

KDE JE (DNES) FILM?

Film ve věku imanence médií

Malte Hagener

V poslední době se objevily názory, že film do značné míry ztrácí (textuální, kulturní a ekonomickou) stabilitu, rozptyluje se do mnoha (hmotných a nehmotných) fragmentů. Co však tvrzení o nestabilitě, prchavosti a poddajnost média znamená v době rychlého technologického rozvoje a konvergence prostředků? V přítomném textu načrtnu teoretický rámec kinematografie v éře, v níž řada jejích sektorů prochází radikální změnou a transformací: v oblasti ekonomiky (globalizace, post-industrialismus), technologie (digitální), synergie (v oblasti marketingu), způsobu výroby (speciální efekty), zprostředkování (hard disk, satelit) a předvádění (IMAX, 3D). Místo dalšího vyhlašování smrti filmu nebo jeho věčného života poskytnu nástroje k uchopení kinematografie ve věku mediální imanence, které otevírají jinou cestu k porozumění současné konfigurace naší mediální kultury.

Co, kdy a kde je film?

Dějiny oboru filmových studií lze vykládat různě; jednou z možností je rozlišit tři fáze reprezentované třemi otázkami. Od 20. let do 70. let 20. století si teoretici kladli otázku „Co je to kinematografie?“ nebo „Co je to film?“ a snažili se postihnout esenci, nějaké specifikum filmu jakožto uměleckého vyjádření, jakožto sociální síly a kulturního fenoménu. Odpovědi se lišily podle toho, kdo odpovídal: realisté typu André Bazina považovali film za indexikální stopu minulé přítomnosti, sociologové typu Siegfrieda Kracauera soudili, že film složitým způsobem předvídá budoucí společenské události, strukturalisté typu raného Christiana Metze viděli ve filmu ohromný a složitý znakový systém a feministicky orientovaní poststrukturalisté typu Laury Mulveyové jej chápali jako všemocný a podmanivý stroj na udržování rozdílů mezi pohlavími v rámci společnosti a prezentaci těchto rozdílů jako přirozených. Podstatné je, že v této fázi v zásadě všechny teoretické práce usilovaly o nalezení stejné věci: esence, která činila film a kinematografii zvláštní, odlišnou od jiných kulturních vyjádření a uměleckých forem. Obrat k dějinám „nové filmové historie“ vedl ke zkoumání oblastí typu prekinematografie a rané formy kinematografie, a otázka se změnila z „Co je to film?“ na „Kdy je to fil-

m?“¹⁾ Jedna z nejživějších a nejintenzivnějších debat vrcholících v roce 1995 při příležitosti výročí sta let kinematografie (a sám rok vzniku kinematografie byl tehdy zpochybněn) se týkala původu a počátků kinematografie. Klíčovou se ukázala otázka, jak můžeme přesně určit dobu „vynálezu filmu“ a jaká kritéria použít při stanovování data jeho vzniku. Výsledkem této debaty bylo, že legendární událost v *Galerie des Capucines*, zorganizovaná bratry Lumièrovými, začala být označována nikoli již jako „zrod filmu“, ale jako „první promítání filmu prostřednictvím specifického mechanismu pro platicí publikum“. Konkurenční přístroje jako Edisonův *Kinetoskop*, *Schnellseher* Ottomara Anschütze nebo *Bioskop* bratrů Skladanowských se pak z nejrůznějších důvodů nekvalifikovaly jako „první“. Genealogie předkinematografických přístrojů v 19. století byla v 80. a 90. letech 20. století důkladně prozkoumána a přepsána – od Jonathana Craryho a Laurenta Mannoniho až po Wenera Nekese.²⁾ Došlo ke zpochybnění stabilní konfigurace kinematografie tak, jak byla chápána dříve. Otázka „Kdy je to film?“ implikuje historickou pochybnost o původu filmu jako média a formy kulturního vyjadřování. Zájem o historickou dimenzi filmu jakožto instituce se nedávno posunul k epistemologickým pochybnostem ohledně stability kinematografie v její současné konfiguraci.

Dnes, kdy film žije třetím nebo čtvrtým životem a kdy je současně podivně narušen, můžeme přeformulovat nejistotu ohledně předmětu filmu a filmových studií na otázku „Kde je film?“ Tato otázka byla po dlouhou dobu zbytečná. Kinematografie (kino) byla architektonická jednotka, na kterou bylo možno ukázat, kolem které se dalo projít a do níž se dalo vejít. I když uvažujeme o kinematografii jako o společenské události, výrobní metodě nebo službě, praxe a instituce byly stabilní a snadno vymežitelné a popsitelné. Dnes je však situace jiná: film lze posílat kurýrem v podobě fyzické kopie nebo přenášet satelitem, lze ho doma nelegálně stahovat z internetu nebo zakoupit na pouličním trhu na přepáleném DVD, do našeho soukromí přichází širokopásmovým kabelem nebo wi-fi sítí, konzumuje se na noteboocích a v mobilních telefonech, najdeme ho v galerii a muzeu, ale také v počítačových hrách a na YouTube. Kinematografie je vlastně všudypřítomná, je všude a současně nikde. V této studii se chci zaměřit na to, kde se kinematografie nachází – materiálně, kulturně a metaforicky. Zamyslím se nad logikou kinematografie, která přestala být vázaná a stabilní v podobě zboží a textuálního objektu a je stále obtížnější ji uchopit kvůli jejímu rozptýlenému a prchavému statusu.

-
- 1) Viz Thomas Elsaesser, *Das Digitale und das Kino – Um-Schreibung der Filmgeschichte*. In: Daniela Klock (ed.), *Zukunft Kino. The End of the Reel World*. Schüren: Marburg 2008, s. 43–59. Viz též genealogický výzkum prvních let kinematografie Deac Rossel, *Living Pictures. The Origins of the Movies*. Albany: State University of New York 1998.
 - 2) Viz Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. MIT: Cambridge 1990; Laurent Mannoni, *The Great Art of Light and Shadow. Archeology of the New Cinema*. University of Exeter: Exeter 2000; Bodo von Dewitz – Werner Nekes (eds.), *Ich sehe was, was Du nicht siehst! Sehmashinen und Bilderwelten. Die Sammlung Werner Nekes*. Steidl: Göttingen 2002.

Nestabilnost filmu

Kinematografie jako instituce a systém neustále překračuje své hranice a prolamuje omezení přinejmenším ve třech ohledech. Zaprvé, film už nemůže být popisován jako stabilní materiál a textuální objekt. Film býval dodáván fyzicky na filmových cívkách, které se daly kontrolovat a zkoumat. Filmové cívky byly poskládány dohromady v určitém pořadí a promítány určité skupině lidí, kteří sdíleli čas a prostor konkrétního představení s ostatními, často neznámými lidmi. Dnes žádná taková kolektivní a sdílená platforma neexistuje, film může být na videokazetě nebo DVD, lze ho digitálně ukládat na počítač nebo přenášet datovými kabely. Dříve byla dána délka filmu i jeho životní cyklus, protože každý film procházel v průběhu několika týdnů téměř stejnou cestou od premiérových kin k jednotlivým kategoriím kin reprízových – poté se stal mediálním odpadem, který dnes tvoří ironií osudu nejhodnotnější majetek studií, tzv. back catalogue, který je dokončena recyklovatelný a nově využitelný v televizi a na DVD, přičemž generuje remaky, sequely a spin-offy a vytváří synergie a merchandising v nekonečných variacích.³⁾ Materiální stabilita a předmětnost filmu je pod tlakem, stejně jako jeho textuální stabilita – v kině měl film předepsanou délku a odvíjel se v pevně daném pořadí, žádný divák nemohl délku ani pořadí měnit a nemohl film zpomalovat ani zrychlovat. Videorekordér byl prvním krokem k flexibilnější a proměnlivější formě a současné DVD nosiče a klipy na YouTube poskytují mnohonásobné vstupní a výstupní body, neomezený počet přehrání, zrychlování, zpomalování, zachycování obrazu. Tyto změny zásadně přetvářejí film jako materiální objekt a jako textuální artefakt, a díky tomu také ovlivňují kinematografii jako kulturní instituci.

Druhá velká transformace se pojí se změnou ekonomického rámce mediálního průmyslu, jehož je kinematografie součástí. Logika synergie a cross-marketingu vcelku záměrně destabilizuje film. Filmy mohou být adaptací počítačových her, komiksu nebo televizních seriálů, plodí sequely sebe sama, happy meals nebo webové stránky, stimulují výrobu triček, tvorbu diskusních skupin, kultovních pokrčování nebo internetových parodií. Film je dnes jen jedním průsečíkem v ohromné a složité síti produktů a služeb, které se šíří daleko za hranice sebe sama. Všech deset nejúspěšnějších filmů v kinech v roce 2007⁴⁾ – SPIDER-MAN, SHREK TŘETÍ, TRANSFORMERS, PIRÁTI Z KARIBIKU: NA KONCI SVĚTA, HARRY POTTER A FÉNIXŮV ŘÁD, BOURNOVO ULTIMÁTUM, 300, RATATOUILLE, JÁ, LEGENDA, SIMPSONOVI VE FILMU – je různým způsobem součástí franšízy, která přesahuje samotný film v ekonomickém smyslu. Pět z těchto deseti filmů (SPIDER-MAN, SHREK, PIRÁTI, HARRY POTTER, BOURNE) jsou sequely, čtyři (SPIDER-MAN, TRANSFORMERS, 300, SIMPSONOVI) jsou založeny na původním komiksu nebo animovaném seriálu, jeden je založen na atrakci v zábavním parku (PIRÁTI), dva vznikly podle románu (JÁ, LEGENDA, HARRY POTTER) a všechny byly vydány na DVD v několika edicích (sběratelská edice, režisérská verze, rozšířená verze, kritická edice, zlatá/platinová edice atd.).⁵⁾

3) Viz Vinzenz H e d i g e r, *The Original is Always Lost. Film History, the Copyright Industries and the Problem of Reconstruction*. In: Marijke d e V a l c k – Malte H a g e n e r (eds.), *Cinephilia. Movies, Love and Memory*. Amsterdam: University of Amsterdam 2005, s. 135–149.

4) Data byla získána z <<http://www.the-numbers.com>>, [cit. 10. 5. 2008].

5) Ke kulturnímu přehodnocení filmu skrze technologii domácího videa viz Barbara K l i n g e r, *Beyond*

Ve skutečnosti by zabralo příliš mnoho prostoru, kdybychom chtěli vyjmenovat mnohonásobné a překrývající se větve zmíněných deseti filmů, které jsou tak úspěšné díky tomu, že mohou rychle měnit tvar – tak trochu jako Transformers, které lze vnímat jako alegorii jejich vlastního ekonomického statusu. Ani v ekonomickém smyslu už není film stabilní a pevný, ale mnohonásobný a poddajný. Schopnost měnit tvar je ale v tomto ohledu ekonomickou nutností, protože kina již nezaručují návratnost investic, byť je úspěšnost v kinech podmínkou k zisku nejvzácnější komodity současnosti: pozornosti. Studia kontrolovaná mediálními konglomeráty mohou vydělávat až na sekundárních a terciárních trzích (DVD, sequely, televize, hračky, soundtracky, počítačové hry, knihy, atrakce atd.), a to díky pozornosti, kterou vytvořila kina. Říká se proto, že kina jsou „časovým billboardem“,⁶⁾ který kumuluje bezplatnou inzerci v kulturní ekonomice orientované na budoucí zisky na přidružených trzích.

Zatřetí, film není jen vícenásobnou platformou nebo synergistickým jevem přítomným v kultuře především v odvozených formách. Důkazem je současné umění, nemyslitelné bez filmu, jakožto zprostředkovatele konceptů, vjemů a afektů. Nemluvím o přímých citacích a narážkách na filmy nebo o found footage, novém významném žánru ve filmu a uměleckých instalacích,⁷⁾ ale také o vágních pocitech a nepřímých narážkách, které neodkazují ke konkrétním filmům, ale spíše evokují kinematografii jako stroj poskytující emocionální setkání a silné vjemy: pečlivě zkonstruované fotografie Jeffa Walla vypadají jako fotogramy z filmové scény, *Filmové fotografie bez názvu* od Cindy Shermanové předjímají svými zvláštními pózami a kostýmy fotografie z filmů, které ještě nebyly natočeny, cyklus *Cremaster* Mattewa Barneyho úspěšně transponuje logiku blockbustera (mnohonásobné vstupní a výstupní body, nekonečná reiterace stejného materiálu, fetišistická exhibice předmětů z filmu, monumenty architektury a kultury, anekdoty z dějin filmové výroby) do světa umění a „muzeálního filmu“,⁸⁾ pečlivé kinematografické instalace Shirin Neshatové jsou zase nepředstavitelné bez našich znalostí filmových kódů mizanscény a vyprávění.⁹⁾ Film je víc než kdy před tím *lingua franca*, je srozumitelný v celém globalizovaném světě, osvojili jsme si ho a má pro nás relevanci. Kinematografie je prostředkem kontaktu – jako sport, vaření nebo móda – a komunity jeho prostřednictvím navazují kontakty mezi sebou a okolím. Způsob, jakým se lidé oblékají, mluví a chovají, ale také způsob, jakým vnímáme a chápeme obrazy, ukazuje, že žijeme ve filmovém světě – film se stal kulturou, způsobem života, jak by řekl Raymond Williams.¹⁰⁾

the Multiplex: Cinema, New Technologies and the Home. Berkeley: University of California 2006. Konkrétně problematika DVD viz James Bennett – Tom Brown (eds.), *Film and Television after DVD*. New York, London: Routledge 2008.

- 6) Viz Thomas Elsaesser, *The Blockbuster: Everything Connects, but not Everything Goes*. In: Jon Lewis (ed.), *The End of Cinema as We Know It. American Film in the Nineties*. New York: New York University 2000, s. 11–22.
- 7) Viz např. práce Christy Blümlingerové týkající se found footage či Matthiase Steinla o kompilačním filmu.
- 8) Alexandra Keller – Frazer Ward, *Matthew Barney and the Paradox of the Neo-Avant-Garde Blockbuster*. *Cinema Journal* 45, 2006, č. 2, s. 3–16.
- 9) Výzkum Philippa Duboise o prolínání filmu a umění mapuje různé způsoby, jimiž se tyto dva světy prolínají.
- 10) Viz Raymond Williams, *Culture and Society, 1780–1950*. Harmondsworth: Penguin 1963.

Kinematografie ve věku imanence médií

Je-li pravda, že film ztratil velkou část své materiální, textuální, ekonomické a kulturní stability a byl nahrazen mlhavou nestabilní všudypřítomností, je třeba dodat, že tři zmíněná pole – kulturní, ekonomické a estetické, abychom je schematicky pojmenovali – nejsou zřetelné a jasně ohraničené entity, nýbrž se překrývají a označují spíše různé vrstvy než rozlišené objekty. Co může obchodní analytik nebo akcionář vnímat jako ekonomické větvení filmu, může být pro diváka indikátorem textuální nestability a z kulturního hlediska zase může jít o vysvětlení vztahu určitého filmu k jiným dílům populární kultury. Jakýkoliv pokus o jednoznačné rozuzlení a rozlišení různých vrstev je odsouzen k nezdaru. Jde tu spíše o různé pohledy na stejný fenomén, než o individuální objekty, které lze studovat izolovaně. Z toho vyplývá, že kinematografie pronikla strukturou každodenního života do té míry, že už zřejmě není smysluplné mluvit o vztahu mezi realitou a kinematografií v tradičním smyslu. Nelze už tvrdit, že na jedné straně existuje realita, která je skutečná a nedotčená médii, a na druhé straně jsou média, která zobrazují nebo reprezentují tento svět. Žijeme ve světě imanence médií, což znamená, že neexistuje žádný transcendentální horizont, z něhož bychom mohli posuzovat všudypřítomné medializované vyjadřování.

Termín imanence evokuje filosofii Gilles Deleuze, která se snaží prolomit binární logiku subjektivity a objektivitu, vjemu a vnímatele, vnitřku a vnějšku. Plán imanence – jak ho popisují Deleuze a Guattari – tvoří absolutní základ, z něhož je třeba vyjít, je to imanence, která není v opozici k transcendenci ve smyslu binární logiky, ale je imanentní k sobě samé. Média v tomto smyslu tvoří plán imanence, protože nelze myslet vnějšek, něco, co média obklopuje. Naše zkušenost – paměť a subjektivita, vjemy a afekty – jsou vždy medializované, takže v jistém smyslu jsme v kinematografii (kině) i tehdy, když nejsme v kinematografii (kině) fyzicky přítomni. Vstoupili jsme do éry vědomí kamery (camera consciousness), v němž je naše chápání sebe sama a světa determinováno z velké části rámci vztahujícími se ke kinematografii a médiím.

Má hlavní teze je tedy následující: nelze pochybovat o tom, že audiovizuální svět je v našem žitém světě natolik všeprostupující a všudypřítomný proto, že mimo něj žádná pozice neexistuje, není žádné místo, kde by bylo možné uniknout zprostředkovaným obrazům. V dnešním přesyceném mediálním světě se dokonce i naše vnímání a myšlení stalo filmovým. Či, jak to formulovala Patricia Pistersová v parafrázi Gilles Deleuze: „Žijeme teď v metafilmovém vesmíru, který volá po imanentní koncepci audiovizuality, v němž do našeho vnímání vstoupilo nové vědomí kamery.“¹¹⁾ Tím překračujeme klasický filozofický protiklad, který staví proti sobě ontologii – v tomto světě existuje něco mimo subjekt – a epistemologii – vše se nachází ve vnímajícím subjektu. Alternativou k tomuto rozporu je imanence medializovaných obrazů v nás a imanence nás v těchto obrazech – rozlišení mezi aktem percepce a vnímajícím subjektem se hroutí, protože plán imanence nabízí sféru, která překračuje tradiční protiklad transcendence a imanence.

11) Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture: Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford: Stanford University Press 2003, s. 16.

Celodenní PSYCHO

Tuto tezi lze ilustrovat na dvou příkladech, které se nacházejí na opačných stranách kulturního spektra. V jistém smyslu se doplňují a v jiném jsou neslučitelné. První z nich představuje dnes již klasická umělecká instalace Douglase Gordona *24hodinové Psycho* (24 Hour Psycho, 1993). Gordonovo dílo sestává z obyčejné videonahrávky Hitchcockova klasického filmu zpomalené na rychlost přibližně dvou okének za sekundu, takže původních, řekněme, deset sekund trvá zhruba dvě minuty. Celý takto promítnutý film trvá, jak název napovídá, 24 hodin, celý den, po němž se cyklus uzavírá a donekonečna opakuje. Pevný časový rámec promítání filmu v kině (představení začne v určitý čas a trvá určitou dobu) ustoupil nekonečnému opakování stejného materiálu. Gordonovo umělecké dílo nespočívá v tvorbě nových obrazů, ale jednoduše v tom, že si vybere určitý prvek z nekonečné množiny populární kultury a transformuje ho prostřednictvím volby několika parametrů. Gordon nemění jen časovou, ale i prostorovou dimenzi filmu: film je promítán na šikmo visící plátno v temné místnosti a navíc bez zvukové stopy. Plátno je umístěno tak, že kolem něj návštěvník může projít a podívat se na něj zezadu, odkud vidí převrácený obraz. Výsledkem je hluboké zcizení pramenící z toho, že dobře známá věc byla proměněna v něco podivného: PSYCHO, zejména excesivní montáž scény ve sprše, je kulturní ikona, kterou okamžitě rozpoznají i lidé, kteří film neviděli. A to je vlastně další argument pro tvrzení o imanenci dnešní mediální kultury: PSYCHO poznáte, i pokud jste ho neviděli. Většina lidí však v případě *24hodinového Psychy* slavnou scénu ve sprše, která zajistila PSYCHU místo v dějinách filmu, neuvidí, protože zřejmě nebudou ochotni trávit v galerii několik hodin, kvůli scéně, na niž se můžou snadno podívat doma.

Gordonovu uměleckou tvorbu můžeme samozřejmě označit pojmy jako přivlastnění nebo krádež.¹²⁾ Co bychom tím ale získali? Jen bychom se tím vrátili na starou známou půdu, v tomto případě k biografickému nebo kunsthistorickému přístupu, který otevírá interpretační rámec zaměřený na osobu (a mysl) umělce. Nejdůležitější na Gordonově práci je podle mého názoru to, že již není možné přistupovat k okolnímu světu bez rámců a odkazů vypůjčených z kinematografie, takže umělecká praxe logicky odkazuje zpět k médiím. Dochází k obratu, který připomíná kybernetiku: do sebe uzavřený systém a prostředí se stávají zaměnitelnými: kinematografie je svět, kterým se současné umění musí zabývat, svět je však také kinematografií bez jasně daných omezení, která by umožnila najít vně sebe sama archimédovský bod.

Nová konfigurace imanence médií má také důsledky pro status obrazu, jak lze vidět v paradigmatické formě v Gordonově uměleckém díle. Obraz byl v průběhu svých dějin většinou chápán jako reprezentace, znak, který zastupoval něco nepřítomného, referenční systém odkazující od kulturně vytvořeného symbolu k něčemu přirozeně existujícímu venku. Domnívám se, že tento vztah byl povážlivě otřesen: obraz v první řadě není ničím jiným, než sám sebou – obrazem. Obrazy z Hitchcockova filmu v Gordonově instalaci nereprezentují něco sémioticky, nejsou přítomností, která odkazuje k absenci, ale pre-

12) Viz např. Holger B r o e k e r, *Das Kino ist tot! Es lebe der Film! Die Sprache der Bilder in den Videoarbeiten Douglas Gordons*. In: Týž (ed.) *Douglas Gordon. Between Darkness and Light*. Ostfildern: Hatje Cantz 2007, s. 22–31.

zentují se jako obrazy, čisté a jednoduché: způsob zavěšení plátna umožňuje návštěvníkovi, aby prošel okolo instalace a viděl také zadní, převrácenou stranu obrazu, jenž je zcela plochý a doslova nemá hloubku, nic za ním není. Prostorové uspořádání způsobuje, že (imaginární) trojrozměrnost obrazu mizí, a místo toho je zdůrazněn jeho dvourozměrný charakter. Zvětšení obrazu navíc díky nízkému rozlišení formátu VHS odhaluje viditelné zrno. Absence zvuku dále oslabuje dostředivost klasické filmové formy konstruované ústřední perspektivou, trajektorií vyprávění a diegetickou koherencí. Obraz je v důsledku přeměněn z indexikálního znaku, stopy minulé přítomnosti, v šikmou dvourozměrnou informační tabuli. Obraz dnes může být (re)konstituovaný v reálném čase, může se skládat z několika rámců směřujících nejrozličnější obrazy, text a data.¹³⁾ Zdánlivá transparence klasického filmu – od D. W. Griffitha až po nové vlny – ustupuje šikmým datovým plátnům informačního věku, jak o tom teoretizoval také Gilles Deleuze:

Nové obrazy již nemají vnějšek (mimoobrazové pole), ani se nezvnitřňují v celku: mají spíš rub a líc, jsou oboustranně převratitelné a přes sebe nepřeložitelné, mají schopnost obrátit se k sobě samým. Jsou předmětem neustálé reorganizace, kde se nový obraz může zrodit z kteréhokoliv bodu obrazu předcházejícího. Organizace prostoru tu ztrácí své privilegované směry a ze všeho nejdříve privilegium vertikály, o čemž svědčí ještě pozice promítacího plátna, ve prospěch mnohoseměrného prostoru, jenž neustále variuje své úhly a souřadnice, mění vertikálu a horizontálu. A samo plátno, i když zaujímá konvenčně vertikální pozici, se už nezdá odkazovat k lidské postavě, jak to činí okno nebo obraz, nýbrž tvoří spíš jakousi informační tabuli, temný povrch, do něhož se zapisují „fakta“,¹⁴⁾ informace nahrazující přírodu, a mozek-město, třetí oko nahrazující oči přírody.¹⁵⁾

Toto poněkud pesimistické prohlášení na konci Deleuzovy druhé knihy o filmu vcelku pregnančně shrnuje novou logiku obrazu, s níž se dnes setkáváme stále častěji: je reversibilní a sestavená z modulů, všesměrná a generovaná v reálném čase z databáze, není nadále založená na fotografii a indexikálně spojená s minulostí.

Nemrtví piráti

Na druhé straně spektra se nachází současný blockbusterový film. Mnozí kritici si v souvislosti s ním stěžovali,¹⁶⁾ že se současná kinematografie už nezajímá o přístup k okolnímu světu prostřednictvím realistického filmového portréту. Tento argument implicitně

13) Viz Malte Hagener, *The Aesthetics of Displays. From the Window on the World to the Logic of the Screen*. In: Leonardo Quaresima – Laura Ester Sangalli – Federico Zecca (eds.), *Cinema e fumetto / Cinema and Comics*. Udine: Forum 2009, s. 145–155.

14) V citovaném anglickém překladu je uvedeno „data“, nikoliv „facts“. Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota 1989, s. 365. Pozn. překl.

15) Gilles Deleuze, *Film 2. Obraz-čas*. Praha: Národní filmový archiv. 2006, s. 315.

16) Viz např. Kent Jones, *The Summer of Our Malcontent*. In: *Film Comment* 32, 1996, č. 5, s. 3–8. Méně pesimistické tvrzení viz též Herbert Schwaab, *Wie es möglich ist, von einem Riesenaffen berührt zu*

obsahuje normativní realistickou estetiku: od filmu se očekává, že bude pro diváka reflektovat skutečnost, ať už to znamená cokoliv. Současné blockbustery typu *PIRÁTI Z KARIBIKU* místo toho recyklují prvky zápletky a ploché stereotypní charaktery, žánrové stereotypy a vizuální tropy, spektakulární efekty a ohromující obrazy, aby vytvořily svůj vlastní uzavřený svět. Film dokonce alegorizuje svůj vlastní status – není ani živý, ani mrtvý stejně jako nemrtví piráti ve filmu – nemrtvý žánr, který ukazuje nemrtvé ploché stereotypní postavy jako alegorie vlastních podmínek možnosti. Světy ve filmech jako *PÁN PRSTENŮ*, *SPIDER-MAN* nebo *PIRÁTI Z KARIBIKU* se jen minimálně podobají světu, ve kterém žijeme; ale znovu: místo abychom truchlili nad vymizením tradičního realismu, měli bychom se možná spíše postavit tváří v tvář faktu, že obýváme svět meta-filmového vesmíru, v němž jsou všechny naše dojmy a vjemy regulovány tropy a stereotypy, které známe z médií. Ve skutečnosti jsme neztratili realitu jako takovou nebo schopnost reprezentovat ji ve filmu a v televizi, ale víru, že složitosti světa mohou být jednoduše převedeny do filmového zobrazení dle pravidel realismu.

Nastínil jsem tedy důsledky nové imanence kinematografie a nyní se pokusím načrtnout, co znamenají pro vyprávění, další ústřední pojem filmových studií. Zprv, *PIRÁTI Z KARIBIKU* jsou založeni na zábavní atrakci v Disneylandu, což je nepravděpodobný zdroj materiálu pro příběh. Atrakce nesestává z jasně vymezené příběhové linie s propracovanými postavami a dopředu směřujícím vyprávěním, ale ze série uzavřených obrazů, které vytvářejí živou atmosféru a vágní dojmy spíše než pevné struktury. Zmíněný film, dalo by se říci, se této atrakci podobá v tom, že je z hlediska vyprávění modulární, neboli sestavený z jednotlivých modulů: je to série předpřipravených relativně autonomních situací, přičemž jejich pořadí se jeví spíše jako arbitrární než nezbytné. Tento modulární – nebo, chcete-li databázový – přístup k logice vyprávění má několik výhod pro kulturní situaci charakterizovanou imanencí médií. Z ekonomického hlediska umožňuje rekombinaci modulů z filmu do jiných konfigurací, „využití za novým účelem“ (repurposing) a „přebalení“ (repackaging), jak to označuje sám mediální průmysl. Spektakulární akční sekvence tak může být přetvořena na počítačovou hru, milostná scéna se může znovu objevit v podobě videoklipu a rekvizity typu pirátské lodě nebo exotických kostýmů mohou být uplatňovány na trhu jako hračky pro děti. Je obtížné představit si stejný typ nekonečných možností rekombinace u filmových klasik, jakými jsou třeba *OBČAN KANE*, *HIROŠIMA*, *MÁ LÁSKA* nebo *AMERICKÝ PŘÍTEL*. Modulární vyprávění zprostředkovává divákovi přímý přístup, flexibilní formát a něco, co může vlastnit. Zatímco klasická cinefilie vychází z pomíjivé povahy promítaných obrazů a nepřístupnosti filmu jako hmotného předmětu, současná forma je založená na okamžitém přístupu a absolutní všudypřítomnosti.¹⁷⁾ Divák může donekonečna sledovat svou oblíbenou scénu, může film vlastnit v elektronické formě a nadále ho podrobovat změnám a rekombinacím.

werden – Blockbustekino, CGI und die Essenzen des Films. In: Daniela K l o o c k (ed.) *Zukunft...*, s. 125–143.

17) K těmto různým typům cinefilie viz Marijke de V a l c k – Malte H a g e n e r, *Cinephilia in Transition*. In: Jaap K o o i j m a n – Patricia P i s t e r s – Wanda S t r a u v e n (eds.), *Mind the Screen. Essays in Honour of Thomas Elsaesser*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2008, s. 19–31.

Závěr

Alexander Horwath, ředitel Rakouského filmového muzea a cinefil par excellence, byl na loňském ročníku Documenta dramaturgem filmové sekce, která sledovala obdobná témata imanence kinematografie. Zaměřovala se na to, co Deleuze označil jako „moderní film“ – nejstarší a úvodní film programu byla CESTA PO ITÁLII Roberta Rosselliniho – přičemž Horwath nazval program „Druhé životy“. Odkázal tím jak na schopnost média zprostředkovat nám divákům (po omezenou dobu) účast na životě někoho jiného, tak na éru aplikace *Second Life*, propojeného virtuálního světa, který sestává z několikamilionové populace online avatarů.¹⁸⁾ Své úvodní slovo na webových stránkách Documenty začíná mottem převzatým z Deleuze, které vyzdvihuje komplikovaný vztah mezi kinematografií a světem, ve kterém žijeme:

Není jisté, zda je v tomto ohledu kinematografie dostačující; pokud se však stal svět špatnou kinematografií, v níž už nevěříme, opravdová kinematografie nám jistě může vrátit důvody k víře ve svět a zmizelá těla.¹⁹⁾

Toto tvrzení staví klasickou hierarchii filmu a světa na hlavu. V dnešním světě imanence médií už film nereprezentuje realitu, ale stává se světem v tom smyslu, že nenalezne žádné místo, kde by byl nemediovaný svět představitelný. Film – je-li úspěšný, a nezáleží přitom, zda se s ním setkáváme v kině, televizi, galerii nebo v mobilním telefonu – nám vždy nabízí přinejmenším dvě věci: druhý život, v němž můžeme dočasně setrávat, a jiný život, který můžeme žít. Je-li film úspěšný, nechá nás dočasně setrávat v jiném životě, ale zároveň nás navždy změní, z kina vycházíme radikálně proměněni. A právě tato schopnost překračovat prahy a překlenovat hranice je pro kinematografii klíčová. I když někteří lidé považují film za mizející uměleckou formu, protože ho poměrují specifickostí média, indexikalitou a dalšími druhy esencialismu, které dlouho dominovaly debatě ve 20. století, věřím, že film je zde více než kdy dříve, jakkoliv je rozptýlený a flexibilní, modulární a prchavý a spadá do populární kultury i vysokého umění. Z této pozitivní perspektivy tedy žijeme neustále v obrazech a obrazy žijí v nás.

Přeložil Jan Hanzlík

Přeloženo z anglického originálu: Malte Hagener, Where Is Cinema (Today)? The Cinema in the Age of Media Immanence. *Cinéma & Cie* 10, 2008, č. 11, s. 15–22.

18) Documenta. Dostupné online: <<http://www.documenta.de/787.html?&L=1>>, [rev. 9. 3. 2011].

19) Tamtéž.

Citované filmy:

300: *Bitva u Thermopyl* (300; Zack Snyder, 2007), *Americký přítel* (Der Amerikanische Freund; Wim Wenders, 1977), *Bournovo ultimátum* (The Bourne Ultimatum, Paul Greengrass, 2007), *Cesta po Itálii* (Viaggio in Italia; Roberto Rossellini), *Harry Potter a Fénixův řád*, (Harry Potter and the Order of the Phoenix; David Yates, 2007), *Hirošima, má láska* (Hiroshima mon amour; Alain Resnais, 1959), *Já, legenda* (I Am Legend; Francis Lawrence 2007), *Občan Kane* (Citizen Kane; Orson Welles, 1941), *Pán prstenů: Společenstvo Prstenů* (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring; Peter Jackson, 2001), *Piráti z Karibiku – Prokletí Černé perly* (Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl; Gore Verbinski, 2002), *Piráti z Karibiku – Na konci světa* (Pirates of the Caribbean: At World's End; Gore Verbinski, 2007), *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Ratatouille*, (Brad Bird, 2007), *Shrek Třetí* (Shrek the Third; Chris Miller, Raman Hui, 2007), *Simpsonovi ve filmu* (The Simpsons Movie; David Silverman, 2007), *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002), *Spider-Man 3* (Sam Raimi, 2007), *Transformers* (Michael Bay, 2007).

Poznámka o autorovi:

Prof. dr. Malte Hagener (nar. 1971, Hamburg) studoval média a literaturu na universitách v Hamburku, Norwichi a Amsterdamu. Publikuje filmové recenze, překlady odborných textů a vědecké statě o filmu a jiných médiích. Působil na Ruhr-Universität v Bochumi, a na Leuphana-Universität v Lüneburgu (do září 2010), nyní je jeho domovským působištěm Institut für Medienwissenschaft Marburské univerzity.

Hlavní knižní publikace chronologicky: (ed. s Janem Hansem) *Als die Filme singen lernten: Innovation und Tradition im Musikfilm 1928–38* (1999); (ed.) *Geschlecht in Fesseln. Sexualität zwischen Aufklärung und Ausbeutung im Weimarer Kino* (2000); (ed. s Michaelem Tötebergem) *Film: An International Bibliography*. J. B. Metzler, (2002); (guest ed.) *Filmexil 2002*, č. 16 (zvláštní číslo o portugalském filmu) (2002); (ed. s Marijke de Valck) *Cinephilia: Movies, Love and Memory* (2005); *Moving Forward, Looking Back. The European Avant-garde and the Invention of Film Culture, 1919–1939* (2007); (s Thomasem Elsaesserem) *Filmtheorie zur Einführung* (2008).