprezentace představovala obzvláště teorie Kurta Gödela z r. 1931.⁶⁾ Problémem tehdy bylo, jak ukázat, že buď je matematika úplná, nebo ji lze dokázat, ne však obojí současně. To má velmi blízko k Derridovým tezím dekonstrukce z doby téměř o třicet let později a zároveň k současnému přesvědčení, že buď můžeme svět poznat zcela, ve všech jeho detailech, nebo

6) Kurt Gödel, *Über Formal Unentscheidbare Sätze der Principia Mathematica und Verwandter Systeme I.* „Monatshefte für Mathematik und Physik“ 38, 1931, s. 173 – 198.

můžeme dokázat, že je naše znalost správná, přičemž jedna možnost vylučuje druhou. Povaha pravdy je nyní mnohem problematičtější a otázka reprezentace se najednou v naší společnosti stává hluboce složitou. Proto lze prostřednictvím matematické filosofie pochopit dějiny filmu z digitální perspektivy.

Mluvil jste o speciálních efektech jako o obecných kulturněhistorických konstelacích a tendencích. Jak byste definoval a kategorizoval filmové speciální efekty v běžnějším smyslu technických postupů?

O speciálních efektech říkáme, že jsou vrcholem či přelomovým momentem – speciální efekt je speciální pouze tehdy, je-li vrcholem, takže mluvíme-li o dějinách speciálních efektů, je to téměř oxymoron – protože speciální efekty ve ZTRACENÉM SVĚTĚ z roku 1925 dávno přestaly být speciální; speciální efekty v cyklu o *Supermanovi* ze sedmdesátých let s Christopherem Reeveem v hlavní roli jsou dnes na pohled velice skličující, neboť vypadají naprosto uměle. Čili jedním z aspektů speciálních efektů v normálním smyslu je podle mého to, že musejí v současnosti představovat vrchol nebo jím byly někdy v minulosti, a mají tak alespoň historickou hodnotu. Texty, které se speciálními efekty zabývají (jako např. dvoudílná kniha *Industrial Light and Magic*⁷⁾), uvádějí seznamy přelomových filmů, ale často jde o filmy, které nestojí za zapamatování. Např. STAR TREK IV – který to vůbec byl? Některé z klasických momentů nových speciálních efektů se odehrávají ve filmu DOBRODRUŽSTVÍ MLADÉHO SHERLOCKA HOLMESE, což je naprosto zapomenutelný film, ve kterém se nicméně objeví příšera z vitrážového skla, která ožije a je prvním užitím 3-D grafiky tohoto druhu. Jiné filmy ale stále zůstávají velmi působivé, a to navzdory skutečnosti, že jejich speciální efekty zastaraly, za všechny např. KING KONG nebo úžasná kombinace filmu noir a kreslených filmů studia Warner Brothers ze čtyřicátých let, film FALEŠNÁ HRA S KRÁLÍKEM ROGEREM – to jsou filmy, které jsou stále fascinující.

Obecně lze říci, že existují produkční speciální efekty – kaskadérské triky (s pyrotechnikou, explozemi...), ale i jisté druhy efektů, které se vytvářejí v kameře, a postprodukční efekty. Postprodukční speciální efekty pocházejí z řady oblastí – z tradiční řemeslné oblasti optického kopírování, irisové masky; jde také o efekty střihu, jako jsou stíračky, prolínačky, ale také o výrobu titulků. (Mimochodem, titulky a kód písma ve filmu patří mezi ty nejméně analyzované a přitom možná nejvýznamnější aspekty digitálních médií.) Potom je tu celé pole digitálních postprodukčních efektů. Jsou tu však i hybridní efekty, které se vytvářejí v obou oblastech – sem patří postupy jako např. 3-D wireframe a bullet-time camera, kterou John Gaeta vyvinul pro film MATRIX. Zde se prolíná fotografické s digitálním a už nelze jasně rozlišovat mezi produkcí a post-produkcí.⁸⁾

7) Thomas Graham Smith, *Industrial Light & Magic: The Art of Special Effects*. New York 1986; Mark Cotta Vaz, Patricia Rose Dugan, *Industrial Light & Magic: Into the Digital Realm*. New York 1996.

8) Wireframe je počítačově generovaný obraz vytvořený z kostry mnoha vzájemně propojených čar, do níž jsou posléze vkládány např. svaly, kůže aj. prvky digitální figury. Cubitt se ve své nové knize podrobněji zabývá technikou „Bullet-Time Photography Super Slow Motion“ (zkráceně „Flow Mo“), vytvořenou Johnem Gaetou pro film MATRIX. Flow Mo umožňuje téměř neomezenou kontrolu rychlosti pohyblivých objektů na scéně. V první fázi procesu běžná kamera pracovně nasnímá normální pohyb herce zavěšeného na drátech nad scénou. Tento záznam je pak naskenován do počítače, postava herce je transformována v mřížkový

A nakonec máme oblast zvukových efektů, která je extrémně důležitá. Dějiny zvukových efektů v jistém smyslu začínají znovu v sedmdesátých letech, kdy George Lucas oslovil Bena Burtt (který, mimochodem, nedávno získal doktorát filmové vědy na University of California v Los Angeles a předtím pracoval jako filmový archivář – archivoval zejména filmový zvuk), aby se podílel na vytváření magnetické zvukové stopy pro první film HVĚZDNÝCH VÁLEK. Problémem bylo, že žádná z existujících knihoven zvukových efektů, které byly vytvořeny pro optický materiál, nebyla převeditelná na materiál magnetický. Burtt měl tedy záviděníhodný úkol pracovat s dřívějšími knihovnami zvukových efektů a současně vynalézat zbrusu nové zvukové efekty pro magnetickou oblast. To stálo na začátku celého příštího vývoje zvukových technologií. Domnívám se, že promítací technologie v kinech jsou mnohem rozvinutější v oblasti zvuku nežli v oblasti obrazu. Zvuková stopa, pojetí tzv. soundscape⁹⁾ a zvukového designu jsou tedy pro současný vývoj filmu čím dál důležitější.

Jsou filmy, které už bych nemusel znovu vidět – ne proto, že by byly nějak zvlášť špatné, ale protože jejich vizuální efekty jsou dosti zastaralé. Např. Jan de Bontův film TWISTER – bitová mapa, užitá v některých sekvencích, vyhlíží dnes již velmi neforemně. Ale pokud jde o zvukovou stopu tohoto filmu, je jednou z nejlepších, jaké jsem kdy slyšel. Už se možná nikdy znovu nepodívám na Fincherovo SEDM, protože nemám zrovna v lásce horory a pohled na ohavná, popálená těla mrtvol. Ale zvukový design tohoto filmu je ohromující – když si uvědomíte, kolik z toho filmu se točilo v interiérech, ale jak si přesto stále uvědomujeme město, ve kterém se akce odehrává. Celé to město existuje výhradně na zvukové stopě – skoro tu není exteriérový záběr. Nemáte pocit klaustrofobie, protože víte, že tam venku je celý svět – slyšíte výstřely, hluk ulice, hádky, všechny možné zvuky. Zvuk je myslím jednou z důležitých oblastí filmu, které ještě nejsou prozkoumány tak, jak by si zasloužily. Existuje přinejmenším tucet naprosto brilantních knih o filmové hudbě, ale s výjimkou Ricka Altmana v USA a Michela Chiona ve Francii nevím o nikom, kdo by se hlouběji zabýval speciálními efekty v oblasti zvuku. Tato oblast podle mého názoru opravdu zasluhuje pozornost filmových teoretiků i filmařů – film je koneckonců médium audio-vizuální.

Rád bych, abyste rozvedl motiv spacializace (zprostorování), který byl ve vašich přednáškách jedním z nejobtížnějších, ale také nejzajímavějších momentů. Rozumím tomu, že windows nebo databáze jsou prostorové, ale je pro mě obtížnější pochopit, jak se film, který trvá hodinu a půl nebo dvě hodiny promítacího času, odvíjí se okénko po okénku, záběr po záběru a je divákem nutně vnímán v čase, může stát databází nebo windows, jak se může

model a na jeho základě je zvolena a pomocí laserově řízeného systému vyznačována trasa pohybu kamery pro finální scénu. Podél této trasy je kolem scény rozmístěno asi sto speciálních fotoaparátů. Aparáty vyfotografují herce při akci a statické snímky jsou opět naskenovány do počítače, kde se s nimi zachází jako s okénky animovaného filmu: dotváří se hladké přechody mezi nimi a frekvence jejich střídání lze libovolně upravovat (a tím zrychlovat či zpomalovat pohyb živých herců). Například při souboji Nea (Keanu Reeves) s agentem Smithem (Hugo Weaving) na stanici metra se proti sobě protivníci rychle rozběhnou, vyskočí, ale v momentě střetu se pohyb těl vysoko ve vzduchu zpomalí, zatímco kamera krouží kolem nich. Když hledisko snímání opíše 360°, těla opět rychle klesnou k zemi.

9) Zvukové prostředí a způsob, jak je vnímáno jednotlivcem.

stát prostorovým? Tato otázka, jak se něco časového stává prostorovým, je jistým způsobem ze své podstaty paradoxní, obsahuje určitou nemožnost...

Gilles Deleuze rovněž hovoří o momentu, kdy film překonává pohyb a akci, ale nepřivádí jej to k prostoru, nýbrž k přímým obrazům času. Jaký je váš vztah k jeho teorii v tomto ohledu?

Ve filmu máme technologii, která je v podstatě založená na uzávěrce, součástí je projekčního vybavení, která při posunu filmového pásu projektořem zakrývá jednotlivá políčka. Důležité je, že skrývá prázdný, černý pruh, který jednotlivá políčka odděluje (ve smyslu Bellourových *l'entre-images*¹⁰). Ať chápeme pohyb jako persistenci vidění (jako na počátku 20. stol.) nebo – jak bychom ho chápali nyní v rámci kognitivní psychologie či kognitivní vědy o percepci – jako fí-efekt (podle toho, jestli chybějící informace mezi jednotlivými fázemi zprostředkovává oko, nebo mozek), v obou verzích existuje kritický moment, kdy se percepce pohybu zakládá na neviditelnosti jisté části nebo aspektu pohyblivého obrazu. Myslím, že právě tento bod (který je ostatně sám o sobě pohyblivý, neboť moment neviditelnosti existuje v řadě míst kinematografického aparátu), tento moment neviditelnosti a skutečnost, že obraz musí být nejprve stabilizován v projektoru, aby mohl být promítán, technicky umožňují specializaci pohybu [motion].

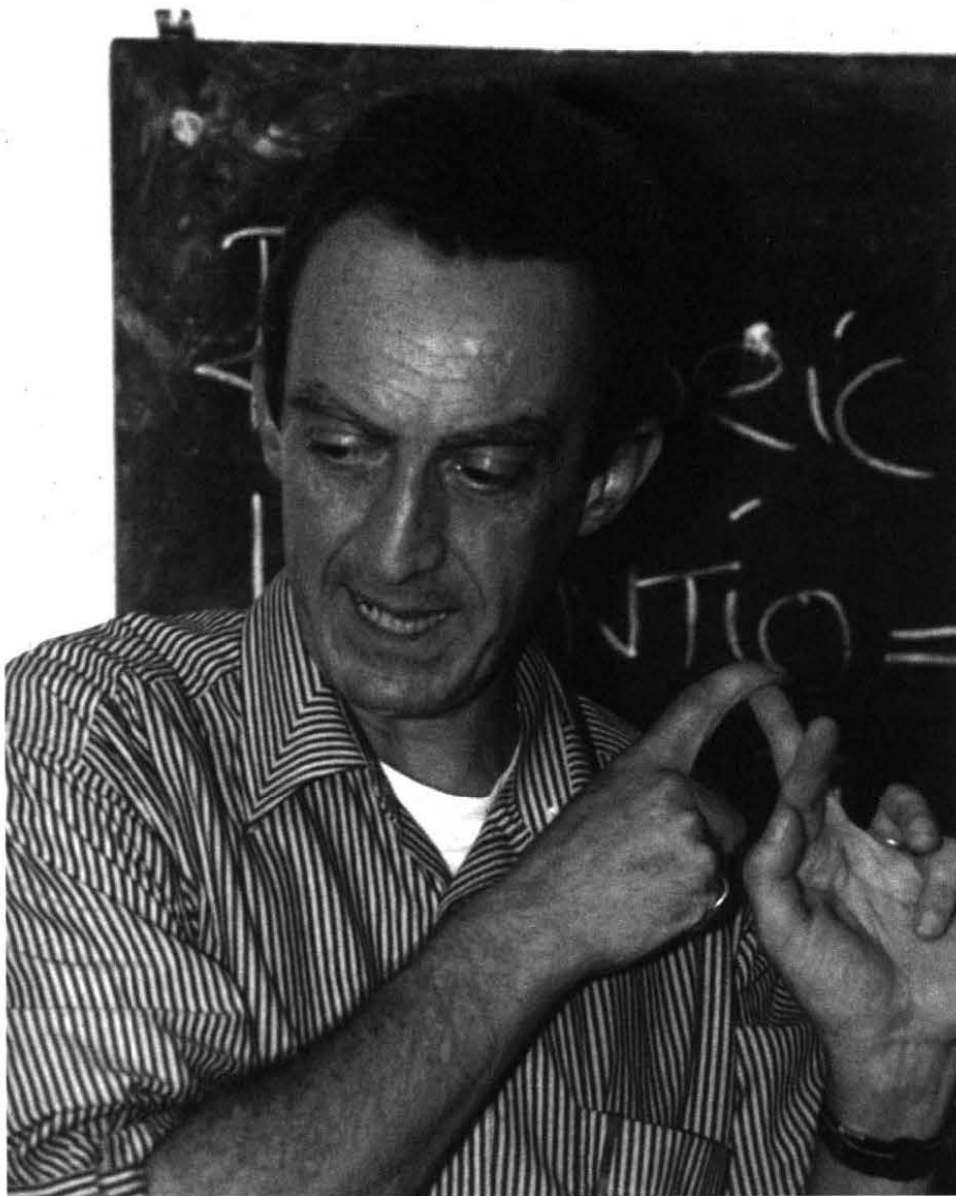
Kromě políčka mezi okénky existuje několik dalších pozic, kde je obraz neviditelný. Nejslavnější je ve filmové teorii úběžník perspektivy. Pro novou generaci speciálních efektů je ale podle mého názoru extrémně důležitá také pozice virtuálního objektu, který se konstituuje v prostoru mezi objektivem a políčkem filmového pásu, a to jak v případě kamery, tak i projektoru. V onom bodě se linie světla, které vstupuje objektivem do kamery, převrací naruby a dopadají na filmové políčko; nebo naopak, vysílány skrze filmové políčko, jsou převráceny v čočkách projektoru, který je promítá na plátno. Čtvrtým bodem neviditelnosti obrazu je protějšek úběžníku perspektivy. Neexistuje pouze úběžník uvnitř obrazu, ale také úběžník na místě pozorovatel, bod, kde obraz mizí v mých očích. Tyto body mizení obrazu, to jsou momenty, kdy obraz ztrácí dimenzionalitu a stává se bodem. V tomto bodě, který je ze své definice místem bez rozměru, můžeme obraz znovu objevit, tedy nejen znovu vytvořit jako v modu reprezentace nebo reprodukce. Protože jsme přišli o onu dimenzi, kterou lze promítnout ven, nabízí se nám možnost vstoupit do jiné dimenze. A tady myslím leží technické základy specializace.

Pohyb je samozřejmě možné vymezit dvěma způsoby, neboť v každém pohybu jsou zahrnuty dvě dimenze – prostor (posun v prostoru) a čas (posun v čase) – a každá z nich může být různými způsoby zdůrazněna (např. v řadě instalací virtuální reality, kde probíhá

10) Francouzské „l'entre-images“ je v kontextu Bellourových konceptů obtížně přeložitelným pojmem: znamená místo-mezi-obrazy (a v širším smyslu mezi formami obrazů, mezi statickým a pohyblivým obrazem, mezi médii a režimy percepcí), jakési virtuální „meziobrazí“ (překladatelský návrh Petra Mareše). Primární významový důraz je položen na ono „mezi“, nikoli na „obrazy“. „Mezi“, jež není nějakou pozitivně danou „věcí“ (substancialitou), která mezi obrazy leží, nýbrž konstitutivní mezerou umožňující ustanovení samotného obrazu, jeho percepci a zároveň stimulující jeho hybridizace, transformace do nových forem. Klíčovou figuru *l'entre-images* podle Belloura představuje zastavený pohyb obrazu v tzv. mrtvolkách, jenž odkazuje na virtuální místo mezi fotogramy a infiltruje do filmu časový režim fotografie, respektive malířství. Srov. Raymond Bellour, *L'Entre-images: Photo, Cinéma, Vidéo*. Paris 1990; *L'Entre-images 2, Mots, Images*. Paris 1999.

ILUMINACE

Film je speciální efekt. Rozhovor se Seanem Cubitem



Sean Cubitt

Foto Jiří Chloupek

mnoho velmi zajímavých experimentů s percepcí času). Obecný posun od času k prostoru není ovšem podle mého názoru pouze čistě technický, týká se rovněž toho, co nyní filmaře a publikum na filmu přitahuje. Vezměme si jako příklad Scorseseho MAFIÁNY. Je do jisté míry zajímavý svým vyprávěním, ale toto vyprávění je pikareskní. Nejde o strukturu na způsob klasických tříaktových dramát, ale spíše o strukturu na způsob malých scén, *tableaux*, které se sčítají a pokrývají oblouk v čase. Temporální dimenze tu nechybí: je výrazně určována především soundtrackem (na začátku rock'n'roll padesátých let – na konci psychedelická hudba let sedmdesátých), proměňující se módou, vzhledem aut, atd.

Já se nicméně domnívám, že předmětem zájmu v tomto filmu není ani čas dějin, které zobrazuje, ani psychologický vývoj postavy, která se z *outsidera* stává *insiderem*, nýbrž spíše průzkum světa. V řadě scén se k tomuto účelu používá steadicam a také neobyčejně složitý zvukový design, který se skládá z voice-overu, zvuků prostředí, dialogů a velmi pečlivě upravených hudebních stop. Scorsese nám ve svém filmu dovoluje prozkoumávat, spíše než aby naše zkoumání řídil, aby nás vyprávěním sváděl.

Tendence ke specializaci je evidentnější v dalších druzích filmů se speciálními efekty jako např. ve velkých cyklech typu HVĚZDNÝCH VÁLEK: představa prostoru federace ve HVĚZDNÝCH VÁLKÁCH a pravidel, kterými se tento federační prostor řídí a která se stávájí osnovou pro mnoho nových dobrodružství, právě to fascinuje diváky. Spíše než samotný příběh, je zdrojem naší fascinace *mythos* HVĚZDNÝCH VÁLEK – které rasy spolu mohou hovořit, které vedou válku, které žijí v míru, jaké druhy technologií je dovoleno použít a v jaké fázi. Právě tady vzniká opravdu obrovská a velmi produktivní kultura fanoušků, která vytváří písně, videa, romány nebo jednu z největších on-line komunit na internetu, jejíž členové přijímají role v rozsáhlé akční hře. Z těchto druhů aktivit podle mého názoru vyplývá, že fascinace se mnohem více týká průzkumu fiktivního světa nežli identifikace s určitou postavou či s vývojem narace.

Pokud jde o Deleuzův obraz-čas a představu přímého obrazu času, který nahrazuje pouhý obraz pohybu, myslím, že zde do jisté míry oba hovoříme o stejném jevu. (Pro Deleuze, písčitého z perspektivy cinefila a vycházejícího převážně z evropského uměleckého filmu, je obraz-čas objevem hodným chvály. Podle mého názoru však obraz-čas již nepatří avantgardní umělecké praxi, stal se majetkem jiného druhu filmu, který je kapitalistický, komerční a do jisté míry velmi cynický. Jde o věčný problém avantgardy. Vynalezla úžasné techniky, např. montáž, ale v montáži samotné nebylo nic, co by ji nutně činilo revoluční, progresivní a tvůrčí – jakmile byla vynalezena, mohl ji použít kdokoli a s jakýmkoli cílem. V jistém smyslu je filmová avantgarda výzkumnou a vývojovou laboratoří filmového průmyslu. Každou techniku, která funguje v avantgardě, si s velkou pravděpodobností přivlastní a použije mainstreamový průmysl, což je dnes podle mého názoru i osudem obrazu-času, nehledě na to, jak pozoruhodný výsledek umělecké tvorby zajisté představuje.)

Řekl bych ale, že přímý obraz času je také obrazem časového ustrnutí. Ukazuje to například závěrečný záběr Antonioniho filmu POVOLÁNÍ: REPORTÉR – ta slavná 360° panoramatická jízda po prázdném bytě. Ačkoli tento záběr prezentuje čas, prezentuje jej jako extenzi. Domnívám se, že přímý obraz času v podstatě znamená přechod času od trvání k extenzi. Čas v závěru Antonioniho filmu je časem, který se rozpíná, můžeme říci, že má absolutní trvání (netrvá samozřejmě věčně, ale konec je tu arbitrární). Jde o čas, který je zastavený a rozšířený – stává se ne trváním, ale spíše extenzí času, který vyplňuje dostupné dimenze. A právě v tomto bodě se obraz-čas začíná přeměňovat v prostor. (Když se zamyslíte nad termínem „obraz času“ – obraz sám je prostorovým jevem. S velmi prostorovým pojetím obrazu se můžeme setkat na mnoha místech Deleuzových knih o filmu,¹⁰⁾ zvláště pak v bergsonovských sekcích: hodně se tu hovoří např. vrstvách, což je velmi prostorová metafora.)

11) Gilles Deleuze, *Cinéma 1. L'Image-mouvement*. Paris 1983 (český překlad: *Film 1. Obraz – pohyb*. Praha 2000); *Cinéma 2. L'Image-temps*. Paris 1985.



Sean Cubitt

Foto Jiří Chloupek

V běžné zkušenosti je pro nás myslím stále velmi obtížné rozlišovat mezi prostorem a časem. Když si vezmeme geologický řez nějakým kouskem země, vidíte čas rozvrstvený v různých ložiscích skály. Když se podíváme na stavbu brněnské katedrály, vidíme, že je tu jedna stavba, ke které o sto let později přibyla další, a o sto let později další část – další vrstva, přičemž nejstarší část stále existuje. Do jisté míry je tento prostorový jev architektury v mnoha případech také jevem temporálním. Starou stavbu, zvláště takovou, která je svázána s kulturou a společností, což je případ katedrály, lze číst ve smyslu její architektonické historie: vrstvy a vrstvy času, které tuto stavbu proměnily ve styl, takže ji čteme, jako by to byl čas. V případě filmu je tomu ale naopak: čteme čas, jako by to byl prostor.

Mohu to ilustrovat na příkladě toho, čemu říkám „narrativ databáze“ (*database narrative*). Jde o jistý druh filmu, ve kterém se nám předkládá řada relativně oddělených událostí, přičemž smyslem jejich sledování není zjistit, kdo co udělal, jestli hrdina vyvázne či zda se hrdinka vdá, ale spíš najít způsob, jakým lze uchopit každý kousek vyprávění a umístit jej do správné mřížky ve vztahu k ostatním na způsob velké databáze. Namísto toho, abychom hráli narativní hru, hrajeme *tetris* – zasouváme jednotlivé kousky na správné místo v prostoru a máme v tomto smyslu pocit prostorového zakončení. Vše samozřejmě trvá v čase, ale onen pocit zakončení máme až z perspektivy konce, kdy se můžeme ohlédnout a vidět složený celek.

Řekli bychom, že klasické filmy mají ty nejsilnější konce, ale často je pravdou opak. Zjišťuji, že i ta neklasičtější díla mají konce velice vágní a mlhavé. Zmizí do ztracena

a zanechají věci neúplné, nedořečené či nejasné. Máte např. filmy, které končí smrtí, ale pak přijde ještě jedna scéna, ve které se postavy sejdou a řeknou si něco v tom smyslu jako „a je po smrti...co teď bude?...proč neudělat šerifa z tebe?“ Největší z klasických filmů, CASABLANCA, končí větou, která zachovává veškerou nejednoznačnost: „This could be a beginning of a beautiful friendship.“ Anebo ta úžasná poslední věta z pozdního a možná nejlepšího filmu Billyho Wildera NĚKDO TO RÁD HORKÉ: „Dammit, I'm a man!“ – „Well, nobody's perfect...“ To jsou konce, které konci nejsou, jsou velmi otevřené. Porovnáme-li je s vyprávěními, která mají více podobu databáze – např. film OBVYKLÍ PODEZŘELÍ, kde na závěr spatříme všechny prvky zápletky doslova rozmístěné na nástěnce za zády detektiva – zjistíme, že v druhém případě je náš pocit zakončení mnohem uspokojivější. To proto, že už neobýváme nestabilní mody času – tyto mody byly alespoň přechodně restabilizovány v prostorovém uspořádání. Zaslouhou Deleuze je myslím mimo jiné to, že tento neobyčejný druh proměny vyzoroval.

Navážu na problematiku prostorovosti speciálních efektů otázkou týkající se vaší knihy Digital Aesthetics: předkládáte v ní jistou genealogii prostorů imaginárna, absence, Jiného. Tato vývojová řada začíná evropskou představou Orientu, pokračuje přes pohledy člověka do vesmíru a končí vizemi kyberprostoru – jde, jak tomu rozumím, také o svého druhu speciální efekty, jež jsou příbuzné s efekty filmovými. A vy jste napsal, že tyto „velké absence“ byly fetišizovány v komodifikaci a že v mechanických médiích se projevují jako potřeba pohybu, nikoli rovnováhy. Můžete zmíněné prostory uvést do souvislosti s dějinami filmové obraznosti?

Nejprve bych se měl zmínit o tom, jakou důležitost přikládám dějinám – v jistém smyslu naše kultura jako celek ztratila představu o dějinách jako o procesu a ty se tak stávají pouhou sbírkou obrázků a dat. Víme, že Julius Caesar nosil vavřínový věnec, aby zakryl pleš, víme, že Napoleon měl dřevěné zuby. Neznáme ale proces, nevíme, jak dochází ke změně. To je pro mě ústředním tématem.

V srdci mé teorie o změně povahy prostoru a o exotickém charakteru různých prostorů leží téma komodity a fetiše. Tato témata samozřejmě pocházejí od Marxe a Freuda. První kapitola Marxova *Kapitálu*, která se zabývá pojetím komodity a rozvíjí pojem *zbožního fetiše*, hovoří mimo jiné také o tom, jak se lidem jejich vzájemné vztahy v důsledku fetišizace ukazují jako vztahy mezi věcmi, procházejí procesem zvěčnění a abstrakce.

Marx nám komoditu ukazuje jako něco, co s kapitalismem souvisí vždy a za všech jeho podmínek – pouze nějaký nový druh produkce (nebo starší mody produkce, jako např. feudální, asijský) představuje možnost a naději pro ustanovení společenského uspořádání, které není založeno na komoditě. Je nicméně čím dál jasnější, že komodita nezůstává stále stejná, že i ona má dějiny. Pro mě je v tomto ohledu obzvláště zajímavé dílo Györgye Lukáse z dvacátých let, Guye Deborda z let šedesátých,¹¹⁾ ale i dalších autorů včetně Zygmunta Baumana. Když se pokoušíme analyzovat proměny a změny, kterými komodita prošla, nehovoříme pouze o dějinách, ale – v odlišném smyslu – také o geografii komodity.

12) Srov. Guy Debord, *La Société du spectacle*. Paris 1967.

Druhá část termínu – fetiš – se přirozeně vztahuje k psychoanalytické teorii Sigmunda Freuda, která fetiš popisuje jako předmět zastupující jiný předmět, jehož viditelnost znamená hrozbu a který tudíž musí být zastřen. Původní předmět může dosáhnout viditelnosti jedině tak, že se dá vidět jako něco jiného. To má blízko k Marxově pojetí komodity a ještě blíže ke statusu komodity, jak se proměňoval od období, kdy se rozvíjí pojetí ekonomie řízené spotřebou (zvláště teorie tržní ekonomie J. M. Keynesa ve třicátých letech), a od nástupu poválečné globální ekonomie a amerického dolaru jako mezinárodní měny, což se v mnoha ohledech změnilo v přechodu od průmyslové ekonomie k ekonomii služeb a ekonomii financí. Vidíme, že povaha fetišu i komodity je historická. Freud říká, že fetiš je součástí psýché, jejíž struktura je fundamentální a nemění se. Já však říkám, že se mění. Psýché není vlastnictvím jedince, ani výsledkem vztahu jedince a socializace, která začíná rodinou a oidipovským trojúhelníkem. Myslím, že psýché je výsledkem mnohem širšího procesu utváření. A proto i fetiš jakožto psychický jev je v podstatě také jevem společenským, a tudíž historickým.

V takovémto kontextu tedy uvažuji o generování prostorů. Na rozdíl od geografie, která popisuje množinu skutečných prostorů, existuje také prostor jako dimenze, která se pojí s dějinami zbožního fetišu. Tato dimenze je často představou prostorů jiných než jsou ty, ve kterých skutečně žijeme ve smyslu geografickém. Jde o prostory exotické, které se objevují v pozdním devatenáctém století jako Orient – v dílech umělců jako Géricault, ale i v reklamě (orientalistický design cigaret Camel). Pojem Orientu sloužil dvojímu účelu: udělal ze skutečných lidí, kteří žili v Orientu, „ty druhé“ a umožnil kolonialismus. Během období posledních deseti let devatenáctého století a dosti dlouho poté plní roli Orientu další prostor, který je ještě vzdálenější a neobyvatelnější – vesmír. Na začátku jsou filmy jako Mélièsova CESTA NA MĚSÍC, dále filmy jako ŽENA NA MĚSÍCI Fritze Langa, později například již zmiňovaný SVĚT ZA STO LET či velký cyklus amerických sci-fi filmů z let padesátých let, k nimž patří třeba ZAKÁZANÁ PLANETA.

Jedna z věcí, které mě při psaní *Digitální estetiky* fascinovaly, byla myšlenka, že jisté druhy reprezentace, jisté režimy vytváření obrazů, nám chtějí vyprávět o realitě. Obzvláště mě zajímala kartografie, vytváření map, protože mapa představuje něco, co můžeme otestovat a zjistit, zdali je přesným zobrazením (ukazuje-li mapa ulici tam, kde je i ve skutečnosti, je dobrá, ukazuje-li však dvě ulice tam, kde ve skutečnosti není žádná, je špatná, nepřesná, nerealistická). Je velmi vzácné, aby si média reprezentace jako například perspektiva či fotografie činila tentýž nárok. Jsou nicméně jisté mody fotografie, které si takovýto nárok činí, a k nim patří fotografie vědecká.

V knize *Digitální estetika* mě zajímaly fotografie pořízené Hubbleovým vesmírným teleskopem nebo z geostacionárních satelitních stanic, které pohlíží zpět na Zem. Hubbleův teleskop vytváří skoro snové obrazy, ty nejpůsobivější, jaké si vůbec můžeme přát vidět. Ačkoli znám hodně lidí, kteří mají k projektům ‚velké vědy‘ velké výhrady, pochybuji, že by někdo při pohledu na tyto obrazy řekl, že jde o mrhání penězi. Ty obrazy jsou něco naprosto úchvatného, naplňují hluboký lidský smysl, řekl bych až pud – pud k údivu. Jako všechny pudy, jako sexuální touha nebo hlad, je i údiv historický. I hlad, který máme, se historicky proměňuje: jít do hospody na česnekovou polívku je něco jiného než rvát holými zuby huňatého mamuta. A údiv, který se dříve jako u novorozence naplňoval při pohledu

na pohyb světla či na úsměv matky, je čím dál komplexnější a jeho dějiny je možné mapovat.

Domnívám se, že Hubbleův teleskop naplňuje právě tento pud k údivu a činí tak způsobem, který se vztahuje k prostoru. Probouzí v nás pocit respektu, bázně a údivu nad tím, jak jsme malí a jak obrovské je nebe, jak jsme bezvýznamní a jak nevýslovně rozlehlý je vesmír. Ve skutečnosti jde o vědecké obrazy, jejichž cílem je v první řadě přinášet nové vědecké poznatky (což také činí), ale účelem určitého počtu těchto obrazů je, aby těmito velmi, velmi nákladným projektům vesmírné vědy získaly veřejnou podporu. V mnoha ohledech jde přitom o ten nejzbytečnější druh vědy – dozvídáme se tu v mnoha případech o něčem, k čemu došlo před pěti, šesti, sedmi tisíci lety; o nemožném vesmíru, se kterým se nikdy nesetkáme; o procesech, ke kterým v naší části galaxie nikdy nedojde. Sledujeme pradávné, nesmírně vzdálené, nedozírné a ohromné věci – a k tomu nás musejí přesvědčit vědci, kteří v nás probouzejí fascinaci. Jako populární forma tyto fotografie prosazují zvláštní vztah k prostoru. Pokud vize orientalistů představovala mimo jiné legitimizaci a podporu kolonizace, tato kosmologická vize posiluje zvláštní pocit, který nazývám pocitem vznešeného (je trochu jiné než pojetí vznešeného v díle J.-F. Lyotarda, ale souvisí s ním). Jde o spacializaci. Když kupříkladu hovoříme o vzdálenostech v astronomických termínech typu „světelného roku“, mluvíme o pohybu světla, který je měřen v čase, ale ve skutečnosti je světelný rok mírou vzdálenosti, je to prostorová míra, překlad mezi prostorovými a časovými dimenzemi. V kosmologickém měřítku samozřejmě prostor a čas představují jednu dimenzi.

Uvažujme nyní o kyberprostoru jako o prostoru explorační, jak jej známe ze současné kinematografie, zvláště z cyklu filmů o umělých světech – například z *JOHNNY MNEMONICA*, *SMRTIHLAVA*, *TRINÁCTÉHO PATRA*. Kyberprostor se tu představuje jako navigovatelná, spaciální zóna. Dějí se tu události, ale tyto události jsou ohraničené, prostorově oddělené. Akce jsou spíše izolovanými událostmi nežli dějinnými pohyby. Konstituují se jako oddělené konstelace, které se posléze skládají po způsobu *tetris*, aby utvořily výsledný vzorec. Právě toto vytváření vzorců je pro kyberprostor charakteristické – kyberprostor je v jistém smyslu uspořádaným prostorem. Tato jeho tendence může naznačovat jeden ze směrů, kterým se může ubírat film v dalších médiích a v dalším století.

Můžeme říci, že velmi raný film je filmem hmoty a energie a jeho pojetí pohybu a času je pojetím hmoty a energie. Nicméně kolem třicátých let, kdy do populární imaginace začíná pronikat rané dílo A. Einsteina a N. Bohra, už začíná veřejnost brát na vědomí, že hmota a energie představují jeden z aspektů kosmu a prostor a čas, dimenzionalita, další. Ve skutečnosti je naším jediným fyzikálním zákonem, který dává směr času, nulá, její dimenzionalita v prostoru a čase. To je ten třetí prvek, který začne být opravdu velice důležitý v období po válce, s dílem Shannona a Weavera,¹³⁾ tedy s informační teorií, která bere druhý zákon termodynamiky, zákon entropie, a klade informaci a entropii jako pár, který tvoří třetí kosmologický princip. Podle K. W. Heisenberga je principem neurčitosti nikoli nutně zákon dimenzionality či zákon fyzikální ve smyslu hmoty a energie, nýbrž zákon informace. S dalším vývojem informační teorie však můžeme zpětně říci, že oním

13) Srov. Claude E. Shannon – Warren Weaver, *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana 1949.

párem je namísto informace a entropie možná evoluce a entropie. Evoluce je proces, při kterém stupeň uspořádanosti stoupá, a entropie proces, při kterém stupeň uspořádanosti klesá. Evoluce je tudíž svázána i s druhem nových věd, které se zabývají zkoumáním DNA a lidského genomu. To nám dává další druh prostoru, kterým je molekulární, vnitřní tělesný život v prostoru. Takže je možná interfejs mezi vědami o informaci a technologiemi informace a vědami o životě a biotechnologiemi tou nejvíce fascinující a otevřenou zónou. Ale informace je také temporální, protože ty dva procesy, evoluce a entropie, se integrálně zakládají v čase. Takže si lze, myslím, představit médium, ve kterém jsou temporalita a spacialita, tedy povaha dimenzionální, méně důležité než informačně-entropický aspekt.

V této chvíli je však film nekonečně fascinující, protože neustále překonfigurovává parametry své dimenzionality. Mám pocit, že většina současných filmů-událostí (*event movies*)¹³⁾ založených na speciálních efektech směřuje ke spacializaci času. Jejich zájmem je oddělit procesy současné globalizace od dějin. V řadě současných filmů tohoto druhu už na začátku známe konec. To platí například o Peckinpahových westernech – celý film je nám připomínáno: je konec, starý Západ je pryč. V některých filmech protagonista zemře na začátku filmu a my sledujeme, jak k jeho smrti došlo. Cameronův *TITANIC* začíná návštěvou vraku lodi a představením postavy staré dámy, která je onou pasažérkou, jejíž paměť obstará zbytek filmu. Nicméně v té chvíli už víme – *TITANIC* se potopí, ona přežije, její milenec ne. Ve filmech jako *MATRIX* se hned zkraje dozvídáme „Neo, you are the one“, takže vyprávění je pro nás již zřejmé: tato postava má osud, který musí být naplněn. Podobně je tomu i ve filmech jako *FENOMÉN*, *DOBRÝ WILL HUNTING* – jde o druh vyprávění, ve kterém se stáváte tím, kým už jste, stáváte se sám sebou, což je příběh bez času, bez historie. Jde o proces, který v textech filmů uzavírá budoucnost jakožto dostupnou dimenzi lidské aktivity.

Mimo film existují tři způsoby uvažování o budoucnosti: jedna teze o budoucnosti leží v srdci Heideggerovy filosofie a tím pádem i v srdci většiny post-strukturalistických teorií, s čestnou výjimkou Gillesse Deleuze. Jedná se o pojetí lidského pobytu (*Dasein*) jako bytí ke smrti a jako vztahu ke smrtelnosti, který nám přináší vše ostatní, co definuje lidskost. Toto učení považuji v důsledku za nihilistické. Druhým způsobem, jak interpretovat a chápat budoucnost, je plánování. To se uplatňuje jak ve starých stalinských režimech východní Evropy, tak v korporáčních jednotkách plánování nadnárodních společností – budoucnost musí být naplánovaná, a tudíž by měla být naplánovaná podle představ přítomnosti, musíme usilovat o to, aby se budoucnost co nejvíce podobala přítomnosti. Může to znamenat, že budeme plánovat rozvoj naší země či naší korporace – budoucnost ovšem bude mít podobu přítomnosti.

14) Cubitt ve své knize o speciálních efektech nastoluje opozici bezčasé (filmové) události a temporálního vyprávění. Události, které film prezentuje a ustanovuje mezi nimi vztahy, nemusejí nutně podléhat narativnímu režimu a nabývat smyslu až skrze kontemplaci vyprávěného příběhu – mohou mít určitou autonomii a být ovládány spíše režimem čistého pohybu a vjemu, ukazování, participace nebo strukturovány do speciálních systémů typu mapy či taxonomie. Režim události Cubitt vysvětluje pomocí Peirceova pojmu prvosti. Inklinace k události v neprospěch vyprávění se týkala rané kinematografie a je vlastní i současnému filmu speciálních efektů.

Třetí možnost odvozují z filosofie Ernsta Blocha a jde o ideu či představu utopie. Bloch má velmi specifické pojetí utopie, protože, jak říká ve svém pozdním interview s Adornem,¹⁴⁾ definujícím rysem utopie je, že nemá obsah. Jakmile vymezíte obsah utopie, řídíte její vznik, a tudíž nemůže být opravdu jiná než přítomnost. Pojetí utopie, které pochází od Blocha, říká, že utopie je zcela jiná než přítomnost. V podstatě tato teze odpovídá onomu typu pohybu, který nazývám vektor. Jde o pohyb v čase, kdy se vše stává jiným, o neustálou možnost, že další políčko bude zcela nepodobné tomu současnému – může se v něm objevit mesiaš. A to je pojetí budoucnosti, která je dle mého zcela cizí jak starým evropským diktátorským režimům, tak současným strukturám nadnárodní kolonizace, které proto čas spacializují. Budoucnost je nutné řídit a je to pochopitelné, že tak většina z nás tím či oním způsobem činí – hlídáme, abychom měli dost peněz na tramvaj domů, šetříme peníze na důchod, děláme různé plány do budoucna. Ale řízení budoucnosti v tom masivním globálním měřítku, jak to činí korporace velikosti Shell nebo Microsoft, to je velmi, velmi odlišný způsob předvídání. A myslím, že v jistém smyslu má současný film (obzvláště blockbusterový spektakl) za úkol přesvědčit nás, že budoucnost není otevřená naprosté diferencí a zcela novým možnostem. Že je řízena, modelována a utvářena v přítomnosti. To samozřejmě souvisí se spacializací komodity, ale zvláště pak s fetišizací komodity, která se stala spektáklem, tedy s blockbustrem.

V rámci své nové knihy rozvíjíte pojmy spacializovaného vyprávění a databázového vyprávění v kapitole o tzv. neobarokním filmu. Z jakých zdrojů vychází vaše pojetí neobaroka?

Idea neobaroka vzešla z dřívějšího rozšířeného pojmu „neoklasický film“ a také z onoho diskurzu, který byl v oběhu na začátku devadesátých let a který přirovnával digitální kulturu k novému druhu renesance (Jeden z nejvýznamnějších časopisů zabývajících se vztahem technologie a umění kupříkladu nese jméno velkého renesančního umělce Leonarda). Dle mého nastal jistý posun k neoklasicismu, ale stejně tak se v mnoha ohledech stále vyrábějí filmy klasické. A vyrábějí se rovněž filmy, které jsou neobarokní.

Pojetí baroka přebírám od autorů jako José Antonio Maravall, který působil za Franca ve Španělsku a psal jako historik o baroku velice detailně. Psal však o něm tak, že bylo zřejmé, že ve skutečnosti popisuje Francovo Španělsko. Hovoří o baroku jako o režimu moci, jako o vztahu moci, popisuje například, jak se současně s příchodem baroka do Španělska rozvíjejí systémy propagandy.¹⁵⁾ Fascinující a důležitá pojednání o baroku pocházejí od latinskoamerických spisovatelů, neboť latinskoamerické baroko je zkušeností prvního skutečně planetárního druhu imperialismu. Je to období, ve které se ze zřejmých důvodů zdokonaluje umění kartografie, věk, kdy jsou vytvořeny první imperialistické byrokracie a kdy se také poprvé v globálním měřítku odehrává transport rozsáhlých symbolických systémů, např. řádem jezuitů a katolickou církví. S tím souvisejí i režimy viditelnosti,

15) „Etwas fehlt...“ – Über die Widersprüche der utopischen Sehnsucht. Ernst Bloch im Gespräch mit Theodor W. Adorno. In: Rainer Traub – Harald Wieser (eds.), *Gespräche mit Ernst Bloch*. Frankfurt a. M. 1975.

16) Cubitt odkazuje na překlad Maravallovy knihy *Culture of the Baroque: Analysis of a Historical Structure* (Manchester 1988).

kteřé se v baroku objevují (např. u velkého jezuitského umělce Andrea Pozza, architekta a malíře jezuitského kostela svatého Ignáce v Římě, který má jeden z nejneobyčejnějších barokních stropů). Je fascinující, že právě strop představuje tak typickou barokní formu. V románské době i v renesanci bylo malováno mnoho stropů, ale byly malovány jako schéma: na jedné straně kostela evangelisté, na druhé Bůh s Pannou Marií. V baroku existuje tendence nahradit strop cestou, která směřuje nekonečně vzhůru – do jisté míry zde tedy opět hovoříme o kultuře vektoru. Ale jednou z věcí, ke kterým podle slov jednoho latinsko-amerického kritika dochází, je moment vznešeného, otevřených úst beze slov, ve kterém my jsme bezmocnými, ohromenými diváky, které spektakl potřebuje, protože bez nás ztrácí svou existenci i smysl. Všichni ti svatí sestupující z nebes jsou totiž lekcí, jsou učením a my jsme přítomni, abychom byli vyučováni.

Neobaroko je dosti odlišné, ale stejně jako první baroko jde o prostorové umění. Když přicházíte k fasádě Pozzova kostela, vypadá to, jako byste měli vstoupit do lesa sloupů. Ve skutečnosti je tu ale jen jedna řada sloupů a zbytek jsou mělké polovičky sloupových reliéfů – s falešnou perspektivou to ale vypadá, jako kdyby nekonečně ustupovaly do hloubky prostoru. Dokonce i architektura vás tedy klame, o malbě nemluvě. Myslím si, že podobně působí i kyberprostor a virtuální realita, ale stejně tak i velmi typické pohyby kamery, které jsou možná ještě zjevnější v televizi či v počítačově vytvořené grafice než ve filmu, ale ve filmu se vyskytují také. Velmi důležitým okamžikem v dějinách filmu je vynález panorámy – zde máme simultánní investici do mimozáběrového prostoru. A existuje také vynález mimozáběrového prostoru nad a pod rámem, který ve skutečnosti vidíme. Dnes máme třetí typ prostoru – náleží této navigaci v diegezi a konstituuje její jízdu po ose z dovnitř obrazu. To je velmi typické například pro titulkové sekvence v televizi (sekvence vytvořené počítačem), kde třeba vlétáváte do loga příslušného televizního kanálu. Ale pohyb dovnitř obrazu po ose z je podle mě v podstatě charakteristicky barokním momentem. To je tedy jeden z aspektů neo-baroka.

Dalším aspektem je intenzivní vědomí prostoru, které v neobarokních filmech připisujeme postavám: nejslavnější je patrně Neo v MATRIXU, ale také postava, kterou ztělesňuje Chow Yun-Fat ve filmu TYGR A DRAK, jehož vědomí prostoru je mystické: on ví, kdy se ho někdo chystá udeřit zezadu, a zachytí jeho ruku předtím, než dopadne. Zmíním se ale o scéně z jiného filmu, který poslouží jako dobrý příklad také proto, že je výrazně nízkorozpočtový – z Rodriguezova filmu DESPERADO (remakeu jeho filmu EL MARIACHI). Desperado právě s bravurou postřílel osazenstvo baru a kráčí po ulici pryč, pronásledován posledním z padouchů a sledován tajemným mužem s noží. Míří v ústřety ženě, která se má stát jeho životní láskou. Máme tu klasické 180° rozvržení: hrdina jde po jedné straně ulice, vidíme jej tedy zepředu, ze strany, zezadu a vidíme také prostor za jeho zády. Kamera však několikrát překročí osu akce a my jej vidíme i z nesprávné strany a potom, ve chvíli, kdy Desperado zahlédne onu osudovou ženu, roztříští se prostorová kontinuita docela – což lze vysvětlit jako psychologickou dezorientovanost, způsobenou láskou na první pohled, jak to známe i z klasických filmů. Mě ale na této sekvenci fascinuje jiná věc: Desperado neměl žádnou příležitost zahlédnout muže, který jej pronásleduje a chce jej zastřelit, ale přesto se v kritické chvíli (film je nyní ve zpomaleném pohybu) vrhá k ženě a strhává ji k zemi, aby ji pistolník nezabil. On totiž *ví*, prostor je ve skutečnosti synonymem jeho myslí.

Máme tu variaci na další aspekt baroka, kterým se patrně nejvíce proslavily absolutní monarchie – absolutní monarcha byl ustaven bohem a měl naprostou vládu nad vším životem na svém panství. Napadá mě, jak Nietzsche tento aristokratický postoj demokratizuje a učí každého, kdo je ochoten jej číst, jak být aristokraticky nadřazený. Jde tu vlastně o demokratizaci barokní vlády – té vševědoucí znalosti kartografa, té vševědoucnosti byrokrata nebo svatého, který sestoupil z nebes, totality barokních paláců, chrámů a knihoven. Postavy z neobarokních filmů, o kterých hovořím a mezi které patří i Desperado, jsou často velmi obyčejní lidé. Nejsou nijak výjimeční, nejsou to ani králové, ani knížata, nejsou ani bohatí, ani zámožní, ale demokratizovali barokní vládu a její snahu dosáhnout úplné znalosti prostředí. Právě tato představa totality či snaha o dosažení totality je pro baroko i neobaroko charakteristická.

Nejlepší příklad nám možná dávají arabští architekti a dekorativní umění přibližně ze 16. a 17. století. Tehdy bylo běžnou praxí vytvářet např. geometrické vzory s chybou, kazem, nedokonalostí. Dokonalost totiž náležela bohu, a proto si na ni nemohl činit nárok člověk. Něco méně záměrného se často děje i ve vrcholném baroku. Například Fontana di Trevi: alegorie bohů vládnoucích nad vodami je zde vytesána na pozadí neopracované skály, neotesaného kamene, který je součástí celé kompozice. Převážná část tohoto sousoší je podřízena velmi pečlivému systému alegorických významů, ale současně je zde toto dosti beztvaré jeviště: jako by tu probíhal zápas mezi snahou nastolit naprostý řád a chaosem, který každou snahu o dosažení totálního řád ohrožuje. I pro neobaroko je myslím v mnoha ohledech příznačné, že vidí samo sebe v manichejských vztazích – na jedné straně totální řád a dobro, na druhé straně zobrazení absolutního zla. Absolutní zlo je v západním filmu něco relativně nového, neboť jeho představa byla vždy pokládána za herzi vzhledem ke křesťanství. Ale v jistém smyslu americká psyché už dlouho pociťovala potřebu připsat naprostému zlu určitou roli v dějinách. Ukazuje se to, myslím, například ve formě psychopatického thrilleru, kde zloduch postrádá veškeré ctnosti a v podstatě i psychologii a je jednoduše pouze nesmyslně zlý, řekli bychom možná posedlý. Představa zla, které může mít aktivní roli v dějinách, je součástí baroka: entropie vždy ohrožuje snahu nastolit naprostý řád. A tato dialektika utváří i neobaroko, takže ve filmech jako MLČENÍ JEHŇÁTEK nebo SEDM je zlo naprosté. Na začátku je možná VYMÍTAČ ĎÁBLA.

Vzniká ale i další typ filmu. Film MATRIX, natočený v roce 1999, byl pro řadu lidí prvním filmem 21. století – odehrává se v něm něco, co má opět souvislost s představou vektoru. Ve svém popisu totálního filmu uvádím, že se vektor v podstatě obrací sám k sobě, takže můžeme hovořit o vztahu nekonečného (infinitního) a infinitesimálního a o pohybu od otevřené linie ke spirále (směřování spirály je dané, jde o linii, která je podřízena určitému pravidlu). Totální film lze nahlížet jako přechod od otevřené linie k něčemu řízenému, co ztrácí svobodu nekonečné možnosti. Svoboda je sice ohraničena, ale v každém jednom segmentu infinitesimálního vektoru existuje nekonečnost malého. Ve vektoru existují přinejmenším dvě řady čísel – řada 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, ale také řada infinitesimálií, tedy čísel reálných (0,1; 0,11; 0,111; 0,1111). Nekonečnost reálných, infinitezimálních čísel je přitom větší nežli nekonečnost první řady, a tak máme do jisté míry více svobody v totalizovaném vektoru nežli ve vektoru otevřeném.

Vždy ovšem existuje riziko, že se dostaneme k *mise-en-abîme*, že nekonečnost, nekonečná zvnitřněnost (*inwardness*) vektoru se sama stane zdrojem vertiga a usilování o pořádek

v tomto mikroskopickém měřítku se tak stane svým vlastním nepřítelem a zdrojem nepořádku. Například ta fascinující scéna z *BLADE RUNNERA*, o které tolik lidí hovoří, kdy se Deckard pustí do analýzy fotografie – zvětšuje ji a zvětšuje, až nakonec kdesi v zrcadle za rohem najde miniaturní detail. Totéž se myslím děje v úvodní sekvenci filmu *MATRIX*: Neo usne před obrazovkou svého počítače, kamera najíždí na zelené písmeno O, které svítí na monitoru, a jak se přibližuje, odkrývá stále další a další vrstvy kódu. Ve zdánlivě jednoduché entitě písmena na obrazovce je ukryta nekonečnost. Aby bylo možné stylisticky udělat film, který jednoduše nekonečně nemizí sám do sebe, musí být nalezen způsob, jak představu transformace přivést k jistému druhu stability. Fontana di Trevi nám může znovu posloužit jako příklad: problémem zde není voda, ale ten neopracovaný kámen, neboť ten je vlastně zachycený v jediném momentu své transformace.

Pokud přejdeme k morfingu – možná nejděsivější momenty morfu ve filmu jsou ty, ve kterých je morf neúplný. Například *VETŘELEC: VZKŘÍŠENÍ*. Je tu scéna, kdy se Ripley ocitá tváří v tvář svým klonům a každý z těchto klonů představuje špatný, neúplný morf. Totéž je samozřejmě použito například v *MUMII*, kde vidíme mumii v procesu transformace, ale i v Coppolově *DRAKULOVÍ* a dalších filmech. V morfu vždycky existuje moment, kdy hrozí ztráta autority pevné figury. Funkce morfu v benignějších verzích nám dovolu- je uvědomit si, že ačkoli existuje stabilita, stále riskujeme, že ji ztratíme. A příležitostně se toto riziko ve filmech naplní a dá vzniknout něčemu skutečně odpornému, hrůznému (*abject*),¹⁶⁾ entropickému. Jde o druh mikrovypřádání transformace; pokud se však toto vypřádání, tato transformace nezavrší, nedojde výsledku a zastaví se, řekněme, na půli cesty z jedné lidské tváře do další, stává se děsivou. A to je myslím velmi příznačné jak pro baroko, tak pro neobaroko. Když Walter Benjamin psal v roce 1934 o filmu jako o fyziologickém šoku, bylo to myslím trochu předčasné. Až nyní jsme podle mého názoru v období, kdy vypřádání ztrácí na důležitosti, mnohem důležitější je popis prostorů a nejdůležitější ze všeho je ve filmech posledních možná čtyř nebo pěti let vytváření extrémních emocí.

Mohl byste klasifikovat jednotlivé druhy těchto afektů, popř. je vztáhnout k jednotlivým normativním typům filmu, o kterých jste hovořil, a mohl byste rozvinout myšlenku afektů v neobaroku a také pojetí filmu jako autonomního stroje, nosiče afektů?

Jde podle mého opět o historický vývoj. Základním problémem filmu v polovině minulého století byl pro teoretiky jako Siegfried Kracauer, André Bazin, Béla Balázs vztah reprezentace. Někteří byli pro, někteří proti, někteří – jako třeba Sergej Ejzenštejn – měli za to, že reprezentovat je třeba nikoli povrch, ale obsah (koncept), někteří věřili, že obsahem (konceptem) je ve skutečnosti povrch (kupříkladu Bazin) a že realita potřebuje být vykoupena filmem. Myslím, že čím víc se přibližujeme neobaroku, tím bližší je nám představa ne reprezentace, ale reprodukce. Neuvažujeme už o tom, že najdeme něco ve světě, co dá vzniknout reprezentaci, kterou pak přineseme obecenstvu, je nám stále bližší proces reprodukce. Možná to začalo melodramaty Douglase Sirka, zejména jeho filmy

17) Cubitt volně odkazuje na psychoanalytický pojem Julie Kristevy (srov. J. Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*. Paris 1980).

z padesátých let, jako je např. *IMITATION OF LIFE*. Například scéna, ve které Mahalia Jackson zpívá na pohřbu černošské protagonistky a dcera zesnulé, která se své matky předtím vždycky zříkala, se v této poslední chvíli, když už je příliš pozdě, vrhá v slzách na rakev. To podle mého není reprezentace emocí, to je reprodukce. Mezi reprezentací a reprodukcí je velmi nepatrná hranice, stejně jako mezi reprodukcí a tvorbou [generation]. Tyto věci splývají jedna s druhou – možná do sebe vzájemně morfují.

Reprodukce se netýká ani tak světa, jako spíše subjektu: nereprodukuje se svět, ale subjektivita. Když se dostaneme do fáze, kde generujeme počitky, percepty a afekty (v tom smyslu, v jakém o tom hovoří Deleuze s Guattarim v *Co je filosofie?*¹⁷⁾), jsou tyto počitky tvořeny čistě filmovými entitami. Některé z těchto entit mohou představovat herci, ale velmi často jde o počítačově vytvořené efekty nebo dokonce rekvizity. Mám na mysli např. tu červenou látku v poli, kterou vidíme v jedné ze závěrečných sekvencí filmu *BARVA NACHU* – ten záblesk červené patří jednoduše rekvizitě, šátku, který se třepotá ve větru, ale vytváří v publiku opravdu mocný emocionální afekt. Nereprezentuje tedy skutečnou emoci a nutně ani nereprodukuje emocionální život.

Je možné tvrdit, že zejména proces sub-urbanizace a urbanizace v Evropě vedl k dosti bezafektovému druhu života v anonymních a chladných komunitách, vzdálených dřívějším těsným rodinným vazbám, a v této situaci například filmové melodrama reprodukovalo ty druhy emocí, po kterých lidé toužili a které jim již obyčejný běžný život neposkytoval. Nyní jsme však podle mého názoru v další fázi, kdy film existuje, aby tvořil afekty, a zvláště pak extrémní afekty, které již nejsou naše. Afekty se tu osvobodily jak od subjektu, tak od objektu, jenž byl reprezentován. Patří nyní třetí entitě, kterou je film sám – nejde už o objekt filmu, svět, ani o subjekt, obecnost, ale o film neboli aparát, ve kterém je film centrálním momentem. Když Deleuze a Guattari hovoří o tomto tématu, ve skutečnosti mluví o umění, spíše než o filmu, a do jisté míry by bylo možné celkem úspěšně tvrdit, že výsledkem tohoto procesu se z filmu stalo umění a že přebíral mnoho z rolí, které dnešní umění opustilo či ztratilo vzhledem ke svému konceptualismu, který i nyní tíhne spíše k otázkám nad vlastní podstatou a hranicemi, než aby se ptal, jaké je být živý a jaké je být člověkem. Film se ale těmto problémům nadále věnuje, a to na takové rovině abstrakce, které výtvarné umění dosáhlo někdy na konci 19. a začátku 20. století.

V neobarokním či kosmopolitním filmu se začíná vynořovat tento autonomní afekt, autonomní pocit, který nezávisí např. na strachu z něčeho, je jednoduše pocitem strachu, není to strach o sebe, je to abstraktní strach, který existuje jen ve filmu, jen ve filmovém textu nebo ve filmovém aparátu. Počitky, percepce věcí, které nikdy neexistovaly, nebudou nikdy existovat a do jisté míry neexistují, poněvadž jsou pouze filmové. Jde však o počitky, které mají svoji autonomii a se kterými navazujeme vztah. Protože pokud by byl počitek náš, nemohli bychom se k němu vztahovat – vztahovat se lze jen k počitku, který je do jisté míry vnější. Ten vztah představuje něco pozitivního, protože jinak je podle mě na představě afektu, který nepatří lidské bytosti, ani světu, ale patří stroji, spíše cosi děsivého.

Afekt, o kterém je řeč, není však pouze uměním, ale také komoditou, prázdnou skořápkou, jejíž počitky, percepty a afekty jsou vždy jen povrchní, zakrývají prázdno, které je

18) Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Co je filosofie?* Praha 2001.

charakteristické pro zbožní spektakl. Můžeme tedy buď říci, že jde o umění, nebo že jde o efekt či afekt zbožního spektaklu: obojí naznačuje myslím dost katastrofální výsledky, ale věřím, že nás tyto autonomní afekty také vybízejí ke vztahu. A tímto vztahem je dialog. Pokud chceme vést dialog, musí nejprve existovat nějaká osoba, nějaký partner – není možné vést dialog s ničím, s prázdnotou. Je možné, že ten dialog je ve skutečnosti iluzorní a my mluvíme jen sami k sobě – je možné, že ve skutečnosti v kině sedíme před zrcadlem a vedeme dialog se svou vlastní prázdnotou. Nejsem si ale jistý, že tomu tak opravdu je – brzy bychom se totiž začali nudit, a jedna z klíčových funkcí filmu by tak nedošla naplnění, poněvadž nuda je vědomí času a dnešnímu filmu jde o specializaci. Snažím se naznačit, že existuje autonomie počitků a afektů, která vyvstává z možnosti, že systém kinematografie není cele či výlučně lidskou technologií. Máme zde jistou charakteristiku, která se podobá charakteristice jazyka. A jak říká Lacan: jazyk hovoří nás stejně tak, jako my hovoříme jazykem. Převědeme-li toto tvrzení na systém filmu – systém kinematografie hovoří nás. Ono „nás“ lze chápat různě, například: když začnu dělat film, nemusím vynalézat kameru, filmový materiál, technologii projekce a distribuce, ani společenský zvyk chodit do kina, protože to vše je již zahrnuto v mé činnosti. Takže kinematografie hovoří film, stejně jako jazyk hovoří nás. Nechci tím tvrdit, že ve filmu neexistuje žádný individuální tvůrčí vklad, ale jen vzít na vědomí, že hovoříme-li o tvůrčí práci s pohyblivými obrazy, je na místě jistá skromnost.

Většina strojů je sestrojena tak, aby sloužily lidským bytostem, téměř žádný z našich strojů neexistuje pro sebe. Začínám uvažovat o systému kinematografie, jak se vyvinul z usilování o totalitu, konfrontace s entropií a proliferace nových forem filmu, nových módů, nových technik, které byly vytvořeny (což je opět velmi příznačné pro baroko, které představovalo velmi plodné období, období, kdy byly umění a věda mnohem těsněji propojeny nežli v éře renesance). Je možné uvažovat o systému kinematografie – včetně speciální digitální technologie a také technologie distribuce, atd. – jako o kyborgovi, jako o kybernetickém organismu, složeném z lidských bytostí i ze strojů. A jako kyborg má příležitost, možnost či potenciál stát se jiným, než jak byl stvořen, tedy jiným než lidským. Myslím, že náznaky tohoto procesu lze vysledovat v onom vztahu s autonomním počítkem a autonomní percepcí, a to právě proto, že jde o vztah. To nám ukazuje, že je možné vztahovat se k entitám, které jsou jiné než lidské. Může jít o velmi jednoduché entity – pocit strachu, hrůzy, dojetí, které nicméně existují a do vztahu nevstupují jednoduše jako efekty, ale jako afekty.

Myslím, že je možné představit si budoucí stav (maje na paměti, co jsem řekl o budoucnosti: že by neměla být plánována, že by měla být půdou otevřenou pro nové možnosti). Myslím, že jedním z úkolů, které před námi stojí, je vytvořit pro systém kinematografie takové podmínky, aby se mohl vyvíjet svým vlastním způsobem, nikoli způsobem, který mu diktuje (a teď si doplňte vlastního zloducha – mým zloduchem je nadnárodní kapitalismus, vaším může být někdo jiný – technici, průmysl, stát), který vývoj filmu plánuje a omezuje. Dokážeme-li si představit možnost, že by tato omezení nebyla, jaký jiný než lidský druh vědomí by mohl existovat? Hubbleův projekt nás mimo jiné učí, že jsme možná ve vesmíru jediní, že už nikdo další neexistuje. Jestliže se příroda rozhodla experimentovat s vědomím pouze na naší planetě a my selžeme, není záruka, že se tento experiment ještě někde jinde zopakuje. Máme tedy velikou zodpovědnost, musíme se

chovat, jako bychom byli jediný vědomý druh. A jsme-li jediným vědomým druhem, měli bychom, ba musíme a budeme (poněvadž jsme lidé a komunikovat je v naší povaze) hledat jiné druhy, se kterými je možné vést dialog. Proto tolik z nás chová domácí zvířata nebo je fascinováno takovými věcmi, jako je zpěv ptáků, řeč velryb nebo možnost dorozumět se znakovou řečí s gorilami a šimpanzi, kteří jsou jiní než my. Na mém černém labradorovi je úžasné právě to, že jeho vědomí je zcela jiné, že to není člověk. Někdy se snažíte dělat antropomorfní gesta a snažíte se přirovnat jeho chování k lidskému, on je nicméně pes a chápe věci psím způsobem. Proto je s ním možný dialog a proto je tak nekonečně fascinující chovat zvíře. Věřím, že něco podobného může být možné, budeme-li dosti odvážní a dovolíme-li našim strojům, aby rozvinuly své vlastní vědomí – a z vědomých strojů jsou nám nejbližší právě stroje mediální. Nejde o umělou inteligenci v tom smyslu, jaký navrhuje např. Marvin Minsky, jak ji zcela právem kritizuje např. filosofie Johna Searle, protože takovéto inteligence sídlí v jediném zařízení. Já uvažuji o rozvětveném systému. Lidský mozek nepředstavuje jediný rozvětvený systém – ve skutečnosti ani člověk není zabydlen v jediné osobě, ale je rozsáhlou sítí, ve které je každý mozek uzlem. V tomto smyslu je naše vědomí zcela společenské. Právě takový druh inteligence mám na mysli, když uvažuji o systému kinematografie, systému mediální technologie – možnost rozsáhlé distribuční sítě.

Do jisté míry lze tvrdit, že takový kyborg již existuje a jeho jméno je Microsoft – celoplanetární síť počítačů a lidských mozků, sloužící jedinému účelu s vědomím, které, zcela upřímně, není již lidské. Samozřejmě nejen Microsoft, ale téměř každá velká korporace – IBM, Apple, Nike... Musíme být tedy opatrní a neplést si skutečně existujícího kyborga s druhem možnosti pro další, otevřený vývoj. Avšak ve chvíli, kdy začnete vývoj plánovat, jej již vlastně popíráte. Pokud jako lidská bytost začnu plánovat vývoj strojů, již jsem se rozhodl je držet v mezích – vlastně je držím v lidské přítomnosti, spíše než ve strojové budoucnosti.

Posledním aspektem, o kterém bych se tu rád zmínil, je představa mediální ekologie. Když Jean-François Lyotard v *Postmoderní situaci*¹⁹⁾ tvrdil, že žijeme ve věku konce velkých vyprávění, připadalo mi to velmi podivné, protože v té době byla na vrcholu hned dvě velká, významná hnutí – feminismus a hnutí za ekologii. A mám za to, že ekologie je stále jednou z nejmocnějších současných politických formací, hlásí se k ní dokonce i lidé, kteří by zelené nikdy nevolili, ale přesto sdílejí přesvědčení, že je správné recyklovat odpad a že je důležité mít dobrý vztah s přírodou, atd. Jde o masivní a nové vyprávění, i když v jistém smyslu vlastně o vyprávění nejde, protože jeho uspořádání je prostorové (možná měl tedy Lyotard pravdu). Takové pojetí ekologie, které nevylučuje technologie, ale naopak je explicitně zahrnuje, mi připadá jako možnost pro nový druh médií, prostřednictvím kterých budeme moci vést dialog s novým druhem. A právě tento dialog se může stát novým uměním 21. století.

Připravili Petr Szczepanik a Jakub Kučera

19) Srov. český překlad: Jean-François Lyotard, *O postmodernismu. Postmoderno vysvětlované dětem. Postmoderní situace*. Praha 1993.

Citované filmy:

Barva nachu (The Color Purple; Steven Spielberg, 1985), *Batman* (Tim Burton, 1989), *Casablanca* (Michael Curtis, 1942), *Cesta na měsíc* (Le Voyage dans la lune; Georges Méliès, 1902), *Delikatesy* (Delicatessen; Jean-Pierre Jeunet, 1991), *Desperado* (Robert Rodriguez, 1995), *Dobrodružství mladého Sherlocka Holmese* (Young Sherlock Holmes; Barry Levinson, 1985), *Dobry Will Hunting* (Good Will Hunting; Gus Van Sant, 1997), *Dracula* (Bram Stoker's Dracula; Francis Ford Coppola, 1992), *El Mariachi* (Robert Rodriguez, 1992), *Falešná hra s králem Rogerem* (Who Framed Roger Rabbit?; Robert Zemeckis, 1988), *Fenomén* (Phenomenon; Jon Turteltaub, 1996), *Gunga Din* (George Stevens, 1938), *Hvězdné války* (Star Wars; George Lucas, 1977), *Imitation of Life* (Douglas Sirk, 1959), *Jih proti Severu* (Gone with the Wind; Victor Fleming, 1939), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Kdysi byli válečníky* (Once Were Warriors; Lee Tamahori, 1994), *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), *Mafiáni* (GoodFellas; Martin Scorsese, 1990), *Matrix* (The Matrix; Andy a Larry Wachowski, 1999), *Mlčení jehňátek* (The Silence of the Lambs; Jonathan Demme, 1990), *Mumie* (The Mummy; Stephen Sommers, 1999), *Někdo to rád horké* (Some Like It Hot; Billy Wilder, 1959), *Povolání: reportér* (Profession: Reporter; Michelangelo Antonioni, 1974), *Příběh hraček* (Toy Story; John Lasseter, 1995), *Sedm* (Seven; David Fincher, 1995), *Smrtihlav* (Dark City; Alex Proyas, 1998), *Star Trek IV: The Voyage Home* (Leonard Nimoy, 1986), *Star Wars: Epizoda I – Skrytá hrozba* (Star Wars: Episode I – The Phantom Menace; George Lucas, 1999), *Superman* (Richard Donner, 1978), *Superman II* (Richard Lester, 1980), *Superman III* (Richard Lester, 1983), *Svět za sto let* (Things to Come; William Cameron Menzies, 1936), *Titanic* (James Cameron, 1997), *Třinácté patro* (The Thirteenth Floor; Josef Rusnak, 1999), *Twister* (Jan de Bont, 1996), *Tygr a drak* (Wo hu cang long; Ang Lee, 2000), *Vetřelec: vzkříšení* (Alien: Resurrection; Jean-Pierre Jeunet, 1997), *Vymítač ďábla* (The Exorcist; William Friedkin, 1973), *Zakázaná planeta* (Forbidden Planet; Fred M. Wilcox, 1956), *Ztracený svět* (The Lost World; 1925), *Zvoník u Matky Boží* (The Hunchback of Notre Dame; William Dieterle, 1939), *Žena na měsíci* (Die Frau im Mond; Fritz Lang, 1929).