

Dalšími zlomy jsou zajisté politické změny po druhé světové válce. Úřad pro americké záležitosti, černá listina, příchod nových režisérů jako Nicholas Ray, Elia Kazan, kteří jsou k těmto věcem citliví a vytvářejí nový druh stylu; a další, jako např. Anthony Mann a jeho nové pojetí westernů v 50. letech. Nebo třeba James Stewart v Caprových filmech z 30. let a James Stewart v Mannových westernech v 50. letech – i tady je obrovský rozdíl: Stewart je náhle mnohem introvertnější, neurotičtější, emocionálnější. Soudím, že se tyto zlomy odehrávají stále, na různých úrovních a někdy na několika úrovních zároveň. Jedním z důvodů, proč jsou 50. léta tak fascinující je, že tu dochází ke změnám ve způsobu předvádění filmů, v herectví, v politice – a je zajímavé, jak je vše navzájem provázáno.

Rozhovor s Tomem Gunningem vedli Petr Szczepanik, Pavel Skopal a Jakub Kučera u příležitosti symposia Předpoklady budoucnosti. Archeologie a budoucnost pohyblivého obrazu v Praze, dne 4. prosince 2001. Záznam přepsal a přeložil J. Kučera, redakčně upravil P. Szczepanik.

CITOVANÉ FILMY:

Cesta na měsíc (1902 – Le voyage dans la lune; Georges Méliès), *Doktor Mabuse, dobrodruh* (1922 – Dr. Mabuse, Der Spieler; Fritz Lang), *Gladiátor* (2000 – Gladiator; Ridley Scott), *Histoire(s) du cinéma* (1989–1998; Jean-Luc Godard), *Intolerance* (1916; David Wark Griffith), *Jurský park* (1993 – Jurassic Park; Steven Spielberg), *Nibelungové. Část 1: Siegfried, Část 2: Kriemhildina pomsta* (1924 – Die Nibelungen: Siegfried, Kriemhilds Rache; Fritz Lang), *Občan Kane* (1941; Citizen Kane; Orson Welles), *Quo Vadis* (2001; Jerzy Kawalerowicz), *Red River* (1948; Howard Hawks).

ZA ANARCHEOLOGII MÉDIÍ

ROZHOVOR SE SIEGFRIEDEM ZIELINSKIM

Petr Szczepanik – Pavel Skopal – Jakub Kučera

Siegfried Zielinski je známý jako spoluzakladatel a rektor „Akademie umění a médií“ v Kolíně nad Rýnem, teoretik, kritik a historik médií, kurátor mediálních instalací a expozič.¹ V 80. letech v SRN pomáhal určovat nový přístup k historii audiovizuality a médií, který byl později, v souladu s post-postmoderním oživením historického vědomí, nazván archeologií médií. Jeho kniha *Audiovize. Kinematografie a televize jako mezihry v historii*² se stala přelomovou prací nové historiografie filmu a médií, jež skloubila teoretické předpoklady foucaultovského pojetí disciplinárních dispozitivů a dějinných zlomů s historickými mikroanalýzami technokulturních formací tzv. audiovizuálního diskurzu posledních 150 let. Předkinematografické aparáty, film, televize a digitální audiovizualitu Zielinski uvádí do vztahů vzájemné závislosti a reciprocit s dobovými způsoby organizace volného času, lidové zábavy, urbanismu, se zavedením krokového pohybu jemné mechaniky a zpřesněním kontroly manuální práce na konci 19. století, s úspěšnými inovacemi i utopickými vizemi vynálezců, s proměnami veřejného a soukromého života, s válečnými strategiemi 20. století nebo s novými dopravními prostředky. Tato fascinující kniha je zneklidňující výzvou pro zastánce redukcionistických a teleologických přístupů k historii mediálního umění a kultury – tím, že se soustředí na vzájemně propletený vývoj televize a kinematografie a otevírá virtuální možnost, že televize mohla vzniknout dříve než film, že odmítá oddělovat technologii a kulturu či umění, text a jeho recepci, technické vynáleze, vědce a umělce, že film chápe jako pouhou mezihru v heterogenních dějinách audiovizuality. V poslední době se Zielinski věnoval také tématu času médií a hermeneutice elektronického umění. Z řady jeho prací jmenujme alespoň monografie Veit Harlan. *Analysen und Materialien zur Auseinandersetzung mit Film-Regisseur des deutschen Faschismus* (R. G. Fischer, Frankfurt 1981) a Zur

¹ Viz internetová stránka Akademie: http://www.khm.de/personen/staff/zieli_d.htm.

² *Audiovisionen. Kino und Fernsehen als Zwischenspiele in der Geschichte*. Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg 1989; anglický překlad Glorie Custance: *Audiovisions. Cinema and Television as Entr'Actes in History*. Amsterdam University Press, Amsterdam 1999.

Geschichte des Videorecorders (Wissenschaftsverlag Spiess, Berlin 1986), antologie Video – Apparat / Medium, Kunst, Kultur. Ein internationaler Reader (P. Lang, Frankfurt – Bern – Paris 1992) a Fiktion als Fakt: „Metaphysik“ der neuen Medien (P. Lang, New York – Bern 2000) a nakonec čerstvě dopsanou knihu Hluboký čas médií, která vyjde v nakladatelství Rowohlt.³

* * *

Nejprve bychom chtěli vymezit vaše místo v současné intelektuální krajině. Vaše práce bývá spojována s novou generací historiků filmu a médií, konkrétně s mediální archeologií. Mohl byste popsat svůj akademický a intelektuální původ a vývoj?

Měl jsem to štěstí studovat na Technické univerzitě v Berlíně, na katedře, která byla velice ojedinělá a nesla název „Institut pro jazyk v technologickém věku“. Založil ji v šedesátých letech jeden básník a my jsme tu měli možnost zabývat se některými technologiemi médií v jejich velmi rané fázi a také s nimi doopravdy pracovat. Katedra disponovala vlastní malou laboratoří, brzy jsme získali i videorekordéry, kamery a první přístroje na střih. Je důležité, že ač jsem vzděláním filozof, rozhodl jsem se studovat na technické univerzitě, neboť se mi velmi zamlouvala ta blízkost přírodních vědců, inženýrů a konstruktérů. S novými elektronickými technologiemi médií jsme přišli do styku velice brzy, takže v tom, o čem se diskutuje nyní, mám náskok dobrých třiceti let. Díky tomu také dnes necítím potřebu honit se bez dechu za každým novým technologickým vynálezem, aby mi něco neuteklo. Na počátku osmdesátých let jsem na Technické univerzitě v Berlíně spolu se svým profesorem, rakouským konstruktérem a sémiotikem filmu a rozhlasu Friedrichem Knillim založil kurz mediálních studií, který byl tehdy v Německu prvním svého druhu. Poté jsem odešel do Rakouska, kde jsem založil katedru pro audiovizualitu, a nakonec přišlo pozvání do Kolína nad Rýnem, kde jsem vybudoval první akademii umění, která byla cele zaměřena na „umění technologií a skrze technologie“. Termín *media art* se mi nelíbí, raději hovořím o „umělecké praxi s médií a prostřednictvím médií“. Akademie umění a médií je něčím velmi specifickým, a to hned v několika ohledech. Nejdůležitější je, že pod jednou střechou tu naleznete nejrozličnější umělecké činnosti, které se v širokém smyslu dotýkají technik a technologií. Kinetografie koexistuje s počítačovým uměním, videem, fotografií, dokonce i holografii, atd. Náš program navíc zahrnuje i malbu a další tradiční umělecké formy, a k tomu, což je nesmírně důležité, také teorii, dějiny a archeologii médií; máme zde také informatiku, dějiny umění, dějiny hudby či gender studia. Ale abych odpověděl na vaši otázku: mým intelek-

tuálním východiskem je především jistý druh naděje. Pracuji s nadějí a vírou v možnost, že všechny různé formy umění spolu mohou navzájem spolupracovat a navzájem se posilovat, a to nejen v debatách a sporech, ale také při konkrétní praktické spolupráci.

Můžete popsat svoji metodu? Jak provádíte výzkum od chvíle, kdy si zvolíte téma, přes sběr dat a analýzu, až ke konečnému textu?

Na tuto otázku pro mě není v tuto chvíli lehké odpovědět, neboť metoda mého výzkumu právě prochází proměnou. Začal jsem jako archeolog médií: v první fázi jsem se hodně zabýval hegemonickou, zavedenou tváří médií – formami masové propagandy, hollywoodským filmem, televizí, krátce: masovými médii v širokém smyslu. Bylo to pro konec šedesátých a začátek sedmdesátých let velmi typické. Ale potom mě začaly více zajímat alternativní formy mediální estetiky, programování a tvorby. Začal jsem se zajímat o hnutí raného nezávislého avantgardního filmu a potom především o rozhlasové hnutí dvacátých let, které bylo v Německu velmi silné a představovalo kulturní praxi, jež se velmi odlišovala od zavedeného rozhlasového vysílání. Vyráběli své vlastní programy, vytvářeli si nové postupy, vydávali svůj časopis, atd. Na tuto tradici silně navázalo video-gerilové hnutí let sedmdesátých. Tato řekněme subverzivní část dějin médií pro mě byla s lety čím dál důležitější, což souvisí také s tím, že jsem měl vždy blízko k umělcům. Dobré umění je dle mého vždy specifickým způsobem subverzivní. Nikdy nemůže být součástí establishmentu, protože pak se stává něčím jiným, například produktem, a to mě už příliš nezajímá. A jak jsem se zabýval těmito subverzivními stopami v dějinách, cítil jsem potřebu metodu svého myšlení a psaní změnit. Když pracujete jako archeolog, od začátku poměrně spolehlivě víte, kam jít: začnete v jednom bodě A, máte tezi a pak hledáte materiál, dáváte jej dohromady a dojdete do určitého bodu B, který jste již svým způsobem znali předem. Svoji knihu *Audiovisions* jsem psal převážně takto. Když jsem si poprvé řekl, že chci propojit dějiny televize s dějinami filmu a ukázat, že se jedná pouze o jeden krok v dějinách audiovizuality, víceméně jsem věděl hned od začátku, co z mého výzkumu vzejde.

Přibližně poslední tři roky se ale snažím svoji metodu archeologie změnit v „anarchoeologii“. Zde je zapotřebí etymologického vysvětlení: archeologie nehovoří pouze o starém, ale také o směřování, vedení: řecké „archos“ znamená mimo jiné „vůdce“, „archein“ znamená „vést“, čili archeologická metoda ví, kam jít. Anarchoeologický přístup je mnohem otevřenější, nemá žádný teleologický cíl. Změnil jsem svoji metodu – už mi nejde o hledání materiálů pro potvrzení určité teze, ale o nacházení věcí, které mě mohou vést třeba i naprosto jiným směrem. Básník Novalis pronesl kolem roku 1800 jednu slavnou větu: „Hledáme absolutno a vždy nacházíme věci.“ Snažím se to nějak převrátit: Hledám věci, snažím se

³ Podrobnější bibliografie: <http://www.egs.edu/siegfriedzielinski.html>.

je brát vážně, respektovat je a někdy mezi těmito věcmi najdu takzvané absolutno, které tyto věci zároveň jaksi přesahuje. Je to pro mě v současnosti docela vzrušující změna a momentálně píšu knihu o anarchoeologii médií, kde se tuto metodu snažím rozpracovat. Podnikám dlouhou cestu od před Sokratovských myslitelů, např. Empedokla, který je jedním z mých nejoblíbenějších myslitelů, vedle Giovanniho Battisty Della Porty, Athanasia Kirchera, Johanna Wilhelma Rittera a také Purkyněho, i ten hraje v tomto mém anarchoeologickém podniku malou roli. Pokouším se sestavit takové dějiny médií, které, pokud vím, ještě neexistují. Nenabízím návody, chci pěstovat citlivost pro *hluboký čas* médií, jehož vnitřní struktura je natolik složitá, že nelze okamžitě říci, že toto je podmínkou pro něco jiného a toto se nutně vyvíjí tímto směrem. Jen jeden příklad: rané experimenty s *camerou obscurou* byly vždy interpretovány jako něco, co nutně předjímá fotografii a nakonec kinematografii, atd. Chci od této představy upustit a pohlížet na tento historický jev zcela jiným, horizontálním způsobem.

V knize Audiovisions členíte dějiny technické audiovizuality do čtyř základních dispozitivových uspořádání.⁴ Narážel jste ve svém výzkumu na nějaké momenty rozvětvení linií historického vývoje, neboli na to, co Thomas Elsaesser nazývá body kontrafaktuálních či virtuálních dějin?⁵

Toto je pro anarchoeologický přístup velmi důležité, neboť znovu a znovu objevujete místa, kde se dějiny mohly ubírat mnoha různými směry. To, čemu říkám síla spojení, žene dějiny specifickými směry, což je obvykle svázáno s ekonomickými či politickými rozhodnutími. Například: Proč se televize jako mechanický nástroj nevyvinula v devatenáctém století a proč namísto toho zažila svůj nástup nejdříve kinematografie? Toto lépe vysvětlíme nikoli přes technologie samotné, ale spíše skrze popis různých společenských kontextů a jejich priorit. Ale pro tyto virtuální dějiny existuje velmi důležitý faktor. V dějinách médií můžeme vysledovat dva druhy ekonomii. Jedny dějiny se víceméně řídí ideou industrializace a efektivity, ale potom je tu ještě něco, co nazývám „ekonomií přátelství“. Tato ekonomie přátelství je velmi lokální a regionální, jednoznačně ne globální. Lokální a regionální

⁴ Jsou to: předkinematografické aparáty produkující iluzi pohybu v prostoru a čase, kinematografie, televize a nakonec vospělá audiovizie elektronických médií. Zielinski se v této knize zabývá především vzájemně propletenými dějinami kinematografie a televize, jejichž společný začátek situuje přibližně do poloviny 19. století. [Pozn. red.]

⁵ Srov. Thomas Elsaesser, *Louis Lumière – the Cinema's First Virtualist?* In: *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age* (eds. Thomas Elsaesser – Kay Hoffmann). Amsterdam University Press, Amsterdam 1998, s. 45–62.

hnutí – a nechápejte to prosím v omezeném smyslu: lokální a regionální neznamená provinční – se velmi často stávají virtuálními dějinami, neboť jejich vývoj neprobíhá skrze mezinárodní produkt, ale někde se zastaví a ztratí. Tak jste například vy nyní nově objevili Purkyněho, třebaže jeho odkaz pro dějiny médií po celý čas – po bezmála dvě stě let – existoval, jen byl mezinárodně jaksi ignorován. Nebo jiný příklad: hodně se zabývám první techno-scénou začátku dvacátých let v Rusku – lidmi, jako jsou např. básník stroje Alexej Gastev a další, kteří působili zejména v Petrohradě. To jsou také z dnešního hlediska svého druhu virtuální dějiny, protože na ně nikdo nenavázal. A dokonce i mladí ruští umělci a vědci je dnes musí znovu objevovat a hledat k nim nějaký nový vztah. Takže tuhle podivnou věc lze nazývat virtuálními dějinami, protože neexistuje, dokud ji někdo znovu specifickým způsobem nevynalezne, a potom jde o něco zcela odlišného. Čím větší ony mezery mezi pozastavením a znovuobjevením jsou, tím virtuálnějšími se tyto dějiny stávají. Ale myslím si, že je velmi fascinující a zároveň důležité uvědomit si, že dějiny nejsou jen něco, co je prostě dané, jakási malá faktologie. Naopak, je to něco, co je třeba neustále znovu vynalézat a v pravém slova smyslu rekonstruovat. Skoro všechny zajímavé nápady – např. nápady v oblasti telekomunikací – pocházejí z oné ideje ekonomie přátelství. Lidé, kteří v 16. století seděli ve vězení, museli čelit inkvizici či různým dalším společenským tlakům, rozvinuli úžasné nápady pro telekomunikaci, tajnou komunikaci, kryptografii, steganografii, atd. Všechny tyto věci jsou dnes pro nás nesmírně cenné, ale už si je vůbec nespojujeme s dějinami.

Jaké jsou teoretické základy archeologie či anarchoeologie médií? Jak blízko mají k Foucaultovi a a jeho Archeologii vědění?⁶

Na tuto otázku jsem už zčásti odpověděl. První přístup a název „archeologie“ měl s Foucaultem bezpochyby do činění hodně, ačkoli tento výzkum týkající se raného rozhlasového hnutí jsem prováděl dlouho předtím, než jsem začal číst Foucaulta. Nicméně, těsné spojení tu samozřejmě existuje. Na druhou stranu jsem měl pocit, že ani Foucault se nedokázal docela vyhnout jisté specifické pasti. Ve skutečnosti se nevyhnul lineárnosti, stále hodně pracoval s lineárními dějinami, což také sám reflektoval, když psal o svém vlastním psaní... Moje představa anarchoeologie je svázána s nadějí, že se vyvaruji této pasti lineárnosti a identifikace. Ale Foucault pro mě dozajista představuje velmi důležitý vliv. Další vlivy ovšem pocházejí zcela odjinud – už nějakých osm let nacházím podněty v oblasti přírodních věd, kde mám několik svých nejlepších přátel (např. Otto Roesslera, což je úžasný

⁶ Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*. Gallimard, Paris 1969.

fyzik a teoretik chaosu), v oblasti neurobiologie u Hinderka Emricha, mezi biology nebo konstruktéry strojů – toto jsou oblasti, ze kterých v současnosti těžím mnohem víc než z dějin kultury nebo, jak se dnes říká, kulturních studií.

Jen jeden příklad: Otto Roessler rozpracoval v endofyzice celkem složité téma dvojího pozorovatele: pozorovatel, který je uvnitř procesu, a pozorovatel, který je vně procesu, který vystupuje ven a takřkajíc objektivně tento proces sleduje. Roessler si představuje takovou fyziku, kde tyto dva pozorovatelé mohou nějak navzájem koexistovat. A já se pokouším s touto koncepcí pracovat, ale vztahuji ji na dějiny médií. Jak lze psát dějiny médií a být jejich součástí, součástí celého toho procesu, a na druhé straně z tohoto procesu vystoupit a sledovat sebe sama, když jsem uvnitř a věci jsou v pohybu?

Možná bych se měl rovněž zmínit o myšlenkách Stephena Jaye Goulda, jednoho z největších geologů a paleontologů z Harvardské univerzity. (Chvilí jsem si pohrával s nápadem nazvat svůj nový přístup „paleontologie médií“.) Pomohly mi pochopit, co to znamená, že procesy mohou mít hluboký čas. Musíte si představit, že dokonce ještě lidé jako René Descartes či Isaac Newton se domnívali, že svět není starší než šest, šest a půl tisíce let. Až kolem pozdního 18. a začátkem 19. století se objevila myšlenka, především zásluhou skotského geologa Jamese Huttona, který velmi podrobně zkoumal geologické struktury, že svět je mnohem starší. Pokouším se nějak vztáhnout tuto myšlenku hlubokého času dějin země na dějiny médií. Snažím se ukázat, že to, čím se zabýváme nyní, není vůbec tak nové, jak si myslíme, že to má velmi hluboké dějiny, které relativizují, kde v současnosti jsme, a které nám možná pomáhají redefinovat onen druh vyvážených teleologických pohledů a monopolistických mediálních konstrukcí, považujících internet za jakýsi úběžník, k němuž nutně všechno směřuje. Na takovéto druhy konstrukcí nevěřím, příkláním se k heterogenitě a různosti, a to má velmi mnoho společného s představou hlubokého času. Jsem přesvědčený, že v dějinách médií byly mnohem složitější situací než dnes, a to ve smyslu dokonalosti i heterogenity. To jsou ovšem věci, které se musíme učit. Je třeba hledat v dějinách jiné druhy rozhodnutí a přestat si myslet, že nám všechno patří, jenom proto, že máme nejnovější technologii.

Zabýváte se mimo jiné také vztahem mezi uměním a elektronickými médii a říkáte, že pro elektronicky „texturované“ kulturní produkty je třeba vyvinout novou hermeneutiku. Jak by se daly charakterizovat proměny umění způsobené informačními technologiemi a nové módy interpretace, které tyto proměny vyžadují?

Hermeneutiku bych rád nahradil hermetikou. Stále více se zabývám dějinnými praktikami hermetiky a myslím, že potřebujeme vyvinout jazyk, který by nám umožnil o médiích hovo-

řit a analyzovat je. Tento jazyk se ovšem musí lišit od toho zavedeného. Dám vám příklad: V *Sans soleil*, v tom úžasném filmu Chrise Markera, vytváří jedna postava seznam slov, při kterých jí srdce bije rychleji. Já jsem si již před lety začal sestavovat seznam slov, které ve mně vyvolávají pocity naprosté nudy a které proto nepoužívám – na tento můj seznam patří slova jako interaktivita, komunikace, inovace, kreativita, atd. To je přesně jazyk těch, kteří dělají „industriální projekt“. Pro mě není zajímavý a myslím, že i umělci, ať už jsou to filmaři nebo někdo jiný, by se mu měli ve své tvorbě vyhýbat. Musíme si vynalézt svůj vlastní jazyk, své vlastní přístupy k věcem. To je tedy jedna odpověď na tuto velice složitou otázku. Druhá odpověď, kterou taktéž není snadné uvést do praxe: umělci, kteří pracují s pokročilou technologií, toho musejí znát zatraceně hodně. Musejí znát mnohem víc než, řekněme, umělci tradiční – nejen pokud jde o filozofii či analýzu, ale také ve smyslu vědy – musejí hodně znát a hodně se učit. Abych byl o něco konkrétnější: umělci, kteří používají počítač jako svůj hlavní pracovní nástroj, se musejí naučit kódovat, programovat, jinak se budou vždycky jenom plácát na povrchu industriálního vývoje. Zde se opět nabízí dobrá paralela s filmem a jeho dějinami. V první fázi avantgardy se filmaři snažili zkoumat materiál (Man Ray například kladl na filmový pás hřebíky a písek). Pokud jde o dějiny počítačového umění, nedošli jsme zatím ani na začátek této fáze; jsme stále ještě někde před ní, neboť většina těch, kteří v umění používají počítač, mu doopravdy nerozumí – těch, o kterých toto neplatí, je stále velmi málo. Jde o něco, co musí přijít postupně, o zcela jinou formu hermeneutiky, která je vlastně překročením hermeneutiky, neboť znamená, že je třeba osvojit si vědecké (ve smyslu přírodních věd) praktické dovednosti. Je třeba učit se matematické, algoritmům – a to už je svět, který se od tradiční hermeneutiky naprosto liší.

V knize Audiovisions píšete, že v éře rozvinuté audiovizu „se v trojici průmyslu, filmového textu a diváckého subjektu otevírají hranice dispozitivů, které dříve byly pevně vymezeny.“⁷ Jaké estetické možnosti toto míšení médií skýtá?

Z mého pohledu skýtá velmi mnoho. Základem jsou nejen nové formy dispozitivu, nové formy sledování pohyblivých obrazů, ale také nové formy společenské. Znamená to například, že experimentální film může počítat s menšími obecnostmi než dříve. Nepotřebujeme celý kinematografický aparát, abychom rozvinuli myšlenku experimentálního filmu, lze vyrobit mnohem levnější a menší film a najít skupiny diváků, které se o tomto filmu budou bavit. Není to jenom teorie – pracuji v akademickém prostředí a sleduji, jak mladí filmaři využívají levné a lehké technologie a jak pro svůj materiál vytvářejí odlišné kontexty

⁷ *Audiovisions*, s. 270.

recepce. To vše mě naplňuje optimismem. Jednou důležitou věcí jsou tedy nové společenské a kulturní formy, kde se odehrává recepce a diskuse o materiálu. Ale myslím, že hranice se proměnily i v mnohem širším smyslu. Z filmového materiálu se stal předmět, který může měnit již ten, kdo s tímto materiálem pracuje. Co dříve bývalo výsadou jiných oblastí společnosti, tedy různých průmyslových forem, je nyní možné vyvíjet v kontextu médií. Ale nejdůležitější pro mě jsou změny, jež se týkají vytváření nových forem nakládání s uměleckými a pohyblivými obrazy a s jejich recepcí. Můžeme sledovat vznik nejrůznějších průníků: průniky mezi soukromým obývacím pokojem, kinem, divadlem, kluby, pozůstatky industriální architektury nebo dokonce ulic. Mezi těmito různými formami soukromého a veřejného prostoru vznikají různé formy pohyblivých obrazů (v širokém smyslu) a vytvářejí si vlastní obecnost. Je to potěšující, neboť to znamená, že pohyblivé obrazy již nepotřebují obrovská kina a nemusejí končit v muzeích – stávají se čím dál víc součástí každodenního života.

Příklad: někteří lidé tvrdí, že mladou generaci, mladé umělce nevyjímaje, už nezajímá kino. To je podle mě naprostá hloupost. Oni prostě jen nacházejí jiné formy toho, čemu my jsme říkali kino. Existuje například hodně mladých lidí kolem dvaceti, kteří se zabývají křížením zvuku a obrazu v reálném čase a s touto svojí tvorbou vůbec nemíří do kin, neboť mohou obrazy a zvuk pět, šest hodin živě mixovat každou sobotu večer v tanečních sálech nebo továrních halách. Pro mě to není nic jiného než rozšířené kino. Tito lidé sice termín „kino“ nepoužívají, ale má to pro ně tutéž hodnotu, jakou měla pro nás zkušenost kina – ona podivná veřejná situace, kde přátelé a lidé, které známe, sdílí společný prostor, ale převládá anonymita jako v kině a máme tu také co do činění se zkušeností zprostředkovanou obrazy, montážemi obrazů a zvuků a vzájemnými vztahy mezi nimi. To je tedy jeden příklad toho, co se mění, nebo kterým směrem se proměny dispozitivů ubírají.

Jaká je v kontextu současné audiovizuální pozice diváka a jak se mění vztah mezi strojem a divákovým tělem?

Mohl bych odpovědět něco v tom smyslu, že tělo se rozpouští. Já ale na průniky v takovémto absolutním měřítku nevěřím. K průnikům technologie a těla dochází celá století, není to nic nového – když se to tak vezme, každý z nás dnes nosí v těle něco umělého. Pro mě je tělo filmového diváka tělem erotickým, v deleuzovském smyslu tělem schizofrenika, tělem někoho, kdo trpí, někoho, kdo propadl vášni. A to se vůbec nezměnilo, existuje druh povrchu, který se skládá bezprostředněji, nová média jdou za hranice McLuhanovské protézy, již nejsou protetická. Svět strojů se stává mnohem sofistikovanějším a zvnějšku se zdá, jako by systémy organického a neorganického měly splynout, stát se jedním. Tento

názor ale vůbec nesdílím, neboť, jak už jsem řekl, tělo ve smyslu toho, co jej konstituuje, je něčím zcela odlišným od mechanického díla.

A co to znamená pro interfejs? Jsem přesvědčen, že potřebujeme jistou dramaturgii interfejsu. Potřebujeme interfejsy, které by šly opačným směrem od vytváření iluze, že stroje a lidé, kteří je užívají, jsou jedno. Znovu se nabízí příhodná paralela v dějinách filmu. Na konci šedesátých a začátku sedmdesátých let probíhala vášnivá debata, takzvaná debata o aparátu, která začala slavnou větou J.-L. Godarda, že už není zapotřebí dělat politické filmy, ale je třeba dělat filmy politicky. Šlo o provokaci, J.-L. Baudry, J.-L. Comolli a další tehdy přemýšleli o kinematografickém aparátu a divákovi jiným způsobem. A uvědomili si, že už nestačí dělat to, co dělala tradiční avantgarda – pálit filmový materiál nebo strkat do záběru mikrofon, který říká „hle, to je aparát“. Věci jsou složitější. Cílem bylo tvořit filmy, které dramaturgizují interfejs kinematografického aparátu, které neustále ukazují, že jste v umělém světě, ale na druhou stranu vám umožňují se v tomto umělém světě bavit. Je skvělé, báječné tam chvíli pobýt, ale nikdy neztrácíte vědomí toho, že jste v uměle vytvořeném světě. A pro počítače se takovéto druhy interfejsu stávají nesmírně důležité, poněvadž počítačová technologie má velké možnosti a moc vytvářet iluzi, že jsme jedno s počítačovým světem. Masy lidí, které dnes užívají osobní počítače, stále pracují se symbolickými interfejsy, s klávesnicí a podobně, já jsem ale naprosto přesvědčen, že jsou na ústupu. Počítač se brzy stane součástí prostředí, budeme s ním pracovat prostřednictvím hlasu, gest či hmatu (tímto směrem podnikáme na naší akademii mnoho experimentů), stane se masmédiem budoucnosti a přestaneme si jej uvědomovat, prostě bude kolem nás. A pokud toto nastane, je pro nás ještě mnohem důležitější, abychom měli estetické zkušenosti dramatu mezi člověkem a strojem.

Na konci první poloviny 20. století vznikly takřka zároveň dva velmi důležité texty – věhlasný text o inteligenci strojů od Alana Turinga⁸ a Brechtovo *Malé organon pro divadlo*,⁹ které bylo velkým antiaristotelským voláním po dramaturgizaci interfejsu v divadle zaměřené proti iluzi, katarzi, atd. Je neobyčejně zajímavé, že tento Brechtův text byl napsán ve stejné době, kdy se Al Turing pokoušel ukázat, že stroje dokáží vše, co je formalizovatelné. Myslím, že dnes potřebujeme tento druh organon, potřebujeme teorie a koncepty dramatických interfejsů, které znovu promyslí vztah mezi strojem a jeho uživateli, mezi iluzí a realitou, a které znovu umožní realitu testovat.

⁸ Srov. Alan Turing, *Počítací stroje a inteligence*. In: *Myseľ / telo / stroj* (eds. Egon Gál – Jozef Kelemen). Bradlo, Bratislava 1992, s. 18–36.

⁹ Srov. Bertolt Brecht, *Malé organon pro divadlo*. In: B. Brecht, *Myšlenky* (ed. Jan Grossman). Český spisovatel, Praha 1958, s. 87–121.

V Německu vyšla v posledních deseti letech řada prací, jež pojednávají o intermedialitě (knihy Jürgena E. Müllera, Joachima Paecha, Yvonne Spielmannové, Jörga Helbiga, Volkera Roloffa). Vy ale tento pojem nepoužíváte. Jaký k němu tedy máte vztah? Jaké další tendence pozorujete v německé historii a teorii médií?

To opět souvisí s oním tématem, o kterém jsme již hovořili, a sice s hledáním vlastního jazyka a přístupů. Celý pojem intermediality byl pro mě, abych to řekl velice přímo, víceméně politickou strategií. Politickou strategií pro lidi, kteří – většina z těch, které jste zmiňovali, pracovala na katedrách literatury, filologie, atd. – se snažili vytvořit nějaký druh interdisciplinářšího kontextu pro svoji práci, chtěli ukázat, že zabývat se filmem a médií je něčím velice interdisciplinárním, co zahrnuje divadlo a všechny další druhy kulturních praktik. Mě to vždycky připadalo svým způsobem banální, a tak jsem se do toho ve skutečnosti nikdy nezapořil. A musím říci, že čím víc se profesionálně médií zabývám, tím méně se podílím na tom, čemu lze říkat současný diskurz o médiích. Tento diskurz má hodně co dělat se strategií, taktikou, získáváním postů na univerzitách a podobně, a to je pro mě nuda. Proto jsem se také naučil mnohem víc od přírodních vědců, fyziků, lidí, kteří přicházejí z oblastí, jež se od současného diskurzu o médiích velmi liší.

Ale udržuji například dobré vztahy s lidmi, jako je Friedrich Kittler, který je známý svým specifickým technologicky zaměřeným přístupem k dějinám médií. V současnosti společně vedeme jeden disertační projekt – on v Berlíně, já v Kolíně. Tento projekt (jeho autorem je David Gabriel) pojednává o „stroji poezie a poezii stroje“. Friedrich Kittler (mezinárodně slavný teoretik, jehož knihy, jako např. *Grammophon Film Typewriter*,¹⁰ vycházejí i v překladech) důsledně rozpracovává tezi, že dějiny kultury jsou v podstatě dějinami technologie. O tomto výzkumu je cenné vědět a podílet se na něm. Příznávám ale, že už jsem jaksí opustil celou tu oblast literatury či *Literaturwissenschaft*, protože nebere v potaz, že kritický přístup k médiím nutně zahrnuje také práci s médií. Mám takový zlý pocit, že tato tradice produkuje mnoho bystrých mladých lidí, kteří následně tráví svůj život tak, že se žíví jako taxikáři nebo dělají něco úplně jiného. Naučí se totiž hodně diskurzu, ale nemají možnost jej uplatnit v praxi. Proto jsem byl také hned od začátku velmi skeptický k psaní Baudrillarda či Virilia. Pro mě jsou takovéto apokalyptické pohledy na média nepřijatelné, neboť vyvolávají v lidech, kteří je přijmou za vlastní, jistý druh pasivity. Já se naopak ve své teorii i ve svém učení usiluji o konstruktivnost, snažím se rozvinout jistý druh naděje, možností, kterých se můžeme chopit a něco s nimi dělat. Takto rovněž pohlížím na dějiny: když se zabývám všemi těmi bláznivými postavami z šestnáctého a sedmnáctého století, vždycky tam objevím něco, co dnes může mladé lidi tak či onak fascinovat, co jim může

¹⁰ Friedrich A. Kittler, *Grammophon Film Typewriter*. Brinkmann & Bose, Berlin 1986.

dát oporu, třeba psychologickou („Proč také neriskovat?“ „Proč se nevydat nějakým zcela odlišným směrem a dělat něco úplně jiného?). Ony apokalyptické názory často znějí velmi hezky, ale vedou k tomu, že jen sedíte a říkáte si: „No dobře, ale kam dál?“

V souvislosti s uměním nových médií argumentujete pro obnovu umělecké subjektivity a naději vidíte ve „strategiích a taktikách, jež [...] posílí lokální formy exprese a diferenciaci uměleckých počínů, jež vytvoří vitální heterogenní pole energie a individuální specifické intence a vykročí mimo limity toho, co nazýváme mediatizací.“¹¹ Vidíte takovouto diferenciaci na poli současného filmu a media-artu? Kde?

To je trochu složitější, protože musím zmínit příklady, které možná nebudete znát. Ale aspoň několik: v Berlíně existuje vynikající filmař jménem Heinz Emigholz. V sedmdesátých a osmdesátých letech vytvořil neobyčejné filmy, ve kterých radikálně zkoumá estetické a technické možnosti pohybu kamery, montáže, časových struktur. Také dělá krásné kresby a hodně píše. V současné době se věnuje projektu, který nazývá „Fotografie a dál“, což je filmový experiment, dělaný pouze s 35 mm kamerou. Posledních sedm či osm let budu je v Berlíně Institut pro časová media (něco podobného tomu, co jsem já dělal v Kolíně) a prošel všemi zkušenostmi s digitálními médií, internetem, atd. Nyní se ale dostal do bodu, kdy bere 35 mm kameru a dělá něco, co na první zběžný pohled vypadá jako normální film. Když se ale na ty obrazy podíváte pozorněji, máte pocit, že prošly všemi těmi fázemi uplynulých let a dosáhly čistoty konstrukce a percepce, což je naprosto úžasné. To je jeden příklad toho, co mám na mysli: použít třeba tradiční technologie, ale zkoumat je, rozvíjet je po zkušenosti s digitální a elektronickou technologií dál. Když říkám, že je třeba opravdu vážně přistoupit na myšlenku heterogenity, možností variací a různosti, myslím tím toto. Dalším příkladem je umělecká skupina „Knowbotic Research“. Tato skupina působí v mezinárodním kontextu, ale má se před tímto kontextem „mundiality“ (slovo „globalizace“ jsem přestal používat) velice na pozoru a na druhé straně působí v lokálním či regionálním kontextu. Používají celosvětově dostupnou technologii, aby posílili a podpořili lokální identity. A to je ten nejkrásnější způsob, jak lze užívat mezinárodně distribuované a dostupné technologie. Je to velmi dobrý příklad toho, jak práce s internetem může působit mezi lokálním a takzvaně globálním a vytvářet specifické napětí. Samozřejmě se mi líbí míšení různých druhů médií – formy propletených praktik mezi oblastmi různých médií mohou být extrémně bohaté a mohou naplnit požadavek heterogenních médií.

¹¹ *Media Archaeology* (1997). Cit dle <http://www.anotherscene.com/freudlacan/mediarc.html>.

Každý den v životě akademie i kolem pozoruji, jak tanečníci, hudebníci, filmaři pracují společně, rozvíjejí společné projekty a vynalézají úžasné způsoby nové spolupráce. Je tu plno naděje, že tyto nové technologie spolupráci usnadňují, umožňují ji lépe než velké aparáty minulosti a také po ní někdy volají. Bezpochyby to představuje i specifickou formu „mediatizace“, což ovšem není totožné s tím, co průmysl nazývá multimédií a co ve mně vzbuzuje velké podezření. Multimédia jsou naprosto zavádějícím pojmem: mnohem spíše se totiž v současnosti, během řekněme posledních osmi až deseti let, rozvíjí monomediální kultura. Vše se musí zaměřovat na konektivní stroje a programy, které se nazývají internet. Ale multimédia v silném slova smyslu, která by propojovala různá média a vytvářela různost, ta skoro neexistují.

Jaké jsou podobnosti a rozdíly mezi pokročilou audiovizí a před-kinematografickými aparáty? A jakou roli přisuzujete novým počítačovým trikům v současném filmu? Jaký vliv má digitální imaginace na populární film?

V poslední době hovořím s lidmi, kteří se animaci věnují mnohem víc než já, např. s bratry Quayovými z Londýna nebo Keithem Griffithsem, o jedné věci. Keith, producent, který rovněž koprodukoval mnoho filmů Jana Švankmajera, říká, že hollywoodský film, jenž obsahuje digitální technologii, se vyvíjí stále více jako film animovaný, ba možná dokonce se z tradičního hollywoodského filmu čím dál víc stává film animovaný. Jde tu stále více o práci na samotném obraze, který je již natočen, a už tolik nezáleží na tom, co natáčíte, na práci před kamerou. Co bývalo charakteristické pro animovaný film, tj. práce okénko po okénku, z toho se nyní za pomoci digitálních technik stal základní výrobní proces velkého hollywoodského komerčního filmu.

Se zájmem rovněž sleduji, jaký vliv mají na mainstreamový film lehčí a levnější technologie. Vidím v tom velkou naději. Někteří z našich studentů už léta pracují s digitálními technologiemi namísto těžké technologie filmové a nyní se objevují první filmy, které mají i mezinárodně velký úspěch a které by před deseti lety nebyly možné (zmíním alespoň film *The Whiz Kids* mladého studenta Jana Krügera, který právě vyhrál v Benátkách Stříbrného lva za nejlepší krátký film). Digitální technologie pomáhá vytvářet nové, alternativní formy produkce. Třetí oblast, kterou považuji za extrémně důležitou, je autonomie filmařů. Technologie se rozvinula natolik, že většinu věcí, které bylo před pěti lety nutné dělat ve velmi nákladných postprodukčních studiích, umožňuje nyní osobní počítač. Tento druh autonomie a kontroly nad materiálem, na kterém řada filmařů vždy velmi lpěla, se nyní staly mnohem dosažitelnějšími. Ale to nezodpovídá vaší otázce, co se změnilo v mainstreamovém filmu, v hollywoodském blockbustu. Hollywoodský filmový průmysl je ještě efektivnější a rychlejší. Ale na druhou

stranu i tady existují inovativní výjimky. Zrovna jsem nedávno viděl film *Matrix*, který na mě velice zapůsobil. Pracuje s digitálními technologiemi a speciálními efekty na vysoké úrovni a dokáže úžasným způsobem propojit užití digitální technologie s obsahem. Nejsem sice nadšený z každé vteřiny tohoto filmu, ale jako k celku a mezinárodnímu produktu k němu mám velkou úctu. Je-li digitální technologie využita k něčemu, co jsme předtím na plátně vidět nemohli, potom se mi film líbí i v této vysoce rozvinuté tržní formě hollywoodského filmu. Mohu se pokusit o jedno hloupé srovnání: vezměte si Camerona a jeho dva zcela odlišné přístupy k novým technologiím v *Titanicu* a v *Terminátorovi 2*. V *Terminátorovi 2* je užití technologie těsně spjata s tím, o čem Cameron vypráví, s příběhem, s tím, co nám ukazuje, s formami emocí, atd., v *Titanicu* je digitální technologie ještě víc než v *Terminátorovi 2*, ale je užitá pouze pro zefektivnění toho, co bylo možné i předtím, a ve smyslu obsahu se tu prostřednictvím nové technologie nevytváří nic nového. Dalším příkladem je *Amélie z Montmartru* Jeana-Pierra Jeuneta. Ukazuje, jaké báječné věci lze dělat, pokud skloubíte tradiční naraci s novými technologiemi. Technologie je zde však opět jistým způsobem svázána s obsahem – film hodně pojednává o imaginaci, snech, přáních, virtuálních světech, atd. Přiznávám ale, že pro debaty o mainstreamovém filmu nejsem příliš dobrý společník. Posledních deset let mě začal trochu nudit a mnoho současných věcí ani nevidím. Jako člen evropské akademie mám to potěšení zhlédnout každý rok okolo 45 „nejlepších“ filmů ze všech evropských zemí a také se hodně zabývám filmy, které vyrábíme na škole, ale kromě toho nemám na chůzi do kina čas.

Hovořil jste o mainstreamovém filmu. Vaše kniha se ale také věnuje otázce, co se stalo s videoartem. Jak vidíte tuto linii umění dnes?

Také se hodně mění. Videoart můžeme rozdělit do dvou nebo tří sekcí. Na jedné straně máte umělce, kteří se ve své tvorbě velmi přísně drželi formátů instalace. Můžeme to nazývat „rozšířenou skulpturou“. Jednalo se o druh videoartu, který neměl s kinematografií mnoho společného, mnohem více se podobal sochařským dílům, do kterých byly zasazeny televizní monitory či projektory (např. tvorba Fabrizia Plessiho, italského videoartového tvůrce). Na druhé straně máte video umělce, kteří se převážně zaměřovali se na pásku. Ti byli vždy mnohem těsněji spojeni s dějinami experimentálního filmu a kinematografie obecně. A potom tu je ještě novější skupina, která přišla v osmdesátých letech a která byla od počátku úzce svázána s počítačovou technologií a později i internetem. Pokud si všimneme prostřední skupiny, která pro mě byla ve filmovém kontextu tím nejzajímavějším, tak ta se vždy zaměřovala na videopásku coby možnost tvorby pohyblivých obrazů v širším smyslu, a tím se znovu přibližovala kinematografickým formám, a to spolu s elek-

tronickými technologiemi nebo dokonce elektronickými technologiemi počínaje. Zmíním se o dvou umělcích, kterých si velmi vážím a jejichž tvorbu stále s potěšením sleduji. David Larcher – vyšel z fotografie a filmu, ale je jedním z mála video umělců, kteří dokázali stvořit pohyblivé obrazy pro velké filmové plátno. Druhým příkladem je Irit Batsry, která právě dokončila nový film o Indii. Strávila na tomto elektronickém filmu přes čtyři roky a nyní jej představuje v kinematografické formě. Podobně u nás na škole: když máme pocit, že některá práce našich mladých video umělců bude dostatečně výrazná i pro filmové plátno, zvětšíme ji na formát 35 mm a uvedeme do jiného druhu distribuce.

Vztah experimentálního filmu a videa v posledních letech zesílil a někdy už ani nedokážete rozlišit, zdali byl materiál pořízen 16 mm kamerou nebo s pomocí různých druhů video-materiálu. Pro to, co vidíte na plátně, již není podstatné vědět, s jakým druhem materiálu se pracovalo při výrobě. Pohlížím na tento vývoj s optimismem a domnívám se, že spolupráce mezi filmaři a video umělci v dalších letech ještě vzroste a zesílí. Existují různé generace a přístupy k experimentálnímu filmu, které nelpí na kinematografickém filmu jako té jediné pravé formě materiálu, a to je podle mě naprosto správné. Lze tak sledovat mnohem více pohybů a možností. Mám nejrůznější průniky a přechody ve velké oblíbenosti. Videoart pro mě byl vždy metaforou, neobracel se ani tak k jednomu specifickému materiálu, ale spíše metaforicky ukazoval, jak lze s pohyblivým obrazem nakládat specifickým způsobem, který se netýká pouze elektronické formy analogového videa.

Můžete zmínit nějaké další příklady tohoto nového druhu experimentálního filmu, který nepracuje s celuloidovým materiálem?

Bohužel je nebudete znát, protože ti tvůrci jsou velmi mladí. Ale když si vezmeme někoho z těch známějších, máme tu například Patricka Bokanowského, který pochází z Polska a působí ve Francii. V osmdesátých letech natočil film *L'Ange*, což je jeden z nejfantastičtějších filmů, jaké jsem kdy viděl, nyní převážně experimentuje s elektronickými médii, s videem a v jeho elektronickém díle lze tyto transformační procesy sledovat. Bokanowski je vystudovaným fotografem, ale i chemikem, takže hodně pracoval s opravdovým, materiálním filmem. Když tyto zkušenosti s filmem přenáší do elektronických médií, jsou výsledkem jakési hybridní formy, u kterých je již zbytečné ptát se, zdali jde o video nebo o film.

Nebo další příklad: mám velmi rád některé filmy Matthiase Müllera, který pracuje s nalezeným filmovým materiálem („found footage“), ale také hodně používá formy video stříhu. A výsledkem je něco, co je hybridní, a já se nechci ptát: je to video, nebo film? Stovky příkladů existují mezi velmi mladými filmaři, kteří právě vytvářejí své první filmy a pro které je samozřejmostí, že pro to, co chtějí vyjádřit, použijí vše, co je pro ně dostupné.

Provádějí nerůznější mixování a remixování, natáčejí na super 8 nebo 16 mm, potom tento materiál digitalizují, pak ho sestřihají na elektronickém stříhacím přístroji, jako je AVID, a někdy výsledek opět zvětší na film. Na druhu materiálu nezáleží, důležité je, co vidíte v prostoru kina, a to může být z hlediska materiálu cokoli.

Rozhovor se Siegfriedem Zielinskim vedli Petr Szczepanik, Pavel Skopal a Jakub Kučera u příležitosti symposia Předpoklady budoucnosti.

Archeologie a budoucnost pohyblivého obrazu v Praze, dne 3. prosince 2001.

Záznam přepsal a přeložil J. Kučera, redakčně upravil P. Szczepanik.

CITOVANÉ FILMY:

Amélie z Montmartru (2001 – Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain; Jean-Pierre Jeunet), *L'Ange* (1982; Patrick Bokanowski), *Matrix* (1999; Andy a Larry Wachowski), *Sans soleil* (1982; Chris Marker), *Terminátor 2: Den zúčtování* (1991 – Terminator 2: The Judgement Day; James Cameron), *Titanic* (1997; James Cameron), *The Whiz Kids* (2001; Jan Krüger).